O VIRTUAL QUE FALTA AO VISUAL

uma leitura de *Lisbon Story*

Ângela Cristina Salgueiro Marques
UFMG

RESUMO

O filme *Lisbon Story*, de Wim Wenders, expõe o processo do fazer imagético e suas imbricações com o cotidiano da cidade de Lisboa. Através desse filme e de outras questões pretendo apontar que o caráter de visibilidade das imagens está carente da manifestação de sua virtualidade, ou seja, de seu potencial criativo e da força que transcende a imagem rumo à alteridade.

PALAVRAS-CHAVE

virtual, visual, imagem, cinema, olhar

No filme *Lisbon Story*, de Wim Wenders, nos deparamos com um diretor às voltas com a árdua tarefa de terminar um filme. Por meio de um cartão postal, Friedrich Munro (Fritz), o diretor, propõe a um amigo sonoplasta, Philip Winter, que ele venha a Lisboa para ajudá-lo. Mas os dois se desencontram, pois Fritz já havia se envolvido num outro projeto. Enquanto isso, somos convidados a acompanhar Winter em suas peripécias pela bela Lisboa. Trajetos esses mergulhados em reflexões que têm como ponto de partida trechos da obra do poeta Fernando Pessoa, em sons os mais diversos (incluindo as músicas do conjunto *Madredeus*), e em (des)encontros únicos. Winter escuta a cidade enquanto a percorre, e seus pensamentos carregam as palavras de Fernando Pessoa: “à luz do dia, até os sons brilham”; ou “ouço sem ter que olhar”.

Fritz conta também com a ajuda de várias crianças que, acompanhando Winter em seu trabalho, têm a função de filmar indiscriminadamente imagens da cidade. Para gravar os sons, Winter tem que assistir às partes do filme já filmadas por uma antiga câmera movida a manivela (bem diferentes das máquinas digitais usadas pelas crianças e pelo próprio Fritz em seu “novo” projeto). Em um desses momentos vemos o seguinte depoimento de um senhor português:¹

A única coisa verdadeira é a memória. No cinema a câmera pode fixar um momento. Mas este momento já passou, no fundo o que ele traz são fantasmas desse momento. E já não temos a certeza se esse momento existiu fora da película, ou a película é uma garantia da existência desse momento.²

¹ Este senhor é ninguém menos que o genial cineasta português Manoel de Oliveira, cuja meta-estética fílmica é discutida por ele mesmo no filme de Wenders.

² Trecho da fala de Fritz, extraído do filme.

Destaco este trecho porque ele evidencia a preocupação de Fritz com a memória e com a deteriorização das imagens. Para ele, as imagens agora são destinadas ao consumo, a vender o mundo que se coloca diante das pessoas e do olhar. Se antes elas tinham o poder legítimo de narrar, de fabular, de contar histórias e re-inventar, agora estariam destinadas à trapaça, ao papel de vender histórias e coisas. Acreditando que sua câmera, isto é, os giros da manivela tinham o poder, não de dar a vida, mas de extirpar a vida das coisas, Fritz maquina um projeto a fim de devolver às imagens sua pureza, de livrá-las da mácula do consumismo alienante:

Uma imagem que não é vista não pode vender. É pura, e por isso verdadeira e bela. Numa palavra: inocente. Desde que nenhum olho a contamine está em harmonia com o mundo. Se não for vista, a imagem e seu objeto permanecem unidos.³

Colar o signo ao objeto é o que persegue Fritz. Mas como, se todo olhar é subjetivo e descola interpretações únicas dos objetos do mundo? A fim de se desviar da impregnação subjetiva a que estão sujeitas as imagens, Fritz encarna um *flâneur* que tem olhos nas costas. Ele pendura sua câmera digital nas costas sem tomar conhecimento do que está sendo visto por esses olhos maquínicos. Assim, Fritz empreende longas caminhadas pela cidade, nas quais a liberdade de seu olhar acompanha a deriva de seus passos. A máquina filma sozinha e, para isso, ele deseja estar sozinho. Ele não seleciona as imagens e por isso sente-se mais próximo da cidade. Assim, Fritz monta um acervo enorme de imagens nunca vistas, nunca corrompidas pelo olhar. Ao tomar conhecimento do bizarro projeto do amigo, Winter o repreende e tenta fazer com que ele volte a crer na potência da imagem:

Você se transformou no rei do depósito de lixo das imagens falsas. Vire-se e torne a confiar nos seus olhos! Eles não estão nas suas costas. Confie na velha manivela, ela ainda pode produzir imagens que se movem. Por que desperdiçar a vida em imagens descartáveis quando você pode criar imagens indispensáveis com seu coração em celulóide mágico?⁴

A imagem é percepção, ela está revestida tanto da subjetividade quanto da alteridade. Ela preserva, salva e integra a experiência dos sujeitos no mundo. Ela é meio de conhecer o mundo, de conferir densidade aos planos da memória e da vivência cotidiana e rotineira.

EM BUSCA DO IMPREVISTO

VIDIOTAS! É assim que Philip Winter define as crianças que captam imagens a esmo, providas de uma câmera de vídeo. Imagens que não são imagens são armazenadas pelas crianças, para que posteriormente sejam utilizadas no filme de Fritz. O que é capturado pela lente dessas câmeras possui o estatuto de uma imagem, pois o caráter do “trabalho” das crianças é nitidamente visual. Ou seja, fragmentos da realidade são justapostos pelo olhar infantil mediado pela lente da máquina. O produto visual transcende a realidade e instaura sua própria verdade. Uma verdade desprovida do

³ Trecho da fala de Fritz, extraído do filme.

⁴ Trecho da fala de Philip Winter, extraído do filme.

concreto, do tangível e cada vez mais próxima do imaterial. A transcendência das imagens produzidas pelas crianças reside no fato de que elas “coletam” instantes do real, transformando-os em mero registro de uma situação que lhes é peculiar. Não há uma intenção formal de produção de sentido. Mais tarde, é Fritz quem irá estabelecer passagens entre as imagens colhidas pelas crianças e as imagens capturadas por ele. Debray acredita que a imaterialidade dos signos visuais está relacionada ao distanciamento entre esses signos e os objetos que representam. Para ele isso se dá porque “nosso olhar deserta cada vez melhor a carne do mundo. Lê grafismos, em vez de ver coisas.”⁵

O que o olhar anseia captar não é o aspecto estático das coisas, mas o registro e as imagens ressaltando a luminosidade, o colorido e a intensidade, retratando o cotidiano da vida pública e aberta, seus instantâneos e a dramaticidade momentânea do que não tem permanência. O que se eterniza é o fortuito, a impressão da casualidade contínua de fatos e coisas. O que se pereniza é o movimento da renovação ininterrupta impassível de dominação, domesticação ou permanência para o olhar nu e espontâneo.⁶

O descolamento das imagens do contexto em que se manifestam ao olhar é apontado por Debray como um traço característico do regime do visual. Não é a técnica que deve ser culpada pela chamada “doença do olhar”. Uma câmera não possui todas as suas funções pré-definidas, pois grande parte delas pode ser construída quando a câmera — por nós manipulada — se presta ao papel de potencializadora do olhar. A imagem é deturpada pelo “visual” quando é pervertida por um olhar que não mais acredita numa realidade mutável, inconstante, desdobrável e em movimento. Essa descrença origina-se do não desdobramento, ou melhor, da falta de uma potência criativa que desperta o olhar para o mundo através da câmera. Se o olhar capta um mundo plano, homogêneo em sua turbulência e saturação de formas, cores e sons, ele está doente. Não vê plenitude quem se entrega à platitude.

O visual serve, sim, e também para deixar de olhar para os outros. Em particular, os indivíduos particulares. (...) Esfuma-se a angustiante multiplicidade dos rostos e dos corpos. (...) O visual indica, decora, valoriza, ilustra, autentifica, distrai, mas não mostra. (...) A imagem desestabiliza, o visual dá segurança.⁷

A partir da distinção entre o regime do visual e o regime da imagem (ou do visível), Debray explicita um ponto de vista que nos é fundamental: não existe imagem sem alteridade. Para tanto, ele concebe o visível como produto da alteridade, da troca, da constante comunicação e passagem existente entre signos e regimes discursivos, entre experiências concretas individuais, entre sensível e inteligível.

O visual tem a si mesmo como medida de todas as coisas do real. Ele confunde, em seu cerne, verdade e realidade. Transforma o virtual em verossímil (prevê e antevê as reações e interpretações dos espectadores, por isso busca a identificação e repudia a instabilidade, o olhar na corda bamba) injetando doses de ultra-realidade nas

⁵ DEBRAY. Os paradoxos da videosfera, p.298.

⁶ CARVALHO. A saturação do olhar e a vertigem dos sentidos, p.136.

⁷ DEBRAY. Os paradoxos da videosfera, p.299.

“imagens” que produz. Assim, já que o visual é a medida de si mesmo, o que é feito do Outro? Em que ele me serve no momento em que interpreto o mundo? Se a ordem agora é “adorar a imagem ao invés de adorar por ela a realidade que indica”,⁸ de que nos serve a sociabilidade instaurada pelos regimes comunicativos? Uma imagem só desestabiliza se provém do que há de indizível no real. E este indizível nada tem a ver com os hiperícones produzidos pela esfera do visual, nem com os objetos virtuais que figuram no plano da hiper-realidade. Yossef Ishaghpour aproxima este indizível de uma “presença impossível” quando diz que:

por um desvio (...) algo se produz entre a câmera e o mundo que ela filma que não é da ordem da representação ou da referência, mas do que é dado à reprodução técnica: uma presença impossível. O fato de filmar leva em conta um “mundo” que não foi produzido pela câmera.⁹

A imagem cinematográfica resgata a alteridade quando não pretende apresentar um mundo apenas registrado pela lente da câmera, e sim, um mundo onde a realidade é fruto de interações e interlocuções entre indivíduos e entre esses mesmos indivíduos e suas experiências pessoais. A rede imbricada e topológica de frames que compõe a imagem cinematográfica oferece ao olhar do espectador a presença de algo que não pode ser traduzido em índices que apontam para uma realidade já conhecida. A imbricação que resulta da superposição de cenas remete o espectador a espaços de sua própria memória, ao mesmo tempo em que seu olhar percorre os locais mostrados na tela. A topologia de um filme não nos é oferecida pelo filme (o local onde ocorre a ação das personagens), mas sim pela relação de identificação, reconhecimento ou mesmo de surpresa que determinadas cenas (ou seu conjunto) provocam nos espectadores. A desestabilização e a perturbação produzidas pela imagem só são possíveis se o espectador lança olhares para além da imagem, ou seja, em direção ao suplemento que ela oferece às coisas do cotidiano. A partir dessa reflexão, podemos retomar mais uma distinção apontada por Debray entre TV e cinema:

Um ícone junta-se a um universo que não o continha. Um índice é um fragmento de universo ao qual se refere. Um filme é um suplemento às coisas; uma série de TV, uma duplicata das coisas.¹⁰

O suplemento da imagem está ligado diretamente ao devir que lhe é intrínseco: o cinema não se apresenta como o real, ele faz respirar o real. O olhar deve captar o pulso do mundo e o frêmito da vida. Ambos são dotados de movimento e mutáveis por excelência. Para que salte aos olhos a singularidade presente nas imagens é preciso revestir o olhar de alteridade. Esta última se manifesta em *Lisbon Story* quando os personagens experimentam o reencontro consigo mesmos e com a cidade. Estes reencontros são intercambiáveis no filme *Lisbon Story*, pois o ato de andar pela cidade faz com que o olhar se cure da doença trazida pelo visual. Através da captação dos sons inusitados da cidade e da partilha destes mesmos sons com as crianças, Winter

⁸ DEBRAY. Os paradoxos da videosfera, p.295.

⁹ ISHAGHPOUR. A modernidade no cinema, p.61.

¹⁰ DEBRAY. Os paradoxos da videosfera, p.309.

encontra sua identidade. Já Fritz precisa despir a cidade da homogeneidade e mesmice instaurada por seu próprio olhar doente. Para tanto, Winter convida-o a ouvir e ver os movimentos da cidade. Os rumores de vida, os traços e rastros deixados pelas pessoas que nela habitam. As imagens, sugere Winter, são indispensáveis quando resgatam as pequenas diferenças entre as coisas. Para fabular uma imagem, o homem deve experimentar o mundo e não apenas registrá-lo para a posteridade. As coisas a nós se apresentam para serem experimentadas. Por isso, não basta nos movermos entre elas. Temos que passar por elas e deixar que passem por nós.

A câmera de manivela usada por Fritz nas cenas finais do filme representa o olhar desprovido de requintes tecnológicos, pois o que importa realmente é captar o fluxo da cidade, o brilho dos sons em movimento, a singularidade dos rostos e objetos, o imprevisível que alimenta cada acontecimento. Ao retomar a confecção de seu filme, Fritz aceita o desafio que Winter lhe propõe: despir o olhar da capa que faz ver o mundo como um suceder de mesmices distorcidas por um olhar desprovido da experiência da alteridade. Imagens são criadas através da alteridade e destinadas a alimentar e renovar as relações e trocas que se travam no cotidiano. Eis a razão porque são indispensáveis.

André Parente localiza o “problema do pensamento da imagem” justamente na diferença entre imagem analogizável e imagem alteridade. Desse modo, o mal das imagens¹¹ é diagnosticado por Parente como sendo a incapacidade que as pessoas têm de incrementar o olhar através da libertação de forças criadoras (virtuais). Pois, de acordo com ele, só através do virtual (potencial de criação) a presentificação (ênfase no devir da imagem) pode ultrapassar e superar a representação (ênfase na mimese).

Todo o problema do pensamento da imagem remete, em última instância, ao pensamento que faz do mundo uma imagem analogizável (representação) ou faz do mundo uma imagem que é pura alteridade (presentificação), para além da tecnologia empregada. Se a imagem é tida como verdadeira pela visão, é porque ela é analogizável pelo espírito (analogia mental). Se a imagem se libera da analogia é porque o que pensa nela, e por ela, é um puro interstício com sua possibilidade de se metamorfosear (passar entre).¹²

No filme, Winter diz a Fritz que os filmes foram criados para fazer imagens em movimento. E o movimento da imagem não é só aquele que figura na tela, mas sobretudo aquele que ressalta não o seu caráter “realista”, mas sim o seu suplemento mutante: o movimento que aponta para além da tela, já que as imagens atualizam virtuais que se acham latentes no mundo e no sujeito. Uma imagem e/ou uma pessoa em constante movimento possuem a capacidade de empregar a “energia da vida” na busca de algo novo e inusitado.

A descrença na “pureza” da imagem mostra que Fritz deseja arquivar a vida, afastá-la do olhar humano que mercantiliza o mundo e, por isso, não mais o expressa. Mas o mundo que aparece na película não pode ser extraído através da mera comparação com a vivência que possuímos do real e sim, deve surgir do trabalho da imaginação e

¹¹ Perda da capacidade de ver e ouvir acarretada pela saturação de imagens tecnológicas e pela aceleração do ritmo do mundo. Esse processo faz com que os sujeitos percam algo de essencial no processo de experiencição do mundo.

¹² PARENTE. A imagem virtual, auto-referente.

da sensibilidade de cada espectador. A imagem diz da passibilidade, enquanto o visual apela para a passividade. A imagem (transformada em interface porosa) permite passagens entre seus virtuais e o domínio do simbólico (atualizações), enquanto o visual cola o real ao possível através da restrição comunicativa aos clichês que povoam o imaginário coletivo.

Há uma ligeira confusão quando se fala em realização de possíveis e atualização de virtuais de uma obra poética ou mesmo artística. Para tornar clara a diferenciação entre estes conceitos é preciso ressaltar a distinção feita por Deleuze e Pierre Lévy entre os pares possível-real e atual-virtual. Pierre Lévy caracteriza a realização de um possível como processo que exclui a criação, visto que o possível já estava previsto na matriz lógica do sistema ou programa:

O possível já está todo constituído (...) e se realizará sem que nada mude em sua determinação nem em sua natureza. É um real fantasmático, latente. O possível é exatamente como o real: só lhe falta a existência. A realização de um possível não é uma criação, no sentido pleno do termo, pois criação implica também a produção inovadora de uma idéia ou de uma forma.¹³

Em sua caracterização da dupla atual-virtual, Deleuze afirma que “o atual é o complemento ou o produto, o objeto da atualização, mas esta não tem por sujeito senão o virtual. A atualização do virtual é a singularidade, ao passo que o próprio atual é a individualidade constituída.”¹⁴ Atualizar é acionar um devir que responde e alimenta o virtual. Assim, atualizar um virtual é possibilitar o acontecimento de um imprevisto, de algo que não estava previamente determinado.

Como então, escapar da imagem analogizável? Como instaurar um regime de produção de imagens oriundas da alteridade? Essa preocupação também está expressa na seguinte pergunta feita por Debray: “por onde é que vamos introduzir uma alavanca de surpresa quando tudo corre às mil maravilhas?”¹⁵

IMAGEM VIVA

A imagem-movimento é a tônica do cinema. Nesse sentido, ela pode ser chamada de imagem viva. Mas uma imagem só ganha vida quando vista, isto é, quando captada por um olhar que não esteja contaminado pelo analógico, ou encoberto pelo véu da homogeneidade. O que é então o olhar? E como torná-lo reflexivo e atento às diferenças e relevos dos objetos e sujeitos que nos cercam?

Existe uma sensível diferença entre ver e olhar. O olhar não descansa sobre o plano amplo e espreado que define um horizonte, mas procura barreiras e limites, perscruta suas diferenças, vazios, discontinuidades através do estranhamento. É o impulso inquiridor do olho nasce justamente dessa discontinuidade, desse inacabamento do mundo: o engano das aparências, a magia das perspectivas, a opacidade das sombras, os enigmas das falhas e as vacilações das significações. Por isso, o olhar não acumula e não abarca, mas procura; não deriva sobre uma superfície

¹³ LÉVY. *O que é o virtual?*, p.15-6.

¹⁴ DELEUZE. *O atual e o virtual*, p.51.

¹⁵ DEBRAY. *Os paradoxos da videosfera*, p.321.

plana, mas escava, fixa e fura, mirando as frestas desse mundo instável e deslizante que instiga e provoca a cada instante um impulso de inspeção e interrogação. Trata-se, portanto, de algo que transita por qualquer relevo ou sinuosidade, falha ou obscuridade que destoa da unidade pré-vista da paisagem familiar. O olhar institui um **ponto de incongruência** que se manifesta em qualquer sinal de ruptura (inesperado ou imprevisto).

Já a visão (atuante no regime do visual) opera por soma, acumulação e envolvimento; busca o espraçamento, a abrangência, a horizontalidade; e projeta, assim, um mundo contínuo e coerente de modo a restituir sua integralidade. Ao invés, pois, da dispersão horizontal (numa superfície lisa e luminosa) da visão, o olhar (necessitado, inquieto e inquiridor) deseja e procura, seguindo a trilha do sentido. A visão exige de nós um acervo, uma bagagem de signos culturais que nos permita “decodificar” o campo de significações que constituem os “possíveis” dos objetos do mundo. O olhar está ansioso pelas esquinas, pelas curvas e reentrâncias do regime do visível, do que é propriedade do virtual.

Falta ao visual o olhar. Mais que isso: falta a força do olhar virtualizante, ou seja, o estoque de centelhas que mantém viva a imagem através de sua constante transformação pela criatividade. O virtual também está presente no visual, mas é massacrado pela insistente aceleração e saturação dos discursos próprios da videosfera. O virtual, enquanto força criadora, fala ao visual. Contudo, este permanece surdo e cego às tentadoras transformações propostas pelo virtual.

O virtual, rigorosamente definido, tem somente uma pequena afinidade com o falso, o ilusório ou o imaginário. Trata-se, ao contrário, de um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitudo da presença física imediata.¹⁶

Para Debray, a imagem indispensável, ou imagem viva, “apresenta um curioso parentesco com a individualidade. É uma surpresa que permanece.”¹⁷ Desta forma, a cura para a “doença das imagens” é a valorização das diferenças. Cada rosto, gesto, corpo, fala ou descoberta é um manancial de virtualidades, de singularidades que devem ser exploradas e perscrutadas por um olhar dotado da capacidade do sobressalto, da admiração, enfim, da contemplação.

¹⁶ LÉVY. *O que é o virtual?*, p.15-16.

¹⁷ DEBRAY. Os paradoxos da videosfera, p.281.

ABSTRACT

The film *Lisbon Story* by Wim Wenders shows the process of making through images and its relationship to the everyday life of Lisbon. I intend to point out, analysing the film and other questions, that the visible character of the images is lacking the manifestation of their virtuality, that is, is lacking the creative potential and the power that transcends the image and directs itself to alterity.

KEY-WORDS

virtual, visual, image, cinema, look

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BUCHKA, Peter. A energia da vida. In: *Olhos não se compram: Wim Wenders e seus filmes*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- CARVALHO, Sérgio Lage. A saturação do olhar e a vertigem dos sentidos. In: *Revista USP*. São Paulo, n.32, p.126-155, dez/fev. 1996-97.
- DEBRAY, Régis. *Vida e Morte da Imagem: uma história do olhar no Ocidente*. Petrópolis: Vozes, 1994.
- ISHAGHPOUR, Yossef. A modernidade no cinema. In: *Novos Estudos Cebrap*. São Paulo, n.9, p.56-61, jul.84.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.
- PARENTE, André. A imagem virtual, auto-referente. In: *Revista Imagens*. Ed. da UNICAMP, n. 3, dez 94.