

ENTRE A IMAGEM E A ESCRITA: FRONTEIRAS DA CENA NUM ROTEIRO E NUM VÍDEO.

GERHEIM, Fernando; LEAL, Rafael. Entre a imagem e a escrita: fronteiras da cena num roteiro e num vídeo. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro. Fernando Gerheim é professor do Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena (PPGAC) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); professor adjunto 2. Rafael Leal é aluno de mestrado do Programa de Pós-Graduação de Artes da Cena (PPGAC) da Universidade Federal do Rio de Janeiro; mestrando; orientador: Fernando Gerheim. Fernando Gerheim é escritor e artista contemporâneo, trabalhando sobretudo com vídeo. Rafael Leal é roteirista.

RESUMO

Para Vilém Flusser, imagem é cena, que já é uma forma de codificação do mundo. O mundo empírico é organizado pela imagem como cena, o que pode nos aproximar da ideia de encenação teatral. Para Flusser, a passagem da civilização da imagem para a escrita é a passagem do tempo cíclico para o tempo histórico, da cena para a linha. A temporalidade sincrônica da cena preside sua concepção de imagem, e se contrapõe à diacronia do texto. Seria possível transpor essa ideia de uma cena da imagem para pensar a imagem do vídeo? Como a imagem numérica, descrita pelo próprio Flusser como conceito transformado em imagem, pode se converter em imagem como cena? A busca de uma encenação na imagem norteia esta investigação, na qual a teoria é inseparável do desenvolvimento do vídeo “2.086”. O roteiro de audiovisual representa um lugar de passagem do texto para a imagem. O roteiro seria, nos termos de Flusser, o lugar da passagem virtual da linha para a cena. Da história, mais abstrata, “consciência histórica”, para uma linguagem mais concreta, dotada da magia da imagem, “consciência mágica”. Mas a cena agora não é mais a do tempo cíclico. Segundo Flusser, a imagem numérica, ou seja, a do audiovisual contemporâneo, não é a mesma coisa que a imagem como cena. Esta última está mais próxima das “circunstâncias concretas”. A proposta desta investigação, que corre paralela à primeira, é pesquisar o roteiro como lugar específico da transcodificação de texto em imagem. O roteiro poderia representar a volta virtual da escrita à imagem ou, pelo contrário, o avanço da imagem sobre a escrita. Esse retorno (ou avanço), tratando-se da imagem numérica, caracterizada como “superfície lisa”, seria antes uma retroação dupla da imagem ao texto (ou avanço duplo) e deste à concreção mais próxima das circunstâncias concretas oferecida pela imagem. Maneiras diferentes de atravessar múltiplas fronteiras de espaços que se absorvem mutuamente entre imagem, escrita de imagem e imagem de escrita de imagem. As duas investigações – no campo do roteiro e numa obra em vídeo –, são como linhas paralelas deste mesmo ponto do pensamento de Flusser.

PALAVRAS-CHAVE: Vilém Flusser; Imagem; Texto; Roteiro; Vídeo

ABSTRACT

As to V. Flusser, image is scene, as a way of encoding the world. The empirical world is organized by image as scene, which can approach the Theater idea of staging. For Flusser, the civilization's passage from the image to the writing is the passage from cyclical time to historical time, from the scene for the line. The synchronic temporality of the scene presides its image design, and opposes the writing's diachronics ways. Would it be possible to transpose the idea of a image's scene to think the video image? As the numerical image, as described by Flusser himself, as a concept transformed in image, can become image as scene? The search for a staging in image guides this research, in which theory is inseparable from the development of the video installation "Emersive Pictures". The audiovisual script is place of passage of text to image. Script would be, according to Flusser, the place of the virtual crossing from line to scene. From History, more abstract, "historical consciousness" to a more concrete language, endowed with the magic of image, "magical consciousness." But now the scene is no longer that of cyclical time. According to Flusser, the numerical image, ie, the contemporary audiovisual, is not the same thing as the image as scene. Latter is closer to the "concreter circumstances". The purpose of this investigation, which runs parallel to the first one, is to research the script as a specific place of the text-to-image transcoding. The script might represent a virtual coming back from writing to image, or, oppositely, the advancement of image over writing. This return (or advancement), in the case of numerical image, characterized as "solid surface", would be a double stepback from image to text, and from text to the concretude of the nearest circumstance offered by image. The two investigations - in the field of scriptwriting and the practical interface with a video - are like parallels targeting the issue identified by the thought of Flusser.

KEYWORDS: Vilém Flusser; Image; Text; Script; Video.

INTRODUÇÃO

O presente estudo se dedica a pesquisar aspectos cênicos da imagem, a partir do vídeo "2.086" e do roteiro piloto da série Breaking Bad, e suas correlações com o pensamento de Vilém Flusser. Flusser reflete sobre os mecanismos de codificação do mundo, em que passa a prevalecer uma consciência pós-histórica com o declínio do "pensamento em linha". Este último, associado ao alfabeto escrito, decai com a ascensão do pensamento "em superfície", associado à nova categoria de imagens reproduzidas nas telas que se multiplicam mundo afora.

"2086"

O vídeo "2.086" surgiu num curso de graduação, a partir de certas considerações teóricas sobre a linguagem. Sua realização foi orientada por um princípio muito simples: considerar os elementos materiais e as formas discursivas que inscrevem uma determinada linguagem no campo da cultura como elementos constitutivos dessa linguagem. Tanto elementos materiais, como, por exemplo, a captação de imagens pela câmera, como formas discursivas, por exemplo, a forma narrativa do cinema, deixariam de ser invisíveis para se integrar ao vídeo como elementos de significação. O

trabalho seria um modo de colocar as imagens num estado indagativo como motor da invenção.

A imaterialidade da imagem numérica permite que ela fique armazenada na memória de um computador para ser atualizada aqui e acolá pelos usuários. Considerando a internet como um acervo de imagens das quais poderíamos nos apropriar, decidimos intervir na captação não da realidade, mas já de imagens. Juntando apropriação e navegação, acessamos e nos apropriamos de imagens de câmeras de vigilância. Anulando a distância entre concepção e recepção, a imagem de vigilância dos circuitos internos de TV torna o aparelho transparente, como um canal neutro e imparcial entre a realidade e o observador. Ela é a transmissão, característica do vídeo, em estado puro, mas, no caso da vigilância, na sua versão sombria. A aparentemente inofensiva superfície de dimensão psicológica da imagem revela-se uma forma de controle. A decisão sobre *como* captaríamos as imagens aconteceu junto da decisão sobre *quais* imagens captaríamos.

Se a imagem digital recomeça todas as outras do zero, como diz Dubois, poderíamos dirigir a atenção para qualquer uma das ordens de “imagens técnicas”. Retomamos logo a primeira: o princípio fotográfico da câmera obscura, presente até hoje nas câmeras HD, não poderia permanecer invisível. Teria de ser transformado em elemento de significação. O modo de escapar do condicionamento fotográfico foi interpor entre a objetiva e a realidade diante da câmera com filtros como água numa taça ou garrafa de plástico transparente amassada; bolas de cristal; uma tampa de plástico sextavado de caixa de chocolate; um aquário com um peixe.

As imagens eram ações, performativas, inseparáveis do gesto diante da câmera, sugestivo de narrativas. Os personagens eram as mãos e seus dispositivos. O “drama” da transformação de um estado em outro estava presente de modo inseparável da imagem. Depois da desconstrução do dispositivo material de captação, intervínhamos numa forma discursiva do audiovisual: a narrativa.

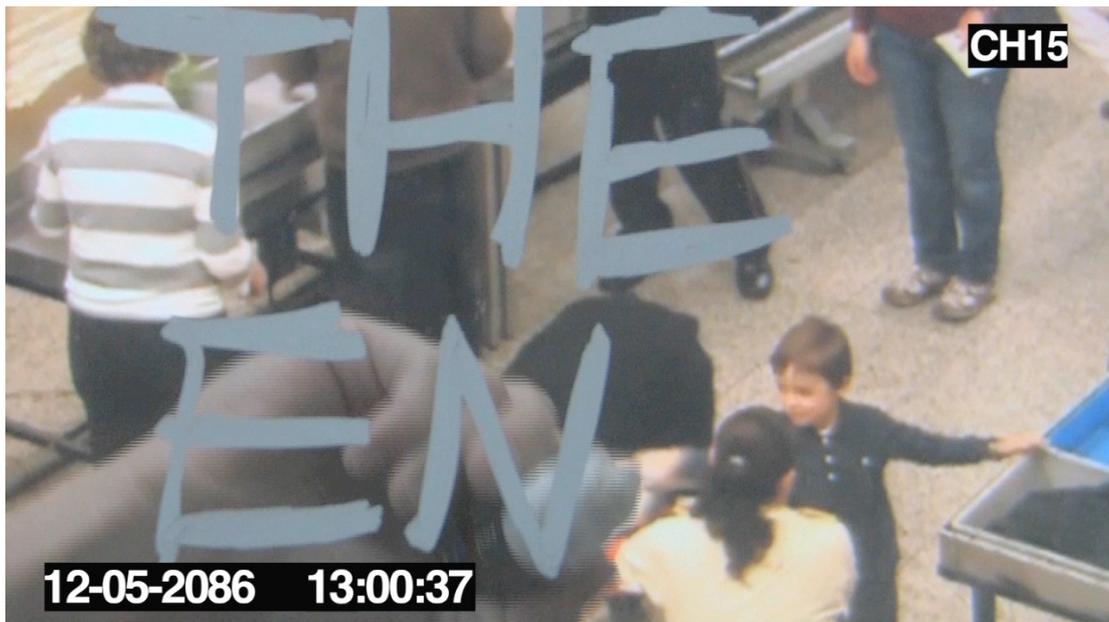
Para Vilém Flusser, a imagem digital pertence a um mundo pós-histórico. Poderíamos acrescentar, com Dubois, que, em sintonia com esse mundo, o vídeo é uma forma de pensar toda e qualquer imagem. A questão do vídeo contemporâneo já não é se emancipar como linguagem, mas pensar toda e qualquer imagem, como um “estado da imagem”. O vídeo, caracterizado por Dubois como esse estado em que as imagens são pensadas, teria se tornado, no campo da arte, uma espécie de intermediário entre o cinema e a arte contemporânea.

“Afim de contas, trata-se de uma grande forma (a arte contemporânea, no sentido do conjunto das artes plásticas) que interroga outra (o cinema), em uma vasta circulação de idas e voltas que parecem estar acima da pequena forma do vídeo. No entanto, a bem da verdade, o coração desse questionamento é exatamente o vídeo, não como objeto, mas como estado do pensamento das imagens.” (2004, p.114)

O vídeo, para Dubois, teria se tornado “cinefágico”. Na nossa deglutição do cinema, em que isolamos e intervimos sobre a narrativa, construímos uma

inscrição ficcional que deslocava uma segunda vez as imagens ready-made com uma narrativa feita de gestos.

As intervenções das mãos entre a câmera e a TV conectada a internet passariam, na inscrição ficcional das imagens, a acontecer em 2086 e a pertencer a párias sem condições de migrar nem para uma colônia do sistema solar nem para um programa independente de computador, que se articularam para sabotar o sistema de vigilância que os monitorava 24 horas. A mão que executava o gesto e a imagem que ela alterava eram elementos que realizavam a inscrição ficcional das imagens na narrativa sem deixar de ser acontecimentos visuais.





A CENA NO ROTEIRO AUDIOVISUAL: DO TEXTO À IMAGEM

No roteiro audiovisual, a escrita se torna imagem. Por “roteiro” entende-se um documento técnico-literário, de ordem descritiva e modelar, contendo instruções para a realização de uma obra audiovisual. Construído para codificar determinada experiência (uma história, por exemplo) por meio de imagens em movimento, o roteiro se torna um lugar de passagem virtual da linha para a cena, das informações conceituais e abstratas, para uma linguagem que provoca a produção de imagens mentais no leitor, uma certa “consciência mágica” - que não é cena. Apenas serão usadas (as imagens mentais), juntamente com o discurso técnico, para desencadear o desenvolvimento de um produto audiovisual, seja um vídeo, um longa-metragem ou uma série de televisão como *Breaking Bad*.

O olho, ao percorrer os símbolos (letras) que compõem as palavras escritas no roteiro, traça uma linha sequencial, cuja forma de leitura é estabelecida a priori pelo código (ordenado da esquerda para direita, de cima para baixo, linha após linha). Esse “pensamento em linha” presente nas páginas do roteiro, além das imagens mentais que visa a provocar no leitor, tem a função técnica de desencadear a produção de uma obra audiovisual, em que será transposto para uma tela - uma superfície que apresenta a projeção imagética desse código.

A tradução do pensamento em linha para uma superfície “recheada” com imagens acarreta uma mudança radical de significação. O olho decifra a imagem percorrendo a superfície, e dessa maneira, busca construir relações entre os elementos componentes da imagem, o que frequentemente não é estabelecido previamente à concepção das imagens (pelo menos não no roteiro, embora esta operação seja a base do design: dispor os símbolos de maneira lógica para orientar o percurso dos olhos do leitor, orientando-o a construir a significação desejada. A natureza descritiva e modelar da escritura em roteiro visa à produção de imagens mentais - ou seja, ao ler o roteiro, o leitor produz em sua imaginação as imagens provocadas pela apreensão do código inscrito no roteiro.

Cabe ao diretor audiovisual orientar a passagem das imagens mentais que produziu a partir do roteiro para sua inscrição em mídia eletrônica. As imagens captadas são então justapostas - formando cenas - e encadeadas, formando a significação proposta no roteiro, que se torna portanto um espaço de produção de imagens que não representam diretamente o mundo das coisas, mas sim um modelo inapreensível embora decodificável de mundo, capaz de se apresentar como um dos infinitos mundos possíveis. E a escrita para imagens requer o desenvolvimento de uma sintaxe própria: mais do que uma instrução de quais imagens deverão aparecer na tela (superfície), e de que maneira estarão dispostas, o roteiro traz as possibilidades determinadas de equilibrar discurso e diálogo no escopo da obra.

Dessa maneira, ao passo que o significado do roteiro é a imagem (mental), o significado das imagens eletrônicas (numéricas, como as chama Flusser) é o roteiro (texto) que por sua vez significa as imagens mentais, que finalmente significam os próprios fenômenos e acontecimentos. O tipo de escritura imagética (descritiva e modelar) que dá origem ao roteiro representa portanto um avanço da imagem sobre o terreno da escrita, agora produzida não mais para apreciação literária, eventualmente digressiva, mas sim no contexto da produção de imagens mentais, aproximando a significação produzida da cena primitiva que procura representar. Para Flusser, a linguagem sempre está num lugar em que texto e imagem, conceito e ideia estão “em luta”. O roteiro, ao compor personagens e relações, desenhar cenas e conflitos, olha para o texto como imagem - e, mais do que isso, enseja sua fruição a partir da passagem do texto para a imagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O pensamento de Vilém Flusser e as investigações contemporâneas sobre a natureza da imagem numérica abrem novas fronteiras no estudo dos

territórios e das fronteiras da cena no audiovisual. Tanto no vídeo quanto no roteiro estudado, a própria linguagem traz em si a discussão sobre seu estatuto, no lugar da passagem do texto escrito para o texto imagético. Com a ascensão do “pensamento em superfície”, o processo de aprendizado sobre os novos dispositivos de linguagem e expressão e suas possibilidades narrativas tendem a se aprofundar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUBOIS, Philippe. Cinema, vídeo, Godard. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

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

GILLIAN, Vince. BREAKING BAD: Pilot. Los Angeles: AMC, Sony Pictures Television, 2005.