

Rogério Terra Júnior

O Dadaísmo revisitado: formas de hibridação na linguagem audiovisual contemporânea

Trabalho de conclusão de curso apresentado  
como requisito para obtenção de título de Mestre  
em Comunicação Social na Faculdade de  
Comunicação da UFJF

Orientador: Prof. Nilson Assunção Alvarenga

Juiz de Fora

2009



*“Duchamp fez uma obra-prima que foi um urinol. E chegou ao fim da vida jogando xadrez, como se fosse um manifesto artístico. Meu avô também terminou num urinol jogando xadrez.”*

Bard Holland

## RESUMO

A visualidade contemporânea, tanto em produtos destinados ao mercado quanto em obras que se pretendem alternativas ou artísticas, tem sido marcada por um fenômeno bastante evidente: a presença de signos e elementos oriundos de diversas matrizes, paradigmas e estilos, articulados de forma simultânea num mesmo campo visual. Esta estratégia de significação possui raízes no movimento Dadaísta nas artes visuais, surgido num contexto de profundas transformações científicas e filosóficas, e se desenvolveu durante o século XX, para ser recentemente consolidada e potencializada pelas tecnologias digitais de captação, criação e tratamento de imagens. Este hibridismo da imagem, que se manifesta de maneira evidente e radical ou dissimulada e sutil, de acordo com a natureza do produto, atende tanto ao ideal anárquico de desconstrução do significado, empreendido pelos dadaístas no início do século XX, quanto à construção de significados padronizados e estanques na comunicação visual recente ou à resignificação dos elementos da imagem na vídeo-arte contemporânea.

Palavras-chave: Comunicação. Dadaísmo. Hibridação. Audiovisual

## ABSTRACT

The contemporary visuality, both in products for the marketplace and at work that is intended to alternate or artistic has been marked by a phenomenon quite clear: the presence of signs and elements from different sources, patterns and styles, articulated simultaneously in the same visual field. This strategy of meaning has formsroots in the Dadaist movement, in the visual arts, which come to light in a context of profound scientific and philosophical transformations, and developed during the twentieth century to be consolidated and recently potentiated by digital technologies to capture, creation and processing of images. This hybridity of the image, that is manifested so clear and radical or covert and subtle, according to the nature of the product, serves as the ideal anarchic deconstruction of meaning, undertaken by the Dadaists in the early twentieth century, as the construction of standardized meanings and tight in recent visual communication or reframe of the picture elements in contemporary video art.

Keywords: Communication. Dada. Hybridization. Audiovisual

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1	As amapolas. Pintura impressionista de Claude Monet.....	18
Imagem 2	Moça com bandolin. Pintura cubista de Pabloicasso.....	19
Imagem 3	Cabeça de Mulher. Pintura de Pablo Picasso.....	19
Imagem 4	Monalisa. Pintura renascentista de Leonardo Da Vinci.....	21
Imagem 5	O rouxinol chinês. Colagem dadaísta de Max Ernest.....	26
Imagem 6	Da dandy. Colagem dadaísta de Hannah Höch.....	27
Imagem 7	Dada cino. Colagem dadaísta de Raul Hausmann.....	29
Imagem 8	O culpado ainda é desconhecido. Colagem dadaísta de George Grozz...29	
Imagem 9	O jardim das delícias. Pintura de Hieronymus Bosch.....	37
Imagem 10	O jardim das delícias (detalhe).....	37
Imagem 11	O inferno. Pintura de Hieronymus Bosch.....	38
Imagem 12	O inferno (detalhe).....	38
Imagem 13	Capa de folheto, elaborada por Lester Beal.....	41
Imagem 14	Design para página de revista, elaborado por Bradbury Thompson.....	42
Imagem 15	Design da Bauhaus.....	44
Imagem 16	Design da Bauhaus.....	44
Imagem 17	Capa de publicação da escola Bauhaus, elaborada por Herbert Bayer....	44
Imagem 18	Fotocolagem de Peter Blake.....	46
Imagem 19	Do they know it´s Christmas ? Colagem de Peter Blake.....	47
Imagem 20	O que é que torna o lar dos nossos dias tão diferente, tão atraente? Fotocolagem de Richard Hamilton.....	47
Imagem 21	Mick Jagger. Serigrafias de Andy Warhol.....	48
Imagem 22	Cena do filme Coração Satânico.....	80
Imagem 23	Cena do filme Expresso da meia-noite.....	80

Imagem 24	Cena do filme Cidade de Deus.....	81
Imagem 25	Cena do filme Cidade de Deus.....	81
Imagem 26	Quatro imagens do filme Blade Runner.....	82
Imagem 27	Duas cenas do filme Pulp Fiction .....	83
Imagem 28	Duas cenas dos filme Kill Bill – volume 1 e Kill Bill – Volume 2, respectivamente. ....	83
Imagem 29	Cena do filme X-men.....	84
Imagem 30	Cena do filme Homem Aranha .....	84
Imagem 31	Seqüência de fotogramas do filme Hulk.....	85
Imagem 32	Dois fotogramas do filme Hulk.....	86
Imagem 33	Quatro cenas do filme Sin City, justapostas aos desenhos correspondentes dos quadrinhos originais .....	87
Imagem 34	Página da história em quadrinhos Batman Deathblow .....	87
Imagem 35	Duas cenas do filme Batman Begins .....	88
Imagem 36	Tira de Caco Galhardo .....	88
Imagem 37	Dois fotogramas de Corra Lola, Corra. Ação real e desenho animado na mesma ação dramática .....	89
Imagem 38	Quatro fotogramas do filme Assassinos Por Natureza. Multiplicidade de padrões visuais utilizados no filme: ação real, ação real inserida sobre uma página de jornal, desenho animado e abertura de programa televisivo.....	89
Imagem 39	Seis <i>frames</i> do vídeo Parabolic People, de Sandra Kogut .....	95
Imagem 40	Três fotogramas de O Livro de Cabeceira (Peter Greeneey) .....	96
Imagem 41	Incisão com a faca de cozinha dada através da barriga de cerveja da última época cultural weimar alemã. Colagem dadaísta de Hannah Höch.....	106
Imagem 42	Colagem dadaísta de Raoul Hausmann.....	108
Imagem 43	Quadro i – Colagem dadaísta de Hans Arp.....	110
Imagem 44	O elefante das Célebes. Pintura surrealista do dadaísta Max Ernest ....	112
Imagem 45	Isto não é um cachimbo. Pintura de Rene Magritte .....	113

Imagem 46	O Carnaval de Arlecrim, pintura de Juan Miró.....	113
Imagem 47	Fotograma do filme The Alphabet.....	115
Imagem 48	Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet.....	115
Imagem 49	Fotograma do filme The Alphabet.....	116
Imagem 50	Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet.....	116
Imagem 51	Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet.....	117
Imagem 52	Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet.....	117
Imagem 53	Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet.....	118
Imagem 54	Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet.....	118
Imagem 55	Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet.....	119
Imagem 56	Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet.....	119
Imagem 57	Fotograma do filme The Alphabet.....	120
Imagem 58	Dois frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis.....	122
Imagem 59	Dois frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis.....	123
Imagem 60	Duas cenas do filme Hulk.....	123
Imagem 61	Seqüência de frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis.....	124
Imagem 62	Dois frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis.....	124
Imagem 63	Seqüência de frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis.....	128
Imagem 64	Seqüência de frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis.....	128
Imagem 65	Seqüência de frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis.....	129
Imagem 66	Desenho i. Quadro de Kurt Schwitters.....	130
Imagem 67	Sem título (maio 191). Colagem de Kurt Schwitters.....	131
Imagem 68	Izabella Sforza. Pintura de Piero Della Francesca.....	135
Imagem 69	Izabella Sforza (segundo Piero Della Francesca). Pintura de Fernando Botero.....	135
Imagem 70	Anunciação. Pintura de Leonardo Da Vinci. Fonte.....	136

- Imagem 71 Pormenores de pinturas do Renascimento. Pintura de Andy Warhol....136
- Imagem 72 Duas gravuras de Shepard Fairey (Obama e Che Guevara) .....136

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>1 CIÊNCIA, FILOSOFIA, ARTE E VANGUARDAS: PRIMEIRAS RUPTURAS, NOVOS CAMINHOS.....</b>	<b>16</b>
<b>2 RECOLHER, RECOMBINAR E RE-SIGNIFICAR OS FRAGMENTOS DO VELHO MUNDO EM RUÍNAS: ENTRA EM CENA O DADAÍSMO .....</b>	<b>26</b>
2.1 VÔO RASANTE SOBRE ZURIQUE E BERLIM: UM PAINEL AMPLO SOBRE O MOVIMENTO.....	26
2.2 UM CARNAVAL DE SIGNOS VISUAIS: O DADAÍSMO VISTO ATRAVÉS DAS LENTES DE BAKHTIN .....	30
<b>3 DO DADAÍSMO À MANIPULAÇÃO DIGITAL DE IMAGENS: PONTES, PROCESSOS, CORRESPONDÊNCIAS .....</b>	<b>40</b>
3.1 DESDOBRAMENTOS DO DADAÍSMO NO SENTIDO DA INTERAÇÃO COM O PÚBLICO: <i>BAUHAUS</i> E POP ART .....	41
3.2 DESDOBRAMENTOS DO DADAÍSMO AINDA NO SENTIDO DA RUPTURA: MOVIMENTOS DE CONTRACULTURA.....	49
3.3 TECNOLOGIA DIGITAL, COMPUTADORES E <i>INTERNET</i> : O CENÁRIO CONTEMPORÂNEO PÓS-CONTRACULTURA.....	54
3.4 O CENÁRIO CONTEMPORÂNEO E SUA RELAÇÃO COM A PRODUÇÃO DE IMAGENS: PRIMEIRAS OBSERVAÇÕES .....	58
3.5 ALGUMAS PALAVRAS SOBRE O “DETERMINISMO TECNOLÓGICO” .....	61
<b>4 A VISUALIDADE HÍBRIDA CONTEMPORÂNEA: ENTRE A OPACIDADE E A TRANSPARÊNCIA .....</b>	<b>70</b>

4.1	O HIBRIDISMO NA CONTEMPORANEIDADE: GLOBALIZAÇÃO E AMBIENTE URBANO.....	71
4.2	A EXTENSÃO DO FENÔMENO DO HIBRIDISMO PARA O AUDIOVISUAL .	73
4.3	O OPACO E A TRANSPARÊNCIA: HIBRIDAÇÕES EVIDENTES E NÃO EVIDENTES .....	77
4.4	O CINEMA NARRATIVO E A HIBRIDAÇÃO NÃO EVIDENTE.....	79
4.5	O HIBRIDISMO EVIDENTE E SUA RELAÇÃO COM A VISUALIDADE DADAÍSTA.....	90
<b>5</b>	<b>ESTUDO ESPECÍFICO DE ALGUMAS OBRAS .....</b>	<b>100</b>
5.1	CATEGORIAS PARA A LEITURA POSSÍVEL DE UMA HIBRIDAÇÃO QUE SE EVIDENCIA.....	101
5.2	O HIBRIDISMO NA ARTE VISUAL DADAÍSTA: ALGUNS CASOS PARTICULARES.....	105
5.3	DUAS PEÇAS DE AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO COM HIBRIDAÇÃO EVIDENTE: ENTRE O ÓBVIO E O INUSITADO, O ESTRANHAMENTO E O BELO .....	111
5.3.1	<b>Delírios de Lynch: inusitado e perturbador .....</b>	<b>111</b>
5.3.2	<b>A viagem lúdica e lisérgica do vídeo clipe: leve e belo, apesar das Obviedades .....</b>	<b>121</b>
5.3.3	<b>Últimas palavras sobre um e outro .....</b>	<b>129</b>
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>132</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>138</b>

## INTRODUÇÃO

Velhas novidades, mesmo que realmente velhas, é justo supor, costumam adquirir novos significados quando colocadas em novos contextos sociais ou históricos. É assim que apresentaremos aqui alguns aspectos de uma suposta “nova linguagem” que não nos parece tão nova assim, mas que simplesmente dialoga com outros momentos da história da arte e da comunicação de massas, adquirindo outra dimensão quando retirada dos seus contextos originais e colocada no cenário atual. Nos referimos à chamada linguagem das novas mídias<sup>1</sup> (mídias que têm se relacionado de maneira estreita e intensa com as mídias mais tradicionais: o *design*, o cinema, a TV e as mais diversas formas de visualidade). O impacto da tecnologia digital, matriz destes novos meios, tem atribuído aos meios tradicionais características estéticas aparentemente novas, antes apenas idealizadas, projetadas ou tangenciadas por técnicas e procedimentos ainda precários ou insuficientes.

A tecnologia digital trouxe ao universo da produção de imagens visuais, a possibilidade de algumas estratégias de significação, como já dissemos, antes apenas vislumbradas ou realizadas de forma muito dispendiosa e extremamente limitada.<sup>2</sup> Entretanto, algumas associações que pretendemos estabelecer no decorrer deste trabalho, sugerem igualmente uma possibilidade de relativização dessa afirmação. Destacamos que nosso objetivo aqui é, simplesmente, lançar um questionamento que não invalida a hipótese anteriormente enunciada, mas ao contrário, procura acrescentar dados de diversas bibliografias que contribuam para a ampliação das possibilidades de abordagem de alguns aspectos do fenômeno “imagem digital”, vinculando seus fundamentos estéticos (e não meramente técnicos) a processos históricos e momentos artísticos anteriores, o que tornaria a tecnologia digital e o ambiente de redes elementos intensificadores de tal fenômeno e não fatores geradores preponderantes.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> O termo *new media* aparece na obra do realizador e crítico Lev Manovich, designando “as novas formas culturais que dependem dos computadores para sua distribuição: *CD-room* e *DVD-room*, *sites* da *web*, jogos de computador e aplicações de hipertexto e hiperídia.” (MANOVICH, 2008a. p2)

<sup>2</sup> Veremos adiante o sentido e as implicações exatas dessa informação quando tratarmos de forma específica da questão do hibridismo na visualidade contemporânea.

<sup>3</sup> Não pretendemos privilegiar qualquer espécie de “determinismo ideológico” em detrimento de um suposto “determinismo tecnológico”. Trataremos esta questão de maneira específica no capítulo 3.

De todo o espectro da produção de imagens nas três últimas décadas, marcado pela forte presença da tecnologia digital em seus mais diversos formatos, um campo nos interessa em particular: a produção audiovisual. Tomaremos, portanto, como objeto de análise, duas peças de audiovisual produzidas em épocas distintas, embora relativamente próximas, que guardam entre si semelhanças e diferenças técnicas, formais e, aquilo que mais nos interessa, semelhanças e diferenças em seu processo de construção de significados. Não faremos aqui uma distinção entre produção videográfica, cinematográfica e televisiva, pois embora existam particularidades observáveis em cada um destes meios, nos parece que o processo de interseção entre eles, principalmente após o advento da tecnologia digital, tem rompido as fronteiras que ainda existiam e resistiam a cerca de duas décadas. Além disso, tal abordagem destes meios, embora perfeitamente possível e profícua, estaria além dos objetivos deste trabalho, constituindo objeto de estudo capaz de gerar uma outra dissertação.

É fundamentalmente no quadro dos movimentos artísticos reconhecidos sob a designação geral de modernistas, que podemos reconhecer, de modo particular no movimento dadaísta, alguns fundamentos formais e estéticos que se relacionam de maneira estreita com aqueles apontados como definidores da produção de imagens na contemporaneidade. Duas questões, portanto, se impõe como eixos principais do corpo do presente trabalho. Primeiro, o paralelo que nos parece evidente entre as estratégias de construção das imagens e de seus significados dentro da arte visual dadaísta, do início do século XX, e algumas tendências observadas em boa parte da produção de imagens nos últimos vinte ou trinta anos, a saber, um intenso processo de hibridação entre matrizes de linguagem, paradigmas tecnológicos, estilos artísticos e signos de naturezas as mais diversas. Segundo, em decorrência mesmo desta primeira observação, a constatação de que a tecnologia digital simplesmente (embora reconheçamos que isso não seja pouco) intensifica ou potencializa tais tendências da produção de imagens na contemporaneidade, mas não seria um fator exclusivo e determinante para sua existência.

Cabe aqui uma observação no que diz respeito ao termo “hibridação”. Nosso objeto de estudo constituir-se-á de duas peças de audiovisual que manifestam de forma evidente uma intensa hibridação de elementos visuais e sonoros de matrizes distintas. Estaremos falando, portanto, de um processo de hibridação entre signos. Porém, o fenômeno do hibridismo não se restringe à justaposição ou ao contraponto entre signos de naturezas distintas na produção artística ou na comunicação visual, mas também se manifesta na fusão ou justaposição de elementos distintos, antes aparentemente inconciliáveis, em diversos terrenos relativos a

outras práticas sócio-culturais. Nem, tampouco, restringe-se o fenômeno do hibridismo a uma época histórica específica, mas antes, constitui-se um fenômeno que irrompe ocasionalmente, com maior ou menor intensidade e sob determinadas condições, em épocas distintas e, às vezes, distantes no tempo e no espaço. Por exemplo, é possível falar em “multiculturalismo” ou em “culturas híbridas”, para se referir à hibridação entre identidades culturais ou etnias diferentes na contemporaneidade. É possível falar em “polifonia”, para se referir ao processo complexo, dinâmico e híbrido (ou intertextual) que se estabelece na interação entre as múltiplas vozes presentes no processo dialógico da linguagem verbal.<sup>4</sup> Faremos menção, no curso deste trabalho, a estas e outras categorias conceituais que, embora relativas a objetos distintos (imagens visuais, padrões de comportamento sócio-culturais, formas de linguagem, etc.), possuem um denominador comum, segundo nossa compreensão: todas apontam para um processo de “distensão” entre as fronteiras que separam e estabelecem categorias supostamente puras, isoladas e definitivas. “Distensão” que permite a aproximação entre estas categorias, que se contrapõem e se interpenetram, se transformando mutuamente e gerando, no mais das vezes, novas categorias, agora híbridas.

Cabe ainda uma observação breve sobre o perfil dos capítulos 1, 3 e, de forma menos problemática, do capítulo 2. São capítulos em que prevalece o aspecto descritivo mais geral, em relação a contextos históricos que envolvem nuances complexas e, portanto, de difícil abordagem específica ou aprofundamento para os limites de um trabalho que se pretende monográfico. Porém, as temáticas ali presentes, por vezes apenas tangenciadas, constituem importantes referenciais para a compreensão do fenômeno específico que nos interessa abordar, por comportarem indícios fortes de um vínculo entre o hibridismo nas imagens do audiovisual contemporâneo e a visualidade dadaísta do início do século XX. É neste sentido que apontamos como necessária, apesar de potencialmente dispersiva, a referência ostensiva, feita no capítulo 3, a práticas sócio-culturais não diretamente associadas à produção imagética, mas que, no entanto, dialogam de forma estreita com o mesmo ideário dadaísta que tem permeado, mesmo que às vezes de forma diluída ou distorcida, a comunicação e as artes visuais contemporâneas.

Uma última observação a respeito dos objetivos gerais e específicos deste trabalho merece ser mencionada, pois acreditamos que isto contribua para a melhor compreensão do

---

<sup>4</sup> Definiremos oportunamente, de maneira mais precisa, os termos “multiculturalismo”, “culturas híbridas” e “polifonia”.

sentido que tais abordagens comportam. Ao buscarmos um objeto de estudo, colocamos a premissa de que tal objeto deveria permitir a sua inserção em um processo mais longo e mais amplo. Algo que, relacionando-se com as atuais tecnologias da comunicação, fizesse parte também de um fenômeno mais profundo e estendido no tempo, com fortes raízes em alguma historicidade, pertinência para o momento atual e indícios de um não esgotamento imediato. Ou seja, um processo menos pontual e fugaz, embora refletido em um objeto bem determinado e específico.

Tal premissa surgiu como fruto de uma angústia, ou melhor, de uma exasperação com a aparente evidência de que talvez nenhum processo que envolva de forma intrínseca as tecnologias contemporâneas, possa ter qualquer tipo de permanência ou sentido histórico mais amplo. Procurávamos aquilo que, estando intrinsecamente relacionado à tecnologia, estivesse ao mesmo tempo além dela, sem restringir a ela sua existência. Para além da idéia corrente de que, em função do impacto da tecnologia digital e da rede mundial de computadores, vivemos em um mundo absolutamente transformado em relação às formas de pensamento e cognição tal como eram concebidas no século XX, trabalhamos com a hipótese de que os processos que vivenciamos hoje possuem raízes e vínculos mais longínquos no tempo e se expandem para muito além do próximo software ou hardware da moda. Dessa forma buscaremos a compreensão do hibridismo na visualidade contemporânea lançando nosso olhar, inicialmente, ao passado, na tentativa de descortinar em meio a miríade de imagens que nos invadem nas telas e nas ruas de hoje, todos os dias, algum sentido que projete nosso olhar para um pouco além dessas mesmas imagens. Para iniciar esta viagem, voltemos ao cenário em que foi gerado o Dadaísmo, buscando algum significado possível naquele furacão.

## 1 – CIÊNCIA, FILOSOFIA, ARTE E VANGUARDA: PRIMEIRAS RUPTURAS, NOVOS CAMINHOS

Ao tentarmos vincular uma das tendências estéticas da produção de imagens na contemporaneidade, o hibridismo, à arte visual dadaísta, lançamos também as raízes dessa tendência estética no próprio seio do Modernismo e, portanto, do Impressionismo e do Cubismo, respectivamente fundados por Monet e Picasso, estes mesmos que Fayga Ostrower identifica como contemporâneos do surgimento de uma transformação na noção de matéria, energia, espaço e tempo (OSTROWER, 1998. p46-47-48).

A transformação operada por impressionistas<sup>5</sup> e cubistas na representação pictórica do real, respectivamente, nas duas últimas décadas do século XIX e duas primeiras do século XX, esfacelou a materialidade das paisagens em pontos luminosos e desarticulou os cânones da perspectiva e do volume dos objetos em sua disposição no espaço. Fayga Ostrower situa este fenômeno menos como consequência do advento da tecnologia da fotografia, que teria tornado obsoleta a representação figurativa na pintura (hipótese defendida por diversos autores), do que como correspondente artístico de um ambiente científico (particularmente na física) que começava a mudar seus conceitos de matéria, energia, espaço e tempo.

Já no impressionismo nos deparamos com um processo de desmaterialização, de crescente abstração da matéria física. O mundo tornou-se imaterial e isento de qualidades corpóreas identificáveis [...]. Paralelamente às transformações estilísticas na arte, vem surgindo, na metade do século XIX, um movimento renovador no âmbito da ciência. Conquanto se fortalecesse ainda o paradigma do determinismo, há uma nova noção nas pesquisas científicas: a noção de *energia*. [...] A proposta cubista visava investigar e reformular a estrutura dinâmica de espaços em movimento. [...] Nas imagens cubistas surge uma realidade composta de fenômenos fragmentários. Os planos são fragmentados mais e mais, e desintegrados até chegarem a facetas diminutas e quase uniformes, como se fossem uma espécie de “átomos” de matéria. [...] Portanto, os objetos que compõem o mundo físico são apresentados inteiramente descaracterizados em sua corporeidade e configuração, tendo perdido seu peso e sua densidade, e também suas cores específicas.

---

<sup>5</sup> Alguns autores consideram que o Impressionismo não rompeu com um dos aspectos fundamentais da arte romântica e do Realismo, anteriores: a idéia de uma narrativa intrínseca à imagem. A própria Fayga Ostrower chama atenção para este fato: “O impressionismo tampouco renega a influência do realismo ao adotar a temática e o fiel registro de fenômenos do cotidiano. Portanto, tais mudanças estilísticas ainda não significam rupturas; houve, antes, um desdobramento, uma ramificação que acabou levando a novas propostas”. (OSTROWER, 1998. p45). Adiante, porém, a autora pondera: “Ainda assim, é preciso reconhecer que houve *uma radical mudança de enfoque*.” (OSTROWER, 1998. p45).

Deparamo-nos, no Cubismo, com a visão de um universo como que em processo de criação, a matéria atomizada, homogênea e ainda indiferenciada. Matéria-energia. (OSTROWER, 1998. P.21 – 46 – 47)

Após as transformações científicas e filosóficas ocorridas a partir da segunda metade do século XIX, seria impossível para alguns indivíduos continuar observando e reproduzindo aspectos da realidade a partir dos pontos de vista anteriores. O conhecimento científico e filosófico teria alterado as sensibilidades, mais até do que as transformações tecnológicas daquele momento, transformações tecnológicas que, e isto é apenas uma hipótese, teriam apenas potencializado tal alteração nas sensibilidades. As descobertas relativas ao núcleo do átomo pela física quântica, rompendo com diversos fundamentos da física newtoniana (até então consideradas verdades absolutas, perenes e universais) operaram uma mudança significativa na compreensão dos cientistas e, posteriormente, dos artistas, no que diz respeito à natureza da matéria e da energia (algumas partículas atômicas se comportam, sob determinadas condições, ora como energia, ora como matéria) e no que se refere à relatividade das grandezas de espaço e tempo. podendo a matéria ser convertida em energia e a energia convertida em matéria. Tal fenômeno irá contribuir de forma decisiva para esta virada radical nos modelos de representação nas artes visuais. Uma nova compreensão da realidade causará toda uma reformulação na maneira como a matéria e as paisagens passam a ser representadas. O impacto imediato da noção de que matéria e energia são correspondentes, se manifesta, se materializa (ou, para fazer um trocadilho, se “desmaterializa”), num primeiro momento, na pintura impressionista. Os impressionistas irão transformar toda materialidade em sugestões difusas de variações luminosas e cromáticas. Luz é energia. O elemento visual de composição pictórica fundamental para o trabalho dos impressionistas passa a ser a luz.



Imagem1: As amapolas. Pintura impressionista de Claude Monet. Fonte: [http://arteportodaperte.blogspot.com/2008\\_03\\_01\\_archive](http://arteportodaperte.blogspot.com/2008_03_01_archive). Acessado em 24/11/2010.

Da mesma forma, ocorre uma reestruturação do espaço, ou melhor, na maneira como o espaço é percebido e organizado, já que espaço e tempo passam a ser relativos, de acordo com a posição do observador<sup>6</sup>. Toda esta nova maneira de se perceber e de se representar a matéria e o espaço, toda essa ruptura com os cânones da visualidade e das relações espaciais, terá sua expressão mais radical, significativa e influente (inclusive com reflexos no próprio Dadaísmo) na obra de Picasso. Quase que uma tradução daquele saber científico, é a maneira simultânea como as várias faces de um mesmo objeto são expostas na arte cubista. As três dimensões passam a ser representadas e reorganizadas num plano percebido como bidimensional. Rompe-se de forma radical a perspectiva renascentista. Picasso opera novos arranjos para os objetos num espaço relativo, como se as diversas faces de um objeto fossem observadas a um só tempo, por um mesmo indivíduo. A visão de diversos ângulos num mesmo plano, como se as percepções de vários observadores colocados em diferentes posições em relação ao objeto, estivessem se manifestando a um só tempo, no mesmo espaço visual.

---

<sup>6</sup>Um mesmo fenômeno observado em posições diferentes, por diferentes observadores, pode acontecer em tempos diferentes.

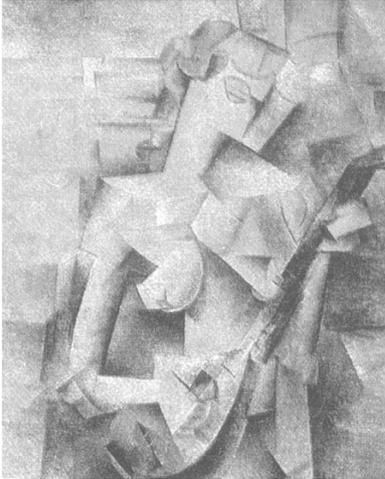


Imagem 2: Moça com bandolin. Pintura cubista de Pablo Picasso. Fonte: OSTROWER, 1997. p106



Imagem 3: Cabeça de Mulher. Pintura de Pablo Picasso. Fonte: OSTROWER, 1997. p98

No terreno da narrativa literária, podemos estender o impacto destas transformações na mentalidade científica, filosófica e artística a James Joyce e seu romance *Ulisses*, verdadeiro divisor de águas na literatura universal. Em *Ulisses*, este processo de ruptura com os padrões anteriores irá se manifestar de forma também radical, no sentido de que ali é negada qualquer concessão a normas, convenções e padrões lingüísticos e qualquer sombra de idealismo romântico. *Ulisses* talvez seja a ruptura mais radical operada por qualquer obra oriunda de tudo aquilo que veio a ser chamado de Modernismo ou de vanguarda artística nas últimas décadas do século XIX e nas primeiras décadas do século XX. No que diz respeito a Joyce afirma Jung, principal herdeiro e revisor das idéias de Freud:

Com relação à destruição de critérios de sentido e de beleza, válidos até agora, *Ulisses* consegue realizar algo extraordinário. Insulta nossos sentimentos convencionais, brutaliza nossas expectativas de sentido e conteúdo, é um escárnio de tudo o que é síntese. [...] Visto pelo lado causal, Joyce é uma vítima da autoridade católica, porém visto através da teleologia, um reformador a quem a negação por enquanto satisfaz; um protestante que, por ora, vive de seu protesto. [...] O artista é sem querer o porta-voz dos segredos espirituais de sua época e, como todo profeta, é de vez em quando inconsciente como um sonâmbulo. Julga estar falando de si, mas é o espírito da época que se manifesta e, o que ele diz, é real em seus efeitos. *Ulisses* é um documento espiritual de nosso tempo. (JUNG, 1971. p. 103 – 106 – 107)

Uma frase da citação acima deve ser destacada, pois dela extraímos o indício de um sentido para a arte dadaísta, que surge alguns anos após a obra de Joyce: “visto através da teleologia, (Joyce é) um reformador a quem a negação por enquanto satisfaz; um protestante que, por ora, vive de seu protesto.” Voltaremos a este assunto no final deste capítulo.

Ainda nos campos da ciência e da filosofia, duas personalidades que consolidam sua atuação no final do século XIX e início do século XX devem ser mencionadas: Freud e Nietzsche. Suas idéias foram também, em grande parte responsáveis pelas grandes transformações que se operaram no pensamento do mundo ocidental neste período, colocando em cheque de forma severa o racionalismo cartesiano<sup>7</sup> e alguns dos principais fundamentos da estrutura daquilo que ficou conhecido como “Época Vitoriana”<sup>8</sup>. A divulgação e difusão das teorias da psicanálise, e o fato de tais teorias estarem sendo colocadas em prática, da mesma forma que as críticas de Nietzsche ao cristianismo e à típica moral dele decorrente<sup>9</sup> (colocando em pauta a temática grega da tragédia dionisíaca e já renunciando a questão,

---

<sup>7</sup> Ao contrário de Descartes, que afirma “*penso, logo existo*”, alguém minimamente versado em psicanálise poderia afirmar “*existo onde não penso*”.

<sup>8</sup> “A Época Vitoriana é a época da repressão, uma obstinada tentativa de conservar artificialmente vivos, através do moralismo, os ideais anêmicos que estavam de acordo com a compostura burguesa. Estes ‘ideais’ eram as últimas ramificações das representações religiosas comuns da Idade Média que haviam sido pouco antes profundamente abalados pelo iluminismo francês e pela Revolução que se seguiu.” (JUNG, 1971. p.29)

<sup>9</sup> “A idéia da tragédia é, pois, esta: a divindade inflige muitas vezes ao homem um sofrimento, sem que haja falta neste último, não arbitrariamente, mas para garantir uma ordem moral no mundo. (...) Chegando ao fim da metafísica e do moralismo e diante do semi-niilismo, ousa Nietzsche dizer: O Deus cristão está morto. (...) Assim, ataca não só o cristianismo, mas também todos os ideais que, desde Sócrates e Platão, arrancam o homem à afirmação do devir sobre qualquer forma, sem êxito, pois o homem se vai tornando sempre mais enfermo e até ‘Deus morreu’, lançado fora num além ilusório.” (PENZO, 1981. P.93 – 114 - 115)

recorrente durante o século XX, do êxtase carnavalesco)<sup>10</sup>, foram decisivas para todo este processo, acabando por demolir ou abalar seriamente uma série de convenções e estruturas que funcionavam como pilares de valores morais, religiosos e políticos até então intocáveis. Estavam lançadas algumas das bases que faltavam para tudo, ou quase tudo, aquilo que, no campo das artes visuais<sup>11</sup>, veio a significar algum tipo de ruptura com os padrões estéticos e formais anteriores, vigentes desde o Renascimento, quais sejam, as normas de reprodução fiel da realidade: perspectiva, volume, materialidade, realismo e naturalismo.



Imagem 4: Monalisa. Pintura renascentista de Leonardo Da Vinci. Fonte: **Enciclopédia dos Museus – Louvre Paris. São Paulo**, Companhia melhoramentos: 1979. 3º ed. p13

Ao lado de Freud, na psicanálise, e de James Joyce, na literatura, os primeiros modernistas trataram de solapar os fundamentos da Época Vitoriana e do racionalismo cartesiano. As palavras de Jung, a respeito de Freud, esclarecem um pouco melhor o espírito daquele momento:

---

<sup>10</sup> “O embevecimento do estado dionisíaco, com seu aniquilamento das fronteiras e limites habituais da existência, contém com efeito, enquanto dura, um elemento letárgico, em que submerge tudo o que foi vivido no passado. Assim, por este abismo de esquecimento, o mundo cotidiano e a efetividade dionisíaca separam-se um do outro. (...) É uma tradição incontestável que a tragédia grega em sua configuração mais antiga tinha por objeto somente a paixão de dioniso (...).” (NIETZSCHE, 1983. P.9)

<sup>11</sup> Jung chega a relacionar o Cubismo, movimento das artes visuais, diretamente com a literatura de Joyce, e, portanto com todo este amplo movimento de rupturas, ao afirmar: “Ele (Joyce) é ‘cubista’ no sentido mais profundo, ao transformar a imagem da realidade num ilimitado e complexo quadro cuja tônica é a melancolia da objetividade abstrata.” (JUNG, 1971. p.101)

Ele colocou o dedo em mais de uma ferida. Nem tudo era ouro o que brilhava no século XIX, inclusive a religião. Freud foi um grande destruidor, mas a época da passagem do século ofereceu tantas oportunidades de destruição que um Nietzsche não foi suficiente. Freud cuidou do resto, e o fez em profundidade. [...] Tanto nele como em Nietzsche denuncia-se a luta dos titãs dos nossos dias onde se mostra e deve ser demonstrado se os nossos mais altos valores são realmente tão verdadeiros que o seu brilho não venha a se extinguir na torrente aquerônica. [...] Muitas vezes se comparou Freud com um dentista que com a broca destruidora escareava, da maneira mais desagradável, focos de cárie. Até aí é válida a comparação; ela falha porém, quando se espera que, daqui por diante, seja colocada uma obturação de ouro. A psicologia freudiana não oferece substituto para substâncias que foram extraídas. (JUNG, 1971, p.41-42)

Jung vê na arte moderna (particularmente em Joyce e Picasso), assim como na psicanálise, tentativas de solapar de maneira radical, “fanática e unilateral” (JUNG, 1971), algo que ainda se mantinha sólido em nossa civilização, mas ameaçava ruir (cristianismo ? Racionalismo ? A própria era medieval que ainda persistia ? <sup>12</sup>). Ele vê estes fenômenos como antecipações de uma transformação que ainda estaria por se completar, manifestações de uma tendência de “desenvolvimento da psique coletiva”<sup>13</sup>, que então apenas se iniciava. Novamente, devemos destacar uma frase da citação: “A psicologia freudiana não oferece substituto para substâncias que foram extraídas”.

---

<sup>12</sup> “Estou convencido do seguinte: ainda estamos imersos até o nariz na Idade Média. Nada pode abalar esta situação. E por isso é necessário que profetas negativos como Joyce (ou Freud) esclareçam os contemporâneos medievais, profundamente preconceituosos sobre a outra realidade.” (JUNG, 1971. p.105)

<sup>13</sup> O termo “psique coletiva” se refere a extratos da mente humana que seriam compartilhados coletivamente, gerando tendências a padrões de comportamento comuns, o que pode se realizar (ou se concretizar), por exemplo, nas artes: “Sempre que o inconsciente coletivo se encarna na vivência e se casa com a consciência da época, ocorre um ato criador que concerne a toda a época, a obra é, então, no sentido mais profundo, uma mensagem dirigida a todos os contemporâneos.” (JUNG, 1971. p 86). Neste sentido, o termo “*desenvolvimento da psique coletiva*” se refere a um processo que se estende no tempo e envolve uma parcela considerável da humanidade. No caso que aqui abordamos, tal desenvolvimento estaria se dando, segundo Jung, na seguinte direção: “Nietzsche, a quem De Chirico cita como autoridade no assunto, deu nome ao ‘vazio terrível’ quando disse ‘Deus está morto’. Sem referir-se a Nietzsche, escreveu Kandinsk no seu *O espiritual na arte*: ‘O céu está vazio. Deus está morto’. Uma frase deste tipo soa de maneira abominável. Mas não é nova. A idéia da ‘morte de Deus’ e sua conseqüência imediata, o ‘vazio metafísico’, já inquietava o espírito dos poetas do século XIX, sobretudo na França e na Alemanha. Passou por uma longa evolução que, no século XX, alcançou um estágio de discussão livre e encontrou expressão na arte. A cisão entre a arte moderna e o cristianismo foi, afinal, consumada. O Dr. Jung também percebeu que este estranho e misterioso fenômeno da morte de Deus é um fato psíquico de nossa época. Escreveu, em 1937: ‘Sei – e expresso aqui o que inúmeras pessoas também sabem – que a época atual é a do desaparecimento e morte de Deus’. Durante anos ele observara como a imagem cristã de Deus vinha se enfraquecendo nos sonhos de seus pacientes – isto é, no inconsciente do homem moderno.” (JAFFÉ, 1989. p255 )

Pensando a partir desta visão amplificada, podemos questionar: o que acontece hoje nas artes, mais de cem anos depois do Impressionismo, do Cubismo, de Freud, da física quântica e quase cem anos depois do Dadaísmo e do Surrealismo? “Em exposições atuais, é freqüente encontrar obras cujas formas não passam da repetição de soluções anteriores”. Alerta Fayga Ostrower (2004, p349). Talvez este texto de Arnaldo Jabor, publicado recentemente no jornal O Globo, mesmo considerando o exagero, o caráter generalizante e pouco (ou nada) científico da observação, possa esboçar um painel possível e sintético, ou mesmo preponderante, para este cenário:

Há décadas que o *establishment* artístico é composto por escultores de terra, sujeitos furando o corpo, violoncelistas de topless e caixinhas com as próprias fezes. Claro que com as exceções do talento individual.

Os artistas ficaram sem admiradores, saudosos dos anos 20 ou 30, quando eram deuses. A morte da “aura” da arte é mais difícil de aceitar do que pensávamos. Hoje, a aura passou para o próprio artista, que se vê como um profeta abandonado.

Sobrou ao artista uma atitude masoquista, fazendo qualquer coisa para reconstruir a “aura” à sua volta, até se mutilando em *body art* ou em instalações estapafúrdias. O artista atual típico produz uma obra pequena envolta em muita teoria; poderia dispensar a obra e expor a teoria. (JABOR, 2009)

A operação de desmonte das possibilidades de representação e significação levada a cabo pelas vanguardas modernistas, deixou pouco ou nenhum espaço para a construção de algo que pudesse ocupar o lugar das estruturas rompidas. Tudo foi quebrado. Daí talvez constatarmos aquilo que se transformou quase em senso comum nas últimas décadas: um dos principais temas da arte é o vazio, ou a impossibilidade de representação, ou o próprio processo de representação se torna o tema. Duchamp, considerado um dadaísta, talvez tenha sido aquele que jogou a pá de cal definitiva sobre qualquer idealismo utópico ou projeto de sentido na arte. É neste ponto que iniciamos a abordagem do Dadaísmo.

A estratégia do movimento dadaísta (surgido na década de dez do século XX, portanto em momento ligeiramente posterior a todo o processo que vínhamos descrevendo) de inversão e de desconstrução de significados estabelecidos, de cânones mantidos e perpetuados, segundo os autores do movimento, por aquilo que eles chamavam de “sociedade burguesa”, remete a este processo mais amplo que vinha se desenvolvendo desde o final do século XIX, a partir, principal e fundamentalmente, dos questionamentos levantados e suscitados pela teoria do inconsciente. O rompimento com o primado da razão e

do pensamento lógico linear começa a se operar dentro das artes visuais a partir, embora não exclusivamente, da obra Freud e talvez tenha culminado com a arte surrealista, que surge nas décadas de 20 e 30 do século XX, logo após à explosão dadaísta, subvertendo a lógica cotidiana e introduzindo na representação pictórica a lógica dos sonhos, expressão mais evidente e imediata dos processos inconscientes descritos pela psicanálise. O Surrealismo é filho direto do Dadaísmo.<sup>14</sup>

Mas não nos interessa tanto aqui o Dadaísmo de Duchamp, dos *hapennings* e da poesia sonora (aspectos do movimento aos quais faremos menção apenas de forma breve, a seguir. Este Dadaísmo, apesar de anárquico, provocador e, por vezes, irônico (aspectos que até nos interessariam) possui um caráter profundamente niilista<sup>15</sup>. Não propõe nada, além da iconoclastia e da negação de qualquer método, qualquer projeto sistematizado e reconhecível. O que mais nos interessa no Dadaísmo, é sua vertente que trabalhou as artes visuais. Pois, embora os próprios artistas não reconhecessem, é nesta vertente do movimento que surgiram os resultados e desdobramentos, mesmo que este não fosse o objetivo manifesto dos artistas, mais profícuos daquele momento, pelo menos para o campo da produção de imagens no restante do século XX.

Menos conhecido do público que o Cubismo e o Expressionismo, o Dadaísmo constitui um ponto de partida fundamental para as várias tendências da arte no século XX. Movimento verdadeiramente revolucionário na arte, no sentido de reformular tanto a linguagem como a atitude básica e os conceitos dos artistas diante de seu trabalho, o Dadaísmo marcou indelevelmente as técnicas, os materiais e as pesquisas deste século. Podemos verificar que ainda hoje, na produção artística de nossos dias, se revelam as repercussões daquela grande explosão que se deu no início do século. (...) Substituindo as matérias nobres e os preparativos artesanais caros e demorados das técnicas de pintura por “montagens” ou “colagens”, combinações aparentemente feitas ao acaso, introduziam em seus quadros pedaços ou restos de objetos e materiais, cacos e detritos que pareciam ter sido retirados da lata do lixo. (OSTROWER, 2003. p339-340)

---

<sup>14</sup> “Os artistas do movimento dadaísta passaram a fazer parte – se já não o faziam – de grupos cubistas e expressionistas, ou vieram a formar o surrealismo moderno. Este adotou muitos conceitos dadaístas, como, por exemplo, além da importância do irracional, o automatismo psíquico e as manifestações do inconsciente, proclamando o mundo dos sonhos como única realidade verdadeira dos homens.” (OSTROWER, 2003. p341)

<sup>15</sup> Nas palavras de Nietzsche: “(...) a vida não tem sentido. ‘Que significa o niilismo ? Que os valores mais altos se desvalorizaram. Falta a meta. Falta a resposta ao porquê.’” (PENZO, 1981. p. 114)

Explosão, cacos, colagem. Palavras chave para a compreensão de uma primeira hipótese. Neste processo amplo, no tempo e no espaço, de “desenvolvimento da psique coletiva” (proposto por Jung), o Dadaísmo talvez estivesse dando um passo à frente em relação aos outros movimentos, quando passa a recolher e colar, intuitivamente ou não, os cacos da explosão modernista. Saímos agora do ambiente onde nasceu “dada”, para conhecê-lo melhor.

## 2 – RECOLHER, RECOMBINAR E RE-SIGNIFICAR<sup>16</sup> OS FRAGMENTOS DO VELHO MUNDO EM RUÍNAS: ENTRA EM CENA O DADAÍSMO

### 2.1 – VÔO RASANTE SOBRE ZURIQUE E BERLIM: UM PAINEL AMPLO SOBRE O MOVIMENTO

O Dadaísmo, nas décadas de 10 e 20 do século XX (em datas posteriores ao Impressionismo, ao Cubismo e ao surgimento da psicanálise), tendo surgido como uma reação direta de protesto contra a Primeira Guerra Mundial e seus efeitos, tratou de recolher os cacos de toda aquela desconstrução operada nos anos anteriores pelos diversos movimentos modernistas, articulando recortes fotográficos, fragmentos de textos e formas abstratas em um discurso visual anárquico e mesmo carnavalesco, quase a celebração ou a intuição de uma nova ordem possível, na impossibilidade de que algo fosse colocado no lugar da antiga ordem que havia se quebrado. “Os dadaístas eram menos inventores do que recicladores de materiais (cotidianos) existentes, aos quais davam então a sua forma estética (através das) técnicas da colagem e da fotomontagem.” (ELGER, 2005. p13).



Imagem 5: O rouxinol chinês. Colagem dadaísta de Max Ernst. Fonte: ELGER, 2005. p74

---

<sup>16</sup> O termo *re-significação* tem sido utilizado de forma ampla e, às vezes, indiscriminada em vários contextos acadêmicos. Portanto, esclarecemos que, para efeitos deste trabalho, entendemos *re-significação* como a atribuição ou a sugestão de novos ou inusitados significados a um signo de significado convencionalmente reconhecido e consolidado.



Imagem 6: Da dandy. Colagem dadaísta de Hannah Höch. Fonte: ELGER, 2005. p42

]

As imagens criadas por artistas plásticos que se vincularam ao movimento dadaísta sugerem a apropriação de elementos díspares, operando um rearranjo, uma recombinação e, portanto uma transformação destes elementos em algo absolutamente inusitado e, por isso mesmo, novo. Metaforicamente, podemos dizer que as imagens dadaístas se apropriam dos estilhaços e escombros deixados pelos furacões anteriores (psicanálise, física quântica, Impressionismo, Cubismo, etc.) e apresentam ao mundo um painel impressionante e perturbador, construído a partir da colagem de imagens fracionadas, as mais emblemáticas daquele mesmo mundo que se pretendia solapar: militares, anjos, clérigos, burgueses, anúncios publicitários, manchetes de jornais, máquinas, engrenagens, desenhos de estudos científicos de anatomia humana e toda sorte de entulho cultural e civilizatório.

O Dadaísmo está inserido, como já afirmamos, em um contexto histórico de fortes rupturas em diversos campos do conhecimento humano e em especial na arte. A chamada ordem burguesa e capitalista instigava a revolta em corações e mentes. Os alvos principais destes corações e mentes movidos pela necessidade de transformação eram exatamente os pilares dessa sociedade: o consumo, a família, as instituições religiosas, o exército, entre outros. Os dadaístas compreenderam, quem sabe de forma intuitiva, que o pilar dos pilares dessa civilização talvez fosse exatamente a linguagem verbal, o mais sofisticado sistema de símbolos que, pelo menos era o que se pensava naquele momento, devia fundamentar o próprio pensamento e, portanto, o racionalismo que, a um só tempo, fundamenta a ciência, o desenvolvimento tecnológico, a lógica das relações sociais e

econômicas, a guerra, entre outros tantos males e maravilhas. Atacar e subverter o bom uso da linguagem verbal, era atacar e subverter a ordem.

Originalmente, o movimento dadaísta concentrou-se, pois, na produção literária e nas interferências irreverentes, anárquicas e perturbadoras em ambientes públicos e solenes (*os happenings*). Em sua vertente literária, através da criação dos famosos “poemas sonoros”, os dadaístas visavam subverter a utilização convencional da linguagem verbal.

No poema sonoro, a ordem tradicional, a interação entre som e significado, é abolida. As palavras são dissecadas em sílabas fonéticas individuais, esvaziando assim a linguagem de qualquer sentido. Por fim, os sons são re-combinados numa nova imagem sonora. Este processo rouba à linguagem sua função. Porque, segundo a visão dos dadaístas, as instituições, comandos, e a transmissão de informação tinham privado a linguagem de sua dignidade. ‘Com estes poemas sonoros’, disse Hugo Ball para justificar as suas intenções, ‘nós queríamos prescindir da linguagem que o jornalismo tinha tornado desolada e impossível’. Em vez disso, os dadaístas procuraram restituir as palavras à sua imaculada inocência e pureza. (ELGER, 2005. p.11)

Posteriormente, um grupo de artistas plásticos de Berlim (o chamado “grupo de Berlim”) aderiu ao movimento (antes quase restrito a cidade de Zurique), introduzindo a a imagem visual como forma de expressão.

[...] o estado de espírito no seio dos literatos envolvidos era basicamente anti-artístico. Eles estavam preparados para permitir que as artes visuais tivessem algum direito a um espaço dentro do movimento dadaísta, desde que seus representantes conseguissem provar que eram radicalmente anti-estéticos e anti-históricos, e livres de todos os modelos da história da arte. [...] O grupo de Berlim estendeu a imagem dadaísta através da utilização da técnica da fotomontagem, que, embora desconhecida em Zurique, tinha importantes precursores entre os construtivistas russos e os futuristas italianos. (ELGER, 2005. p13-14)

Os procedimentos e técnicas utilizados ostensivamente, e com inédito vigor expressivo, pelos dadaístas na composição de suas imagens foram basicamente o recorte e a colagem de fotografias no quadro, associadas a interferências gráficas com materiais e texturas diversas, além da inserção de pequenos textos, palavras ou letras isoladas enquanto elementos constitutivos da própria imagem.



Imagem 7: Dada cino. Colagem dadaísta de Raul Hausmann. Fonte: ELGER, 2005. p4



Imagem 8: O culpado ainda é desconhecido. Colagem dadaísta de George Groz. ELGER, 2005 p48

Inicialmente na forma dos poemas-sonoros, a utilização do texto como fator de subversão pelos dadaístas de Zurique, foi também assimilada pelos artistas plásticos de Berlim que aderiram às hostes dadaístas.

Nos seus poemas sonoros, Hausmann destruiu a língua, isolou sílabas individuais, quebrou elementos com sentido em pedaços e reuniu os fragmentos numa ordem diferente. A língua perdeu a sua função comunicativa; os sons assumiram vida própria; nada mais tinham a dizer. [...] Nos seus cartazes-poemas ‘opto-fonéticos’, Raoul Hausmann ligou esta expressão lingüística com a pictórica. A impressão de textos dos seus poemas sonoros em grandes pedaços de papel de embrulho, deu aos sons uma forma visual. (ELGER, 2005. p.40)

Tudo isso nos leva a crer que o Dadaísmo operou uma mudança radical na forma de diálogo com o espectador da arte, com o público, a partir da re-significação desses destroços, ou pedaços de uma cultura que, para aqueles artistas (ou anti-artistas), estava decadente e deveria ser transformada. Mesmo que não se apontasse nenhum significado evidente, nenhum objetivo específico para a compreensão da realidade ou para a reinvenção da realidade em termos objetivos, está ali, na arte dadaísta, o gérmen de algo que poderia ser talvez colocado no lugar daquilo que estava se quebrando ou tinha se quebrado anteriormente. Este “algo” seria exatamente a recombinação dos fragmentos de todos aqueles cânones e emblemas da civilização capitalista ocidental, de todas as estruturas que vinham sendo questionadas e rompidas por este vendaval do início do século XX, expresso neste amplo painel de idéias e movimentos em que desfilam Freud, Nietzsche, Einstein, Picasso, Joyce. etc. No lugar da dureza, da simetria e da assepsia estéreis, prepara-se um revolucionário, anárquico e profícuo carnaval de signos. Busquemos entender este carnaval, usando as lentes do filósofo russo Mikhail Bakhtin.

## 2.2 – UM CARNAVAL DE SIGNOS VISUAIS: O DADAÍSIMO VISTO PELA LENTE DE BAKHTIN

Utilizaremos aqui alguns conceitos consolidados pela história da filosofia para compreendermos melhor o sentido e o impacto social e cultural das estratégias de significação típicas da arte visual dadaísta. O primeiro deles é o conceito de anarquia (ou anarquismo). A própria arte dadaísta, em seus fundamentos,<sup>17</sup> se vincula, de forma bastante evidente, a uma

---

<sup>17</sup> É questionável falar em “arte Dadaísta e seus fundamentos”, já que os dadaístas idealizavam uma “anti-arte” sem fundamentos pré-determinados. Mas esta postura “anti-artística” visava especificamente agredir o bom

série de procedimentos identificados historicamente, por diversos pensadores, sob a denominação comum de anarquismo. Isso se expressa tanto nos manifestos daqueles artistas quanto em diversos estudos feitos posteriormente sobre a arte dadaísta, ou sobre alguns aspectos fundamentais da arte dadaísta.<sup>18</sup>

No terreno específico das artes visuais, que é o terreno que interessa diretamente aos objetivos desse trabalho, a questão específica do anarquismo não está em primeiro plano, ou assim não pretendemos colocá-la, apesar de tal questão estar intrinsecamente vinculada a outro tema que muito nos interessa: a carnavalização. A abordagem de tal temática, acreditamos, pode lançar luz de forma mais profícua sobre os efeitos que as estratégias adotadas pelos dadaístas nas artes visuais tiveram em fenômenos relacionados tanto às demais artes visuais no decorrer do século XX (as artes visuais posteriores ao Dadaísmo) quanto a própria relação da arte dadaísta com o seu público, ou com as pessoas às quais os dadaístas se dirigiam.<sup>19</sup>

Existem várias correntes teóricas e autores que tratam do tema (ou do problema) da carnavalização e de seus efeitos<sup>20</sup>. Um pensador, porém, tem sido destacado neste terreno. Este pensador é o russo Mikhail Bakhtin. Considerado um dos principais pensadores do século XX, sua obra tem sido resgatada e revista, funcionando como referência quase obrigatória para qualquer reflexão ou qualquer estudo que se faça a respeito do tema da carnavalização.

Quando falamos de temas referentes à desestruturação anárquica dos cânones ou dos pilares da sociedade burguesa (incluindo-se nestes cânones a própria arte), que era de fato

senso na arte e seus procedimentos acadêmicos, que haviam se cristalizado no seio da sociedade burguesa. Além disso, a falta de método, em si, já é um critério passível de ser chamado de “fundamento”.

<sup>18</sup> “Manifestação de protesto que rejeitava todos os valores respeitados pelas artes e pela sociedade, o Dadaísmo está relacionado com o movimento anarquista, em voga à época da Primeira Guerra Mundial.” (HURLBURT, 2002. p22)

<sup>19</sup> “As atitudes niilistas do Dadaísmo estenderam-se à arte e ao design através da poesia e da pintura.” (HURLBURT, 2002. p22)

<sup>20</sup> Já que citamos a teoria de Nietzsche, no primeiro capítulo, a respeito do êxtase dionisíaco e de sua crítica ao cristianismo, temas que fazem fronteira com a discussão sobre o carnaval, cabe aqui uma nota a este respeito: “Como atualmente a noção nietzschiana do ‘dionisíaco’ está na moda, talvez valha a pena esclarecer as semelhanças e diferenças entre as concepções nietzschianas e bakhtiniana do carnaval. O carnaval de Bakhtin e a festa dionisíaca de Nietzsche têm em comum sua natureza enquanto ritos coletivos, nos quais os foliões mascarados ficam ‘possuídos’ e se transformam, seja através da roupa, seja através da atitude, num ‘outro’, tudo isso com uma espécie de efeito catártico. Nietzsche e Bakhtin vêem a festa carnavalesca como um alívio da hipocrisia social e do medo do corpo, mas enquanto Nietzsche tende a culpar a religião cristã por essa fobia do corpo, Bakhtin prefere culpar a ideologia feudal e a hierarquia de classes.” (STAM, 2000. p45)

o objetivo central do movimento dadaísta, estamos lidando com idéias e conceitos que possuem relação íntima com aquilo que Bakhtin identifica como carnavalização.

O carnaval, na concepção de Bakhtin, é mais do que uma festa ou um festival; é a cultura opositora do oprimido, o mundo afinal visto “de baixo”, não a mera derrocada da etiqueta mas o malogro antecipatório, simbólico, de estruturas sociais opressoras. O carnaval é profundamente igualitário. Ele inverte a ordem, casa opostos sociais e redistribui papéis de acordo com o “mundo de ponta-cabeça”. (STAM, 2000. p89)

A inversão<sup>21</sup> ou a destruição de significados convencionais, a combinação de elementos díspares dentro do mesmo espaço visual (elementos oriundos de diversas fontes e deslocados de seus contextos originais), todo este processo de desestruturação anárquica operado pela arte dadaísta, nos remete a este conceito desenvolvido por Bakhtin. Estas estratégias estão muito próximas de tudo aquilo o que reconhecemos como agentes do fenômeno da carnavalização.

A carnavalização, segundo Bakhtin, se dá prioritariamente pela inversão da ordem vigente. Ao subverter a ordem convencional através da inversão de papéis, ou através da ruptura dos padrões e da noção sobre as relações de poder estabelecida pela ordem social, o carnaval instaura uma nova ordem (ou uma desordem), no espaço e no tempo determinados para a sua prática. As pessoas, ou os personagens, que ali atuam em seus novos papéis, passam a participar de uma nova ordem. Esta nova ordem propicia o surgimento daquilo que Bakhtin chama de “corpos de final aberto”. Ou seja, corpos que, no momento da celebração carnavalesca, estão absolutamente abertos ao diálogo e à interação.

Como modelo de comunicação, a dinâmica do carnaval é tema da maior relevância. (...) Pois o eu carnavalesco não é uma entidade totalmente consciente. Seu ideal é o corpo irregular de final aberto, que não tem nenhuma necessidade de fantasias de beleza simétrica. (...) Os corpos grotescos, justamente por serem imperfeitos, precisam completar-se e chegar até os outros em um clima de confiança; são, portanto, similares a palavras dialógicas indigentes. (EMERSON, 2003. p.202)

---

<sup>21</sup> A idéia de inversão da ordem convencional e da criação de paradoxos está não só na raiz do carnaval, mas também do humor e do riso. “(...), no estará demás que hagamos una breve exposición de las situaciones más importantes que engloban a casi todas las acciones humorísticas. El siguiente cuadro nos servirá de base. Situación: contraste (desproporción o incongruencia) / exageración / repetición. (ANTONINO, 1986. p.30).” Segundo Bakhtin, o riso, a ironia, o deboche não podem estar desvinculados do carnaval.

Esta interação entre “os corpos de final aberto” se dá a partir de um rompimento com a razão, com a lógica cartesiana, com o domínio da moral e do pensamento. O espaço da razão é substituído pelo domínio dos instintos, do prazer, do êxtase, dos impulsos mais básicos do ser humano. Rompem-se os limites que determinam o fechamento dos corpos, limites que regem as relações cotidianas, fundamentalmente orientadas pelo exercício da fala. O pensamento linear que rege a linguagem verbal é temporariamente suspenso, abrindo espaço para interações regidas a partir de mecanismos, órgãos sensoriais e sentidos diversos: vísceras, pele, abdômen e genitália. Encontramos aqui uma primeira analogia entre o fenômeno aqui descrito como carnavalização e certos aspectos da arte Dadaísta. Como já dissemos, o ataque à lógica convencional da linguagem verbal (principalmente nos poemas sonoros, mas também na utilização de letras e palavras isoladas na composição dos quadros), além do apelo deliberado ao irracional, são estratégias centrais dentro do Dadaísmo.

Neste momento de ruptura, mesmo que relativa e temporária, da ordem pública e da moral, que permite a inversão dos valores coletivos, o “corpo de final aberto”, regido por demandas que se estendem do sexo à violência, passando pelo desregramento dos sentidos (quase sempre a partir da ingestão de substâncias que alteram a consciência), permitirá qualquer forma de diálogo e interação, mesmo que estes resultem, para além do prazer e do êxtase, em agressão e morte.

Pode-se objetar que todo este processo foi descrito e estudado por Bakhtin em sua análise dos escritos de Rabelais, textos que tratam fundamental e especificamente da prática carnavalesca na França da idade média. Porém, ao analisar o fenômeno do carnaval, ou da carnavalização da realidade, a partir da literatura e de práticas sociais específicas por ela descritas, Bakhtin nos fornece subsídios teóricos que podem ser transpostos para outros campos, que se estendem da arte às mais diversas práticas sociais e processos de produção simbólica. O mesmo conceito, originado dos estudos literários, tem sido, como veremos a seguir, estendido a outras formas de discursos, provenientes de outras matrizes de linguagem (visual e sonora), fundamentalmente no terreno da criação artística. “O princípio polifônico não deve ser visto como apenas um método a mais para a análise das práticas artísticas, conclui Gurevich. O diálogo e o polifonismo são as senhas de um novo paradigma cultural – que com alguma dificuldade e apesar de toda a morosidade, o monologismo e os tormentos da comunicação, vai abrindo seu caminho”(EMERSON, 2003. p.186).

A compreensão dos termos “polifonia” e “dialogismo” é também fundamental para a compreensão do carnaval em Bakhtim. A polifonia pressupõe a existência de diversas vozes que se manifestam e interagem, nem sempre em harmonia e concordância, no interior de um discurso ou de um enunciado. O contraditório, a diferença que dinamiza o diálogo é a peça chave do processo definido como “dialogismo”.

A cultura do riso é construída sobre oposições, sobre a unidade de analogias e justaposições contraditórias. Bondarev sugere que esta unidade é equivalente – embora numa “lógica de imagens” – à multiplicidade dialógica inerente às palavras. Uma vez que as inesperadas “combinações em mosaico” da imagem grotesca se parecem com as irregularidades de uma conversação em curso, Bondarev é levado a concluir que “o carnaval e o diálogo, a ontologia e a lógica bakhtinianas formam um par correlativo”. Da mesma forma como o carnaval rompe continuamente o espaço organizado, o diálogo “fervilha de perguntas ‘provocativas’, priva seus participantes do conforto espiritual e do bem-estar intelectual, reduz tudo a nada, ridiculariza, desqualifica, aniquila tudo o que foi posto de lado ou armazenado, desfaz todos os argumentos preventivos que até hoje funcionaram tão bem”. (EMERSON, 2003. p207-208)

Na citação acima, temos a sugestão de uma correspondência que existe entre a lógica da polifonia no discurso verbal ( que conduz ao diálogo) e uma imagem em mosaico. Trata-se menos de estabelecer uma similaridade entre as duas matrizes de linguagem (verbal e visual) do que de utilizar tal correspondência como metáfora do processo de significação que analisamos. Ao pensarmos nos elementos aparentemente aleatórios que são recombinados no interior de toda visualidade tipicamente dadaísta, elementos que têm seu significado muitas vezes invertido ou de diversas formas alterado através de seu deslocamento de seus contextos convencionais e através de sua recombinação com outros elementos, compondo esta “imagem em mosaico”, podemos dizer que tais elementos, com seus significados alterados, também se tornam “corpos de final aberto”, passando a fazer parte de um verdadeiro discurso polifônico (aqui, um discurso visual) na medida em que o diálogo, ou a interação entre estes elementos visuais passa a não obedecer às leis e normas da representação visual (equilíbrio, simetria, direções compositivas, pesos visuais, ritmos, contrastes) orientadas pela razão e pela lógica convencionais, que regiam seu significado num contexto anterior a tal ruptura e ao deslocamento que lhes é infligido.

A interação entre os signos (ou o “diálogo” entre os signos), no interior de um discurso (verbal, visual ou sonoro) só possui o poder de subverter convenções, mesmo que mínimas, e, portanto, impulsionar algum tipo de vida ou dinamismo para a mensagem, quando está presente a possibilidade de interferência mútua entre os signos no momento em que estes são colocados lado a lado. O novo, o inusitado, aquilo que perturba ou agride o

espectador, depende de uma transformação, amplificação, redução ou mesmo inversão dos significados convencionalmente estabelecidos para estas imagens, sons ou palavras. Estes signos necessitam, por assim dizer, estar na mesma condição dos “corpos de final aberto”, fator fundamental para a realização do “carnaval” a que Bakhtin se refere.

O conceito de carnavalização é elaborado por Bakhtin no momento em que todas aquelas rupturas no pensamento científico, filosófico e artístico se consolidavam e, de certa forma, se difundiam, passando a constituir novos parâmetros para um maior número de pessoas. Fazemos uma menção particular às teorias de Einstein sobre a relatividade.

Um ensaio contido no livro *M. Bakhtin and philosophical Culture of the Twentieth Century*, de Boris Egorov, publicado em 1991, relaciona o dialogismo com a revolução do pensamento científico precedente e seguinte à Grande Guerra. Durante essa década, lembra-nos o autor, o positivismo, a linearidade e a “singularidade” do pensamento do século XIX em diversos campos (filosofia, economia política, biologia e ciências naturais) deram lugar a novos modelos “pluralistas” e multiperspectivísticos, inspirados no pensamento einsteniano. Os campos mais estritamente científicos fizeram essa transição com notável velocidade – e Bakhtin, observa Egorov, estava determinado a fazer com que o saber literário não ficasse para trás. O jovem e intelectualmente precoce Bakhtin tinha paixão pela coordenação global das mudanças de paradigma. (EMERSON, 2003. p.187–188)

No mesmo momento, portanto, em que as teorias de Einstein ensejavam de forma definitiva uma ruptura com as compreensões tradicionais de espaço, tempo, matéria e energia, com impactos significativos sobre vários fundamentos do pensamento ocidental, sobre a lógica do próprio pensamento linear cartesiano e racionalista (cenário em que brotam, como já afirmamos, todos os movimentos da vanguarda modernista), Bakhtin elabora seus conceitos de carnavalização, polifonia e dialogismo. A noção de Bakhtin sobre a existência de uma multiplicidade de vozes num mesmo discurso, seja ele um discurso literário, um discurso visual ou o discurso do próprio pensamento, de um autor ou de um indivíduo, estará em sintonia com este momento, apontando inclusive para um fenômeno que seria observado e estudado décadas mais tarde, de forma mais intensa: o multiculturalismo, ou as culturas híbridas. Daí talvez decorra sua atualidade<sup>22</sup> (voltaremos a este assunto no capítulo 4).

---

<sup>22</sup> “Fundado em Rabelais, mas não restrito a ele, o conceito bakhtiniano de corpo grotesco à vontade no seio da smekhovaia kultura, a “cultura do riso”, mostrou-se irresistível. Todos o percebem como potencialmente subversivo e, no entanto, ao contrário das subversões elaboradas por intelectuais, ele não é elitista (porque trabalhamos aqui – literalmente – com os mais baixos denominadores comuns humanos). Não admira, pois, que o carnaval e seu corolário de valores tenham viajado com espantosa velocidade para inspirar o maio de 68 em

Este carnaval polifônico, que pressupõe a combinação de diversos elementos díspares, está presente e patente na arte dadaísta. Sua compreensão pode lançar luz sobre os efeitos e desdobramentos do movimento. A apropriação daqueles fragmentos da realidade (fotografias, manchetes, anúncios, pequenos objetos), elementos emblemáticos, oriundos de estruturas sociais e culturais consolidadas, como a ciência, o militarismo, a moral burguesa (tão combatida por quase todos os movimentos artísticos no seio do modernismo), a sua recombinação, a sua reinvenção, seu reposicionamento no interior de uma nova estrutura ou configuração visual anárquica e carnavalizada, causará um impacto ainda mais radical (em comparação com os movimentos artísticos anteriores) na sensibilidade e na percepção do público, gerando um questionamento da lógica das relações de poder, das leis morais e dos padrões de comportamento.

O efeito imediato operado por estas estratégias de desconstrução (recorte) e reestruturação da imagem (colagem) é a criação de um espaço (ou terreno fértil) propício ao surgimento (ou à possibilidade de construção) de novos significados (de significados abertos, de múltiplos significados) para aqueles antigos dados sociais e culturais, expostos ali através de suas imagens mais emblemáticas. A criação, ou a determinação de um significado possível, mas ainda inexistente, sendo mera possibilidade, se transfere de maneira radical para a esfera do observador, para o terreno da subjetividade. Ou seja, os elementos que estão ali recombinações, deslocados de seus contextos anteriores, não estão mais em condições de impor um significado dado, fechado e pronto ao observador. Pelo contrário, aqueles elementos estranhos, dispostos de forma perturbadora e aparentemente aleatória, de forma às vezes agressiva à percepção, vão exigir do observador que este participe, contribua, deposite na obra, a partir do seu olhar, de sua reflexão e de sua emoção, um significado particular ou a sugestão de múltiplos significados possíveis. Tudo isso a partir do que aquela estranha imagem diz a coisas que lhe são íntimas: fantasmas, temores, desejos, pré-conceitos, etc. Aquela estranha imagem irá exigir, ou antes, permitir ao espectador que ele se coloque na obra de uma forma mais intensa.

Obviamente, todo este processo particular de significação não é exclusividade da arte dadaísta, sendo observável em obras de movimentos e artistas anteriores. Para citar

apenas um exemplo mais evidente, bem distante no tempo, podemos fazer uma referência a obra de Hieronymus Bosch, pintor renascentista (de cuja obra abordaremos certos aspectos no capítulo 3). Seus quadros se constituíam a partir de grandes mosaicos de lendas, seres fantásticos, padrões de comportamentos, leis morais, dogmas religiosos, atos profanos, tradições, pré-conceitos e crenças vigentes no final da idade média e no renascimento.

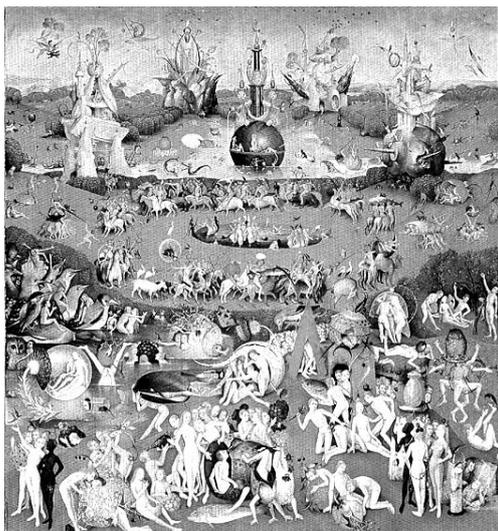


Imagem 9: O jardim das delícias. Pintura de Hieronymus Bosch. Fonte: Enciclopédia dos Museus. Volume Prado Madri. P 132



Imagem 10: O jardim das delícias (detalhe)



Imagem 11: O inferno. Pintura de Hieronymus Bosch. Fonte: Enciclopédia dos Museus. Volume Prado Madri. P 132

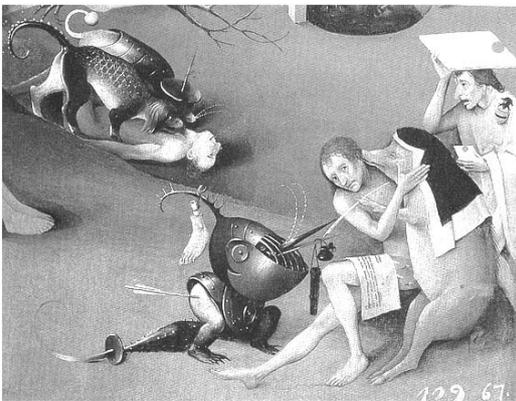


Imagem 12: O inferno (detalhe)

Todos estes elementos, assim como no Dadaísmo, também estão justapostos e organizados em estruturas formais aparentemente caóticas. Não por acaso, Bosch é considerado um dos precursores históricos (assim como Arcimboldo) do Surrealismo.

Porém, na arte dadaísta, toda esta estratégia de significação oriunda de um desejo de carnavalização do real, vai se mostrar particularmente profícua, atendendo adequadamente às novas demandas de percepção que passamos a observar nas últimas décadas do século XIX e primeiras décadas do século XX. Na verdade, as formas de cognição do ser humano, assim como diversos aspectos da própria cultura de uma maneira geral, estavam sendo afetadas por todos os lados e, portanto repensadas e reformuladas. Reformulação que se inicia, como já afirmamos, com Nietzsche, com Freud, com Einstein, com Picasso (e tantos outros) e vai se intensificar com o fim da Segunda Guerra Mundial. É daqui que partimos para percorrer agora este longo caminho que perpetua diversos aspectos da arte dadaísta, ligando-a de forma estreita a processos recentes da produção artística, particularmente a produção de imagens visuais.

### 3 – DO DADAÍSMO À MANIPULAÇÃO DIGITAL DE IMAGENS: PONTES, PROCESSOS, CORRESPONDÊNCIAS

Iniciamos este trabalho discorrendo sobre aquilo que Jung chamou de “desenvolvimento da psique coletiva” ao descrever em seu livro *O espírito na arte e na ciência*, os indícios do início de um amplo processo cujos primeiros sinais se fazem notar nas obras de diversos cientistas, filósofos e artistas, como Freud, Nietzsche, Einstein, Joyce e Picasso. O romance *Ulisses*, a descoberta do inconsciente, o cubismo, a teoria da relatividade, todos estes fenômenos representariam em conjunto o precedente histórico de um processo que se iniciaria nas últimas décadas do século XIX e se estenderia até os nossos dias.

Os movimentos de vanguarda artística, inspirados em grande parte pela ciência e pela filosofia, buscavam uma virada radical em diversos aspectos da cultura ocidental, fundamentalmente no que dizia respeito às relações de poder e à opressão mantida a partir de códigos morais e valores que já se mostravam defasados (patriotismo, dogmas católicos, arte acadêmica, obediência a lei paterna, etc). O movimento dadaísta, talvez por ter criado, mesmo que intuitivamente, uma estratégia para a composição de visualidades, através de técnicas e procedimentos novos, que permitiam uma melhor adequação de suas imagens visuais a esta nova realidade, tornou-se uma das principais referências e fontes de inspiração para outros importantes movimentos culturais e artísticos que se desenvolveram posteriormente.

Se o Dadaísmo tivesse abrangido tão-somente o protesto contra a guerra e contra a racionalidade dessa cultura – proclamando, por sua vez – o irracional e o acaso como caminhos para se encontrar uma realidade humana mais autêntica – o fenômeno não teria ultrapassado o momento histórico que o gerou e a que se referia o protesto. (...) Acontece, porém, que através do protesto, ou melhor, além do protesto, deu-se uma verdadeira descoberta de novos mundos da linguagem. Houve uma espécie de renascimento de materiais e técnicas. A capacidade inventiva dos artistas revelou a existência de formas de expressão em todo tipo de materiais e combinações, muitas vezes materiais desprezados ou “desprezíveis” (pedacinhos de cartas rasgadas, recompostas em belíssimas composições caligráficas e tipográficas – Kurt Schwitters, que depois foi professor da Bauhaus, sacos de anagem, trapos e pregos – Picasso). Os próprios conceitos do que seria uma forma de arte (forma expressiva) foram reformulados numa visão nova e produtiva. Ainda que o propósito do Dadaísmo fosse destruidor, visando abolir as normas estabelecidas e, com isso, muitos preconceitos, o fato é que, através dos objetos que criaram, os artistas desenvolveram novas possibilidades formais e todo um vocabulário novo que veio enriquecer a linguagem nos vários campos da arte. No sentido artístico, sua ação foi verdadeiramente construtiva. (OSTROWER, 2004. p341)

### 3.1 – DESDOBRAMENTOS DO DADAÍSMO NO SENTIDO DA INTERAÇÃO COM O PÚBLICO: BAUHAUS E POP ART

O Dadaísmo, que foi reconhecidamente um movimento anti-artístico, talvez visasse, simplesmente, um questionamento a respeito de uma série de fenômenos que, segundo a visão dos adeptos do movimento, instaurara-se em tudo aquilo que, naquele momento, era chamado de arte: narcisismo do artista, a funcionalidade da arte, a moral burguesa ditando tendências formais e temáticas, a padronização e o academicismo, etc. O que ocorreu de fato, a despeito destes propósitos questionadores, foi que as obras de arte visual do Dadaísmo (sem entrar no mérito das demais linguagens e formas de expressão utilizadas pelo grupo) introduziram ou estimularam na história da arte e da imagem, de forma radical e apenas esboçada por alguns movimentos precursores (Futurismo e Cubismo, por exemplo), técnicas e estratégias de significação que marcariam definitivamente os trabalhos de comunicação visual durante as décadas posteriores, até os nossos dias (seja em movimentos como a *Pop Art* e a Poesia Concreta, no Brasil, ou nos trabalhos comerciais de *designers* e publicitários, em cartazes, anúncios, impressos e *out-doors*).

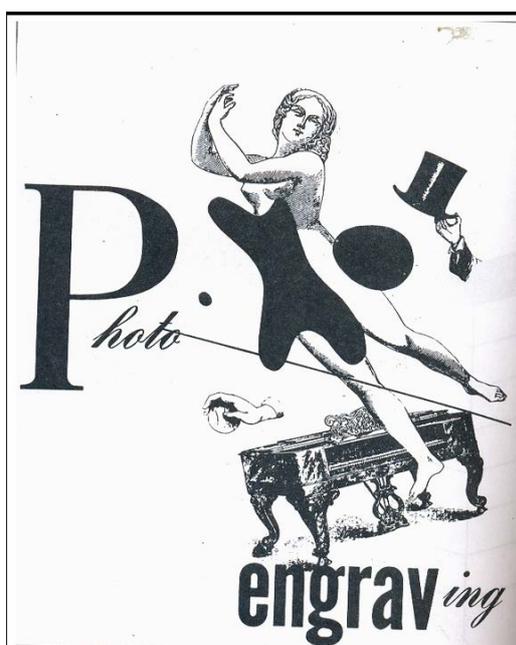


Imagem 13: Capa de folheto, elaborada por Lester Beal. HURLBURT, 2002. p46



Imagem 14: Design para página de revista, elaborado por Bradbury Thompson. Fonte: HURLBURT, 2002. p84

As técnicas e formas de expressão dadaístas, em sua essência, foram sucessivamente incorporadas, no decorrer das décadas seguintes, por diversos movimentos artísticos e mesmo pelo trabalho de profissionais a serviço do mercado de comunicação visual, via publicidade ou *design*.

O Dadaísmo influenciou nos designers gráficos de duas maneiras igualmente importantes: ajudou-os a se libertarem das restrições retilíneas e reforçou a idéia cubista do uso da letra em si mesma como uma experiência visual. [...] Apesar de todas as suas extravagâncias, o Dadaísmo deve ser encarado seriamente, em virtude da sua influência nos demais movimentos artísticos que se seguiram. (HURLBURT, 2002. p23 )

A tendência para composições assimétricas e a busca de um equilíbrio visual que não mais se baseava na distribuição harmônica e equidistante no campo visual, irá orientar o trabalho e a pesquisa de escolas, artistas e profissionais do *design*, inspirados pelas arrojadas experiências do Dadaísmo<sup>23</sup>. Só para citar o exemplo mais evidente, a escola alemã de

---

<sup>23</sup> Interessante perceber que, ao contrário da arte ocidental, muito guiada (com honrosas exceções) até aquele momento, pelos cânones do renascimento (simetria, perspectiva linear e central), a arte oriental já experimentava uma tendência para a assimetria e para outros padrões de perspectiva (perspectiva oblíqua, com dois pontos de fuga, por exemplo). Isto reforça a idéia de que os movimentos de vanguarda artística faziam parte de um processo mais amplo, que veio a incluir uma aproximação da filosofia e da ciência ocidental com diversas tradições do pensamento oriental.

arquitetura, arte e *design* denominada Bauhaus e fundada após a Primeira Grande Guerra, trouxe para seu corpo docente artistas oriundos de diversos movimentos de vanguarda, do Dadaísmo (como Kurt Schwitters, por exemplo) ao Construtivismo russo e ao Cubismo (sendo que estes dois movimentos, de forma particularmente forte, já possuíam relações estreitas, em termos estéticos e ideológicos, com o Dadaísmo). “A semente de experimentação livre que tinha sido lançada pelo Dadaísmo encontrou depois da guerra um novo solo fértil. Na Bauhaus (oficina de construção), uma academia alemã de artes que se tornou lendária em tudo, nos métodos de ensino e na qualidade artística dos professores, as novas idéias se tornaram ação” (OSTROWER, 2005. p345).

Apesar da abertura dos significados e da tendência ao anarquismo<sup>24</sup> que eram próprios do Dadaísmo, suas técnicas e procedimentos incorporados e estudados pela Bauhaus, irão evoluir no sentido de uma possível aplicabilidade, ou funcionalidade, em outras esferas da comunicação visual, que não restritas ao que se considerava “arte”, no sentido mais nobre deste termo. O uso da palavra e das letras como elementos de composição da imagem, estabelecendo relações diversas com outros elementos visuais, a colagem fotográfica, a liberdade na composição (assimetria, associações livres de imagens), todas estas técnicas e procedimentos de elaboração de imagens, tornaram-se fundamentais para toda a comunicação visual direcionada ao mercado que se desenvolveu posteriormente, especialmente no *design* e na publicidade. As fronteiras entre o “artístico” e o “comercial” (categorias que ainda hoje são objetos de debate e polêmica) começavam a se dissolver.

---

<sup>24</sup> Artistas como o pintor russo Wassily Kandinsk, um dos principais expoentes da escola Bauhaus, preocupava-se de forma particular com a questão da abertura dos significados e do diálogo entre as diversas linguagens e meios de expressão na produção artística, residindo aí um dos grandes diálogos e pontos de aproximação entre os diversos movimentos de vanguarda. Não por acaso, Kandinsk teorizou, em suas aulas, sobre as relações entre a cor e os sons musicais, ou seja, entre as matrizes visual e sonora da linguagem (voltaremos a este assunto de forma detalhada no capítulo 5), tornando-se um dos pais da arte abstrata (ou do Expressionismo Abstrato).

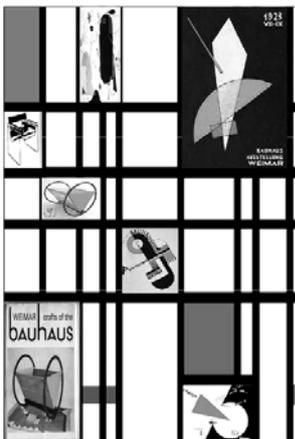


Imagem 15: Design da Bauhaus. Fonte: <http://tipografos.net/bauhaus/mestres.html> acessado em 25/11/2010



Imagem 16: Design da Bauhaus. Fonte: <http://aulas.pro.br/blog4/?p=11> acessado em 25/11/2010



Imagem 17: Capa de publicação da escola Bauhaus, elaborada por Herbert Bayer. Fonte: HURLBURT, 2002. p39

László Moholy-Nagy, em 1923, quando aderiu ao Bauhaus, estava bem familiarizado com as idéias do movimento De Stijl, de uma tipografia assimétrica e simplificada. Conhecia também o trabalho experimental de Man Ray em fotografia e fotogramas, e a utilização pós-cubista de montagem e colagem no design. (...) Os construtivistas e o primeiro grupo de designers da escola Bauhaus também conheciam perfeitamente as propostas libertárias do movimento Dada; contudo, era propósito destes movimentos, bem como do De Stijl, dar um sentido de ordem e de objetividade ao caos instituído pelo Dadaísmo. (...) Em muitos sentidos, o Bauhaus, menos do que um movimento, foi um centro de estudos que reuniu, em uma escola dedicada a testar novas concepções artísticas, as idéias acumuladas nas duas primeiras décadas do século. (HURLBURT, 2002. p23-38-40)

A escola Bauhaus foi fechada pelos nazistas, ainda na década de 30, mas seu impacto sobre a comunicação e as artes visuais do século XX, perpetuando através de seus alunos as lições de grandes nomes das vanguardas artísticas dos anos anteriores, era definitivo. A partir da década de 50, após o fim do longo e negro período que se estendeu da crise de 29 ao término da Segunda Grande Guerra, com todas as suas conseqüências econômicas e morais, o espírito de contestação e questionamento próprio das vanguardas das décadas de 10 e 20 será renovado em diversas frentes. Destacaremos a seguir alguns fenômenos que teriam uma relação mais estreita com certas especificidades do Dadaísmo.

Principalmente via Bauhaus, as fundamentais formas da visualidade dadaísta irão se difundir para além do terreno exclusivo e restrito da experimentação e da vanguarda, ou para além daquilo que passou a ser considerado “produção artística” de fato<sup>25</sup>. Quando a Bauhaus inaugura este diálogo entre os vários fundamentos estéticos instituídos pelas diversas vanguardas artísticas e o universo da aplicabilidade e funcionalidade técnica e comercial, estes fundamentos estéticos passam a atingir, por conseqüência, um público bem mais amplo e diversificado. Da mesma forma passa a estabelecer um novo tipo de relação com este novo público. A respeito deste “novo tipo de relação com o público”, que não é mais aquela relação estabelecida nos momentos de ruptura das décadas de 10 e 20 (com seus efeitos

---

<sup>25</sup> Com todas as implicações que tal noção sugere, a discussão teórica a respeito do que pode ou não na contemporaneidade ser considerado “arte” tornou-se um verdadeiro pântano, ou poço sem fundo. Não pretendemos aqui entrar neste debate, embora reconheçamos sua importância. O que nos interessa, no momento, é constatar que diversos padrões formais e técnicos da visualidade contemporânea originam-se no Dadaísmo (um movimento considerado “de vanguarda artística”) e se perpetuam no terreno do *design* e da publicidade (práticas consideradas “comerciais”).

perturbadores, chocantes e desestabilizadores) trataremos no capítulo 5. Por hora, basta-nos destacar o caminho inverso a este, percorrido pelos criadores da *pop art* norte-americana, nas décadas de 50 e 60.

Ao final da década de 50 e início da década de 60, o espírito do Dadaísmo ressurgiu em Nova York – as caixas Brillo de Andy Warhol e o telefone limp de Claes Oldenburg nada mais são que uma variação da roda de bicicleta de Duchamp. (...) o vistoso movimento artístico que viria a ser designado como “pop” somou o espírito dadaísta com o espírito mais comercial do design gráfico e encontrou aplicação especialmente na publicidade e na indústria da embalagem. (HULRBERT,2002. p23-43)

Assim sendo, no sentido contrário ao processo deflagrado pela Bauhaus, a *Pop Art*, irá se apropriar de imagens e elementos emblemáticos da indústria cultural (elementos e imagens direcionados ao fomento do consumo, peças de comunicação visual e publicidade, o rosto de celebridades do cinema, da TV e da política, objetos de consumo direto, etc), interferindo graficamente ou pictoricamente nestes elementos e imagens, no sentido de retirá-los de seus contextos originais e convencionais (fomento de consumo ou culto a personalidades, por exemplo) e conferir-lhes a “aura” ou o “status” de objetos de arte.

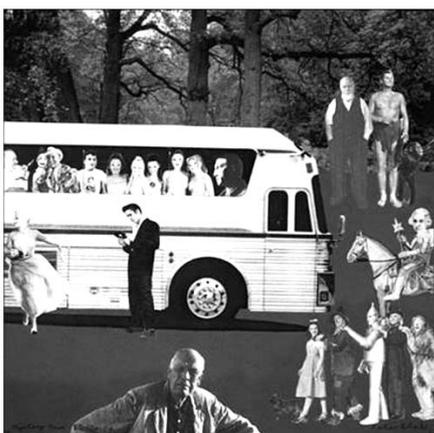


Imagem 18: Fotocolagem de Peter Blake. Fonte:

<http://blogof.francescomugnai.com/2009/11/a-brief-history-of-illustration-part-iii/> acessado em 25/11/2010



Imagem 19: Do they know it's Christmas ? Colagem de Peter Blake. Fonte: [http://blogs.knoxnews.com/silence/archives/2005/12/its\\_christmas\\_1.shtml](http://blogs.knoxnews.com/silence/archives/2005/12/its_christmas_1.shtml) acessado em 25/11/2010



Imagem 20: O que é que torna o lar dos nossos dias tão diferente, tão atraente? Fotocolagem de Richard Hamilton . Fonte: <http://virtualiaomanifesto.blogspot.com/2007/11/da-pop-art-united-colors-of-benetton.html> acessado em 25/11/2010

Vejamos o que Klaus Honnef diz a respeito de Andy Warhol, aquele cujo nome virou quase sinônimo de *Pop Art*.

Apesar da estima crescente de que Andy Warhol gozava nos meios da publicidade e do luxo, ele aspirava a ser reconhecido como artista, como “verdadeiro” artista, cujos quadros seriam a única recomendação e atingiriam, quando não ultrapassassem mesmo, o valor dos bens de consumo cobiçados. Sabe-se que Warhol escondia seus trabalhos comerciais, quando esperava a visita de colecionadores de arte no seu estúdio, pois, mesmo na Nova York dos anos 50, a

arte comercial tinha fama de mau gosto. Não era ela sinônimo de cálculo, rotina, reprodução, mecanização e até mesmo mentira ? Não era ela o oposto da arte “autêntica”, este verdadeiro espelho da alma e do coração, sentido e não fabricado, incondicional e eternamente consagrado a verdade ? (HONNEF, 2000. p21)

O movimento da *Pop Art* acontece no momento em que a TV se consolida como o grande meio de comunicação de massas das últimas décadas do século XX e ao mesmo tempo em que a indústria do cinema atinge o seu apogeu nos Estados Unidos. Embora se questione seus objetivos e os resultados alcançados<sup>26</sup>, os artistas que foram reunidos sob esta denominação comum tentavam operar, de certa forma, uma desconstrução destes novos cânones (objetos de consumo veiculados pela propaganda e celebridades cultuadas pelo público) instituídos pela cultura de massas.

A estratégia do deslocamento de imagens de seus contextos originais, interferindo em sua visualidade, seja associando-a por justaposição com outras imagens ou aplicando-lhe interferências gráficas através de recursos pictóricos (tinta, grafite, carvão, etc), remete a mesma estratégia usada pelos dadaístas em suas imagens visuais, mesmo que os resultados obtidos pelos artistas *pop* não tenham sido igualmente perturbadores ou chocantes.



Imagem 21: Mick Jagger. Serigrafias de Andy Warhol. Fonte HONNEF, 2000. p79

---

<sup>26</sup> “Apesar de os artistas *pop* e seus porta-vozes loquazes pretenderem que se trata de um protesto – contra alguma coisa como a ‘banalidade’ da vida moderna – nada existe em suas formas que justifique tal pretensão. (...) Aliás, já que o dito protesto nunca passou de um pseudoprotesto, seu sensacionalismo não ofendeu nem chocou a ninguém e muito menos ao mercado. (...) Do ponto de vista do estilo, da renovação de formas expressivas que enriqueçam e ampliem o alcance de nossa visão de realidades humanas, o movimento *pop* não foi tão bem sucedido” (OSTROWER, 2004. p348)

### 3.2 - DESDOBRAMENTOS DO DADAÍSMO AINDA NO SENTIDO DA RUPTURA: MOVIMENTOS DE CONTRACULTURA.

Um outro fenômeno, geográfica e historicamente bem mais amplo, que deixou marcas profundas em diversos campos da cultura e da sociedade nas últimas décadas do século XX e que pode, em diversos aspectos, ser compreendido como uma extensão de vários ideais<sup>27</sup> do movimento dadaísta, tendo resgatado várias de suas estratégias de intervenção cultural a partir da década de 60, é o conjunto de eventos reunidos sob a denominação comum de “contracultura”. Não pretendemos afirmar aqui que o Dadaísmo tenha sido o maior, ou muito menos o único, motor dos movimentos de contracultura, mas sua influência é bastante perceptível e mesmo significativa.

É neste sentido que podemos fazer um *link*, pensando ainda nas reflexões de Jung sobre um processo de “desenvolvimento da psique coletiva” que se inicia no final do século XIX, entre os esforços das diversas vanguardas artísticas (especialmente o Dadaísmo e o Surrealismo) em propor uma revisão e mesmo uma reestruturação dos costumes, das relações entre os indivíduos, da moral vigente, e portanto, da própria ordem da sociedade capitalista, e os esforços, talvez mais radicais, na mesma direção, empreendidos pelos movimentos da contracultura. Todo aquele questionamento que foi iniciado por Freud, por Einstein, por Nietzsche e pelos artistas do modernismo não teria sido suficiente para que a sociedade burguesa e o capitalismo (fundamentados, entre outras coisas, no industrialismo, no militarismo, no racionalismo, no cientificismo e no machismo), que eram os alvos principais de todos estes movimentos, fosse transformado. Afinal, foi o que parece ter sido demonstrado pelos resultados da Segunda Grande Guerra (holocausto judeu e bomba atômica), bem pior do que a primeira (alvo imediato e direto do Dadaísmo). Talvez a contracultura tenha caminhado no sentido de uma radicalização de diversos princípios de tudo aquilo que foi chamado de Modernismo.

No Brasil, dentro do contexto dos movimentos de contracultura, podemos observar no Tropicalismo<sup>28</sup>, uma relação direta com algumas estratégias dadaístas. Esta

---

<sup>27</sup> Mais uma vez temos que relativizar o termo “ideais”, quando empregado para se referir ao Dadaísmo, já que este movimento não definia ou propunha ideais e objetivos claros.

<sup>28</sup> É controversa a categorização do Tropicalismo enquanto movimento de contracultura. Porém, mesmo que se questione seus fundamentos contraculturais, é inegável que seu surgimento e seu desenvolvimento se deu no

relação se dará, principalmente, pela característica fundamentalmente híbrida e dialógica de suas peças (para não dizer “produtos”) e manifestações artísticas. Inicialmente um movimento deflagrado por um grupo de músicos, poetas e artistas plásticos, o Tropicalismo logo fez sentir os reflexos de sua presença também no teatro (O Rei da Vela, Roda Viva) e no cinema (Macunaíma, O Bandido da Luz Vermelha).

No final da década de 60, o tropicalismo retomou contato com o carnaval e a paródia. O tropicalismo inspirava-se em parte no modernismo brasileiro, especialmente na concepção de “antropofagia”, de Oswald de Andrade, enquanto metaforicamente aplicada a produtos culturais. (De fato, a teoria e a prática da antropofagia artística podem ser vistas como a contribuição especificamente brasileira à discussão internacional de “intertextualidade”). (...) A noção de “antropofagia simplesmente reconhece a inevitabilidade da intertextualidade, para usar o termo de Kristeva, ou do “dialogismo” para usar de Bakhtin. (STAM, 2000. p55)

Ao dialogar com o Modernismo, resgatando a noção de antropofagia, o Tropicalismo cria um painel em forma de mosaico que estampa um retrato multifacetado da cultura nacional, devorando, digerindo e devolvendo ao público aspectos contraditórios desta mesma cultura, inclusive com a incorporação de elementos da cultura de massas internacional, aqui justapostos de maneira anárquica, irreverente, carnavalizada. Dessa forma uma série de valores, de padrões nas relações sociais, além de alguns supostos fundamentos de uma cultura nacional pura e autêntica, são colocados em cheque, recortados, recombinaados, colados e, portanto, re-significados.

Vemos que este movimento no Brasil da década de 60, caminha no sentido da construção de um diálogo entre tradições, entre elementos culturais de naturezas e origens diferentes, com objetivos diferentes, propondo uma convergência de significados diversos, mesmo que uma convergência também anárquica, para a proposição de uma identidade

---

interior e em permanente diálogo com diversos movimentos patentemente contraculturais, como o Cinema Marginal e a Poesia Marginal (só para citar os mais evidentes). Não por acaso, o manifesto publicado por Rogério Sganzerla na ocasião de lançamento de *O Bandido da Luz Vermelha*, é considerada por muitos como a primeira grande manifestação da contracultura no Brasil, sendo que o filme, por sua vez, é deliberadamente “tropicalizado” (para usar expressão de Robert Stam), em sua colagem anárquica de gêneros e referências culturais. “As categorias conceituais de Bakhtin são especialmente relevantes para as produções tropicalizadas, antropofágicas, da vanguarda cinematográfica. (Em) *O Bandido da Luz Vermelha* (...) a colagem improvável de gêneros incompatíveis torna o filme inapelavelmente antiilusionista, transformando-o numa compilação de pastiches.” (STAM, 2000. p55-56 )

possível para o Brasil, a partir do multiculturalismo, que não apontaria para significados óbvios e estanques.

Na interrogação, na pesquisa e na agressão, o tropicalismo de 68 se fez confluência de inspirações; enquanto experiência de montagem do diverso, trouxe múltiplas tradições para o centro da cultura de mercado. Abrangente em seu diálogo, afirmou uma poética muito peculiar que o auxiliou a cumprir este papel de síntese, pois, no seu retorno a Oswald de Andrade, fez da intertextualidade o seu maior programa, completando, deste modo, o arco de reposições do modernismo de 20 realizado no binômio 50/60. (XAVIER, 1993. p20)

O Tropicalismo talvez tenha sido o movimento artístico dos últimos 40 anos que mais deixou marcas em diversos campos da atividade cultural no Brasil, principalmente na música, no cinema e nas artes plásticas. Isso atesta a relevância de seus questionamentos e de suas estratégias para a construção de um imaginário coletivo para o país, em diálogo com outros contextos da arte e da cultura transnacionais. “No seu jogo de contaminações – nacional/estrangeiro, alto/baixo, vanguarda/kits – o Tropicalismo pôs a nu o seu próprio mecanismo. Ou seja, chamou a atenção para o momento estrutural das composições” (XAVIER, 1993. p21). Esta última citação deve ser destacada, pois ela remete a um fato que abordaremos de maneira específica no capítulo 4: uma parte daquilo que chamamos de “hibridismo na visualidade contemporânea” está intimamente ligada a este “colocar a nu o seu próprio mecanismo de construção da mensagem”. Voltaremos oportunamente a este assunto, mas destacamos aqui sua relevância para a compreensão das relações entre os vários momentos deste processo mais amplo que abordamos (seja no Dadaísmo, na *pop art*, ou no Tropicalismo).

Uma última curiosidade em relação aos vínculos entre o Dadaísmo e o Tropicalismo. Em meados da década de 90, Caetano Veloso e Gilberto Gil criaram em parceria um álbum para a comemoração dos 30 anos do movimento tropicalista, denominado *Tropicália 2*. O LP buscava uma síntese de propostas e influências do movimento, através de referência múltiplas, por exemplo, a outros movimentos ligados de alguma forma ao Tropicalismo, como o Cinema Novo e a Bossa Nova. Uma das faixas faz referência explícita ao termo Dada (origem da denominação do movimento dadaísta), ao mesmo tempo em que homenageia a Poesia Concreta:

ADEUS

DEUSA

A F R O

D I T E

T E V I

V I D A

D A D A

ADEUS

Voltando ao plano internacional, destacamos um movimento inserido no contexto da contracultura na Europa, que pode ser considerado o movimento germinal de toda aquela grande epidemia de movimentos de contestação e transformação sócio-culturais que se alastrou pelo mundo na década de 60, da Primavera de Praga ao Maio de 68 na França. Trata-se do movimento *Provos*, ocorrido na Holanda, mais especificamente em Amsterdã, entre 1965 e 1967.

Quando se fala do lugar de origem da contracultura, todos instantaneamente, apontam para o Sunshine State (neste caso, a Califórnia), ignorando os venturosos pioneiros holandeses, cujas atividades anarquistas e tribais anteciparam Merry Pranksters, Diggers e Yippies. (...) Suas ações tiveram eco extraordinário e inspiraram uma quantidade enorme de imitadores nos então nascentes movimentos de contestação europeus e americanos. (...) Os *provos*, juntamente com os Beatles, Allen Ginsberg e Bob Dylan ( e mais alguns milhares de pessoas que se sintonizaram repentinamente no mesmo programa evolutivo), foram um dos elementos decisivos daquela estranha operação de alquimia que, por volta da metade dos anos 60, produziu uma deflagração de consciências. Uma operação que obrigou o ocidente a rever os próprios planos de vôo e a desligar o piloto automático, oferecendo a um largo número de humanos a visão de outras opções de vida. (GUARNACCIA, 2001. p11-12 )

É curioso observar que Guarnaccia, na citação acima, utiliza a expressão “o mesmo programa evolutivo”, o que nos remete novamente à noção de um “desenvolvimento da psique coletiva”, que já havíamos apontado no pensamento de Jung. Outro aspecto a ser destacado, e que será de alguma relevância para a seqüência de argumentações deste capítulo, é a constatação de que na base dos movimentos de contracultura existe uma inspiração nas práticas “tribais” (ou poderíamos dizer “comunitárias” ?) e anárquicas.

Em seu aspecto anárquico, podemos dizer que o movimento *provos* (assim como a *pop art* e o Tropicalismo, no caso brasileiro) também operou uma retomada e uma extensão de diversas práticas tipicamente dadaístas<sup>29</sup>. Dentre estas práticas, ou estratégias de atuação, está a adoção e apropriação de objetos, inicialmente de uso prosaico, mas posteriormente revestidos por eles de um valor simbólico específico para seus objetivos, além da interferência perturbadora em ambientes públicos e solenes, ou seja, *os happenings*.

A bicicleta *provos* é a reencarnação do cavalinho de pau dos dadaístas. Mas, do ponto de vista mítico, a bicicleta é muito mais: é um instrumento primário de iniciação, da passagem da experiência por parte do “ancião” amoroso. Pensem bem: jamais alguém que nos queira mal poderá nos ensinar a pedalar. (...) Sem dúvida, a crítica antiautomobilística dos Provos deve muito às intuições de Constant quanto às mudanças sociais provocadas pela automatização do trabalho. Van Duijin, de resto, nunca escondeu sua admiração pela obra do ex-situacionista, que, por sua vez, demonstrou-se desde logo um entusiástico apoiador do movimento que foi crescendo ao redor dos *happenings*. (GUARNACCIA, 2001. p75-78 )

Além dos *happenings* e da adoção da bicicleta como objeto símbolo, os textos e manifestos publicados nas muitas revistas ligadas ao *Provos* (*Desperado*, *Lynx*, *Volte*, *Por*), constituem verdadeiras compilações de diversas máximas propagadas pelos dadaístas na década de 20.

Concepção gráfica bonita, cadernos em papel prateado, páginas furadinhas, folhas perfiladas, um produto realmente muito artístico, com artigos em estilo dadaísta, como este: (...) “O Branco – BOOOM ! é uma brincadeirinha sob a bunda de deus. É uma Bomba Deluxo colocada sob os púlpitos e os altares, sob a corrente do relógio do prefeito, sob a boina dos tiras, sob os tanques e os caças da Otan. (...) Queime os Rembrandts, mate a grande Arte, a Grande ARTE, a GRANDE ARTE, A GRANDE ARTE!!!” (GUARNACCIA, 2001. p95-96)

Outro aspecto que deve ser ressaltado no movimento *provos*, e que se vincula aos desdobramentos que seguem no presente trabalho, diz respeito a suas conseqüências diretas, seja influenciando outros movimentos de contracultura em quase todo o mundo, seja

---

<sup>29</sup> Alguns dos membros mais destacados e atuantes do movimento *provos*, estavam diretamente vinculados a um movimento anterior, o *Situacionismo*, que, por sua vez tinha ligação estreita e direta com o movimento dadaísta. “Toda esta epopéia tem por denominador comum o absurdo. Como diabo um grupinho de visionários, composto por artistas de vanguarda, magos, vândalos, ex-situacionistas, estudantes desocupados, anarquistas, gente à toa e piromaniacos pôde ter êxito ?” (GUARNACCIA, 2001. p14 )

transformando de fato o perfil da cidade de Amsterdã, que não seria mais a mesma. “Sem os *Provos*, Amsterdã não teria sido o que se tornou: a lendária Meca da contracultura, um laboratório para ousadas experiências sociais e revolucionárias” (GUARNACCIA, 2001. p13). Além disso, o que mais nos interessa destacar, foi a implementação de um ambiente propício ao multiculturalismo, fenômeno que estaria estreitamente ligado com a noção de hibridismo que pretendemos mostrar adiante. “Também surpreendente é o respeito de que gozam na Holanda as minorias (qualquer tipo de minoria) e as idéias mais heterogêneas (é triste considerar surpreendente o que deveria ser algo normal em qualquer país civilizado)” (GUARNACCIA, 2001. p17).

Neste ponto atingimos um momento de virada no trabalho, pois à questão dos desdobramentos ideológicos da arte dadaísta em diversos fenômenos culturais no decorrer do século XX, soma-se a abordagem de outro processo igualmente importante para o estabelecimento de tendências estéticas na visualidade contemporânea (no caso que mais nos interessa, o hibridismo): o desenvolvimento e o reflexos da tecnologia digital, em alguns de seus aspectos mais relevantes.

### 3.3 – TECNOLOGIA DIGITAL, COMPUTADORES E *INTERNET*: O CENÁRIO CONTEMPORÂNEO E PÓS-CONTRACULTURA

Podemos observar um vínculo, que nos parece até certo ponto surpreendente, entre alguns desdobramentos diretos da contracultura nos Estados Unidos, e a difusão e consolidação da rede mundial de computadores, tal qual a conhecemos hoje. A tecnologia digital, que possibilitou o surgimento posterior da *web*, desenvolveu-se de forma vertiginosa a partir da década de 40 do século XX, embora o seu princípio fundamental, o código binário (cheio/vazio, positivo/negativo, um/zero) fosse conhecido e utilizado em diversas operações desde a antiguidade, por diversos povos.

Curiosamente, a Segunda Guerra Mundial, evento de impacto universal que ocasionou uma mudança radical de posturas a partir da década de 50 (e poderíamos incluir neste conjunto de mudanças o surgimento da Guerra Fria e o próprio advento da contracultura, já abordado) é o mesmo evento que impulsionou as pesquisas para o desenvolvimento definitivo do computador (para fins de sua utilização no conflito armado), pesquisas que se arrastavam de forma relativamente lenta desde a década de 20.

O primeiro “modelo de computador eletrônico de aplicação geral” foi apresentado em 1946, mas seu uso permaneceu rigorosamente restrito a aplicações estratégicas nas áreas da administração pública e dos empreendimentos científico-militares, por pelo menos mais vinte anos. A criação e manipulação de imagens via computador e o início de sua utilização mais ampla em outros segmentos da vida social começa a ser verificada apenas a partir de meados da década de 60.<sup>30</sup>

Os germens daquilo que viria a ser chamado de *internet* encontram-se exatamente na década de 60, ainda dentro do contexto geo-político da Guerra Fria, sendo que a rede de computadores idealizada naquele momento surgiu, da mesma forma que o computador na década de 40, como instrumento para aplicações em caso de conflito armado.

Como se sabe, a internet originou-se de um esquema ousado, imaginado na década de 60 pelos guerreiros tecnológicos da Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos Estados Unidos (a mítica DARPA) para impedir a tomada ou a destruição do sistema norte-americano de comunicações pelos soviéticos, em caso de guerra nuclear.(...) O resultado foi uma arquitetura de rede que, como queriam seus inventores, não pode ser controlada a partir de nenhum centro e é composta por milhares de redes de computadores autônomos com inúmeras maneiras de conexão, contornando barreiras eletrônicas. (...) Essa rede foi apropriada por indivíduos e grupos no mundo inteiro e com todos os tipos de objetivos, bem diferentes das preocupações de uma extinta guerra fria. (CASTELLS, 2000. p25-26 )

Nas primeiras apropriações da rede de computadores (e nos diversos estudos subseqüentes para seu desenvolvimento) encontra-se o vínculo que se estabeleceria entre a lógica que hoje norteia a produção e a circulação de informações pela *internet* e os movimentos de contracultura. “Apesar do papel decisivo do financiamento militar nos primeiros estágios da indústria eletrônica, o grande progresso tecnológico que se deu no início dos anos 70 pode ser relacionado à cultura de liberdade, inovação individual e iniciativa empreendedora oriunda da cultura dos *campi* norte-americanos da década de 60” (CASTELLS, 2000. p25). Na verdade, neste contexto de inovações e tentativas de mudança de comportamento e atuação política que orientava os movimentos de contracultura, uma série de indivíduos e grupos (organizados ou não) perceberam neste novo instrumento tecnológico (o computador) aplicado a um novo sistema de comunicação e circulação de informações (a

---

<sup>30</sup> No livro *Arte da animação: técnica e estética através da história*, Alberto Lucena Júnior discorre longamente sobre este processo evolutivo da tecnologia digital e de sua aplicação na arte da animação.

*internet*), a possibilidade da efetivação de várias daquelas aspirações aparentemente utópicas. “Meio inconscientemente, a revolução da tecnologia da informação difundiu pela cultura mais significativa de nossas sociedades o espírito libertário dos movimentos dos anos 60” (CASTELLS, 2000. p25).

Um dos elementos mais definidores do que seja uma lógica das redes, talvez seja a noção de comunidade virtual. Nos referimos anteriormente às “práticas tribais” do movimento *provos*, e lembramos agora as experiências de vida comunitária dos *hippies* e demais grupos dentro de todo o espectro de experiências que constituíram a contracultura, em todas as suas nuances (dos Novos Baianos, herdeiros diretos do Tropicalismo no Brasil, aos Panteras Negras norte-americanos).

Enquanto a cultura *hacker* forneceu os fundamentos tecnológicos da internet, a cultura comunitária moldou suas formas sociais, processos e usos. (...) As comunidades *on-line* tiveram origens muito semelhantes às dos movimentos contraculturais e dos modos de vida alternativos que despontaram na esteira da década de 1960. A área da Baía de São Francisco abrigou na década de 1970 o desenvolvimento de várias comunidades *on-line* que faziam experimentos com comunicação por computadores. (CASTELLS, 2001. p47 )

Lembrando mais uma vez o movimento *provos*, é em Amsterdan que encontraremos uma destacada e pioneira experiência de comunidade virtual, entre algumas outras espalhadas pelo mundo. Da mesma forma, diversas pessoas que se encontravam no centro de ações diretamente ligadas ao movimento contracultural norte-americano, são aquelas mesmas que irão descobrir a possibilidade de utilização da *internet* como instrumento de mobilização e intercâmbio de idéias, fazendo desta mera possibilidade, uma realidade.

O WELL, um dos mais inovadores entre os primeiros sistemas de conferência, foi iniciado na área da Baía de São Francisco por Stewart Brand (biólogo, pintor e aficionado por computador que criou o *Whole Earth Catalog*, a publicação que revigorou a contracultura da década de 1970) e Larry Brilliant (membro do grupo *Hog Farm* e um dos organizadores de *Woodstock*). Entre os primeiros administradores, hospedeiros e patrocinadores do WELL estavam pessoas que haviam tentado a vida em comunidades rurais, *hackers* de computadores pessoais, e um grande contingente de *deadheads*, fãs da banda de rock Grateful Dead. (...) A FIDONET foi inaugurada (...) por Tom Jennings com um vago programa anarquista. A Cidade Digital de Amsterdã, desenvolveu-se no rastro dos movimentos dos *squatters* da década de 70, e pelo menos um de seus fundadores tivera uma estreita ligação com eles. Muitas das primeiras conferências on-line e BBS parecem ter surgido da necessidade de dar corpo a um sentimento comunitário após o fracasso dos experimentos contraculturais no mundo físico. (CASTELLS, 2001. p47-48)

A estreita relação entre os princípios norteadores da *web* e os ideais libertários da contracultura, sugere a existência de um ambiente, na sociedade contemporânea, propício ao estabelecimento de tais princípios em diversos setores da vida social e da cultura, embora a transformação de costumes caminhe a passos lentos, nos fazendo frequentemente considerar que os movimentos de reação e retrocesso se sobrepõe aos movimentos de ampliação da consciência. Ainda assim, fenômenos como o feminismo<sup>31</sup>, a defesa da ecologia e os diversos movimentos sociais e de minorias (homossexuais e negros, por exemplo), que paulatinamente conquistam espaço de atuação política, apontam na direção de uma tendência à cooperação e à interação, em detrimento da competição, à abertura para o novo, para o diálogo e à convivência de opostos, com a aceitação das diferenças e da multiplicidade cultural

Além da mobilização coletiva, da interação e do intercâmbio, reconhecendo e mesmo promovendo a existência da multiplicidade e da diversidade em diversos sentidos<sup>32</sup>, o ambiente da rede, que parece estender-se a outras esferas da vida (como veremos a seguir), caracteriza-se também por uma intrínseca e natural liberdade de expressão e produção de conhecimentos, com a livre circulação de informações<sup>33</sup>, o que desfaz qualquer intenção ou tentativa de imposição de dogmas (que embora possam ser divulgados, podem ser também livremente achincalhados) e restrições morais e legais, havendo uma dificuldade imensa, mesmo por parte de organismos governamentais e policiais, na criação e execução de mecanismos de controle.<sup>34</sup>

---

<sup>31</sup> Destacamos aqui o papel do feminismo, pois, apesar de alguns exageros inerentes a qualquer movimento que busca sua afirmação, a nova posição das mulheres nos campos social e econômico nas últimas décadas nos parece um fenômeno particularmente revelador desta nova realidade: “Uma nova consciência vai surgindo no lodaçal de uma sociedade perplexa e em declínio, de uma sociedade que pendeu exageradamente para o racionalismo, para a tecnologia e para a obtenção de poder através da competição irrestrita – ou de quaisquer outros meios que a elite dominante considerou necessários para controlar aqueles tidos como menos sofisticados. A nova consciência está aberta para o desequilíbrio da nossa sociedade em favor das chamadas qualidades ‘masculinas’ do caráter. A nova orientação, cuja influência vai aumentando, pode ser caracterizada por sua ênfase nos valores ‘femininos’ – valores que, ao menos no passado, eram mais associados à mulher do que ao homem. Entre eles estão uma preferência pela resolução de problemas em equipe em lugar de uma abordagem estritamente individualista, pela intuição em vez de um processo deliberado de pensamento racional, e pela ênfase dos relacionamentos em lugar do poder e da violência.” (SINGER, 1990. p33)

<sup>32</sup> Trataremos dos temas “diversidade” e “multiplicidade” no próximo capítulo.

<sup>33</sup> Pois, como já vimos, ela foi criada com este fim.

<sup>34</sup> O que tem sido, inclusive, motivo de preocupação e debate na sociedade, no que concerne ao problema grave da prática de crimes via *internet*, como a pedofilia e a violação de direitos autorais.

(As) comunidades (*on line*) trabalham com base em duas características fundamentais comuns. A primeira é o valor da comunicação livre, horizontal. O segundo valor (é a) formação autônoma de redes. Isto é, a possibilidade dada a qualquer pessoa de encontrar sua própria destinação na NET e, não a encontrando, de criar e divulgar sua própria informação, induzindo assim a formação de uma rede. (...) Assim, embora extremamente diversa em seu conteúdo, a fonte comunitária da *internet* a caracteriza de fato como um meio tecnológico para a comunicação horizontal e uma nova forma de livre expressão. Assenta também as bases para a formação autônoma de redes como um instrumento de organização, ação coletiva e construção de significado. (CASTELLS, 2001. p48-49)

### 3.4 – O CENÁRIO CONTEMPORÂNEO E SUA RELAÇÃO COM A PRODUÇÃO DE IMAGENS: PRIMEIRAS OBSERVAÇÕES.

No que se refere a nosso objetivo específico, qual seja, o de compreender uma das vertentes estéticas da produção de imagens nas últimas décadas (especificamente em alguns produtos de audiovisual), devemos observar que todo este ambiente próprio a uma sociedade em redes, possui correspondências e paralelos com uma série de características marcantes disso que temos chamado de visualidade contemporânea. As transformações ocorridas na década de oitenta, a partir da difusão para diversas partes do globo de uma tecnologia digital antes restrita a centros de excelência, torna possível estabelecer vínculos entre essa visualidade contemporânea específica, que pretendemos compreender, e a consolidação de uma sociedade em redes, com forte apelo ao virtual, como nos vem apontando Castells.

[...] um novo sistema de comunicação que fala cada vez mais uma língua universal digital tanto está promovendo a integração global da produção e distribuição de palavras, sons e imagens de nossa cultura como personalizando-os ao gosto das identidades e humores dos indivíduos. As redes interativas de computadores estão crescendo exponencialmente, criando novas formas e canais de comunicação, moldando a vida e, ao mesmo tempo, sendo moldadas por ela. As mudanças sociais são tão drásticas quanto os processos de transformação tecnológica e econômica. (CASTELLS, 2000, p.22)

O surgimento, nas duas ou três últimas décadas, de uma série de “maneirismos” na criação e composição de imagens com a intermediação das tecnologias eletrônicas e digitais (num primeiro momento restritos ao terreno daquilo que foi conhecido como vídeo arte, e

depois se expandindo para a produção televisiva e publicitária), mesmo naqueles casos em que a obra não possuía vínculo direto com a mídia digital para sua veiculação, estaria diretamente subordinado (embora, como já afirmamos, seja necessário relativizar esta afirmação) ao impacto que a rede de computadores, e a própria tecnologia digital, representou, e continua representando, para a maneira como as pessoas apreendem a realidade, organizando suas relações e seu cotidiano.

A utilização cada vez mais intensiva de computadores na produção artística e intelectual de nosso tempo tem introduzido alguns problemas novos, que se oferecem como enigmas ao desafio das novas gerações. Que elementos diferenciais, os processos e os suportes digitais estariam oferecendo à imaginação criadora, ao espírito investigativo e à indagação estética que se operam em nosso tempo ?  
(MACHADO, 1997. p. 150)

No ambiente virtual, tanto no uso do computador para a manipulação e criação de imagens, quanto para o acesso a *internet*, em tese, todas as fronteiras estariam rompidas, sendo ali permitida e possível a convivência de vários elementos oriundos de linguagens diversas. Daí o termo multimídia, que aponta para essa multiplicidade de elementos de mídias diferentes, convivendo num mesmo e novo suporte tecnológico. Da mesma forma, devemos ressaltar a possibilidade de interações, de respostas ou *feedbacks*, praticamente ilimitados. Daí o termo *hipermídia*, oriundo desta característica intrinsecamente interativa do meio digital (SANTAELLA, 2001. p389-394).

Estas duas características do ambiente virtual e da tecnologia digital (multiplicidade e interação), vão se traduzir numa visualidade específica, inerente ao novo meio, que seria exatamente a visualidade onde convivem elementos visuais próprios de mídias diversas, como a fotografia, o vídeo, o filme, a música, o texto escrito e a fala. Todos estes elementos passam a conviver num mesmo espaço visual, seja numa página da *web* ou num projeto de *design* visual gráfico realizado no Corel Draw ou no Phtoshop. A grande função do *web design* seria, portanto, a de promover uma articulação entre estes elementos visuais e sonoros, visando, segundo objetivos determinados, uma comunicação funcional e harmônica (lembrando que harmonia nem sempre tem a ver com equilíbrio simétrico e ritmo regular) e funcional. Nunca é demais lembrar que ao falarmos em articulação entre elementos visuais díspares no interior de um mesmo campo visual, estamos nos aproximando da essência de uma visualidade dadaísta, que é fundamentalmente híbrida. E ao falarmos em tornar este hibridismo harmônico e funcional (ainda que “artístico”), no sentido de uma eficiência na

comunicação, devemos lembrar aquilo que a escola Bauhaus e a *pop art* engendraram a partir da visualidade dadaísta.

Essa forma de visualidade, difundida nas últimas décadas pelo uso ostensivo do computador e da *internet*, terá um impacto sobre a forma de percepção do real, principalmente para as gerações que nasceram a partir das décadas de 80 e 90. Estas pessoas já nasceram imersas nesse ambiente visual caracterizado pela multiplicidade às vezes vertiginosa de signos, de diversas naturezas. Isso nos diz que essa visualidade que é própria do ambiente virtual (e conseqüentemente da *internet*), visualidade que se fundamenta na convivência de elementos provenientes de diversas mídias no interior de um mesmo suporte, vai pouco a pouco transformando, ou afetando os processos perceptivos e cognitivos das pessoas que estão em contato com estes meios ou que nasceram submersas neste ambiente.

Ainda assim, devemos lembrar que a TV, já nas décadas de 60 e 70, também articulava elementos de diversas mídias, como o rádio, o circo (vide o programa do Chacrinha, que trouxe o picadeiro e a linguagem do circo para a TV), do teatro, da literatura e do cinema. Ou seja, de certa forma, as gerações que nasceram nas décadas de 60 e 70, já foram afetadas por um meio que também possuía um forte apelo multimidiático. Nasceram num ambiente que já era de multimídia. Podemos retroagir ainda mais e considerar que o próprio cinema já era multimídia (talvez a primeira tecnologia marcadamente multimídia). Mas nenhum destes meios tradicionais opera uma hibridação tão forte e, principalmente, tão evidente (e a noção de um hibridismo que se evidencia será de fundamental importância para nossa argumentação no capítulo 4) quanto a que é propiciada pelos meios digitais. Para retomar a idéia de um processo antropofágico que já abordamos no Tropicalismo, podemos dizer que o cinema devora o teatro, a literatura, as artes plásticas e a música. A TV, por sua vez, devora o cinema, com tudo o que o cinema já havia devorado, e devora mais o circo e o rádio. O meio digital (principalmente a *web*, mais do que os já defasados *CD room* e o *DVD room*) devora a TV, que já tinha devorado isso tudo, e devolve (ou regurgita) um rico e renovado mosaico de signos que, embora rico e renovado, remete ao anárquico e também rico mosaico dadaísta. E aqui voltamos a afirmar, como já o fizemos na introdução deste trabalho: a tecnologia digital talvez não esteja criando algo novo, mas potencializando tendências e processos já existentes (voltaremos a este assunto mais adiante, ainda neste capítulo).

Este devorar consecutivo de elementos multimidiáticos e as mudanças nos padrões de percepção e cognição oriundas deste processo, terão reflexos também na produção de imagens destinadas a meios e fins específicos, mesmo naqueles casos em que as imagens

não estejam destinadas, ou direcionadas para os meios digitais (seja a *internet*, o DVD, a telinha de um celular ou a vindoura TV digital). Peças publicitárias destinadas a *out doors*, assim como vinhetas ou *video clipes* destinados à TV (ainda que analógica) ou filmes destinados às salas de exibição (ainda que em 35mm) também incorporam em suas imagens as conseqüências desta transformação, no sentido de se adequarem às demandas de um público que já traz novas formas de olhar e dialogar com as mensagens que o atingem, ou mesmo no sentido de atender às novas (ou revigoradas) demandas expressivas que atingem os realizadores ou artistas independentes.

Dessa forma, em diálogo permanente com todo este cenário contemporâneo, marcado pela intensificação do fenômeno da globalização (ligado de forma estreita com o fenômeno da *internet*, que já abordamos), pela constatação da presença do multiculturalismo (ou de um fenômeno que Canclini chama de “culturas híbridas”, e que abordaremos no próximo capítulo), a produção audiovisual dos nossos dias apresenta, entre outros aspectos, uma forte tendência ao hibridismo de linguagens, de técnicas, de estilos, de suportes, enfim, de interação e articulação, no interior de seu discurso, entre elementos de naturezas e proveniências as mais diversas, seja de forma evidente, manifesta e radicalmente fragmentária, ou de forma a integrar elementos e linguagens num discurso aparentemente uníssono. Antes de partirmos, porém, para a abordagem específica do fenômeno do hibridismo e para a análise de objetos e imagens também específicas, devemos retomar uma questão que tem permeado toda nossa argumentação até aqui: o debate sobre “determinismo tecnológico”.

### 3.5 – ALGUMAS PALAVRAS SOBRE O “DETERMINISMO TECNOLÓGICO”

Quase tudo o que se tem dito a respeito do impacto da tecnologia digital na produção de imagens na contemporaneidade, leva necessariamente em consideração esta mudança nas formas de percepção do real, causada pela experiência dos indivíduos com o uso do computador e da *internet*. Seria isso, em suma, aliado à aplicação do computador para a manipulação e a criação de imagens, o que estaria causando ou propiciando uma transformação radical, ou mesmo uma nova era na produção de imagens.

Nos últimos anos, no terreno das práticas significantes designadas pela rubrica geral da *media art*, começam a se delinear algumas características estruturais e determinados modos construtivos que parecem marcar, de maneira cada vez mais nítida, as formas expressivas deste final de século. Tais formas estão sendo definidas, em primeiro lugar, pela inserção de tecnologias da informática na produção, na distribuição e no consumo de bens audiovisuais e, em segundo lugar, pelos progressos no terreno das telecomunicações, com o conseqüente estreitamento do tempo e do espaço em que se move o homem contemporâneo. (MACHADO, 2002. p236)

Voltamos nossa atenção até aqui, não tanto para os instrumentos tecnológicos específicos para a captação, edição e tratamentos de imagem com base em sistemas digitais, mas para o processo mais amplo de inserção da tecnologia digital na vida contemporânea, exatamente por acreditarmos que, mais do que a possibilidade quase ilimitada de alterar cores, dimensões, texturas, inserir textos ou de fazer surgir (sintetizar), colar e animar no computador múltiplas imagens, a alteração na maneira como percebemos e lidamos com a vida, seja pelo impacto de uma nova tecnologia ou pela influência exercida por alguma ideologia em nossa maneira de encarar a realidade, é o que de fato será determinante para nossas escolhas em termos daquilo que pretendemos comunicar através das imagens que criamos.

Arlindo Machado, seguindo sua argumentação, identifica mais um fator que estaria também determinando esta nova forma de visualidade no mundo contemporâneo: além do fator de ordem tecnológica (ou infra-estrutural) haveria também um fator de ordem ideológica (ou da superestrutura<sup>35</sup>).

Ao lado dessas motivações de caráter infra-estrutural, relativas aos meios de produção, devem-se outras de caráter cultural mais amplo e que poderíamos rapidamente resumir como a consciência de uma complexidade cada vez maior do pensamento e da vida, a descoberta recente do comportamento instável e caótico do universo e o esfacelamento das dicotomias clássicas na divisão social e política do planeta. (MACHADO, 1997. P. 236)

Tendo em vista esta última observação de Machado (que não se aprofunda no mérito das origens e do sentido de tais componentes ideológicos) e observando toda esta rede de relações e conexões que se estende do ambiente artístico, científico e filosófico do final do século XIX e início do século XX, até o complexo cenário da produção imagética mediada

---

<sup>35</sup> A utilização destas duas categorias oriundas do pensamento marxista (infra-estrutura e super-estrutura), é fundamental para a compreensão do que chamamos aqui de determinismo tecnológico.

pela tecnologia digital nas últimas três décadas, podemos lançar uma reflexão mais ampla a respeito deste fenômeno: até que ponto este estado de espírito que parece permear os mais diversos campos da cultura contemporânea é determinado pelas novas tecnologias digitais, e até que ponto este estado de espírito é o reflexo de um processo mais extenso no tempo, e não restrito a nosso momento histórico específico ?

Não podemos, de fato, desconsiderar as nuances e transformações operadas nas formas de produção e significação imagética sempre que uma modificação importante ocorre nos instrumentos tecnológicos utilizados para este fim.

Os novos ambientes causam considerável sofrimento a quem os percebe. Os biólogos e físicos têm muito maior consciência da revolução radical efetuada sobre nossos sentidos pelos novos ambientes tecnológicos que os literatos, para quem os novos ambientes são mais ameaçadores que para os de outras profissões. Quando a imprensa ainda era novidade no século dezesseis, Hieronymus Bosch pintou a nova confusão espacial que resultava da tecnologia gutenberguiana que invadia o mundo tátil da iconografia medieval. Seus quadros de “horror” são uma fiel reação artística do sofrimento e desespero causados pela nova tecnologia. (MCLUHAN, 1971)

O pensamento de Mc Luhan parece refletir uma postura dominante em diversas correntes filosóficas do século XX, particularmente na Escola de Frankfurt, que se baseia nas categorias marxistas de infra-estrutura e super-estrutura. A infra-estrutura, conjunto dos meios materiais (incluído-se aí as ferramentas tecnológicas) através dos quais o homem garante e obtém os recursos básicos para sua sobrevivência, determina, em última instância, a super-estrutura, ou seja, o conjunto de bens simbólicos que abrange o sistema político e legislativo, os dogmas religiosos e por último, mas não menos importante, a produção artística.

A referência de McLuhan ao universo pictórico de Hieronymus Bosch (a quem já nos referimos também no capítulo 2) nos fornece um argumento para iniciarmos uma reflexão a respeito da relatividade do determinismo tecnológico. Pintor renascentista considerado um dos precursores do estilo que veio a ser conhecido no século XX como “Surrealismo”, Bosch combina em suas imagens, de aspecto híbrido, elementos racionais e figurativos com temas fantásticos, religiosos e mitológicos.

O Surrealismo se caracteriza por uma visão de ligações estranhas entre objetos familiares. Destacando-os de seu contexto natural, o Surrealismo os recombina e justapõe em novos conjuntos, que criam um clima irreal ou irracional. (...) As

situações fantásticas que Bosch representa nos quadros, na época talvez não fossem nem de longe tão enigmáticas para o espectador como às vezes se nos apresentam hoje. Bosch as recolheu de um vasto acervo de fábulas, lendas, adágios, provérbios, metáforas, sátiras e gracejos, usando, portanto, substituições simbólicas correntes, fantasias vivas que pertenciam ao patrimônio cultural coletivo. (OSTROWER, 2004. p335)

Repletos de demônios, monstros, anjos, situações escatológicas, violentas, eróticas ou cômicas, cada um de seus quadros constitui um painel aparentemente caótico nos detalhes (novamente a questão do hibridismo, que abordaremos a seguir), por vezes carnavalesco, mas que se harmoniza na apresentação do conjunto, integrando esta miríade de figuras dispersas num todo que se revela misteriosamente insinuante e provocativo.<sup>36</sup>

Não somente o carnaval engenhosamente harmonizado de Bosch antecipa os delírios surrealistas do século XX. Este mesmo Surrealismo encontra suas bases imediatas e fundamentais em outro movimento que deixou marcas definitivas nas artes e na comunicação visual que se produziu posteriormente, como já afirmamos: o Dadaísmo.<sup>37</sup> Daí observamos, a partir dos apontamentos do próprio McLuhan, que processos semióticos aparentemente desconexos e distantes estão vinculados e subordinados a fenômenos que se estendem no tempo e dialogam de forma complexa e nem sempre imediata. Portanto, estes processos de significação seriam criados a partir de determinantes que extrapolam, apesar de agregarem, a esfera circunscrita do aparato tecnológico disponível.<sup>38</sup> Bosch, assim como os artistas do Dadaísmo ou os ativistas da contracultura, talvez estivesse reagindo com sua arte (mesmo que o surgimento da imprensa também o tenha afetado) a mecanismos históricos de exercício de

---

<sup>36</sup> “Graças à imaginação inflamada, Bosch criou um estilo invulgar. Sua fantasia extravagante, ainda que lúcida, desenvolveu-se em função de alguns temas determinados, sempre repetidos, numa fusão de formas estranhas e, ao mesmo tempo, lembrando coisas simples. Em parte inspirado em motivos da iluminura medieval, ele transporta para a tela símbolos da astrologia, alquimia e magia. A composição é desconcertante e anárquica. Sobre o vasto campo de um espaço vertical, num horizonte situado muito alto, cada forma é isolada e monstruosa. Deliberadamente, *o artista dissocia os elementos que compõem e distinguem os seres reais, para associa-los de modo arbitrário, como num sonho delirante, irônico* (grifo nosso) e, ao mesmo tempo, paradoxalmente exato. No entanto, esse amontoado único de formas cuja interpretação coloca tantos problemas, exprime uma visão definida da existência: Bosch tenciona ilustrar a vida cristã em suas duas faces – de um lado, o sentimento do pecado e uma vida de prazeres materiais, e de outro, a verdade divina, a força da fé, as virtudes do ascetismo. É compreensível que Hieronymus Bosch tenha passado ou passe ainda por um pintor “exótico”, um místico, um **precursor do surrealismo** (grifo nosso), ou mesmo um herético, vinculado a seitas secretas. (ENCICLOPÉDIA Gênios da pintura )

<sup>37</sup> “Muitos estudos sobre o design do século XX não fazem distinção entre os movimentos dadaísta e surrealista. Embora os expoentes do Dadaísmo tenham passado para o Surrealismo na década de vinte, levando as proposições dadaístas” (Hurlburt, 2002. p24)

<sup>38</sup> Podemos lembrar a referência já feita no capítulo 2 à afirmação de Fayga Ostrower (1998, p46), de que o impressionismo teria sido mais determinado pelas mudanças na visão de mundo dos artistas, do que pelo advento da fotografia, ao contrário do que aponta a maioria dos autores.

poder e opressão, neste caso, ao controle que a Igreja Católica ainda tentava (já que estamos falando do Renascimento) exercer ou manter sobre a consciência e o imaginário da época.<sup>39</sup> Voltaremos a esta questão no momento das considerações finais.

Tendo em vista o conjunto de indícios enumerados no corpo deste capítulo, a respeito dos paralelismos entre os diversos movimentos artísticos e culturais do século XX aqui estudados, podemos supor, ou propor, que, na verdade, o que estaria acontecendo na contemporaneidade não seria uma transformação na forma de se produzir imagens, ou uma nova etapa na forma de se produzir imagens, mas sim, em função da presença massiva e ostensiva dos meios digitais (sejam as ferramentas gráficas do computador - que criam, transformam e justapõem imagens de maneiras quase ilimitadas - ou a miríade de informações simultâneas disponíveis nas páginas da *internet*) uma intensificação desta tendência de reconfiguração e re-significação de elementos convencionais na composição de imagens visuais híbridas, visando a busca de novos e inusitados parâmetros de comunicação. Um processo que se manifesta de forma particularmente marcante nas primeiras rupturas das vanguardas das décadas de 10 e de 20 do século de XX, mas que teria, inclusive, paralelos distantes e isolados em épocas anteriores (vide a obra de Bosch).<sup>40</sup>

A idéia de um vínculo existente entre os produtos híbridos<sup>41</sup> atuais (realizados a partir da utilização das tecnologias digitais) e as vanguardas do início do século XX é proposta e desenvolvida também por Lev Manovich, um realizador e crítico contemporâneo de destacada atuação no terreno da arte audiovisual fortemente mediada pela tecnologia digital.

Durante los años veinte varios artistas, diseñadores, arquitectos y fotógrafos europeos publicaron varios libros que incluían en su título la palabra *nuevo*: *La nueva tipografía* (Jan Tschichold), *La nueva visión* (László Moholy-Nagy), *Hacia una nueva arquitectura* (Le Corbusier). Aunque nadie, al menos que yo sepa,

---

<sup>39</sup> “Esta foi a hipótese de Fränger: que os quadros “que contêm a maior parte do simbolismo enigmático de Bosch, sendo estes peças de altar, deveriam certamente ter sido realizados com um propósito devoto. Estes contêm uma invectiva anticlerical e antipagã, pelo que não poderiam ter sido realizados nem para a Igreja, nem para um grupo pagão. (...) Deverá, então, ter existido um grupo não pertencente à Igreja, operando entre a sua severa disciplina e a anarquia pagã, mas lutando contra as duas. Assim sendo, estes quadros deverão ter sido realizados para uma seita herética, forçada a esconder a sua ideologia em símbolos secretos, cuja explicação clarificaria o significado das figuras enigmáticas de Bosch.” (HIERONYMUS, 2004. p38)

<sup>40</sup> “O elemento irracional nos quadros de Bosch, um dos resultados das suas motivações distintas, não é um fenômeno único em arte. Se considerarmos todo o universo da história da arte, tem havido muitos artistas corrompendo a lógica aquando do tratamento dos temas, mas até o século passado não existiram em número suficiente que permitisse a formação de uma escola.” (HIERONYMUS, 2004. p71)

<sup>41</sup> Voltaremos de forma específica à questão do hibridismo no capítulo 4.

publicó un libro titulado *El nuevo cine*, en esencia todos los manifiestos escritos por cineastas franceses, alemanes y rusos durante esa década constituyen dicho libro: una llamada de atención en favor de un nuevo lenguaje cinematográfico, ya fuera el montaje, el *cinéma pur* (también conocido como *cine absoluto*) o la *photogénie*. Del mismo modo, a pesar de no estar expuesta en ningún libro, en el campo del diseño gráfico también tuvo lugar una verdadera revolución visual que lo convirtió en un *nuevo* diseño gráfico (Aleksander Rodchenko, El Lissitzky, Moholy-Nagy, etc.). (MANOVICH, 2008a. p1)

Manovich parece menos interessado nas mudanças que a tecnologia digital estaria supostamente operando na forma de se pensar e de se produzir as imagens na contemporaneidade, do que numa correspondência existente, e não necessariamente determinada por uma tecnologia específica, entre o espírito geral das vanguardas artísticas e o ambiente de euforia e de alardeada “renovação” de linguagem que tem marcado os últimos vinte ou trinta anos.

En los años noventa la palabra *nuevo* volvió a aparecer. Pero ahora no estaba vinculada a *media* concretos, como la fotografía, la imprenta o el cine, sino a los *media* en general. El resultado fue el término *nuevos media*. Este término se usaba como una manera rápida de referirse a las nuevas formas culturales que dependían de los ordenadores digitales para su distribución: CD-ROM y DVD-ROM, sitios web, juegos de ordenador y aplicaciones de hipertexto e hipermedia. Pero, más allá de su significado descriptivo, en parte el término también llevaba consigo la misma promesa que animaba los libros y manifiestos de los años veinte que acabamos de mencionar: la promesa de una renovación cultural radical. Si los *nuevos media* representan de hecho la nueva vanguardia cultural, entonces ¿cómo podemos entender su relación con los anteriores movimientos de vanguardia? Tomando como punto de partida los paralelismos ya señalados, este artículo pretende observar la relación de los *nuevos media* con las vanguardias de los años veinte. Se centrará sobre todo en los lugares donde las actividades de vanguardia de los años veinte se desarrollaron con mayor radicalidad: Rusia y Alemania. (MANOVICH, 2008a. p2)

Mais uma vez, recorremos a Mickhail Bakhtin, que em seu livro *Marxismo e filosofia da linguagem*, tece uma crítica interessante e esclarecedora a respeito das limitações e reducionismos oriundos de uma visão que relega os eventos ideológicos a meros subprodutos de uma estrutura material e econômica ou tecnológica. Bakhtin acredita que o processo de relações e interações entre o universo simbólico da linguagem e do pensamento e o universo dos meios de produção materiais e objetivos é, no mínimo, uma via de mão dupla, com interferências mútuas, de um campo no outro. A vida objetiva dos meios de produção e das relações econômicas pode determinar as ideologias e as formas de linguagem, mas nas interações cotidianas, nas trocas simbólicas (não apenas intermediadas pela fala, mas também pelas imagens) realizadas no dia a dia, a linguagem adquire vida própria e se transforma, não

tendo, portanto, uma existência tão menos “material” que outros elementos ligados a esfera da infra-estrutura. Ao se transformar, a partir da dinâmica das interações lingüísticas, o pensamento, revestido de novas perspectivas e demandas, também inflige transformações no universo da infra-estrutura, principalmente no que se refere às ferramentas tecnológicas.

Para Bakhtin, a consciência só existe na medida em que se concretiza através de algum tipo de material semiótico, seja sob a forma de “discurso interno”, seja no processo de interação verbal com os outros. Assim, Bakhtin descentraliza a consciência individual: “os signos só podem emergir em território interindividual”<sup>42</sup> (...) Se Bakhtin oferece uma crítica marxista ao psicologismo, mostra-se igualmente crítico em relação a um marxismo vulgar, mecanicista, que relega o mundo dos signos e da ideologia a uma “superestrutura” determinada pela “base” econômica. Qualquer signo ideológico, segundo Bakhtin, “não só é um reflexo, uma sombra, da realidade, como também é, ele próprio, um segmento material dessa realidade”. A consciência é lingüística e social, portanto. Existe unicamente sob uma forma material, semiótica, e neste sentido é um fato objetivo e uma força social: “Ela própria é parte da existência e uma de suas forças, e por essa razão possui eficácia e desempenha um papel na arena da existência.” (...) A forma semiótica da consciência é o “discurso interno”, e esse discurso interno, uma vez traduzido para o discurso externo, atua sobre o mundo. Ao ingressar nos sistemas de poder da ciência, da arte, da ética e da lei, ele se torna uma força real, capaz até de exercer influência sobre os extratos econômicos. (STAM, 2000. p30-31-33)

Cabe ressaltar que não pretendemos aqui negar de forma categórica (e nem seria isto conveniente para os limites de um trabalho de dissertação) os impactos da tecnologia digital sobre a estética e a sensibilidade contemporânea, seja do artista ou do público (seja lá o que estas categorias hoje signifiquem), tendo em vista que os tentáculos da rede de computadores expandem-se de forma voraz e inquestionável, seja como elemento constitutivo ou fator determinante do cenário contemporâneo, transformando hábitos, métodos, rotinas, enfim, interferindo nas mais diversas instâncias da vida. Pretendemos somente apontar outros processos anteriores e adjacentes, seja na instância da arte, da ciência ou da filosofia, que podem ser levados em consideração para futuros questionamentos e reflexões. Voltamos ao pensamento de Manuel Castells:

É claro que a tecnologia não determina a sociedade. Nem a sociedade escreve o curso da transformação tecnológica, uma vez que muitos fatores, inclusive

---

<sup>42</sup> Devemos chamar atenção para o fato de que esta noção de “emergência” do signo em ambiente interindividual, e portanto na esfera do humano, talvez não esteja de acordo com o pensamento de Peirce (que utilizaremos para algumas abordagens neste trabalho), que não restringe a existência do signo à esfera exclusiva das interações entre seres humanos.

criatividade e iniciativa empreendedora, intervêm no processo de descoberta científica, inovação tecnológica e aplicações sociais, de forma que o resultado final depende de um complexo padrão interativo. Na verdade, o dilema do determinismo tecnológico é, provavelmente, um problema infundado, dado que a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas. (CASTELLS, 2000. p25)

Os germens do processo diagnosticado e descrito por Castells no livro *A sociedade em redes*, referente às transformações sócio-culturais dos últimos trinta anos, vinculadas ao surgimento da tecnologia digital e da rede mundial de computadores (processo que procuramos aqui sintetizar) talvez já estivessem em franca manifestação em finais do século XIX, sendo intuídos por artistas, pensadores e cientistas da época. O fim do século XX teria apenas fornecido as condições tecnológicas para que a ruptura cognitiva antes anunciada por um pequeno grupo de privilegiados artistas, cientistas e filósofos, estivesse disponível para uma parcela imensamente maior de seres humanos. Talvez ainda estejamos sofrendo, agora de forma mais ampla e intensa (devido aos meios tecnológicos e ambientes por eles gerados), aqueles mesmos efeitos produzidos pelos novos conhecimentos da física ou da psicanálise em Monet, Picasso ou Joyce.

Afinal, assim como anunciado pela física quântica e pintado pelos artistas do Modernismo, também no mundo virtual e interativo do computador e suas redes, a matéria, o espaço e o tempo tornam-se relativos<sup>43</sup>, já que penetramos em ambientes fluidos, cambiantes, com múltiplas e simultâneas possibilidades (lembramos a teorias do contemporâneo que falam das identidades fluidas e cambiantes – voltaremos ao assunto no capítulo 4). A materialidade no virtual, por sua vez, também tende a ser de outra ordem, podendo mesmo ser sugerida aos sentidos através de estímulos neurológicos (lembramos o filme *Matrix* e sua projeção de um império do virtual que cria uma outra realidade ilusoriamente material).

Acreditamos enfim, após a observação de todos estas analogias, e este será o objetivo central de nossas considerações finais, na existência de um processo de “distensão”<sup>44</sup> nos padrões que determinam e isolam categorias distintas aparentemente inconciliáveis e, conseqüentemente, também nas relações estabelecidas entre elementos pertencentes a essas

---

<sup>43</sup> Também no inconsciente freudiano, a noção de tempo e espaço não é a mesma que impera na consciência.

<sup>44</sup> Processo que abrange este longo período de tempo aqui estudado, ou que talvez sempre tenha estado presente em maior ou menor grau na história da humanidade, de forma mais pontual e de acordo com algumas condições sócio-culturais e econômicas específicas.

categorias distintas, seja na inter-relação entre culturas (multiculturalismo), indivíduos (dialogismo) ou práticas semióticas (hibridismo de linguagens).

Dessa forma, estudaremos a seguir, no capítulo 4, o fenômeno do hibridismo que pode ser percebido na visualidade contemporânea (na comunicação visual ou nas artes<sup>45</sup>), que tem no Dadaísmo um de seus momentos mais criativos e germinais. Em seguida, no capítulo 5, lançaremos um olhar específico sobre duas obras de audiovisual produzidas nas últimas décadas, em cenários distintos e com objetivos e resultados também distintos, onde haveria vestígios desta suposta influência da tecnologia digital e a presença de várias formas de hibridação .

---

<sup>45</sup> Embora estas categorias, de produção artística ou comunicação visual, não estejam mais tão bem definidas, elas também participando, em certo grau, de um processo de hibridação.

#### **4 – A VISUALIDADE HÍBRIDA CONTEMPORÂNEA: ENTRE A TRANSPARÊNCIA E A OPACIDADE**

Antes de iniciarmos a composição de um pequeno painel sobre o fenômeno do hibridismo na cena contemporânea, e especificamente na cena da produção audiovisual, é necessário chamar a atenção para um detalhe, que pode parecer um tanto óbvio e, portanto, irrelevante, mas na verdade é um dado essencial para o desenvolvimento das idéias que pretendemos apresentar. Quando falamos de “visualidade contemporânea”, estamos nos referindo ao conjunto de imagens visuais<sup>46</sup> produzidas e difundidas no decorrer das duas ou três últimas décadas, espaço de tempo que compreende o que chamamos aqui de cena contemporânea. Estamos, portanto, nos referindo a uma forma específica de linguagem, com sua dinâmica e suas leis próprias: a linguagem visual<sup>47</sup>. O que devemos ressaltar é que todas as linguagens são híbridas<sup>48</sup>. A linguagem visual, independente da forma em que ela se manifeste, terá sempre algum grau de hibridismo com outras matrizes de linguagem, ou comportará em sua configuração imagética elementos de naturezas diferentes. Portanto, abordaremos aqui, na verdade, os níveis e as formas com que esta hibridação se manifesta, já que compreendemos que o fenômeno do hibridismo tende a aparecer de forma particularmente intensa no cenário da produção visual contemporânea.

---

<sup>46</sup> Por enquanto, não estamos fazendo restrições em relação à mídia em que tais imagens visuais estão veiculadas ou aos meios técnicos utilizados para sua produção.

<sup>47</sup> “A linguagem é simplesmente um recurso de comunicação próprio do homem, que evolui desde sua forma auditiva, pura e primitiva, até a capacidade de ler e escrever. A mesma evolução deve ocorrer com todas as capacidades humanas envolvidas na pré-visualização, no planejamento, no desenho e na criação de objetos visuais, da simples fabricação de ferramentas e dos ofícios até a criação de símbolos, e, finalmente, à criação de imagens, no passado uma prerrogativa do artista talentoso e instruído, mas hoje, graças às incríveis possibilidades da câmera, uma opção para qualquer pessoa interessada em aprender um reduzido número de regras mecânicas.” (DONDIS, 2003. p2)

<sup>48</sup> “As matrizes (de linguagem) não são puras. Não há linguagens puras.” (SANTAELLA, 2001.p 371) Veremos isto de maneira mais detalhada no item 5.1 deste trabalho.

#### 4.1 – O HIBRIDISMO NA CONTEMPORANEIDADE: GLOBALIZAÇÃO E AMBIENTE URBANO

Na esteira das teorias do contemporâneo, em estreito diálogo com aquilo que nos aponta os estudos de Manuel Castells, o antropólogo mexicano Nestor Garcia Canclini é um dos principais articuladores de uma teoria a respeito do fenômeno do hibridismo na sociedade atual, fenômeno que se estende para os mais diversos campos da vida social, cultural e econômica de diversos povos, em várias partes do mundo, estando intrinsecamente ligado ao complexo processo de globalização que se verificou nas últimas décadas, muito em função do crescimento exponencial da *internet*.

Ao mesmo tempo em que a rede mundial de computadores e as demais tecnologias da comunicação, como a TV via satélite<sup>49</sup> (ou a recente TV digital, que tende a fundir *internet* e TV), ampliam de forma absurda as possibilidades de troca e difusão de informações (sejam visuais, sonoras ou verbais), diminuindo definitivamente as distâncias e derrubando fronteiras culturais, sociais e econômicas, o crescimento radical e descontrolado das cidades (especialmente nos países tidos até a pouco tempo como “periféricos”<sup>50</sup>), além dos movimentos migratórios reais (e não virtuais), tendem a criar um ambiente em que raízes culturais bem sedimentadas e, conseqüentemente, identidades sólidas e consolidadas, começam a desaparecer, cedendo lugar a movimentos que visam a reconstruir estas identidades culturais a partir de novos parâmetros que, por sua vez, quase sempre incluem o intercâmbio, a interação e a colagem entre sistemas culturais e práticas simbólicas distintas, cuja associação era antes talvez impensável.<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> Devemos lembrar que Mc Luhan, ainda na década de 70, prenunciava o surgimento de uma “aldeia global”, não pelo vislumbre de um fenômeno similar ao da *internet*, mas pelo advento da comunicação eletrônica, principalmente via TV.

<sup>50</sup> Embora sua leitura sobre o “hibridismo cultural” ainda seja bastante atual, algumas das categorias conceituais utilizadas por Canclini (como as noções de “centro” e “periferia”) já merecem uma revisão e relativização.

<sup>51</sup> Canclini utiliza o termo “culturas híbridas”, para designar o fenômeno decorrente deste processo. O mesmo termo pode ser eventualmente substituído por “multiculturalismo”. Stuart Hall descreve o mesmo processo em outros termos, de maneira mais esquemática e objetiva: “As identidades culturais estão se desintegrando, como resultado do crescimento da homogeneização cultural e do ‘pós-moderno global’. As identidades nacionais e outras identidades ‘locais’ ou particularistas estão sendo reforçadas pela resistência à globalização. As identidades nacionais estão em declínio, mas novas identidades – híbridas – estão tomando seu lugar. (HALL, 2001. p.69)

Sem dúvida, a expansão urbana é uma das causas que intensificaram a hibridação cultural. O que significa para as culturas latino-americanas que países que no começo do século tinham aproximadamente 10% de sua população nas cidades concentrem agora 60 ou 70% nas aglomerações urbanas? Passamos de sociedades dispersas em milhares de comunidades rurais com culturas tradicionais, locais e homogêneas, em algumas regiões com fortes raízes indígenas, com pouca comunicação com o resto de cada nação, a uma trama majoritariamente urbana, em que se dispõe de uma oferta simbólica heterogênea, renovada por uma constante interação do local com redes nacionais e transnacionais de comunicação. (CANCLINI, 1997. p 284.)

Identificamos aqui o mesmo sentido geral da colagem visual dadaísta: recolher os fragmentos de um mundo em que os valores mais consagrados estão em decomposição, para reorganiza-los na busca de novos significados, que poderia se traduzir, no que se refere às práticas culturais de um determinado grupo social, numa nova identidade, só que agora, híbrida. Este contexto que se caracteriza pela existência de novas “culturas híbridas” ou de um renovado “multiculturalismo”, nos remete mais uma vez às categorias conceituais de Mikhail Bakhtin. As noções de polifonia e dialogismo (associadas ao estudo sobre o carnaval<sup>52</sup>) têm nos ajudado a compreender o sentido destes processos de hibridação, não só no terreno do discurso verbal (que está na origem da formulação destes conceitos<sup>53</sup>), mas também na composição de imagens visuais e, agora, na esfera mais ampla de um fenômeno social e cultural coletivo.

A palavra (ou qualquer signo, de modo geral) é inter-individual (...). Embora na origem o dialogismo seja inter-pessoal, aplica-se também por extensão à relação entre as línguas, as literaturas, os gêneros, os estilos e até mesmo as culturas. No sentido mais amplo, o dialogismo se refere às possibilidades abertas e infinitas geradas por todas as práticas discursivas de uma cultura, toda a matriz de enunciados comunicativos onde se situa um dado enunciado. (...) A noção de “polifonia” também tem uma evidente relevância cultural, além de ideológica. E embora todas as culturas sejam, em certo sentido, polifônicas, algumas culturas são nitidamente mais que outras. (STAM, 2000. p74)

---

<sup>52</sup> “A ‘cultura carnavalesca do riso popular’ (descoberta por Bakhtin) propicia novos e férteis desenvolvimentos para o problema da duplicidade de culturas em toda cultura nacional. Tal como a fantasia do romance familiar único que se desdobra em toda psique humana, a idéia de carnaval em Bakhtin traz a emoção de uma proposição cultural e biológica universal.”(EMERSOM, 2003. p202)

<sup>53</sup> Note-se bem que Bakhtin não reduz a lógica de atuação dos signos de outras naturezas (a imagem visual e o som não verbal, por exemplo) a uma lógica verbal dominante e estruturante. Na verdade, Bakhtin é conhecido por sua crítica radical ao estruturalismo, ao afirmar que nem mesmo a linguagem verbal pode ser reduzida a padrões estáticos, universais e imutáveis, sendo ela intrinsecamente dinâmica e cambiante, assim como as demais formas de linguagem.

Sob esta perspectiva, podemos compreender que os atores coletivos no cenário urbano contemporâneo, sejam movimentos sociais organizados (sindicados, associações ou ONG's, por exemplo) ou grupos que se identificam por um conjunto comum de atitudes sociais ou práticas artístico-culturais (*punks*, *rappers*, grafiteiros e todo o espectro de “tribos” urbanas), transformam a cidade num mosaico multifacetado, polifônico, em que as diferentes vozes da cultura podem se manifestar e, em determinados casos, se justapor, gerando fenômenos culturais híbridos.

Países do Novo Mundo, como os Estados Unidos e o Brasil, apresentam similarmente uma miríade de vozes culturais – a dos povos indígenas (por mais abafada que essa voz possa estar), a afro-americana (por mais distorcida ou suprimida que esteja), a judaica, a italiana, a hispânica, a anglo-saxônica, e assim por diante – cada uma das quais, por sua vez, condensa uma multidão de entonações ligadas a sexo, classe e local. A polifonização cultural também ocorre quando países como a França e a Inglaterra “hospedam” cidadãos de nações anteriormente sujeitas à sua dominação cultural. (STAM, 2000. p 97 – 98)

#### 4. 2 – A EXTENSÃO DO FENÔMENO DO HIBRIDISMO PARA O AUDIOVISUAL

As hibridações, ou a polifonia (para usar o termo de Bakhtin) na cultura urbana contemporânea, podem se manifestar em diversos momentos, eventos, práticas sociais e mesmo produtos de consumo ou realizações artísticas. Canclini estuda a extensão do hibridismo, oriundo das práticas sociais afetadas pelos fenômenos da globalização e do crescimento urbano desenfreado, para algumas formas de visualidade, ou de produção visual:

A visualidade pós-moderna, (...) é a encenação de uma dupla perda: do roteiro e do autor. A desaparecimento do roteiro quer dizer que já não existem os grandes relatos que organizavam e hierarquizavam os períodos do patrimônio, a vegetação de obras cultas e populares nas quais a sociedade e as classes se reconheciam e consagravam suas virtudes. Por isso na pintura recente um mesmo quadro pode ser ao mesmo tempo hiper realista, impressionista e *pop*; um retábulo ou uma máscara combinam ícones tradicionais com o que vemos na televisão. O pós-modernismo não é um estilo mas a co-presença tumultuada de todos, o lugar onde os capítulos da história da arte e do folclore cruzam entre si e com as novas tecnologias culturais. (CANCLINI, 1997. p303)

De importância particular para o nosso trabalho, é o fato de Canclini identificar no vídeo clipe, um gênero<sup>54</sup> de produção audiovisual privilegiado no que diz respeito a manifestação de uma visualidade híbrida. O autor chega mesmo a utilizar a estética predominante no vídeo clipe como metáfora para a própria experiência contemporânea do cidadão que se desloca entre as paisagens de um grande centro urbano, onde os monumentos e os indícios de uma possível tradição já não se impõem, diluídos entre tantos outros estímulos visuais fragmentários, inviabilizando qualquer possibilidade de apreensão de uma identidade uníssona, íntegra (ou “monológica”, para usar outro termo de Bakhtin).

As grandes cidades, dilaceradas pelo crescimento errático e por um multiculturalismo conflitante, são o cenário em que melhor se manifesta o declínio das metanarrativas históricas, das utopias que imaginaram um desenvolvimento humano ascendente e coeso através do tempo. Mesmo nas cidades carregadas de signos do passado, como a capital mexicana, o encolhimento do presente e a perplexidade diante do devir incontrolável reduzem as experiências temporais e privilegiam as conexões simultâneas no espaço. (...) Como nos vídeo clipes, andar pela cidade é misturar músicas e relatos diversos na intimidade do carro com os ruídos externos. Seguir a alternância de igrejas do século XVII com edifícios do século XIX e de todas as décadas do XX, interrompidas por gigantescas placas de publicidade onde se aglomeram os corpos esguios das modelos, os novos tipos de carros e os computadores recém-importados. Tudo é denso e fragmentário. Como nos vídeos, a cidade se fez de imagens saqueadas de todas as partes, em qualquer ordem. Para ser um bom leitor da vida urbana, há que se dobrar ao ritmo e gozar as visões efêmeras.”<sup>55</sup> (CANCLINI, 1999. p154-157)

Esta última citação, quase um poema (nos fosse permitida aqui uma impressão pessoal), é também quase a descrição de um quadro dadaísta: “a cidade se fez de imagens saqueadas (recortadas e deslocadas, remetendo à técnica dadaísta) de todas as partes, em qualquer ordem (tal qual uma colagem anárquica dada)”. Não por acaso, encontramos na visualidade de um vídeo clipe brasileiro recente, um dos objetos onde mais se evidenciou, entre tantos outros estudados, a forma de hibridação radical que pretendemos aqui analisar. Voltaremos a ele oportunamente. Antes, mais algumas palavras sobre a estética do vídeo

---

<sup>54</sup> Utilizamos a palavra gênero aqui em seu sentido *lato*. Poderíamos substituí-la, então, por “formato audiovisual”, “filão audiovisual”, “vertente do audiovisual”, etc.

<sup>55</sup> No documentário *Caderno de notas sobre cidades e roupas*, ainda no final da década de 80, Win Wenders manifesta sua angústia ao tentar filmar a paisagem de Tóquio, da janela de seu carro, com uma câmera 16mm: “Percebi que o cinema já não era o meio mais apropriado para se registrar a vertigem visual de uma metrópole contemporânea. O vídeo talvez seja o instrumento mais apropriado para isto.” Veremos a seguir alguns desdobramentos disso que Wenders intuiu.

clipe, em geral, e sobre outros aspectos de hibridismo na produção audiovisual contemporânea.

Algumas observações a respeito de uma suposta estética própria ao vídeo clipe são quase unanimidade na bibliografia especializada (pelo menos naquela a que tivemos acesso até o momento). Vincula-se o vídeo clipe e sua linguagem específica dentro dos gêneros audiovisuais, com experiências anteriores ou contemporâneas a ele, que se estendem de Luis Buñuel (de *Um Cão Andaluz*, filme de 1928)<sup>56</sup> a Nan June Paik (vídeo-artista que iniciou sua atuação na década de 60)<sup>57</sup>. Sendo assim, vemos que existe uma tendência a enquadrar a estética predominante no vídeo clipe (gênero comercial por natureza, já que nasceu com a função específica de divulgar peças musicais da indústria fonográfica na TV e no cinema), como uma espécie de diluição das experiências de vanguarda artística, seja associando-a com filmes dadaístas e surrealistas da década de 20 ou com obras da vídeo arte da década de 70.

O que nos interessa ressaltar em relação ao vídeo clipe, mais do que a sua vinculação direta ou indireta com a vídeo arte ou com as demais vanguardas artísticas do século XX, é sua forte tendência a ruptura de uma narrativa linear, no sentido como é desenvolvida no cinema clássico, e seu apelo à colagem de fragmentos às vezes estranhos e aparentemente desconexos, o que indicaria um caráter predominantemente híbrido e, mais significativo que isso, fragmentário<sup>58</sup>. Segundo o cineasta Walter Salles, o estilo que está presente na maioria dos cliques é “uma forma não-narrativa, não-linear que ganhou o título, nos EUA, de *non associative imagery* e que em português poderia ser (mal) traduzido por *imagens dissociadas*. O que importa é menos a intenção de se contar uma história e mais o

---

<sup>56</sup>“ Embora os precoces experimentos antinarrativos de Luis Buñuel em *Um cão andaluz* (1929) e *L’age d’or* (1930) carreguem algumas similaridades com o vídeo clipe contemporâneo, a base do formato é a música que tem uma narrativa tanto quanto o personagem.” (DANCINGER, 2003. p192)

<sup>57</sup> “Há quem diga (...) que o grande evento dos anos 80, em termos de TV, foi a transformação da vídeo arte em *television art*, ou seja, a conversão de uma arte de elite em arte de massa. (...) o vídeo clipe representa a continuidade direta da linha de desenvolvimento traçada pela vídeo arte. (...) O *Global Groove* (1974) de Nam June Paik, não é justamente o nascimento do clipe, com suas imagens pulsantes, eletrificadas no ritmo do *rock’n roll* de Bill Halley ?”(MACHADO, 1995. p171)

<sup>58</sup> “O que caracteriza o vídeo pós-moderno é sua recusa em assumir uma posição clara diante de suas imagens, seu hábito de margear a linha da não-comunicação de um significado claro. Nos vídeos pós-modernos, ao contrário de em outros tipos específicos, cada elemento de um texto é penetrado por outros: a narrativa é penetrada pelo pastiche; a significação, por imagens que não se alinham numa cadeia coerente; o texto é achatado, criando-se com isso um efeito bidimensional e a recusa de uma posição clara para o espectador no âmbito do mundo fílmico” (RATC, apud CONNOR, 1993. p130)

desejo de se passar uma overdose de sensações, através de informações não relacionadas, acompanhando sons – o ritmo das imagens” (SALLES JR. apud. MACHADO, 1995. p170).

Já que a sua própria natureza é a de relacionar imagem visual e música, da forma o mais estreita e harmônica possível, no vídeo clipe a história e o personagem (elementos fundadores de qualquer narrativa cinematográfica clássica) deixam de fazer tanto sentido, abrindo espaço para a sucessão de imagens que se relacionam segundo lógicas diversas, ditadas pelo sentido (ou sentimento) geral e pelo ritmo da música. “O vídeo clipe (...) pode dispensar inteiramente o suporte narrativo e o seu público já está preparado para aceitar imagens sem nenhum significado imediato, sem qualquer denotação direta, sem referência alguma no sentido fotográfico do termo, desde que o seu movimento seja harmônico com o da música.” (MACHADO, 1995. p170).

O efeito imediato desta negação ostensiva da narratividade e da linearidade em grande parte dos vídeo cliques, é a ruptura com a ilusão de um espaço-tempo naturalista, típico da narrativa cinematográfica clássica.

Kaplan também deseja afirmar os modos pelos quais o vídeo clipe, de maneira derridiana ou desconstrutiva, também envolve um ataque ao que ela denomina “práticas burguesas de significação”, isto é, desafia a representação da coisa “natural” ou “verdadeira” e expõe a ilusão de uma posição falante que está fora ou acima de estruturas de representação. (...) enquanto outros meios representacionais como os romances ou os filmes estão comprometidos em produzir o efeito de “tempo real”, embora, na verdade, o distorçam (ao condensarem, recombinarem, estenderem, variarem o foco, etc), o vídeo, ou, ao menos, o vídeo de vanguarda não-narrativo, aprisiona o espectador no tempo do vídeo, o que no final não é senão o “tempo real” da própria máquina, rebobinando-se até o fim. (CONNOR, 1993. p131 – 132)

A relevância em se discorrer aqui a respeito do vídeo clipe de maneira relativamente longa, reside não só no fato de que analisaremos de forma mais detalhada um vídeo clipe brasileiro recente, mas também no fato de este conjunto de características aqui enumeradas, como sendo definidoras de uma estética específica deste gênero de produção audiovisual, aponta para outro assunto que está no centro de nossa abordagem da visualidade dadaísta, compreendida como precursora do hibridismo imagético. No Dadaísmo, assim como em parte da produção visual contemporânea, o hibridismo está tão evidenciado no interior da imagem, que o processo de hibridação passa a ser um dado especialmente significativo para a própria mensagem visual.

### 4.3 – O OPACO E A TRANSPARÊNCIA: HIBRIDAÇÕES EVIDENTES E NÃO EVIDENTES

Aqui devemos introduzir duas novas referências conceituais, antes de seguirmos nossa argumentação. Arlindo Machado costuma situar o cinema e o vídeo em dois terrenos distintos, a partir de duas categorias desenvolvidas por Ismail Xavier no livro *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. “Exagerando um pouco, podemos dizer que a tela do cinema é *transparente*, porque ela própria se torna invisível ao espectador, forçando a identificar o designante com o designado, a representação com a ‘realidade’. A tela do vídeo, pelo contrário, é *opaca*, de modo que ao contempla-la o espectador se defronta, antes de mais nada, com a sua materialidade” (MACHADO, 1995. p58).

É necessário ressaltar que o próprio Machado identifica o atual momento como o de uma “anarquia do audiovisual”, não sendo possível estabelecer categorias rígidas num campo tão vasto, onde técnicas, suportes e linguagens interagem e se influenciam mutuamente, principalmente através da intermediação da tecnologia digital. Mas é inegável também o fato de que a produção cinematográfica<sup>59</sup> predominante caminha na direção daquilo que o autor chama de *transparência*, enquanto que boa parte daqueles produtos audiovisuais, em suporte eletrônico ou digital (não destinados às salas de exibição comerciais, após sofrerem o processo de *transfer*<sup>60</sup>), sejam aqueles reconhecidos como “artísticos” ou aqueles que freqüentam as telas da MTV, alguns comerciais publicitários ou as vinhetas e aberturas da TV, se aproximam mais daquilo que ele chama de *opacidade*.

A *transparência* do discurso visual é caracterizada pelo estabelecimento de uma ilusão de espaço e de tempo da imagem, supostamente reais (ou naturais), que mascaram a presença da intermediação técnica e humana (câmera, microfone, diretor, montagem etc). A técnica e a ideologia subjacentes ao discurso visual estão invisíveis, *transparentes*. Este seria o ideal predominante no cinema clássico.

Conforme avança a primeira década do século (XX), as fantasias, os delírios, as extravagâncias dos primeiros filmes entram em declínio e são aos poucos

---

<sup>59</sup> Compreendida como o conjunto de realizações audiovisuais destinadas a salas de projeção em 35mm.

<sup>60</sup> Passagem de material em suporte digital ou eletrônico para suporte fotoquímico em 16 ou 35mm.

substituídos por um outro tipo de espetáculo, mais doméstico, preocupado com a verossimilhança dos eventos, seriamente empenhado em se converter em *espelho* do mundo para refletir a vida num nível superior de contemplação. O naturalismo começa a se impor então como uma espécie de ideologia da representação: supõe-se que a experiência humana só ganha credibilidade na medida em que a sua simulação na tela se dá em “condições naturais”, a fábula legitimada pela mimese. (MACHADO, 2002. p85)

A imagem ampla de alta definição, associada às condições psicológicas particulares da sala escura, convidavam mais propriamente ao ilusionismo, ao efeito de realismo da fotografia e à narrativa transparente com abertura para a projeção e a identificação. No grosso de sua produção, o cinema preferiu contar histórias à maneira da literatura do século XIX. (MACHADO, Revista USP. p13)

No caso da *opacidade*, o processo inerente à construção do discurso visual, seja a técnica utilizada ou a ideologia que o motivou, está explícito na própria imagem, sendo parte significativa da mensagem. Os mecanismos de composição da mensagem visual estão visíveis. Quando um personagem de Glauber Rocha olha para a lente da câmera e se dirige ao espectador com uma fala, ele revela ao espectador que aquela suposta realidade vista na tela está sendo intermediada pela presença de uma câmera e de um cinegrafista, que faz escolhas<sup>61</sup>. Ou quando o próprio Glauber grita no meio da filmagem, dando uma instrução ao ator, e mantém este áudio no produto final que vai à tela, está revelando ao espectador sua própria presença e, portanto, o caráter fundamentalmente ideológico do discurso visual. Quando Godard introduz um corte abrupto, em descontinuidade, causa estranhamento no espectador, evidenciando o “corte” e, portanto, o processo de montagem. Ou seja, nestes casos, a natureza da imagem visual enquanto signo construído e manipulado não está invisível, o processo de significação não é *transparente*, mas se evidencia na própria imagem (ou no som do filme). É *opaco*. Quando reunimos uma série de referências ao vídeo clipe, no sentido de sua negação de um espaço-tempo realista e naturalista, estamos incluindo este gênero, predominantemente, no conjunto das experiências próximas ao terreno da *opacidade*.

O fenômeno do hibridismo que abordamos de uma forma relativamente ampla neste capítulo, até aqui, pode se manifestar, segundo o que observamos, pelo menos<sup>62</sup> de três

---

<sup>61</sup> É claro que, no caso de Glauber Rocha, este é um dos mecanismos mais tímidos e primários de “distanciamento”. Glauber era muito mais radical que isso ao explicitar o processo de realização de seus filmes, no próprio filme (principalmente em seus últimos trabalhos).

<sup>62</sup> Dizemos “pelo menos” por que alguém poderá identificar novos padrões de hibridação não observados no presente trabalho.

maneiras. Trataremos de duas delas, com maior atenção, e apenas mencionaremos uma terceira. Na verdade, poderíamos falar de um hibridismo *opaco* e de um hibridismo *transparente*, segundo as categorias acima definidas. Mas devido à complexidade e às nuances envolvidas em tal associação<sup>63</sup>, preferimos falar em um hibridismo *evidente*, que se mostra como tal, revela seus mecanismos de composição e significação, e de um hibridismo *não evidente*, que não se manifesta de forma clara na mensagem visual.

#### 4.4 – O CINEMA NARRATIVO E A HIBRIDAÇÃO NÃO EVIDENTE

No caso de um hibridismo *não evidente*, o que acontece, preponderantemente, é uma inter-relação entre duas ou mais linguagens distintas, com a utilização de alguns elementos e estratégias de significação oriundas de cada uma delas, mas a articulação de elementos no interior do quadro não chega a perturbar a criação de uma ilusão naturalista, o que tende a mascarar a natureza híbrida do discurso, embora em alguns casos esta hibridação esteja um tanto exposta. O cinema contemporâneo (às vezes chamado de pós-moderno) é particularmente rico em exemplos deste tipo de hibridação.

O cinema pós-moderno tem como marca (...) diferentes formas de pastiche ou multiplicidade estilística. Por vezes isso é interno a um dado filme, como em *O Beijo da Mulher Aranha*, com suas paródias do romance e do melodrama *holliwoodianos* na narrativa da relação e desenvolvimento entre dois prisioneiros políticos. (...) no caso de *Star Wars* e *Os Caçadores da Arca Perdida*, o que está sendo evocado não é um passado real, mas os tipos de experiência narrativa – a história de aventuras, o filme de ficção científica – que parecem característicos da experiência dos anos 50. (CONNOR, 1993. p144)

Citaremos aqui alguns exemplos de filmes que promovem uma hibridação entre gêneros e linguagens inicialmente distintas, ou entre linguagens originadas em meios e suportes diferentes, desde aqueles filmes em que o aspecto híbrido é quase imperceptível (ao menos para quem não esteja interado a respeito desta intenção por parte do diretor e dos produtores), até aqueles em que o hibridismo começa a se evidenciar, chegando a causar

---

<sup>63</sup> O trabalho analítico com os conceitos de *opacidade* e *transparência* envolve uma ampla gama de considerações a respeito de processos semióticos específicos, o que demandaria uma revisão bibliográfica extensa neste sentido, fugindo aos propósitos deste trabalho.

algum tipo de efeito de distanciamento no espectador. Não pretendemos aqui uma análise em profundidade, mas uma mera referência à presença deste fenômeno na forma de visualidade que marca uma parte significativa do cinema dos últimos trinta anos.

Nos filmes de Alan Parker (*Coração Satânico* e *Expresso da Meia Noite*, por exemplo), é frequentemente destacada por críticos a presença de um diálogo com a visualidade típica dos comerciais de TV. Curioso perceber que a linguagem da publicidade televisiva, em seus primeiros anos, no que se refere à decupagem de direção e ao tratamento fotográfico, obedecia aos mesmos princípios básicos da linguagem cinematográfica mais elementar, tendo inclusive dela se originado. Mas em seu desenvolvimento, o audiovisual aplicado à publicidade adquiriu determinados “maneirismos” (principalmente na composição dos quadros e na utilização de filtros e lentes) que fizeram com que a publicidade televisiva fosse considerada por alguns como sendo portadora de uma estética específica (uma suposta estética da propaganda).



Imagem 22: Cena do filme *Coração Satânico*. Fonte:

[http://www.cinemaemcena.com.br/forum/forum\\_posts.asp?TID=14236](http://www.cinemaemcena.com.br/forum/forum_posts.asp?TID=14236) acessado em 25/11/2010



Imagem 23: Cena do filme *Expresso da meia-noite*. Fonte:

<http://berniescafe.blogspot.com/2009/11/o-expresso-da-meia-noite.html> acessado em 25/11/2010

O cineasta brasileiro Fernando Meireles foi recentemente “acusado” (com toda a carga negativa que este termo comporta) de ter utilizado uma “cosmética da fome”<sup>64</sup> em seu filme *Cidade de Deus*, tendo supostamente incorporado na fotografia e na edição elementos que seriam típicos da linguagem publicitária e da linguagem do vídeo clipe.



Imagem 24: Cena do filme *Cidade de Deus*. Fonte:

<http://velhacaracoleta.blogspot.com/2010/05/cidade-de-deus.html> acessado em 25/11/2010



Imagem 25: Cena do filme *Cidade de Deus*. Fonte:

<http://velhacaracoleta.blogspot.com/2010/05/cidade-de-deus.html> acessado em 25/11/2010

Apontamos assim duas sutis hibridações, entre linguagens não tão distintas: o cinema, a publicidade televisiva e o vídeo clipe.

Um tipo de hibridação, um pouco mais radical, pode ser percebida no diálogo de alguns filmes com gêneros e tradições narrativas do próprio cinema. Em *Blade Runner*, temos

---

<sup>64</sup> Termo utilizado pela crítica carioca Ivana Bentes.



caricaturas de determinado estilo), como os seriados televisivos de lutas marciais, os romances policiais de bolso ou os desenhos animados japoneses.



Imagem 27: Duas cenas do filme Pulp Fiction. Fonte:

<http://badigital.blogspot.com/2010/08/pulp-fiction.html>

<http://catracalivre.folha.uol.com.br/2010/05/galeria-olido-faz-mostra-de-cinema-em-homenagem-a-moda/>

acessados em 25/11/10



Imagem 28: Duas cenas dos filme Kill Bill – volume 1 e Kill Bill – Volume 2, respectivamente. Fonte: <http://www.zombies.com.br/?p=228>

<http://magiaeimagem.wordpress.com/page/6/>

acessados em 25/11/10

A vertente que explora a adaptação para o cinema de clássicos dos quadrinhos, parece ter ganhado fôlego nos últimos anos, com uma série de filmes. Alguns deles, como *X-men* e *Homem Aranha*, realizam uma discreta hibridação com os elementos típicos da

visualidade das HQ's. Prevaecem ali os elementos próprios e mais comuns da visualidade cinematográfica.



Imagem 29: Cena do filme X-men. Fonte: <http://3gpcell.blogspot.com/2009/02/x-men-o-confronto-final.html> acessado em 25/11/10



Imagem 30: Cena do filme Homem Aranha. Fonte: <http://combblog.wordpress.com/2008/06/10/roteiro-de-homem-aranha-4-esta-quase-pronto/>  
Acessado em 25/11/10

Em outros, como *Hulk* ou *Sin City*, são introduzidos elementos fortemente característicos do universo visual das páginas da HQ de origem, promovendo uma hibridação que se faz mais evidente. Esta estratégia talvez seja um recurso de sedução e atração dos leitores e fãs dos quadrinhos originais.

No filme *Hulk*, em vários momentos de transição na história, onde poderiam ser utilizados recursos como *fade in* e *fade out*, fusão ou pontuação sonora indicando passagem de tempo (recursos típicos da linguagem cinematográfica), utiliza-se um recurso visual curioso: com um movimento de câmera de afastamento (obtido através de manipulação digital), o plano da imagem se abre, passando a enquadrar o que seria uma página de HQ, como se o próprio filme estivesse acontecendo no interior daqueles “quadrinhos”. A câmera

virtual deriva então para um outro “quadrinho”, como se entrasse novamente na página da revista, onde a história prossegue, agora em outro estágio dramático.



Imagem 31: Seqüência de fotogramas do filme *Hulk* Fonte: fotografias digitais feitas pelo autor diretamente de um monitor LCD

A todo momento, a visualidade cinematográfica se funde de forma radical com a visualidade da HQ, numa hibridação que, embora possua uma lógica imediatamente apreendida pelo espectador, já é capaz de causar alguma estranheza e, portanto, distanciamento (diga-se de passagem, o filme é radical em várias de suas propostas, e não foi muito bem nas bilheteiras. Voltaremos ao caso de *Hulk*, adiante).



Imagem 32: Dois fotogramas do filme Hulk. Fonte: fotografias digitais feitas pelo autor diretamente de um monitor LCD

Em *Sin City*, é no tratamento fotográfico que se evidencia, também de maneira radical, uma aproximação com a visualidade original do quadrinho. As cores pouco saturadas, a iluminação altamente contrastada e uma textura (provavelmente obtida com manipulação digital) que diminui a sensação de volume, causando a impressão de uma visualidade mais bidimensional, que é típica do desenho quando observado no papel, induz à impressão de que estamos assistindo as páginas da HQ original, no interior do quadro cinematográfico.



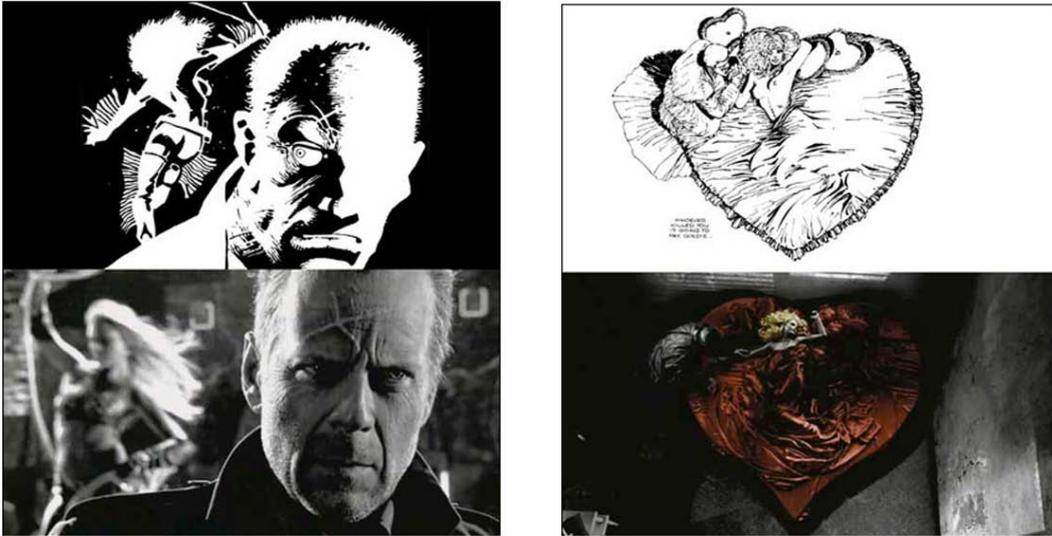


Imagem 33: Quatro cenas do filme *Sin City*, justapostas aos desenhos correspondentes dos quadrinhos originais. Fonte: <http://blog.moviefone.com/2005/04/05/the-sin-city-comparison-library/> acessado em 25/11/10

Um caso curioso que também deve ser destacado, é o do filme *Batman Begins*. Os padrões visuais da HQ original (a Gotan City sombria e gótica, o semblante taciturno do herói, os ângulos radicalmente oblíquos dos enquadramentos – no cinema conhecidos como *plongée* e *contra plongée*) são transpostos de forma bastante fidedigna para as telas do cinema.



Imagem 34: Página da história em quadrinhos *Batman Deathblow*. Fonte: HQ *Batman Deathblow* - Volume 2. São Paulo, A&C editores: 2003 p21



Imagem 35: Duas cenas do filme *Batman Begins*. Fonte: [http://www.icicom.up.pt/blog/take2/2005/01/06/ainda\\_mais\\_batman.html](http://www.icicom.up.pt/blog/take2/2005/01/06/ainda_mais_batman.html) acessado em 25/11/2010

O cartunista Caco Gualhardo, em sua tirinha humorística diária na Folha de São Paulo, se apropriou deste imaginário da HQ e do filme de Batman, adaptando-o a seu próprio estilo, numa imagem em que o personagem Chico Bacon é colocado no lugar do herói mascarado. Este procedimento aponta para a existência daquela terceira forma de hibridação, a qual já nos referimos. Voltaremos a ela nas considerações finais.

CHICO BACON - CACO GALHARDO



Imagem 36: Tira de Caco Galhardo. Fonte: Folha de São Paulo. Ilustrada.

Ainda no campo do cinema narrativo (destinado, a princípio, às salas de exibição), os casos mais radicais de hibridação de linguagens talvez sejam *Corra Lola*, *Corra* e *Assassinos por Natureza* (o caso dos filmes de Peter Greenaway será ainda mencionado). Ambos promovem uma associação bastante perceptível entre visualidades distintas, numa sucessão de padrões visuais que vão do desenho animado ao *vídeo game*, passando pela programação de TV convencional e pelo vídeo clipe.



Imagem 37: Dois fotogramas de Corra Lola, Corra. Ação real e desenho animado na mesma ação dramática. Fonte: <http://conversascartomanticas.blogspot.com/2010/04/corra-lola-corra-e-cartomancia.html> acessado em 25/11/2010



Imagem 38: Quatro fotogramas do filme Assassinos Por Natureza. Multiplicidade de padrões visuais utilizados no filme: ação real, ação real inserida sobre uma página de jornal, desenho animado e abertura de programa televisivo. Fonte: fotografias digitais feitas pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

#### 4.5 - O HIBRIDISMO EVIDENTE E SUA RELAÇÃO COM A VISUALIDADE DADAÍSTA

Em todos os casos citados acima, embora eventualmente se perceba uma hibridação radical e deliberadamente exposta, o diálogo entre as linguagens e, eventualmente, entre os elementos no interior de um quadro, se dá no sentido de favorecer a exigências narrativas do próprio contexto da história. Isto é o que diferencia, fundamentalmente, este tipo de hibridação, daquilo que estamos chamando aqui de *hibridação evidente*. Este segundo tipo de hibridação, não só funde linguagens e gêneros, mas combina no interior do quadro visual vários elementos de naturezas radicalmente diferentes, expondo os mecanismos que estão promovendo a interação entre eles. Neste sentido, o processo de hibridação passa a ser parte da própria mensagem visual, ou até, em certos casos, a própria razão de ser do discurso. É uma hibridação radicalmente exposta e evidente.

O principal mecanismo deste tipo de hibridação é o processo de recorte, deslocamento de um contexto original e a subsequente colagem de fragmentos num outro contexto, geralmente caótico ou anárquico. Este mecanismo não depende da tecnologia digital (já estando presente nos quadros dadaístas da década de 20), mas foi imensamente potencializado por tal tecnologia, com uma ampliação vertiginosa das possibilidades e da facilidade de manipulação das imagens.

A hibridação radicalmente evidenciada parece não se prestar aos objetivos de ilusão naturalista do cinema clássico<sup>65</sup>, tendo se desenvolvido de forma bem mais “confortável” em outras mídias e formatos, que se estendem, com diversas variantes de estilo e objetivos de comunicação, do *design* gráfico à vídeo arte, passando pelo vídeo clipe, pela visualidade de alguns programas de TV, pelo *web design* e até por algumas poucas experiências radicais no campo do cinema narrativo (caso dos filmes de Peter Greenaway e de alguns curtas metragens). Para os objetivos específicos do presente trabalho, nos interessa

---

<sup>65</sup> A utilização da tecnologia digital no cinema narrativo tem se dado, principalmente e com raras exceções (algumas das quais já mencionadas neste capítulo, como *Hulk*, *Sin City* e *Corra Lola, Corra*) no sentido de reforçar a ilusão naturalista (vide filmes como *Parque dos Dinossauros* ou a recente série de *Star Wars*). “Enquanto permanecer preso ao velho ideal da verossimilhança, o chamado ‘cinema digital’ continuará sendo apenas uma utilização da tecnologia a serviço do mesmo, tal como o som e a cor foram, em sua época, reenquadrados ao naturalismo do cinema clássico.” (ALVARENGA, 2007. p98)

abordar de maneira mais detida a hibridação evidente que se fez uma das principais características da vídeo arte e, por extensão, do vídeo clipe.

Arlindo Machado, como já destacamos, é dos autores que mais se dedicam a estudar o que seria uma linguagem própria ao vídeo (por mais que vídeo, cinema, TV e mídias digitais estejam hoje, mais que nunca, imbricados). Esta suposta linguagem seria de natureza *opaca* e fragmentária, chamando sempre a atenção sobre si mesma, sobre seus processos e mecanismos de significação.

A imagem do vídeo, estilizada, reduzida ao essencial, pede um tratamento significativo ao nível sintagmático, pede que se pense a articulação dos planos como um trabalho de escritura, uma escritura de imagens, à maneira do ideograma chinês. (...) Há, todavia, uma grande diferença entre o processo apontado por Eisenstein e sua continuidade no terreno do vídeo. O cinema conceitual, tal como imaginado pelo cineasta russo, é um projeto de natureza cartesiana e visa um controle o mais restrito possível dos significados, enquanto a sua expressão videográfica se dá numa perspectiva mais anárquica e polissêmica. (...) Numa palavra, a arte do vídeo tende a se configurar mais como processo do que como produto, e essa contingência reclama um tratamento semiótico fundamentalmente descontínuo e fragmentário. (MACHADO, Revista USP. p-14-15)

O processo descrito acima, que remete à interação que se estabelece entre os elementos no interior do campo visual, ou na tela do vídeo, onde se manifesta um hibridismo evidente, parece obedecer à lógica do dialogismo descrita por Bakhtin, com a criação de uma verdadeira polifonia (ou multiplicidade de vozes) que, embora justapostas (ainda que gerando contrastes), se mantêm em “registros diferentes”.

A polifonia se refere, embora de outro ângulo, ao mesmo fenômeno designado por “dialogismo” e “heteroglosia”. Enfatiza a coexistência, em qualquer situação textual ou prototextual, de uma pluralidade de vozes que não se fundem em uma consciência única, mas que, em vez disso, existem em registros diferentes, gerando um dinamismo dialógico entre elas próprias. Nem “heteroglosia” nem “polifonia” apontam meramente para a heterogeneidade enquanto tal, e sim para um ângulo dialógico no qual essas vozes se justapõem e se contrapõem, gerando algo além delas próprias.<sup>66</sup> (STAM, 2000. p96)

---

<sup>66</sup> Este conceito de uma justaposição de vozes, situadas em registros diferentes, que geram “algo além delas mesmas”, remete diretamente aos estudos de Eisenstein, já mencionados por Arlindo Machado, a respeito de uma justaposição de duas imagens que sugerem uma terceira idéia abstrata, que não pode ser reduzida estritamente a nenhuma das imagens anteriormente justapostas. Esta lógica foi observada por Eisenstein na escrita iconográfica dos chineses.

Chegamos ao ponto de estabelecer uma conexão final entre a visualidade híbrida do Dadaísmo, com seus objetivos específicos, e a visualidade híbrida contemporânea. O hibridismo se demonstra um fenômeno amplo, que permeia diversas práticas culturais e sociais na contemporaneidade, como já vimos, estendendo-se e abarcando também uma parte considerável da produção audiovisual, especialmente, mas não exclusivamente, nos últimos trinta anos.

Se for possível reduzir a uma palavra o projeto estético e semiótico que está pressuposto em grande parte da produção audiovisual mais recente, podemos dizer que se trata de uma procura sem tréguas dessa multiplicidade que exprime o modo de conhecimento do homem contemporâneo. O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextricável, em que cada instante está marcado pela presença simultânea de elementos os mais heterogêneos [...]. Serguei Eisenstein já havia sugerido, ainda no âmbito do cinema, a possibilidade de uma montagem dentro do quadro, ou seja, uma combinação de elementos imagéticos que se relacionam no eixo vertical da simultaneidade. Naturalmente, levando-se em consideração as possibilidades técnicas do tempo e do espaço em que Eisenstein viveu, a montagem no interior do quadro só podia ser pensada e praticada como enquadramento de elementos contraditórios e como contraponto entre som e imagem. Mas no horizonte da imagem eletrônica, estes limites já não existem. Recursos de edição digital, tornam ilimitadas as possibilidades de intervenção construtiva no interior do quadro, além de uma inumerável tipologia de letras para textos e signos gráficos da mais diversificada espécie. (MACHADO, 1997. p.238-239)

Como afirma Machado, a tecnologia digital amplifica a tendência à multiplicidade e à complexidade<sup>67</sup> na imagem do audiovisual, tendência antes apenas anunciada e esboçada por Eisenstein, no mesmo contexto histórico em que se deu o

---

<sup>67</sup> O autor propõe uma série de características e estratégias (ou procedimentos técnicos) de significação que formariam a base de uma estética comum, ou antes, de uma tendência estética, constituindo um apanhado dos elementos básicos de uma sintaxe da linguagem audiovisual dos meios eletrônicos e digitais. A seguir, vamos enumerar e descrever de forma breve, tais características. Multiplicidade: a presença na tela de muitos e diversos elementos, em múltiplos códigos (visual, textual e sonoro), sem uma conexão evidente de sentidos. Simultaneidade: tais elementos múltiplos seriam, por vezes, apresentados de forma simultânea na tela, conferindo assim à imagem uma natureza holística e não-linear. Complexidade: as relações de sentido entre estes múltiplos elementos, quando existe, não é de fácil apreensão, exigindo uma série em rede de associações e interações para a decodificação. Metamorfose: a imagem de tais elementos, sendo virtual, possui a capacidade intrínseca de transformação constante, sendo sua forma bastante volátil, instável e fluida. Interatividade: o meio digital propicia imagens sujeitas à interferência segundo escolhas do observador (usuário ou espectador), que muda suas características, sua posição, suas associações, seus rumos, mergulhando a composição das imagens num labirinto de possibilidades com o qual só poderá se relacionar satisfatoriamente aquele que possuir o “fio de Ariadne”, que para nós, aqui, significa simplesmente uma intimidade com a dinâmica e as lógicas de operação deste novo meio. Em outras palavras: é preciso saber entrar no jogo, conhecendo suas regras, se é que elas já existem ou venham a existir. (MACHADO, 2002. p237)

Dadaísmo. Ao contrário dos produtos realizados com as tecnologias audiovisuais anteriores (ou de forma mais intensa do que nos produtos resultantes das tecnologias audiovisuais anteriores), podemos observar em diversos vídeos produzidos em equipamento digital, independente do meio em que esteja inserido e veiculado (se na tela da TV, no visor de um celular, na janela de um portal da *internet* ou nos monitores da vídeo-instalação de uma bienal de arte), uma profusão de múltiplos elementos, em “registros” diferentes, sejam eles verbais, fotográficos, pictóricos ou gráficos, apresentados de forma simultânea e estabelecendo entre si complexas relações e interações de significado. Destacamos aqui estas três características (multiplicidade, simultaneidade e complexidade), a fim de estabelecer uma relação direta entre esta suposta estética contemporânea do vídeo digital e a estética criada e desenvolvida pelos dadaístas, no início do século XX.

Reconhecendo a multiplicidade e a simultaneidade como fenômenos marcadamente, mas não exclusivamente, contemporâneos<sup>68</sup> e considerando também as transformações ocorridas nas primeiras décadas do século XX, seja nas ciências, na filosofia e nas artes (física quântica, as várias teorias derivadas da psicanálise, as rupturas estéticas modernistas), como germens, ou primeiros sinais, dos processos que ora vivenciamos, podemos compreender a pertinência dos conceitos de Bakhtin para os fins deste trabalho.<sup>69</sup> Segundo Bakhtin, existe no interior de alguns discursos, chamados por ele de “polifônicos”, a presença de diversas vozes, de certa forma autônomas e independentes (e não somente a voz de um autor, que se impõe). A interação entre estas vozes é o que se compreende por “dialogismo” e se apresenta como fator fundamental de dinamismo e, por assim dizer, vida no interior do discurso e da própria linguagem. Podemos reconhecer, portanto, nos conceitos de “polifonia” e “dialogismo”, traços<sup>70</sup> de identidade com aquilo que Arlindo Machado chama de multiplicidade e simultaneidade no interior da imagem visual. O próprio Arlindo, em palestra realizada na cidade de Ouro Preto em 1996, apontava para aquilo que ele chamou de

---

<sup>68</sup> Compreendendo o cenário contemporâneo como aquele derivado das transformações tecnológicas dos últimos trinta anos, ou seja, a sociedade global, conectada pela rede de computadores.

<sup>69</sup> Em todo o corpo deste trabalho, viemos abordando as relações possíveis entre a estética inaugurada pela arte dadaísta e a produção de imagens na contemporaneidade, sugerindo que as técnicas e estratégias dadaístas, diluídas e perpetuadas por movimentos posteriores como a escola *Bauhaus* e a *Pop Art*, foram potencializadas pela tecnologia digital e representam o gérmen, ou os primeiros indícios, de muitos padrões visuais adotados pela comunicação visual em nossos dias. Da mesma forma, também situamos o pensamento de Bakhtin, como parte do conjunto de experiências que resultaram na ruptura artística, científica e filosófica das primeiras décadas do século XX.

<sup>70</sup> Utilizamos a palavra “traços” para caracterizar a sutileza dessa proposição, que possui valor hipotético e não categórico, já que a analogia entre os conceitos apresentados comporta algum grau de incerteza.

“anarquia do audiovisual”, no sentido de que o meio vídeo passara a comportar em si e dialogar com diversas outras mídias e matrizes de linguagens. Chegamos aqui a um outro conceito de Bakhtin, já utilizado para uma abordagem do movimento dadaísta no capítulo 2, que evidencia ou nos fornece pistas para compreender estes fenômenos de multiplicidade e simultaneidade: a “carnavalização”.

Sob os signos da multiplicidade, da simultaneidade, da “polifonia”, do “dialogismo” e da carnavalização, é que buscamos compreender e radiografar esta parte significativa da produção audiovisual contemporânea, marcada, assim como a visualidade dadaísta, por um hibridismo radical e evidente. Mas se todos estes conceitos nos remetem a uma “anarquia audiovisual” ou a um “carnaval de signos”, quais são estes signos e o que a mídia digital exatamente ajuda a “tornar anárquico” ou “carnavalizar”? Nossa hipótese é a de que diversas categorias<sup>71</sup>, até hoje propostas para a compreensão sistemática da imagem visual, estão articuladas de uma maneira nova e inusitada (para não dizer novamente “anárquica e carnavalizada”) no interior dos quadros e composições imagéticas que nos apresentam algumas produções em vídeo digital (assim como em outros meios e formatos, como o *web design* e o *design gráfico*).

Cabe lembrar que estas categorias já se articulavam de alguma forma em imagens elaboradas por mídias anteriores à tecnologia digital, como, por exemplo, na mídia cinematográfica e na mídia televisiva, pois tais meios já comportavam algum grau de hibridismo visual<sup>72</sup>. A diferença agora é que, de forma muito mais freqüente e intensa do que em qualquer época anterior, tal articulação entre elementos antagônicos no interior do campo visual passa a ser apreendida em si mesma, não nos passa mais despercebida, revela-se. Quando vemos um filme de linguagem convencional e tradicional, não nos damos conta de que ali estão presentes três matrizes de linguagem (verbal, visual e sonora), articuladas com o objetivo de, em conjunto, nos transmitirem uma impressão de realidade, sem que sejamos “despertados” para isso. Quando, ao contrário, assistimos a um vídeo de Sandra Kogut, da

---

<sup>71</sup> Apontaremos de forma detalhada algumas destas categorias no capítulo 5

<sup>72</sup> Além da natureza fundamentalmente híbrida de toda linguagem (algo que já afirmamos anteriormente), algumas experiências realizadas com a mídia cinematográfica em momentos anteriores ao advento da tecnologia digital, já se destacavam por esta operação radical de hibridismo imagético evidente (experiências não circunscritas ao contexto das vanguardas da década de 20), atentando mais uma vez para o fato de que o fenômeno do hibridismo não depende do meio digital, mas é apenas potencializado por ele. É o caso do curta *The Alphabet*, de David Lynch, que será um dos nossos objetos de análise.

série *Parabolic People*,<sup>73</sup> vemos e ouvimos na tela, de forma múltipla e simultânea, diversos signos verbais (escritos ou falados), sonoros (músicas e ruídos) e visuais (pessoas, paisagens, objetos, letras de diversos tamanhos, cores e texturas), que não se articulam de maneira evidente, lógica e harmônica, mas que estão, aparentemente desconexos, recortados e colados à revelia, colocados lado a lado ou sobrepostos sem uma intenção de significado coeso, completo, fechado ou manifesto.



Imagem 39: Seis *frames* do vídeo *Parabolic People*, de Sandra Kogut. Fonte: fotografias digitais feitas pelo autor sobre a tela de um monitor de TV.

<sup>73</sup> “Para tentar entender como opera a multiplicidade, tomemos o exemplo da série televisual *Parabolic People* (1991), da vídeo artista brasileira Sandra Kogut: recursos de edição e processamento digital permitem jogar para dentro do quadro do vídeo uma quantidade quase infinita de imagens (mais exatamente, fragmentos de imagens), faze-las combinarem-se em arranjos inesperados, para, logo em seguida, repensar e questionar estes arranjos, redefinindo-os em novas combinações. (...) *Parabolic People* parece concentrar e exprimir com rara felicidade as tendências mais decisivamente inovadoras das poéticas tecnológicas da contemporaneidade, ao mesmo tempo em que radicaliza o processo de eletrificação da imagem iniciado por Nan June Paik e de desintegração de toda e qualquer homogeneidade discursiva.” (MACHADO, 2002. p238)

Estes signos estão abertos, re-significados (lembramos aqui os “corpos de final aberto”, de Bakhtin). Por estarem aparentemente desconexos e isolados no interior do quadro, diferenciam-se, revelam-se em si mesmos e, portanto, são capazes de “dialogar” entre si, atribuindo uns aos outros, por semelhança, afinidade, paradoxo ou incongruência, novos e inusitados significados, sejam de inversão, amplificação ou diminuição. Assim, o carnaval de signos de diversas matrizes de linguagem que ali se instaura, subverte o significado convencional que cada um destes signos poderia sugerir por si mesmo, fora do contexto daquele discurso visual.

Quando utilizamos o vídeo de Sandra Kogut como exemplo, estamos obviamente mostrando o extremo deste processo. *Parabolic People* foi uma das primeiras e mais radicais experiências de utilização da tecnologia digital na produção de vídeos, ainda em meados da década de 90. Porém, mesmo no âmbito do cinema narrativo, Peter Greenaway, utilizando de forma pioneira os recursos de edição digital, com posterior transferência para película 35mm, constrói uma série de imagens híbridas (especialmente no filme *O Livro de Cabeceira*), articulando texturas diversificadas, várias imagens no interior do mesmo quadro, além de associações entre texto e imagem visual.



Imagem 40: Três fotogramas de *O Livro de Cabeceira* (Peter Greenaway). Fonte: fotografias digitais feitas pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

O que de fato acontece no processo de apreensão destas imagens visuais radicalmente híbridas, é que o carnaval de signos, que pode num primeiro momento causar perturbação e estranhamento, na verdade pode acabar funcionando como um convite para que o observador participe da construção do significado da obra, mergulhando em sua visualidade

e devolvendo a ela suas impressões, com a marca de sua subjetividade<sup>74</sup>. Dessa forma se estabelece um verdadeiro processo dialógico, entre a imagem e seu observador, no sentido de que nos fala Bakhtin, através das referências feitas a ele por Robert Stam.

Essa concepção ampla de dialogismo, considerada como o modo característico de um universo marcado pela heteroglossia, oferece inúmeras implicações para os estudos sobre cultura. A concepção de “intertextualidade” (versão de “dialogismo”, segundo Julia Kristeva) permite-nos ver todo texto artístico como estando em diálogo, não apenas com outros textos artísticos, mas também como seu público.(...) Este conceito multidimensional e interdisciplinar de dialogismo, se aplicado a um fenômeno cultural como um filme, por exemplo, (...) poderia referir-se (...) às maneiras como o discurso fílmico é conformado pelo público, cujas reações potenciais são levadas em conta. (STAM, 2000. p34)

O hibridismo evidente pode estar a serviço de uma abertura dos significados da obra e, portanto, do estabelecimento de uma relação entre signo e mente interpretante mais próxima do terreno da primeiridade, para usar o termo de Charles Sanders Peirce<sup>75</sup>, do terreno dos signos icônicos (ou hipóícones), das múltiplas possibilidades, da incerteza e, portanto, do terreno em que opera de maneira privilegiada a subjetividade, com suas interpretações diversas, motivadas pela emoção, por complexos inconscientes, por tudo aquilo que pode estar, para o sujeito, indefinido. Apontamos então para um rico processo de re-significação de elementos convencionais, com a construção de significados novos e inusitados. Este parece constituir o denominador comum entre a estratégia de significação dadaísta (fundamentada na colagem anárquica de elementos de naturezas radicalmente diversas), e algumas obras do audiovisual contemporâneo (independente de seu suporte ou da tecnologia empregada para sua consecução), como os vídeo de Sandra Kogut (da série *Parabolic People*) ou o curta em 35mm de David Lynch, *The Alphabet* (que analisaremos de forma específica no próximo capítulo).

A princípio pode parecer que uma obra de arte ou comunicação visual será tão mais “aberta”, quanto mais intenso e evidente for o seu hibridismo. O que veremos a seguir, é que isso não é sempre verdade. Como já estudamos, o desenvolvimento do *design* gráfico e de alguns movimentos artísticos no decorrer do século XX (marcadamente a escola *Bauhaus* e a

---

<sup>74</sup> Pelo menos este parece ser o objetivo dos artistas que se dedicam a este tipo de processo de significação.

<sup>75</sup> Abordaremos as categorias pericnias de maneira mais detida no capítulo 5.

*Pop Art* norte-americana) apropriaram-se das estratégias de significação dadaístas (particularmente, de sua tendência a operar uma hibridação radical e evidente), promovendo uma adequação destas estratégias aos objetivos de comunicação visual demandados pela propaganda e por diversos setores da indústria cultural, desde o mercado fonográfico até a programação das TV's. Ainda hoje, muitos produtos destinados à comunicação visual no mercado (da publicidade ao vídeo clipe) utilizam estratégias de significação herdadas do Dadaísmo e perpetuadas pelas diversas escolas e movimentos artísticos posteriores a ele. A questão fundamental é que tais estratégias de significação passaram a constituir, em diversos casos, modelos consagrados e padronizados (estanques) de significação, funcionando então como fórmulas já reconhecidas para a construção de mensagens de significados “fechados”, que comportam objetivos de comunicação específicos, determinados e destinados a públicos também específicos. A relação das mentes interpretantes com estes signos passa então a se dar no terreno daquilo que Peirce chamou de *terceiridade*. Estas mensagens visuais tendem a adquirir um significado convencional, já socialmente compartilhado, consolidado. Funcionam então como símbolos, cujos significados são regidos por padrões e leis estabelecidos e aceitos coletivamente.

Não fazemos aqui nenhum juízo de valor em relação a esta ou aquela aplicação da mesma estratégia de significação (no caso, a hibridação que se evidencia) com seus fins específicos, seja o de uma comunicação objetiva e “fechada” (que estaria no terreno da comunicação visual direcionada ao mercado), ou o de uma comunicação “aberta”, carregada de nuances e possibilidades de interpretações subjetivas (que estaria no terreno do que é considerado “criação artística”). Nossa intenção é simplesmente lançar um olhar sobre estes fenômenos, tentando compreender a maneira como eles se inserem na contemporaneidade, levando em consideração seus antecedentes históricos e o seu sentido para um processo cultural mais amplo. Lembramos inclusive que, assim como muitas fronteiras estão se rompendo ou já se romperam, também as fronteiras que poderiam determinar o que seria uma obra de arte visual ou mera peça de comunicação visual, não estão mais tão bem definidas.

Procederemos no próximo capítulo ao estudo detalhado de duas pequenas peças de audiovisual realizadas nos últimos quarenta anos. Estão distantes no tempo (uma foi

realizada em 2007, outra em 1968<sup>76</sup>), empregam tecnologias distintas para sua realização (uma utiliza a tecnologia digital, a outra tecnologia exclusivamente analógica), estão situadas em terrenos distintos de circulação e difusão (uma é deliberadamente comercial e outra deliberadamente experimental), mas possuem em comum (além do fato de ambas estarem disponíveis na imensa enciclopédia – ou lixão – audiovisual que a tudo devora, o *You Tube*) o fato de operarem em sua visualidade uma hibridação radical de diversos elementos, com estratégias semelhantes, atingindo resultados que se estendem do belo ao grotesco, da fruição prazerosa à estranheza e ao desconforto.

---

<sup>76</sup> O fato de esta obra estar situada em momento imediatamente anterior a difusão ampla da tecnologia digital, é pertinente no sentido ainda de demonstrar que as estratégias de significação aqui abordadas não estão necessariamente vinculadas ao ambiente tecnológico das últimas três décadas.

## 5 – ESTUDO ESPECÍFICO DE ALGUMAS OBRAS

Faremos a partir de agora o estudo mais específico e detalhado de duas peças de audiovisual em que observamos um processo radical e bastante evidente de hibridação. Estas peças são o vídeo clipe *Pontes Indestrutíveis*, do grupo de *pop rock* *Charles Brown Júnior*, realizado em 2007, e o curta metragem cinematográfico *The Alphabet*, do cineasta David Lynch, realizado em 1968.

O primeiro critério para a escolha destes produtos, além da presença em ambos de uma hibridação evidente e radical, está na diferença de perfil entre eles, no que diz respeito a seus objetivos de comunicação. O vídeo clipe possui o fim objetivo de divulgação de um produto da indústria cultura na mídia televisiva (e seus primo-irmãos digitais: painéis de celulares, MP4, *internet*, etc), dirigindo-se a um público bem específico, os adolescentes (de fato, ou tardios). O curta de David Lynch, por sua vez, não possui (ou parece não possuir) objetivos de comunicação definidos, no sentido de que não traz nenhuma mensagem clara e não se dirige a nenhum público específico. É um curta metragem radicalmente experimental, destinado, a princípio, a salas de projeção em película cinematográfica 35mm. No caso deste filme, pesa ainda o fato de sua realização não ter contado com a intermediação da tecnologia digital, tendo se dado em ano anterior à difusão desta tecnologia para o tratamento de imagens. Dessa forma, podemos verificar o quanto, ou até onde, este processo de hibridação estaria ou não estaria vinculado a uma época, a uma tecnologia ou a uma forma específica de comunicação.

Antes de procedermos o estudo das peças, é necessário ainda destacar dois procedimentos que adotaremos. Primeiro, a exposição de algumas categorias freqüentemente utilizadas para a classificação e a descrição de imagens ou de processos de significação imagética. Obviamente, estas são as categorias que pudemos mapear até o momento. Outras provavelmente existem, e podem ser alvo de estudos futuros. A pertinência desta exposição reside no fato seguinte: quando falamos de hibridação, falamos também necessariamente de elementos (no caso deste trabalho, de elementos visuais) que possuem naturezas, procedências ou comportamentos diferentes. Para que se estabeleça qualquer diferença, é necessário que se estabeleçam características mínimas e particulares para cada um dos elementos (tal elemento

pertence a tal categoria e não a outra), até para que possamos saber o que está sendo justaposto, fundido, contradito ou, em suma, misturado.<sup>77</sup>

Num segundo momento, faremos o estudo, também mais específico e detalhado, de alguns quadros produzidos por artistas do movimento dadaísta da década de 20. Pode parecer incoerente que retomemos neste momento casos específicos do Dadaísmo, de forma pontual e mais aprofundada, o que talvez pudesse ter sido feito quando tratamos dos aspectos mais gerais e históricos do movimento, nos capítulos 1 e 2. Mas tal procedimento se faz necessário para que possamos estabelecer a nítida correspondência (através da justaposição das análises), que destacamos desde o início deste trabalho, entre algumas estratégias de significação e técnicas de composição daquele movimento, com aspectos dominantes, também em casos específicos, da visualidade contemporânea, particularmente nestas duas peças de audiovisual.

Mãos a obra.

## 5.1 – CATEGORIAS PARA UMA LEITURA POSSÍVEL DE HIBRIDAÇÕES EVIDENTES

As primeiras categorias de classificação que exporemos aqui, dizem respeito às relações que se estabelecem entre os signos e seus objetos, segundo a obra de Charles Sanders Peirce, revista por Lúcia Santaella. Tal classificação, pinçada entre inúmeras outras do mesmo autor, se mostra particularmente profícua no que diz respeito ao estudo de imagens visuais

Na relação com os objetos que representam, os signos podem ser classificados como ícones, índices ou símbolos. Sobre a relação icônica, temos que “(...) se o signo aparece como simples qualidade, na sua relação com o seu objeto, ele só pode ser um ícone. Isto porque qualidades não representam nada, elas se apresentam. (...) Uma pintura, chamada

---

<sup>77</sup> Assim como as formas de linguagem, os elementos visuais não são puros, e não podem, ou não devem, ser enquadrados de forma rígida em categorias pré-definidas. Mas podemos dizer, até para que alguma forma de análise e estudo possa se efetuar, que determinada característica de uma dada categoria prevalece em tal elemento visual e não em outro.

abstrata, por exemplo, (...) só pode ser um ícone. E isto por que esse conjunto de qualidades inseparáveis, que lá se apresenta *in totum*, não representa, de fato, nenhuma outra coisa.(...)” (SANTAELLA, 2007. p63-64) Sobre a relação indicial, temos que “(...) todo existente é um índice, pois, como existente, apresenta uma conexão de fato com todo o conjunto de que é parte. (...) O índice, como seu próprio nome diz, é um signo que como tal funciona porque indica uma outra coisa com a qual ele está factualmente ligado. Há, entre ambos, uma conexão de fato.” (SANTAELLA, 2007. p66). Sobre a relação simbólica, temos que “(...) sendo uma lei, em relação ao seu objeto o signo é um símbolo. Isto porque ele não representa seu objeto em virtude do caráter de sua qualidade (hipoícone), nem por manter em seu objeto uma conexão de fato (índice), mas extrai seu poder de representação porque é portador de uma lei que, por convenção ou pacto coletivo, determina que aquele signo represente seu objeto.” (SANTAELLA, 2007. p67).

Outro conjunto de categorias, também apresentado por Santaella, com base ainda nas categorias *peircianas*, diz respeito às matrizes de linguagem e pensamento. As matrizes seriam três: a sonora, a visual e a verbal.

O primeiro princípio da sonoridade está na sua evanescência, algo que a passagem do tempo leva à desapareição, pelo simples fato de que o som foi feito para passar, aquilo que acontece no tempo para ser levado junto com tempo. O primeiro princípio da visualidade está na forma, mesmo quando informe, forma que se presentifica diante dos nossos olhos. Algo que se impregna de matéria, mesmo quando esta matéria é onírica. O primeiro princípio da discursividade verbal está na inscrição, na intenção de imprimir um traço, que pode não passar de uma garatuja, capaz de nos transportar para outras fronteiras da realidade, do concomitante, do passado e do futuro, marca primordial da fala, o traço, o grama, a letra. (SANTAELLA, 2001. p 373)

Em relação às possíveis fusões entre as três matrizes de linguagem, nos esclarece Santaella: “Apenas a sonoridade alcançaria algum grau de pureza se o ouvido não fosse tátil e se não se ouvisse com o corpo todo. A visualidade, mesmo nas imagens fixas, também é tátil, além de que absorve a lógica da sintaxe, que vem do domínio do sonoro. A verbal é a mais misturada de todas as linguagens, pois absorve a sintaxe do domínio do sonoro e a forma do domínio visual”. (SANTAELLA, 2001. p. 371).

Da mesma forma, ainda se apropriando da lógica das três categorias *peircianas*, de primeiridade, secundidade e terceiridade, Santaella nos fala de três paradigmas

tecnológicos da produção de imagens, o que será de particular importância para a abordagem que pretendemos realizar.

Este trabalho propõe a existência de três paradigmas no processo evolutivo de produção da imagem: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. O primeiro paradigma nomeia todas as imagens que são produzidas artesanalmente, quer dizer, imagens feitas à mão, dependendo, portanto, fundamentalmente da habilidade manual de um indivíduo para plasmar o visível, a imaginação visual e mesmo invisível numa forma bi ou tridimensional. Entram neste paradigma desde as imagens nas pedras, o desenho, pintura e gravura até a escultura. O segundo se refere a todas as imagens que são produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível, isto é, imagens que dependem de uma máquina de registro, implicando necessariamente a presença de objetos reais preexistentes. Desde a fotografia que, de acordo com André Bazin, na sua “gênese automática”, provocou uma “reviravolta radical na psicologia da imagem”, esse paradigma se estende do cinema, TV e vídeo até a holografia. O terceiro paradigma diz respeito às imagens sintéticas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação. Estas não são mais, como as imagens óticas, o traço de um raio luminoso emitido por um objeto preexistente – de um modelo – captado e fixado por um dispositivo foto-sensível químico (fotografia, cinema) ou eletrônico (vídeo), mas são a transformação de uma matriz de números em pontos elementares (os pixels) visualizados sobre uma tela de vídeo ou impressora. (SANTAELLA, 2005. p. 157)

Restam ainda duas classificações propostas por dois diferentes autores para a imagem visual e que também nos servirão de instrumentos para as análises que seguem. A primeira diz respeito às categorias de imagem representacional, imagem simbólica e imagem abstrata. Tais categorias são explicitadas por Donis A. Dondis, no livro *Sintaxe da Linguagem Visual*.

Expressamos e recebemos mensagens visuais em três níveis: o representacional – aquilo que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência; o abstrato – a qualidade cinestésica de um fato visual reduzido a seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os mais diretos, emocionais e mesmo primitivos da criação de mensagens, e o simbólico – o vasto universo de sistemas de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significado. (DONDIS, 1997. p.85)<sup>78</sup>

---

<sup>78</sup> Existe uma diferença sutil entre a concepção de símbolo em Peirce, já mencionada anteriormente, e o conceito de símbolo exposto por Dondis. Em Peirce, qualquer signo, mesmo uma imagem figurativa (uma foto ou pintura naturalista, por exemplo) pode adquirir função simbólica, desde que exista uma convenção coletiva neste sentido. Dondis, embora reconheça o caráter necessariamente convencional da significação simbólica, parece restringir o símbolo, no que se refere à comunicação visual, àquelas imagens que sofreram algum tipo de abstração em sua configuração formal. O termo abstração aqui, não se refere ao processo de abstração mental que produz uma idéia geral que, por sua vez, funcionará como objeto do signo simbólico (segundo Peirce), mas se refere à simplificação de formas na imagem visual, processo que acaba por reduzi-la a seus mínimos componentes necessários e reconhecíveis.

A segunda das classificações restantes, diz respeito aos estilos de imagem propostos por Fayga Ostrower em sua teoria da arte, a saber: o naturalismo, o idealismo e o expressionismo. A respeito do naturalismo, Ostrower afirma:

Existe em nossa experiência uma situação que é bastante comum: a de sentirmos certas emoções em relação a determinadas pessoas ou a objetos ou fenômenos naturais. Nossas emoções são transferidas para as pessoas e objetos e incorporados a eles, a ponto de doravante nos parecerem parte integrante de sua existência. O artista poderia tentar captar tais emoções, representando a aparência física dos objetos que as causaram. Se for esta a intenção, ele procederá de modo bastante objetivo, procurando respeitar a configuração natural, sem interferir ênfases formais que não lhe pertencem, e descrevendo os objetos e fenômenos com relativa fidelidade. (OSTROWER, 2004. p317)

Em relação ao idealismo, a autora esclarece:

Há, em nossa maneira de vivenciar as coisas, uma segunda alternativa. É uma atitude onde os aspectos individuais de um fenômeno são abstraídos em favor de uma generalização. Concebemos então o que há de típico num fato único. Observamos uma árvore, por exemplo, compreendemos o gênero árvore nesta árvore individual. Um pintor naturalista, ao pintar a árvore, reproduziria o tronco com as irregularidades incidentais que possam ocorrer na natureza, enquanto um pintor cuja atitude estilística fosse idealista procuraria reduzir, ou mesmo omitir, certos detalhes individuais, indicando na imagem apenas características gerais: verticalidade, altura e grossura do tronco. Ainda em busca do típico, o artista encontraria um cânone, idealizando assim as formas da natureza de acordo com um padrão geral. (OSTROWER, 2004. p319)

E finalmente, define o expressionismo:

A terceira grande corrente estilística, o Expressionismo, funda-se sobretudo na intensificação das nossas emoções. Podemos – em certos períodos culturais ou mesmo em visões pessoais – querer comunicar este estado de exaltação. Traduzindo-o em linguagem visual, acentuaríamos certos aspectos acima dos limites das ocorrências normais, naturais. À intensificação emocional sempre corresponderão maiores ênfases formais na imagem. (...) Retornamos nosso exemplo do artista que desenha uma árvore. (...) no expressionismo, o artista selecionaria apenas aqueles detalhes que considerasse essenciais do ponto de vista emotivo. Estes aspectos o artista intensificaria formalmente, exagerando em muito sua eventual aparência na natureza. (OSTROWER, 2004. p321)

---

Podemos estabelecer paralelos entre as três categorias peircianas (ícone, índice e símbolo) e as tríades propostas por Ostrower e Dondis. Temos consciência dos riscos envolvidos neste tipo de comparação. Porém, até o momento, não encontramos evidências que impeçam tal procedimento. Em linhas gerais, é possível propor que o símbolo, para Dondis, e o idealismo, para Ostrower, se aproximam da relação simbólica proposta por Peirce. Assim como representacional, para Dondis, e o naturalismo, para Ostrower, possuiriam aspectos próximos ao indicial. No terreno das relações icônicas a analogia não é tão evidente, mas talvez isto se deva à própria natureza do ícone, onde lidamos com o fugaz, com as múltiplas possibilidades, com o incerto, o vago, a mera qualidade, o sentimento. Não seriam estas as marcas principais do abstrato, para Dondis, e do expressionismo, para Ostrower ?

Apontamos, finalmente, que os conceitos aqui utilizados não esgotam o amplo espectro de teorias já elaboradas a respeito da imagem visual. Esta breve explanação representa o resultado de um mapeamento ainda limitado desta bibliografia. Todas as convergências que verificaremos a seguir entre estas matrizes, categorias, paradigmas, níveis e estilos de imagens e linguagens, que observamos nos fenômenos de hibridação imagética, constituem o esboço de algo que ainda não podemos, assim acreditamos, em termos de conclusão final a respeito dos caminhos da comunicação visual, mensurar de forma precisa. Podemos apenas identificar e radiografar os indícios de um processo que talvez ainda não esteja realizado em todas as suas potencialidades e que, em termos de comunicação visual, tem origens situadas em todo o complexo cenário de interações semióticas da arte dadaísta com os movimentos artísticos e culturais anteriores e posteriores. Seja nos vídeos ultra-radicais dos artistas multimídia ou nos produtos audiovisuais do mercado, um carnaval de signos (ou corpos abertos), anunciado por Bakhtin, parece irromper, se impor e anunciar o que, supomos, sejam as palavras de ordem destes anos digitais e globais: convergência de diferenças, fronteiras elásticas e intercâmbio de sentidos e significados.

## 5.2 – O HIBRIDISMO EVIDENTE NA ARTE VISUAL DADAÍSTA

Numa frase, Dietmar Elger (2005. p 44), nos fornece indícios claros do que seria o principal traço definidor de uma visualidade tipicamente dadaísta: “Hannah Höch entrelaçou inúmeros detalhes, figuras, retratos, elementos mecânicos, paisagens citadinas e exortações visuais em sua colagem. Ela descreve uma situação de convulsão, caos e contradição”. Assim

como diversos vídeos contemporâneos, os quadros dadaístas também apresentam a mesma profusão de elementos, em diversos “registros”, de forma simultânea: fragmentos de fotografias, manchas, cores, texturas, desenhos (figurativos ou abstratos) e, por último, mas não menos importante, letras, palavras e textos. Tais procedimentos que conduzem a esta multiplicidade, simultaneidade e complexidade, se aproximam em muito daqueles aplicados exaustiva e radicalmente pelos *videomakers* na composição de suas obras.



Imagem 41: Incisão com a faca de cozinha dada através da barriga de cerveja da última época cultural weimar alemã. Colagem dadaísta de Hannah Höch. Fonte: ELGER p44

Nos quadros aos quais nos referimos (o de Hannah Höch e os de vários outros artistas), a relação entre os elementos da composição, a apreensão de significados no todo ou em cada uma das partes, não é imediata nem evidente, tampouco simples e por vezes mesmo impossível. A indeterminação é quase absoluta. São múltiplos os interpretantes possíveis.

Estamos então mergulhados numa rica e sugestiva instância de primeiridade. Talvez o significado dependa, neste caso, unicamente do observador, de seu olhar, de seu repertório e sua vivência, ou daquilo que Peirce chama de experiência colateral com o objeto do signo.

Como 'observação colateral' não quero dizer intimidade com o sistema de signos. O que assim é inferido não é colateral. Pelo contrário, constitui o pré-requisito para conseguir qualquer idéia significada do signo. Por observação colateral, refiro-me à intimidade prévia com aquilo que o signo denota. (PEIRCE, apud SANTAELLA, 1995. p35)

No caso do ícone, a mais tenra e rudimentar forma de signo, o objeto só vem a existir na medida em que surge um interpretante que passa a funcionar, em termos de possibilidade, como objeto daquele signo. (SANTAELLA, 1995. p38) .

Na esfera do ícone, ou da mera qualidade e possibilidade, o interpretante se torna o próprio objeto possível do signo, aquilo que ele representa. Transfere-se a leitura do signo para o reino da subjetividade, de forma quase absoluta. Destacamos desde já que não pretendemos aqui, de forma alguma, esgotar esta questão, apenas iniciar uma reflexão a respeito de um de seus aspectos. Por hora faremos um recorte mais preciso e pontual, analisando apenas um de seus aspectos, talvez o mais profícuo. Na multiplicidade de códigos distintos que se apresentam em tais composições imagéticas, pinçaremos o código verbal escrito (seja letra, palavra ou frase), elemento cuja utilização ostensiva em imagens talvez represente a grande contribuição dadaísta para a arte e a comunicação visual no século XX. Em relação ao quadro "ABCD", do artista Raoul Hausmann, Dietmar Elger afirma:

[...] ele representa a obra como uma colagem de diferentes fragmentos da realidade, diferentes planos pictóricos e perspectivas. O motivo central é um auto-retrato do artista como representação fotográfica. Hausmann apresenta-se com a boca muito aberta a recitar o seu poema sonoro ABCD. As quatro letras são autenticamente arremessadas para o espectador. A cabeça de Hausmann encontra-se rodeada por seqüências isoladas de letras e figuras. Cada elemento é tipograficamente diferente dos outros. O espectador pode observar a obra sem retirar qualquer sentido coerente dela. (ELGER, 2005. p40)



Imagem 42: ABCD. Colagem dadaísta de Raoul Hausmann. Fonte: ELGER p40

A inserção de palavras e pequenos textos isolados no interior de imagens compostas por recortes fotográficos e vários outros elementos pictóricos muitas vezes desconexos e sem interação de significado evidente, desloca a palavra de seu ambiente original, onde predomina seu aspecto simbólico, com significado socialmente reconhecido e bem delimitado através da convenção da língua. Assim deslocada e associada a imagens de outros elementos de natureza predominantemente icônica ou indicial (fotos, cores, texturas, formas abstratas), a palavra, a letra ou texto perde muito de seu aspecto simbólico, fazendo emergir na mente interpretadora que se depara com tal palavra (letra ou texto), um grau de indeterminação inconvenientemente elevado para um signo, por assim dizer, tão nobre. O signo então, se degenera.

Na percepção do todo de um quadro dessa natureza, o tamanho das letras de uma palavra ali colocada (em relação ao tamanho dos demais elementos), a direção compositiva de tal palavra (se horizontal ou vertical, se diagonal inclinada à direita ou à esquerda), sua posição no quadro (de maior ou menor peso visual), sua cor e sua forma, determinará muito de seus significados possíveis e de suas relações com cada elemento da imagem e com o todo formado pela configuração geral do quadro. A palavra, ela própria, através de sua visualidade,

é parte constitutiva dessa imagem. Aqui ela estará sujeita a outros mecanismos de decodificação, mais irracionais e intuitivos, além daqueles socialmente convencionados pela língua.

A experiência visual é dinâmica. O que uma pessoa ou animal percebe não é apenas um arranjo de objetos, cores e formas, movimentos e tamanhos. É, talvez, antes de tudo, uma interação de tensões dirigidas. Estas tensões não constituem algo que o observador acrescenta, por razões próprias, a imagens estáticas. Antes, estas tensões são inerentes a qualquer percepção, como tamanho, configuração, localização ou cor. Uma vez que as tensões possuem magnitude e direção pode-se descrevê-las como forças psicológicas. [...] Tais induções perceptivas diferem das inferências lógicas. Inferências são operações mentais que acrescentam algo aos fatos visuais dados, ao interpretá-los. Induções perceptivas são às vezes interpolações que se baseiam em conhecimento adquirido previamente. Caracteristicamente, contudo, são conclusões derivadas espontaneamente durante a percepção de determinada configuração. (ARNHEIM, 2006. p.4-5)

Como exemplo, destaquemos a palavra “*komm*”, presente entre outras palavras e imagens no quadro “*Incisão com a faca de cozinha dada através da barriga de cerveja da última época cultural weimar alemã*” (sim, este é o nome do quadro !), da artista Hannah Höch. Quando pronunciada ou escrita em qualquer outro contexto comum em que se aplique a linguagem verbal, “*komm*” significará sempre uma forma de conjugação do verbo “*vir*”, para quem entenda o alemão. Mas colocada no contexto de um quadro, entre outros fragmentos de imagens dispostas de forma aparentemente anárquica<sup>79</sup>, temos que a imagem da própria palavra, o formato, a cor, a textura e o valor tonal mais claro ou mais escuro das letras que a compõe, passará também a significar algo. Sabe-se lá então que interpretante surgirá na mente interpretadora, a desvirtuar, ampliar, diminuir, enaltecer ou tornar ridícula, atraente ou repugnante a idéia geral e convencional da palavra “*komm*”. Os aspectos icônicos daquela palavra, por assim dizer, gritam à percepção daquela mente interpretante. Em casos extremos, o aspecto icônico do verbal é de tal modo ressaltado, que a letra chega a sugerir uma figuração imagética de forte pregnância visual, como no caso do “*Quadro-i*”, de Hans Arp.

O pormenor mais impressionante da obra é a poderosa representação da letra “*i*”. [...] Fragmentos de texto brotam ocasionalmente como elementos gráficos em outras colagens do artista, mas aqui o motivo poderia recuar até outras duas fontes. Hans Arp inventou vezes sem conta ‘*abreviações*’ figurativas que podem ser vistas como icônicas em carácter ou como formas abstratas. Neste sentido, seria possível

---

<sup>79</sup> E apenas aparentemente, frisamos, por não ser possível falar em anarquia deliberada quando reconhecemos ritmo, criação evidente de contrastes e sugestão de movimento em uma composição imagética.

reconhecer na letra a representação abstrata de uma figura humana com cabeça e corpo estilizados. ( ELGER, 2005. P.32)

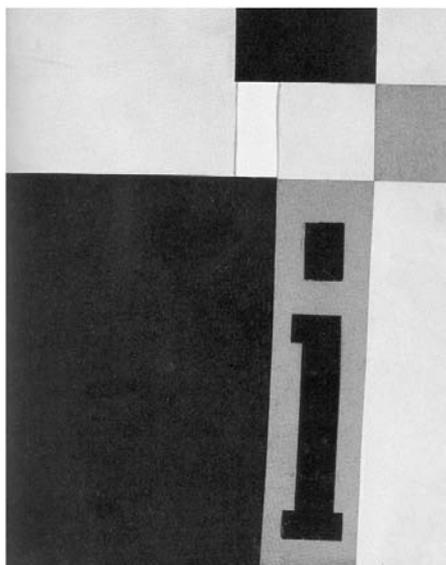


Imagem 43: Quadro i – Colagem dadaísta de Hans Arp. Fonte: ELGER p32.

Não aprofundaremos aqui a abordagem de outras estratégias dadaístas para a composição de imagens, como a colagem fotográfica e as interferências pictóricas (também presentes no vídeo digital). O trabalho detido com a questão da visualidade do código verbal será suficiente para o estabelecimento de uma analogia entre a visualidade dadaísta e certos aspectos do audiovisual contemporâneo.

Podemos imaginar o quanto de perturbador e de ruptura de padrões o conjunto de estratégias dadaístas infligiu à consciência dos menos avisados, ao lançar nesta fogueira palavras que normalmente evocam preceitos sociais fortemente consolidados. Porém, pelo exposto, verificamos que as estratégias dadaístas, perpetuadas pela *Pop Art* e por outros movimentos ligados a comunicação visual, ao contrário do que acontece em alguns vídeos experimentais contemporâneos, não provocam mais o mesmo efeito vislumbrado e atingido pelos rebeldes de Zurique e Berlim há quase um século.

Curiosamente, em algumas formas de comunicação visual da contemporaneidade, como veremos no caso específico do vídeo-clipe *Pontes Indestrutíveis*,

ao ressaltar o aspecto icônico do signo verbal, ao contrário de ampliar o espectro de interpretações possíveis (vinculadas ao sujeito e sua experiência), tal estratégia parece simplesmente sugerir um significado óbvio, embora impregnado de certa ironia ou lirismo. Considerar seriamente esta questão é preciso porque, enquanto nos debruçamos sobre os “biscoitos finos”<sup>80</sup> do Dadaísmo, da arte do vídeo ou do cinema experimental (produtos considerados herméticos e restritos a museus, festivais, mídias eletrônicas e *sites* esquecidos da *web*), as mesmas estratégias de composição destes “nobres” signos imagéticos diluem-se e espraiam-se como toneladas de bolachas *Cream Cracker* nos super-mercados, em miríades de imagens que nos impregnam a retina cotidianamente, em cartazes, placas, *out-doors*, vídeo clipes, comerciais de TV, visores de celulares, grandes portais de acesso à rede e sabe-se lá em que outro veículo que ora provavelmente nos escapa ao conhecimento ou à memória.

### 5.3 – DUAS PEÇAS DE AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO COM HIBRIDAÇÃO EVIDENTE: ENTRE O ÓBVIO E O INUSITADO, O ESTRANHAMENTO E O BELO

#### 5.3.1 – Delírios de Lynch: inusitado e perturbador

David Lynch é reconhecidamente um dos poucos cineastas norte-americanos de postura radicalmente surrealista. Este fato está patente em vários de seus filmes recentes (dos últimos 20 anos, principalmente), como *A Estrada Perdida* e *Cidade dos Sonhos*. Mesmo utilizando uma forma de visualidade marcadamente naturalista, seus filmes compõem-se de uma imbricada sucessão de fatos que conduzem a uma permanente atmosfera de pesadelo e irrealidade.

Este mesmo clima onírico de horror e tensão é o aspecto principal, aquilo que mais impressiona e causa estranheza no curta *The Alphabet*<sup>81</sup>, realizado pelo ainda jovem Lynch em 1968. Só que neste filme, ao contrário do que acontece em seus filmes mais recentes, a visualidade realista e naturalista é abandonada na maior parte do tempo, em favor

---

<sup>80</sup> Lembrando a frase do “vanguardista” e modernista brasileiro Oswald de Andrade: “A massa ainda vai comer os biscoitos finos que eu fabrico”.

<sup>81</sup> Para assistir ao curta na íntegra, acessar na internet o endereço: [http://www.youtube.com/watch?v=jmMwKBMse\\_w](http://www.youtube.com/watch?v=jmMwKBMse_w)

de imagens radicalmente híbridas ou abstratas, nas quais o aspecto icônico vai prevalecer (na maioria dos casos), fazendo símbolos e índices irem para o espaço ou dissolverem-se na tela.

Já vimos que o Surrealismo histórico nas artes visuais<sup>82</sup> é herdeiro direto do Dadaísmo<sup>83</sup>. A diferença fundamental entre ambos reside no fato de que os surrealistas, embora tenham incorporado o gosto pela justaposição de situações e imagens incongruentes, para alcançar o efeito do absurdo e do *non sense*, abandonaram, em sua maioria, a colagem fotográfica e a inserção de textos verbais<sup>84</sup>, adotando a pintura figurativa como técnica e suporte predominante (com algumas exceções)<sup>85</sup> na composição de suas imagens, por mais fantásticas e irreais que elas pudessem parecer.

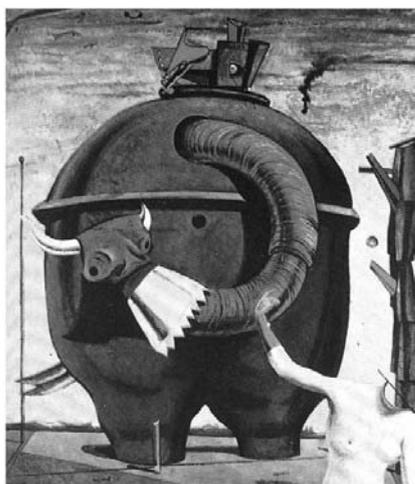


Imagem 44: O elefante das Célebes. Pintura surrealista do dadaísta Max Ernst. Fonte: Enciclopédia O Mundo das Artes, volume Arte Moderna, p115.

---

<sup>82</sup> Estamos nos referindo ao movimento historicamente datado e conhecido com “surrealismo”, e não à postura surrealista, que parece constituir um fenômeno atemporal.

<sup>83</sup> O quadro *O Elefante das Célebes*, de 1922 (ver imagem 54), do dadaísta Max Ernst, pode ser considerado uma obra de transição entre os dois movimentos “Em 1922, o próprio Ernst mudou-se para Paris, onde sua obra forneceu a base para o lado artístico do movimento surrealista, então em formação”.(LYNTON, 1979. p115)

<sup>84</sup> Embora René Magrite tenha mantido algumas experiências neste sentido (ver Imagem 55)

<sup>85</sup> Caso de Miró, que trabalhava quase exclusivamente com abstrações (ver Imagem 56).

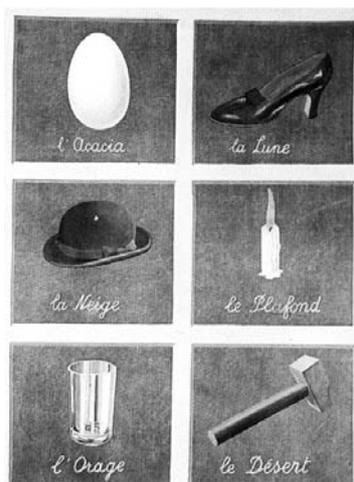


Imagem 45: Isto não é um cachimbo. Pintura de Rene Magritte. Fonte:

[http://blogs.warwick.ac.uk/zbrigley2/entry/this\\_is\\_not](http://blogs.warwick.ac.uk/zbrigley2/entry/this_is_not) acessado em 25/11/2010



Imagem 46: O Carnaval de Arlecrim, pintura de Juan Miró. Fonte: Enciclopédia O Mundo das Artes, volume Arte Moderna. P 115

Se os filmes recentes de Lynch podem ser considerados surrealistas, podemos dizer que em *The Alphabet*, o autor mantém o essencial de uma visualidade mais típica do Dadaísmo: a colagem fotográfica, a inserção do signo verbal visual (neste caso, letras do alfabeto dispersas pela tela) em interação com outros signos, além das interferências gráficas com formas abstratas, cores, manchas e alguns desenhos figurativos. Tudo isso articulado com recursos artesanais de animação, numa época em que a manipulação e a criação digital de

imagens eram bastante insipientes e limitadas, constituindo-se quase exclusivamente de um vislumbre relativamente distante.<sup>86</sup>

A possibilidade de análise de um filme como *The Alphabet* deve se dar, acreditamos, mais no terreno da descrição, com a indicação vaga e não categórica de significados possíveis, do que no terreno da interpretação objetiva. O filme, onde, como já afirmamos, o aspecto icônico prevalece, apenas se apresenta, não comunica nenhum dado ou mensagem objetiva, determinada. Qualquer tentativa no sentido da designação de um significado fechado, representaria uma redução que em nada iria contribuir para uma compreensão melhor da obra.

Inicialmente, é possível traçar um paralelo entre *The Alphabet* e o quadro dadaísta *ABCD*, já estudado neste capítulo. Ambas as obras tomam como principal temática, ao que parece, a sonoridade do código verbal e sua relação com a imagem visual, abarcando assim todos os aspectos da natureza híbrida da matriz verbal de linguagem, que dialoga com a matriz visual e a matriz sonora. O verbal, nas duas obras, é apresentado em seu estado mais elementar, não articulado em palavras, mas fragmentado e disperso em letras lançadas a esmo sobre a tela, articuladas com outras imagens, ou mesmo colocadas no lugar de outras imagens, explorando assim, mais a sua visualidade, seu aspecto icônico e sensorial, do que seu significado simbólico, socialmente determinado.

No quadro *ABCD*, as letras são dispostas sobre a foto de uma boca escancarada, bem no centro visual da imagem, de modo que tenhamos a impressão de que elas estão sendo gritadas, ou pronunciadas. No filme, a primeira imagem, em branco e preto, exhibe uma mulher dormindo em sua cama. Na trilha sonora, ecoa um coro de vozes infantis que pronunciam incessantemente “*a,b,c... a,b,c...a,b,c...*”

---

<sup>86</sup> O primeiro filme a promover uma hibridação entre os paradigmas fotográfico e pós fotográfico foi *Tron*, de 1982, 14 anos depois. (MACHADO, 1995. p200)



Imagem 47: Fotograma do filme *The Alphabet*. Fonte: Fotografia digital feita pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

Conduzidos por esta indução hipnagógica<sup>87</sup>, entramos, ao que nos parece, junto com a mulher, no que seria o seu pesadelo. Um tenor entoava frases desconexas com uma melodia operística, se referindo ao abecedário. A tela é inundada por manchas abstratas, de cores diversas, elementos gráficos (riscos e formas geométricas) e algumas letras dispersas.



Imagem 48: Seqüência de fotogramas do filme *The Alphabet*. Fonte: Fotografia digital feita pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

Deste “caos inicial”, a partir de uma letra “A” (maiúscula), surge o que parece ser um tubo de fumaça, que evolui na direção do singelo desenho de uma flor amarela. Da fumaça, são expelidas duas letras “a” (minúsculas). O tubo de fumaça sangra, as letras “a” caem por terra e na trilha sonora passamos a ouvir um choro de bebê. As letras literalmente “nasceram”.

---

<sup>87</sup> O termo “imagem hipnagógica”, em psicologia, se refere às imagens que emergem na mente durante o estado de semi-consciência que precede o sono e que têm a função de induzi-lo.

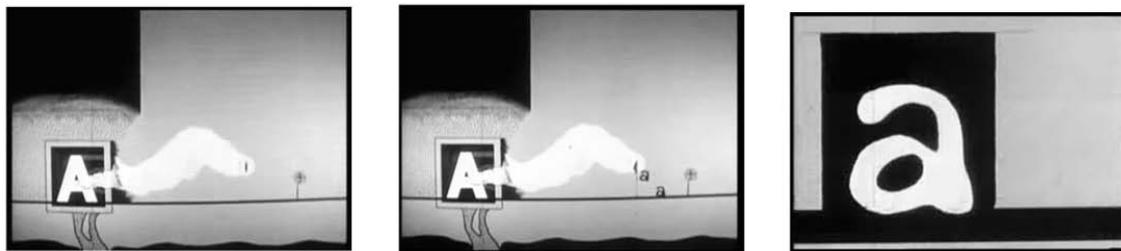


Imagem 49: Sequência de fotogramas do filme The Alphabet. Fonte: Fotografia digital feita pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

Imediatamente, uma das letras “a”, que acabaram de “nascer”, é colocada no lugar da cabeça de um corpo humano adulto, composto de fragmentos que se sucedem e se substituem, num processo de construção anárquico e desenfreado, através da colagem de fragmentos pictóricos e fotográficos. O choro continua, até que o corpo complete sua formação.

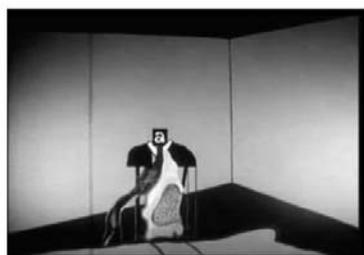


Imagem 50: Fotograma do filme The Alphabet. Fonte: Fotografia digital feita pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

No lugar da cabeça, onde havia a letra “a”, surge o desenho da glândula de um pênis, que imediatamente se faz vermelho, repleto de sangue.

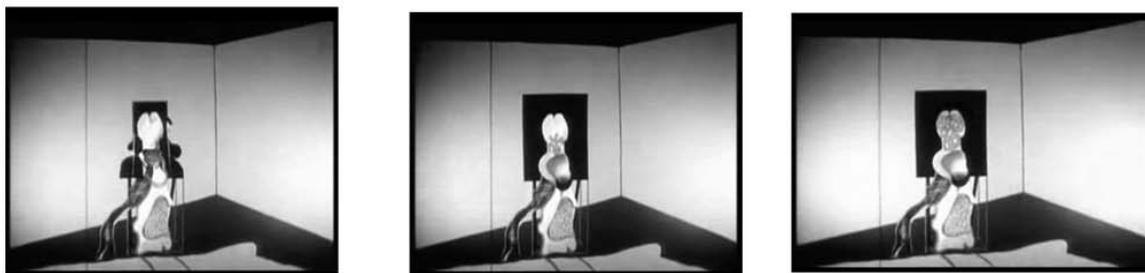


Imagem 51: Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet. Fonte: Fotografia digital feita pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

Instantes depois, no lugar da glândula, surge uma cabeça humana, composta também de fragmentos fotográficos (imagem que remete imediatamente a diversos experimentos visuais dadaístas).



Imagem 52: Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet. Fonte: Fotografia digital feita pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

Um ruído, misto de lamento choroso e sirene de ambulância, reforça a atmosfera densa e sinistra. Cores e formas geométricas continuam a surgir, até que se materialize, ao lado do corpo humano fragmentário, algo que parece o estame<sup>88</sup> de uma planta, de onde são expelidos, além de um pó que lembra o pólen, mais imagens de letras, dessa vez na seqüência ordenada e repetida “a,b,c,a,b,c,a,b,c...”

---

<sup>88</sup> Órgão reprodutor “masculino” das plantas, presente na flor.

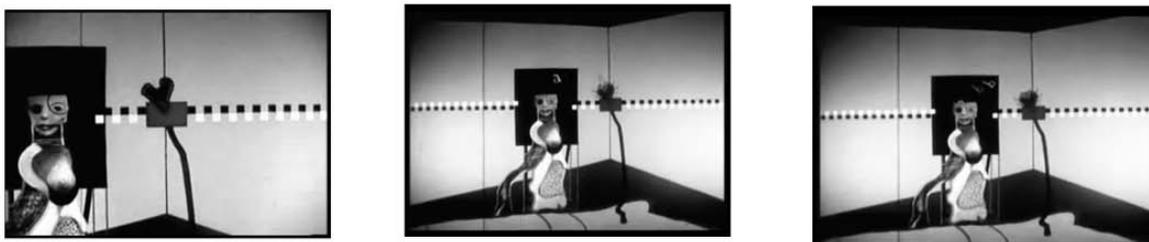


Imagem 53: Sequência de fotogramas do filme The Alphabet. Fonte: Fotografia digital feita pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

As letras são arremessadas diretamente ao interior da cabeça da figura humana, que imediatamente se assusta, grita e se decompõe em sangue.

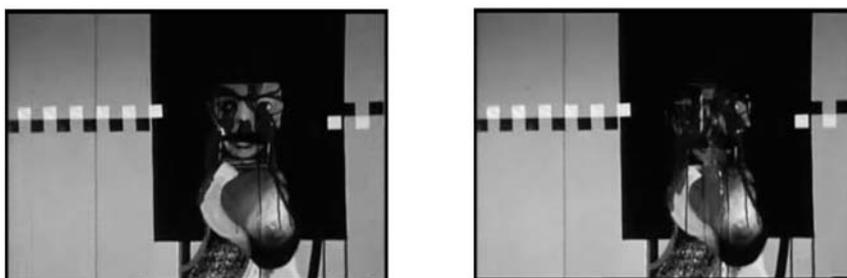


Imagem 54: Sequência de fotogramas do filme The Alphabet. Fonte: Fotografia digital feita pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

A tela se inunda novamente de vermelho e retornamos à imagem da mulher em sua cama, novamente em branco e preto. Não antes que a boca em vermelho vivo de uma segunda mulher pronuncie, em tom de advertência, a sugestiva frase: “lembre-se que você deve compactuar com a forma humana.” A mulher na cama acorda.

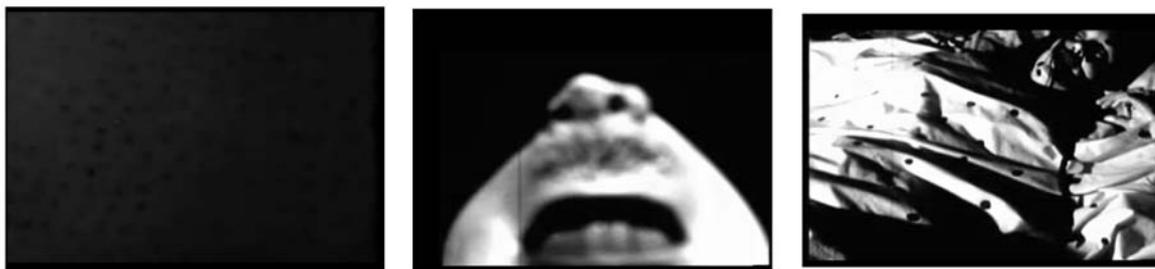


Imagem 55: Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet. Fonte: Fotografia digital feita pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

Ela parece em pânico. Se olhava em um espelho ? Ao seu redor, no quarto escuro, as letras do alfabeto se sucedem, amedrontando-a, divertindo-a, confortando-a, atraindo-a. As letras são transformadas, segundo as reações da mulher, em fantasmas aterradores ou objetos de desejo.

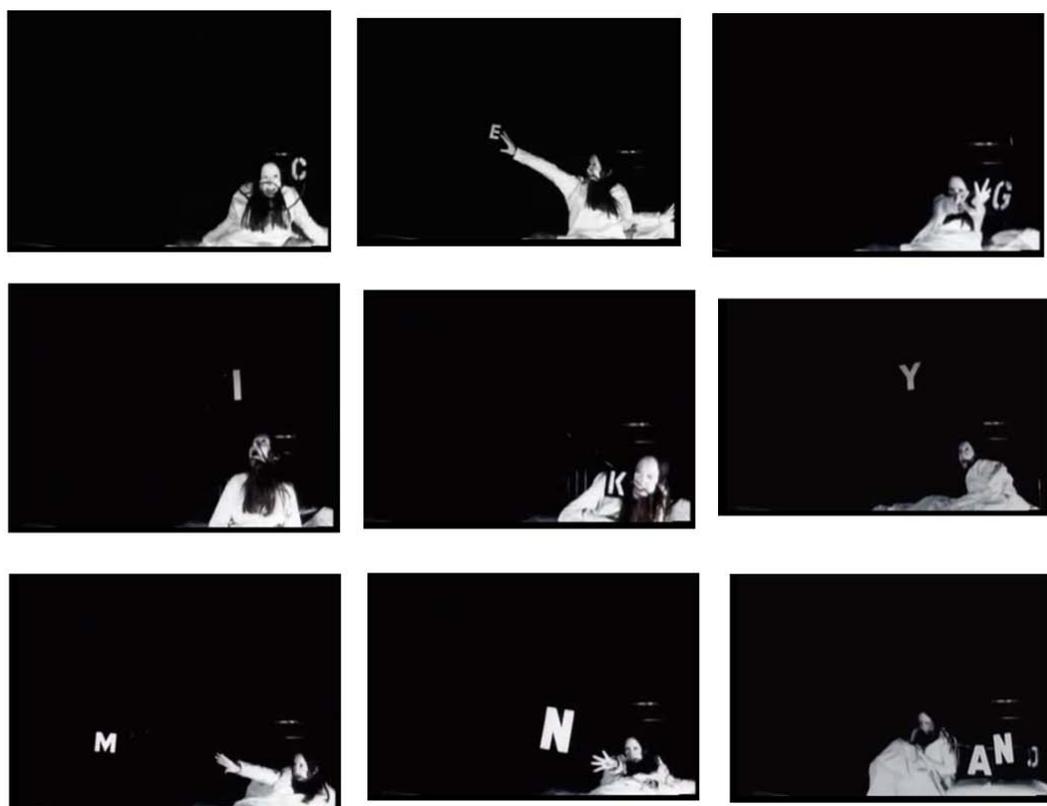


Imagem 56: Seqüência de fotogramas do filme The Alphabet. Fonte: Fotografia digital feita pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

Ela canta, como uma criança: “recitei meu alfabeto, diga-me se o fiz bem”. O contraste entre o branco e preto do mundo supostamente real, da vigília, e o colorido às vezes altamente saturado e vermelho do mundo onírico, tende a reforçar a distância entre ambos, até que, na última imagem, jorre da boca da mulher, que acabara de acordar, um jato de sangue em vermelho vivo, que se espalha sobre a camisola e o lençol branco, como se o mundo onírico irrompesse intempestivamente no real.



Imagem 57: Fotograma do filme *The Alphabet*. Fonte: Fotografia digital feita pelo autor sobre a tela de um monitor LCD.

E isto é tudo.

O filme alterna claramente momentos em que predomina o paradigma fotográfico (a mulher em sua cama), com outros em que predomina o paradigma pré-fotográfico (com texturas, desenhos e grafismos, apesar da presença ocasional de fragmentos de fotografias). O simbólico está praticamente banido (a não ser que consideremos o estame da planta e o pênis como símbolos de fertilidade ou fecundação) em nome de uma utilização ostensiva de hipóícones (cores, formas geométricas e abstratas e o próprio explorar da visualidade das letras, o que diminuiria sua função simbólica) e da utilização também relativamente baixa de elementos indiciais (que se restringem às poucas imagens oriundas do paradigma fotográfico), estratégias que mergulham o filme num ambiente predominante de primeridade, ou de abertura quase total de possibilidades de significação.

Poderíamos, a partir disso, conjecturar uma série de questões<sup>89</sup>, tais como: o nascimento do verbal, num terreno onírico, irreal, indefinido e abstrato, seria fator de criação do humano, mesmo que monstruoso e fragmentário, aspecto humano com o qual a personagem real deve compactuar? O verbal seria fator de fertilização do racional, do pensamento, do conhecimento, mas ao mesmo tempo gerador de destruição, medo e angústia?<sup>90</sup> Lembrando o fato de que os dadaístas elegeram a linguagem verbal como alvo principal de seus ataques “desconstrutivos”, por ter esta linguagem, na opinião deles, perdido seu encanto e inocência originais, tornando-se um dos pilares fundamentais da civilização ocidental capitalista, que gerou ciência, conhecimento e tecnologia, mas também destruição, morte e injustiça social, tais perguntas, apesar de relativamente óbvias, poderiam também ser minimamente esclarecedoras.

### 5.3.2 – A viagem lúdica e lisérgica do vídeo clipe: leve e belo, apesar das obviedades

A seguir, tomaremos como exemplo um produto audiovisual bem mais recente e menos radical em sua proposta estética, mas que ainda conserva as mesmas estratégias de articulação simultânea entre diversas categorias e paradigmas, com resultados bastante instigantes e eficientes, no que diz respeito a seus objetivos imediatos de comunicação.

Trata-se do vídeo clipe do grupo musical de *pop rock* *Charlie Brown Júnior*, feito para lançamento e divulgação da música *Pontes Indestrutíveis*.<sup>91</sup> Quando nos referimos aos seus objetivos imediatos de comunicação, nos referimos ao fato de que o público do grupo musical em questão é composto em grande parte por adolescentes, supostamente íntimos, portanto, de toda cultura visual consagrada pela tecnologia digital nas últimas duas ou três décadas, o que implica em uma afinidade com o bombardeio e a mistura em um mesmo ambiente de informações sonoras e visuais de diversas naturezas, levado a cabo pela comunicação visual contemporânea e, particularmente, pela *internet*.

---

<sup>89</sup> Mesmo que até certo ponto impregnadas da subjetividade do autor da dissertação.

<sup>90</sup> Gilberto Gil, talvez um herdeiro do Dadaísmo, por ser tropicalista, diz na música *Tempo Rei*: “pensamento, mesmo um fundamento singular do ser humana, de repente poderá não mais fundar nem gregos, nem baianos”.

<sup>91</sup> Para assistir na íntegra o vídeo clipe, acessar na internet o endereço <http://br.youtube.com/watch?v=oOdvh6NzDvc>

Quase toda a ação desenvolvida no vídeo clipe tem como cenário as ruas de uma cidade com características de grande ou médio centro urbano. Os personagens podem ser divididos em dois grupos. O primeiro grupo compõe-se de três ou quatro adolescentes que andam por essas ruas fazendo acrobacias com seus *skates*. Enquanto os adolescentes brincam displicentemente, alheios ao mundo a sua volta (numa atitude de rebeldia típica da faixa etária), outros personagens se apresentam e compõe o segundo grupo: um bêbado caído no banco da praça, uma dona de casa com seus problemas domésticos, um casal de namorados no jardim da praça, etc. Ou seja, este segundo grupo parece representar a vida em suas pequenas facetas cotidianas. Não há propriamente uma história sendo contada, mas uma seqüência de situações pelas quais os adolescentes passam, sem afeta-las ou serem afetados por elas.

O cenário (ou seja, as ruas da cidade) é construído, se não em sua totalidade, pelo menos em muitos momentos, através da colagem de fragmentos de fotografias em preto e branco, compondo ruas, viadutos e conjuntos de prédios.



Imagem 58: Dois frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis. Fonte: fotografias digitais feitas pelo o autor sobre um monitor LCD.

Os adolescentes *skatistas* e seus *skates* são modelos animados em 3D (ou seja, imagens sintetizadas em computador) desprezando, talvez propositadamente, técnicas de animação digital mais sofisticadas, com o intuito de evidenciar a aparência típica deste tipo de imagem: poucas cores (todas em alto tom cromático), textura metálica e formas geométricas simples ou pouco orgânicas.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> É curioso perceber que aqui, tal procedimento visa a evidenciar a técnica pela qual a animação foi obtida, no sentido de criar um contraste manifesto entre a visualidade típica de uma animação 3D e os outros padrões visuais presentes: o da fotografia e o do desenho. Este “esforço” em ressaltar os contrastes está no cerne de qualquer processo radical de hibridação evidente. Um exemplo contrário está no filme *Hulk* (assim como em



Imagem 59: Dois frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis. Fonte: fotografias digitais feitas pelo o autor sobre um monitor LCD.



Imagem 60: Duas cenas do filme Hulk: Fonte:

<http://www.desenhosparaimprimir.net/desenhos-para-imprimir/desenhos-do-hulk/> acessado em 25/11/2010

Os demais habitantes da cidade aparentemente foram desenhados a mão livre (ou pelo menos, criados para terem esta aparência), possuem texturas e matizes de cores mais diversificadas, além de não possuírem volume (são animados em 2D). A aparência deste segundo grupo é grotesca e caricata, de expressões e gestos estilizados, exagerados, contrastando de maneira evidente com as formas, volumes e movimentos sutis e delicados dos adolescentes criados em 3D.

---

*Parque dos Dinossauros*), em que parece haver um esforço dos animadores e modeladores em fazer com que o monstro verde pareça o mais realista e integrado aos outros padrões visuais, também realistas. Deve-se perguntar, porém, se no caso de *Hulk* (que, como já mencionamos, parece não ter um hibridismo tão transparente assim), não haveria uma intenção maliciosa de manter uma certa evidência do hibridismo entre os paradigmas de linguagem (fotográfico e pós-fotográfico), já que, convenhamos, o bonequinho do monstro não é nem um pouco convincente em termos da criação de um efeito de realismo e naturalismo (ver imagem 60).

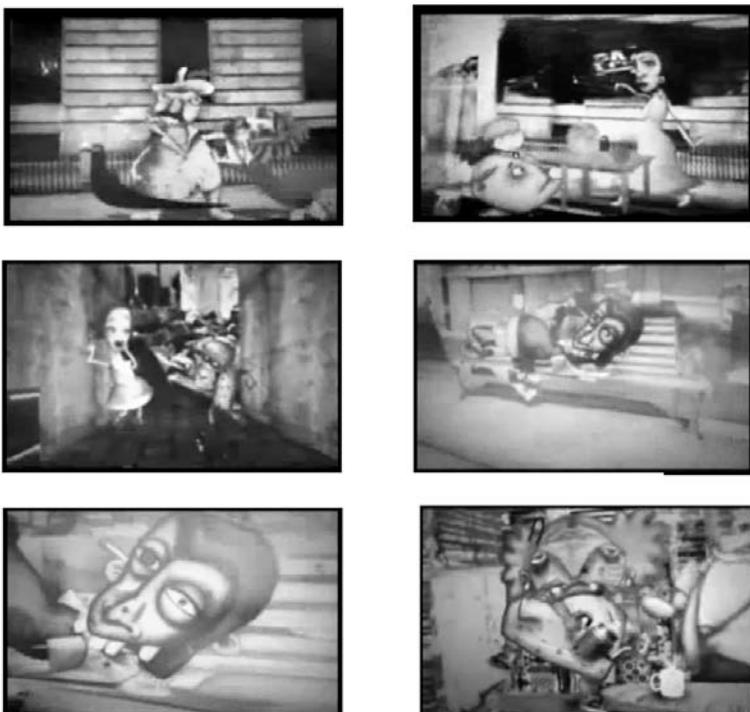


Imagem 61: Seqüência de frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis. Fonte: fotografias digitais feitas pelo o autor sobre um monitor LCD.

O som da música, como não poderia deixar de ser, é dominante, não havendo espaço na trilha para outras interferências sonoras. A todo momento, a imagem é invadida por interferências gráficas instantâneas, com diversas formas e texturas, simulando os “defeitos” de projeção de um filme antigo, ao final do rolo de celulóide.

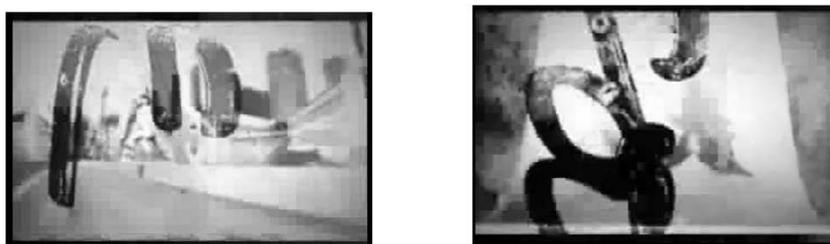


Imagem 62: Dois frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis. Fonte: fotografias digitais feitas pelo o autor sobre um monitor LCD.

Da mesma forma, em alguns momentos, blocos de textos escritos na tela, transformados em imagens, como se constituíssem verdadeiros blocos de tijolos ou concreto, emergem na imagem e participam da ação, sendo edificados, destruídos ou interagindo com os personagens.

O que imediatamente se evidencia, é a fusão ostensiva das três classificações de signos, da semiótica peirceana, no que diz respeito à sua relação com seus objetos. A presença de aspectos icônicos (meras qualidades e possibilidades de representação), índices (imagens que evidenciam a existência de seu objeto) e símbolos (imagens ali presentes que remetem a idéias universais, convencionalmente estabelecidas) é particularmente rica neste vídeo clipe. Na verdade, quase todo signo minimante complexo apresenta estas três formas de relação com seus objetos (pois o signo pode possuir mais de um objeto), mas aqui a vibração, o fluxo, a dança e a sucessão de relações icônicas, indiciais e simbólicas se dá de forma especialmente exuberante. O preto e branco e a sensação de realismo conferidos pelo cenário fotográfico, e portanto, de forte apelo indicial (já que a fotografia de certa forma tende a atestar a existência do objeto concreto fotografado que refletiu a luz e queimou a película fotográfica) intensificam o efeito de sugestões de significados e possibilidades de interpretação das cores diversificadas e das formas estilizadas dos habitantes da cidade. Ou seja, a relação icônica manifesta em cores e formas é amplificada e sucessivamente destacada, potencializando a estranheza causada por estas imagens. Aqui e ali, imagens emblemáticas, socialmente reconhecidas por tradições morais ou religiosas e, portanto, simbólicas, transformadas em caricatas aberrações, constroem uma seqüência de situações que reforçam, por contradição, o valor da postura supostamente mais autêntica, lúdica e espontânea dos adolescentes *skatistas*: o bêbado caído na praça (símbolo de degradação e decadência), a dona de casa amarga e mau humorada (símbolo de frustração, tristeza e não realização de aspirações juvenis), o casal na praça bucólica (símbolo de falsas ilusões românticas), o altar com imagens religiosas, santos e crucifixos (símbolo da presença ostensiva de religiosidade tradicional no cotidiano daquelas pessoas).

Já mencionamos, de forma breve, a natureza intrinsecamente híbrida das três matrizes de linguagem (sonora, visual e verbal). Espera-se que num vídeo clipe exista um equilíbrio entre as matrizes sonora e visual, já que suas imagens são criadas em função de uma música pré-existente. Música que, na maioria dos casos, no âmbito da indústria fonográfica, é acompanhada de uma letra cantada (portanto, está ali também presente a matriz verbal). No vídeo clipe em questão, a força e a exuberância já descritas da matriz visual, são

equilibradas de forma adequada pela presença igualmente contundente da letra da música (cujo ritmo está integrado ao ritmo de movimentação e alternância das imagens). A letra ressalta valores de autenticidade, força de caráter e perseverança, (identificados com os adolescentes) que supostamente fariam frente às distorções de um mundo já corrompido e degradado. A matriz verbal também é explorada, como veremos adiante, nas palavras escritas que emergem visualmente na tela, promovendo, portanto, uma fusão com a matriz visual, que enriquece e diversifica o conjunto de elementos significantes presentes na imagem.

Já descrevemos os aspectos visuais gerais do vídeo clipe, propondo uma divisão de tal visualidade em três conjuntos de elementos: as colagens fotográficas que compõe o cenário, os skatistas criados em animação digital 3D e os demais habitantes da cidade, desenhados e coloridos à mão (ou, pelo menos, tentando simular este procedimento) e animados em 2D. A combinação dessas três formas de visualidade contribui para os efeitos de diferenciação e ênfase em alguns elementos que intensificam os significados pretendidos pela música e despertam experiências estéticas diversificadas. O curioso, neste momento, é observar que a conjugação destes três grupos de técnicas de obtenção da imagem no vídeo clipe em questão, reproduz e justapõe de forma exata os três paradigmas tecnológicos da imagem.

Já nos referimos às informações visuais simbólicas<sup>93</sup> presentes neste vídeo clipe. Falta abordar as categorias de imagem representacional e imagem abstrata. O nível representacional está evidente na colagem de fotografias que constitui o cenário, já que ali temos uma reprodução figurativa de imagens captadas do real. As imagens dos *skatistas* e demais habitantes da cidade, caminham sucessivamente para a abstração (sendo os últimos mais abstratos que os primeiros), através de simplificações e distorções da forma, atingindo, eventualmente, o simbólico. Mas nenhuma dessas imagens atinge um nível total de abstração, ou seja, o estágio em que a imagem já não representa necessariamente sua origem referencial na realidade, tamanha a intensidade da simplificação ou da distorção de suas formas. Súbitas e momentâneas interferências de formas abstratas surgem esporadicamente através da inserção de “ruídos” visuais: os já citados “defeitos” da imagem gerados na projeção de películas cinematográficas, ao término dos rolos de filme. Estas formas abstratas que “sujam” eventualmente a imagem dura e acética gerada pelo computador, conferido-lhe outra textura,

---

<sup>93</sup> Lembramos aqui a diferença sutil, e já mencionada, entre a noção de símbolo para Peirce e a noção de símbolo para Dondis.

parecem lançar o clipe para fora do nosso tempo real, fazendo referência a um passado nostálgico, e possivelmente não maculado (inocente), em que a imagem de cinema reinava quase absoluta em nosso imaginário e nossos sonhos.

Mais uma vez, a fusão, interação e coexistência simultânea na tela dos três grupos de imagens que sugerimos para este vídeo clipe, parecem apontar para uma convergência das três categorias, ou correntes estilísticas propostas por Fayga Ostrower. A autora não faz menção à fotografia, quando se refere à arte naturalista, portanto, não arriscaríamos apontar a colagem de fotos que compõem o cenário como um possível traço da presença deste estilo no clipe. Porém, em tese, esta associação nos parece válida. No que diz respeito às imagens de *Skatistas* e demais habitantes da cidade, poderíamos, com mais segurança, associar os primeiros a um estilo idealista (já que a própria natureza do meio digital, tende a reduzir a imagem sintetizada por computador a padrões geométricos simplificados e ideais<sup>94</sup>) e os segundos a um estilo expressionista (já que é evidente a intenção de intensificar a dramaticidade e o grotesco em tais figuras, com exageros estilísticos, distorções da forma e aplicação de cores mais duras, em tons altos).

Por fim, destacamos o elemento que mais nos interessa para este estudo, no sentido de estabelecer um paralelo mais imediato e direto entre as duas obras de audiovisual aqui abordadas: a visualidade do código verbal. Palavras escritas que repetem as palavras cantadas na música, signos de forte aspecto simbólico e convencional, emergem na imagem e transformam-se em blocos de concreto ou tijolos (sugerindo a presença de grandes e poderosas edificações). Em determinado momento, as palavras “fragmentos” e “realidade” são verticalizadas e justapostas, em composição visual que lembra a aparência geral das torres gêmeas do *World Trade Center*. As palavras são atingidas por dois pequenos aviões e desmoronam.

---

<sup>94</sup> Obviamente, estes padrões estão cada vez mais complexos e orgânicos, e menos geométricos e esquemáticos, a ponto de certos filmes feitos através de computação gráfica reproduzirem com grau de realismo impressionante imagens de florestas, pêlos de animais, textura de pele, fogo, água, etc. Mas, como já apontamos anteriormente, os realizadores deste clipe, por falta de recursos ou (acreditamos) por opção estética, criaram um padrão visual mais próximo às primeiras e precárias animações computadorizadas.

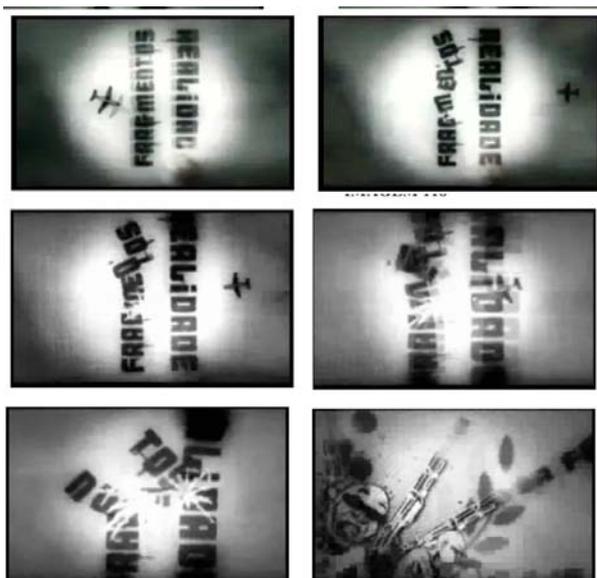


Imagem 63: Sequência de frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis. Fonte: fotografias digitais feitas pelo o autor sobre um monitor LCD.

Em outro momento, palavras também referentes à letra da música são expelidas do interior do desenho de um revólver, como se fossem projéteis.



Imagem 64: Sequência de frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis. Fonte: fotografias digitais feitas pelo o autor sobre um monitor LCD.

Em outro ainda, frases e palavras transformam-se em pistas suspensas de *skate*, sobre as quais deslizam os adolescentes animados em 3D.



Imagem 65: Sequência de frames do vídeo clipe Pontes Indestrutíveis. Fonte: fotografias digitais feitas pelo o autor sobre um monitor LCD.

Ao transformar palavras em imagens, que são sucessivamente edificadas e destruídas, o clipe desloca o símbolo verbal de sua posição convencional, lançando-o no terreno fluido e fugaz das relações icônicas, subvertendo assim as convenções socialmente consolidadas e rígidas da palavra (um recurso, diga-se de passagem, que remete diretamente às estratégias dadaístas de subversão da ordem através da arte). Mas talvez devido à repetição das frases e palavras contidas na letra da música, que reproduzem conceitos fortemente arraigados no imaginário adolescente, o resultado parece, antes, reforçar tais conceitos.

### 5.3.3 – ÚLTIMAS PALAVRAS SOBRE UM E OUTRO

Colocados lado a lado, o vídeo clipe e o curta metragem aqui estudados constituem duas expressões extremas e diferentes das mesmas estratégias de significação. Ambos articulam elementos imagéticos e sonoros radicalmente contrastantes (cores, formas, paradigmas tecnológicos, matrizes de linguagem, estilos artísticos, etc) e evidenciam estas contradições, na busca da sugestão de impressões vagas ou de significados diversos. Devemos destacar também, e novamente, a ênfase dada pelos dois trabalhos à visualidade da matriz

verbal de linguagem, como elemento significante, talvez sendo este o momento em que ambos mais se aproximem de uma identificação com a visualidade dadaísta.

“A arte nada tem a ver com o gosto. A arte não está lá para ser degustada” (ERNST, apud ELGER, 2005. p68). Esta frase de Max Ernst, um expoente dadaísta, manifesta bem o espírito do grupo, com sua postura anti-estética, a favor de uma arte que não estivesse necessariamente vinculada ao deleite, à fruição do belo. Porém, se o filme de Lynch pode ser definido como “indigesto” (a personagem vomita sangue na última cena), o vídeo clipe aqui estudado (por mais que algumas de suas imagens sejam distorcidas) nos cai como um refrigerante numa tarde de sol. Da mesma forma, acreditamos que diversos quadros dadaístas possam ser chamados de qualquer coisa, menos de “feios” ou anti-estéticos.

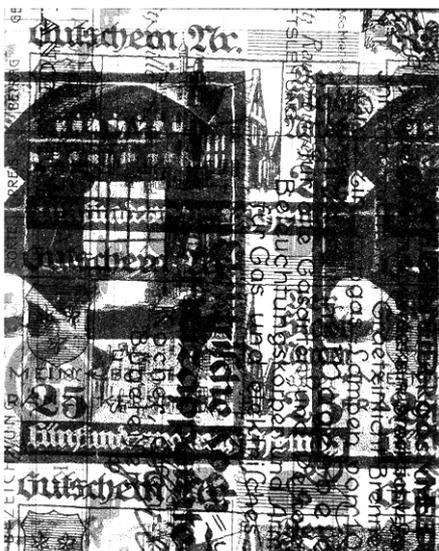


Imagem 66: Desenho i. Quadro de Kurt Schwitters. ELGER p67



Imagem 67: Sem título (maio 191). Colagem de Kurt Schwitters. ELGER p63

Entre a obviedade de alguns significados no vídeo clipe e o inusitado que impera em quase todo o decorrer do curta metragem, entre este algo de belo e prazeroso que nos faz percorrer, quase que num estado de êxtase dionísíaco embalado pela música, aquela cidade fragmentária sobre *skates* virtuais e pistas de concreto construídas com palavras, e aquele estranho desconforto que nos fere a visão e o espírito (nos fazendo perguntar: “Lynch, o que é que você quis dizer com isto, afinal?”), nos cabe apenas, ao cerrar as cortinas do palco desta dissertação, aplaudir os malucos geniais que, a quase um século, recolheram os cacos de signos moribundos, reconfigurando-os numa semântica nova, libertária, anárquica, carnavalesca e, por isso mesmo, a um só tempo, possivelmente perturbadora e prazerosa, assustadora ou sedutora. Semântica ainda não plenamente formulada, definida e codificada, se é que a estas coisas ela se prestaria.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Antes de dada lá estar, lá estava dada.” (ARP. Apud. ELGER, 2005. p6) Esta frase de Hans Arp sugere uma intuição deste que foi um dos principais artistas do Dadaísmo, de que espírito “dada” talvez não fosse algo circunscrito àquele momento e àquele contexto específicos, mas que teria antecedentes em atitudes e obras de arte anteriores. Mais de 400 anos separam *O jardim das delícias* ou *O inferno*, de Bosch (respectivamente as Imagens 9 e 11) e o *Carnaval de Arlecrim*, de Miró (Imagem 46). Mas o espírito anárquico e potencialmente transgressor (para não aludir novamente aos termos “fragmentário” e “híbrido”) que irrompeu de forma furiosa e marcante no Dadaísmo, já orientava o trabalho daquele pintor renascentista e viria a influenciar o trabalho deste pintor surrealista do século XX.

Parafraseando Arp: “Depois de dada lá estar, lá permaneceu dada.”. Algo (ou muito) de “dada” ficou no Surrealismo, na *Pop art*, no *design* gráfico, na contracultura e transpira ainda na lógica aparentemente libertária (e pluralista) da *internet*, na vídeo arte, no vídeo clipe e no cinema experimental. Sem os arroubos que nos perturbavam ou agrediam, gerando horror ou perplexidade, o odor que ainda exala das estratégias de significação dadaístas podem, ao invés disso, nos proporcionar prazer estético, riso ou fina ironia. Afinal, como afirma Arnaldo Jabor, ao criticar o vazio da arte contemporânea (ou daquilo que é chamado de arte contemporânea): “Precisamos de arte, como uvas e frutos e danças e como um canto de Dionísio (...). Será que não vai se esgotar a denúncia do feio pelo ‘mais feio’, que oculta um idealismo utópico, por adesão inversa a um impossível platonismo ?” (JABOR, 2009)

O que estaria por trás destas estratégias de significação recorrentes, definitivamente reveladas e escancaradas pelos dadaístas, moldando este hibridismo que descentra e carnavaliza o ambiente urbano (como nos mostra Canclini), a linguagem (como nos mostra Bakhtin) e as imagens do vídeo (como nos mostra Arlindo Machado)? Umberto Eco, no romance *O nome da rosa*, mostra<sup>95</sup> o jogo de intrigas no interior de um mosteiro medieval, que visava impedir o acesso dos monges “aprendizes” ao livro de Aristóteles sobre

---

<sup>95</sup> Não sabemos o quanto de fantasia ou realidade histórica existe neste romance, mas o pano de fundo das relações sociais e políticas ali descritas nos parece bastante verossímil.

a comédia e o riso (ou o que teria sido a segunda parte, perdida ou destruída, do livro *Arte poética*). Alguns monges mais conservadores sabiam que um estudo erudito sobre os mecanismos do humor seria potencialmente transgressor. Enquanto circunscrito a um momento de catarse carnavalesca, permitida à população fiel e serviu, a transgressão pelo riso e pela anarquia (pela inversão ou subversão da ordem, no carnaval<sup>96</sup>) poderia ser posteriormente contida através da culpa cristã e do medo do inferno, infligidos pelos dogmas católicos. Mas a partir do momento em que surgisse algum tipo de reflexão consciente e sistemática, mesmo que por parte de alguns poucos monges, haveria o risco real de questionamento e, conseqüentemente, de ruptura com o poder opressor da igreja.

O primeiro monge a ser assassinado na trama pelos “conservadores” é Frei Adelmo, exatamente aquele descrito como efeminado (possuía um comportamento feminino estereotipado) e que não só teria conhecimento do conteúdo do livro proibido de Aristóteles, mas também se dedicava a ilustrar textos sagrados, construindo desenhos que fundiam as palavras do texto com imagens de seres mitológicos, antropomórficos e zoomórficos, gerando, com isso, exatamente um efeito humorístico e transgressor.<sup>97</sup>

Construir imagens híbridas, transformar imagens em palavras, destituir o verbal do rigor convencional de sua significação (tal qual se opera na metáfora poética), isto parece constituir também, pelo que vimos até aqui, o cerne da estratégia de composição das imagens visuais no Dadaísmo: transgredir as normas convencionais de criação de significados. Uma lógica que emerge, supomos, em todo momento onde exista a necessidade

---

<sup>96</sup> Lembramos que este mesmo tema foi dissecado e demonstrado por Bakhtin em seu estudo sobre Rabelais.

<sup>97</sup> Sabe-se que esta estratégia de hibridação entre formas humanas e animais está de fato nas origens históricas do desenho de humor moderno. Devemos lembrar que a obra de Bosch, datada do fim da idade média, está repleta destes seres híbridos e deformados, assim como está repleta também de referências a um estado carnavalesco e anárquico de transgressão: riso, repugnância, prazer, escatologias, sagrado e profano. Estaria ele sob o impacto da imprensa, como afirma Mc Luhan, ou reagindo, como o Frei Adelmo de *O nome da rosa*, ao poder imperativo dos dogmas religiosos? Ou ambas as coisas? Somente a título de ilustração, citaremos a descrição feita por Umberto Eco, dos desenhos de Frei Adelmo: “Como se a margem de um discurso que por definição é o discurso da verdade, se desenvolvesse, profundamente ligado a ele, um discurso mentiroso sobre um universo virado de cabeça para baixo, em que os cães fogem das lebres e os cervos caçam o leão. (...) Aqui uma letra inicial se torcia em L e na parte inferior gerava um dragão, lá um grande V que dava origem à palavra “verba” produzia, como natural gavinha em seu tronco, uma serpente em mil volutas, por sua vez gerando mais serpentes qual pântanos e corimbos. (...) Eu seguia aquelas páginas dividido entre a admiração muda e o riso, porque as figuras conduziam necessariamente à hilaridade, embora comentassem páginas santas.” (ECO, 1983. p98-99). Curioso perceber que o suposto legado dadaísta para o *design* no século XX, se dá num sentido semelhante: o de promover uma distensão junto ao receptor da mensagem visual, através do inusitado e do humor: “Sua constante atitude de negação e de desafio em relação aos monstros sagrados da arte tiveram dois resultados principais em relação ao moderno design: primeiro, ele ensinou aos designers o valor do humor e do chocante como forma de despertar a atenção do observador e anular sua apatia.” (HURLBURT, 2002. p46)

de rompimento com estruturas de poder (sejam dogmas católicos, morais burguesas, tiranias monárquicas, etiquetas aristocráticas, ditames militares ou padrões de consumo impostos pela mídia) demasiadamente rígidas e opressoras, independente da época e da geografia.

E assim retomamos o termo “distensão”, para apontar mais uma vez o denominador comum entre as formas de hibridismo aqui mencionadas ou estudadas. A “distensão” entre as fronteiras que determinam categorias isoladas e estanques. Categorias padronizadas e mumificadas que, por sua vez, zelam pela pureza e assepsia das formas perpetuadas por estruturas de poder que se pretendem permanentes e inquestionáveis. Talvez o século XX tenha assistido a momentos de celebração particularmente ricos e intensos, no sentido da promoção de rupturas e “distensões” em relação a estruturas formais, de maneira nunca antes observada.

Terminamos destacando, como antecipado no capítulo 4, uma terceira forma de hibridismo na imagem visual, também originada de um processo dialógico. Não se trata mais de fundir ou justapor, de maneira evidente ou não, dois ou mais elementos visuais ou padrões estéticos, mas de se apropriar de uma imagem consagrada pela mídia ou pela história da arte (por exemplo, a foto de um fato jornalístico importante ou um quadro renascentista), imagem que se tornou emblemática por um motivo qualquer, e recria-la, re-significando o seu sentido, a partir do estilo consagrado do artista que promove esta apropriação.

Como exemplos deste processo de hibridação, podemos citar obras do pintor contemporâneo Fernando Botero, que dialogam com obras renascentistas de Piero della Francesca, ou de Andy Warhol, que dialogam com obras de Da Vinci. Ou ainda o trabalho recente de Shepard Fairey, considerado “gênio da arte de guerrilha para uns, plagiador e vândalo para outros” (SCOFIELD JR, 2009), por se apropriar do trabalho de fotógrafos da grande imprensa e interferir graficamente sobre as fotos.



Imagem 68: Izabella Sforza. Pintura de Piero Della Francesca. Fonte: Enciclopédia dos Museus. Volume Uffizzi Florença p42



Imagem 69: Izabella Sforza (segundo Piero Della Francesca). Pintura de Fernando Botero. Fonte: Editora Taschen. Botero, de Marina Hanstein, página 73.



Imagem 70: Anuncição. Pintura de Leonardo Da Vinci. Fonte: OSTROWER, 2004. p147

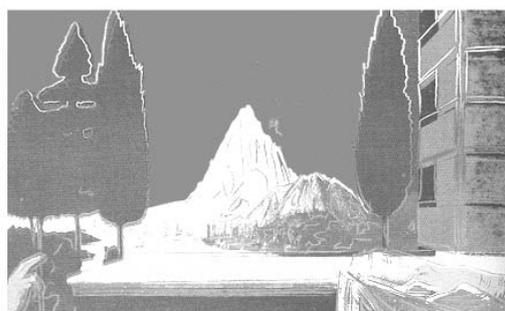


Imagem 71: Pormenores de pinturas do Renascimento. Pintura de Andy Warhol. Fonte: HONNEF, 2000. p88



Imagem 72: Duas gravuras de Shepard Fairey (Obama e Che Guevara). Fonte: O Globo, capa do Segundo Caderno de 27/03/2009

Ou ainda experiências isoladas, que poderiam ser confundidas com mera paródia ou pastiche, mas que parecem comportar estratégia de outra natureza, como a tirinha humorística de Caco Gualhardo, que se apropria e re-significa a imagem já clássica de um Batman taciturno, a observar a sombria noite de Gotham City, do alto de um edifício gótico (imagem originada nos quadrinhos do herói, e que já fora incorporada pelos filmes neles inspirados). Esta forma particular de hibridação, que pudemos observar no decorrer das pesquisas para o presente trabalho, nos interessa enquanto desdobramento deste projeto e como objeto de estudo para projetos futuros (ver imagens 34, 35 e 36).

Por fim, evocamos Macunaíma, aquele herói sem caráter (ou de caráter híbrido?) que já no Modernismo brasileiro tratou de reunir e recombinar os fragmentos dispersos de uma possível identidade nacional, ainda que distendida, múltipla e carnalizada: “tem mais não.”

## REFERÊNCIAS

- ALVARENGA, Nilson Assunção. Sobre a arte do cinema no cinema digital. In: COUTINHO, Iluska, SILVEIRA JR. Potiguara Mendes. (orgs.) **Comunicação: tecnologia e identidade**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.
- ANTONINO, José. **El dibujo de humor**. Barcelona: CEAC, 1986.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Pioneira, 2006.
- BAKHTIN, Mikchail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Editora Hucitec, 1986.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2002.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas**. São Paulo: Edusp, 1998.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo**. São Paulo: Loyola, 1993.
- DANCINGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- DONIS, Dondis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- ECO, Umberto. **O nome da rosa**. Rio de Janeiro: Record, 1986.
- ELGER, Dietmar. **Dadaísmo**. Hohenzollernring: Tachen, 2005.
- EMERSON, Caryl. **Os 100 primeiros anos de Mikchail Bakhtin**. Rio de Janeiro: Difel, 2003.
- ENCICLOPÉDIA **Gênios da pintura**. São Paulo: Abril cultural. Fascículo 18, contracapa.

- GUARACCIA, Matteo. **Provos: Amsterdam e o nascimento da contracultura**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.
- GOMBRICH, E.G. **A história da arte**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1988.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- HONNEF, Klaus. **Warhol**. Köln: Taschen, 2000.
- HIERONYMUS **Bosch**. Londres: Sirroco, 2004.
- HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 2002.
- JABOR, Arnaldo. A obra de arte tem de ser exaltante. **O Globo**, Rio de Janeiro, 17 mar, 2009. Segundo Caderno, p8.
- JAFFÉ, Aniela. O simbolismo nas artes plásticas. In: JUNG, Carl G. (org.). **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- JUNG, Carl G. **O espírito na arte e na ciência**. Petrópolis: Vozes, 1971.
- LYNTON, Norbert. **Arte moderna**. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1979.
- LUCENA JR. Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: SENAC, 2005.
- MACDDONALD, Scott. **Experimental cinema, the film reader**. London: Routledge, 2002
- MACHADO, Arlindo. Formas expressivas da contemporaneidade. In. **Pré cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 2002.
- \_\_\_\_\_. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- \_\_\_\_\_. O vídeo e sua linguagem. **Revista USP**.
- MANOVICH, Lev. **The Language of new media**.

\_\_\_\_\_. **La Vanguardia como Software**. Disponível em  
<<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>>. Acessado em  
21/04/2008a.

\_\_\_\_\_. **¿Qué es el cine digital?** Disponível em  
<<http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm>> Acessado  
em 21/04/2008b.

\_\_\_\_\_. **Soft cinema: navegating the database**.

Massachusetts: The Mit Press, 2005.

\_\_\_\_\_. **Understanding Hybrid Media**. Disponível em  
<[http://www.manovich.net/DOCS/ae\\_with\\_artists.doc](http://www.manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc)> Acessado em 21/04/2008c.

MCLUHAN, Marshall. **Guerra e paz na aldeia global**. Rio de Janeiro:  
Record, 1971.

NIETZSCHE, Friedrich. O nascimento da tragédia no espírito da música. In:  
**Os pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

OSTROWER, Fayga. **A sensibilidade do intelecto**. Rio de Janeiro:  
Elsevier, 1997.

OSTROWER, Fayga. **Universos da arte**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

PENZO, G. (et ali.). **Nietzsche e o cristianismo**. Petrópolis: Vozes, 1985.

SANTAELLA, Lúcia. **A teoria geral dos signos**. São Paulo: Ática, 1995.

\_\_\_\_\_. **Imagem, cognição, semiótica, mídia**. São Paulo:  
Iluminuras, 2005.

\_\_\_\_\_. Linguagens híbridas. in \_\_\_\_\_ **Matrizes da linguagem  
e pensamento: sonora, visual e verbal**. São Paulo: Iluminuras,  
2001.

\_\_\_\_\_, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

SCOFIELD JR. Gilberto. Ame-o ou processe-o. Rio de Janeiro, **O Globo**,  
Segundo Caderno. 27 mar. 2009, p1.

SINGER, June. **Androginia**. São Paulo: Cultrix, 1990.

STAM, Robert. **Bakhtin: da teoria literária à cultura de massa**. São Paulo: Ática, 2000.

XAVIER, Ismail. **Alegorias do subdesenvolvimento: Cinema Novo, Tropicalismo, Cinema Marginal**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**

WILLIS, Holly. **New digital cinema: reinventing the movie image**. London: Wallflower, 2005.