



Os Outros (Alejandro Amenabar, 2001). Fonte: divulgação.

Fantasmagoria audiovisual: daquilo que se vê àquilo que nos olha

Michael A. Kerr¹

Professor Assistente do curso de Cinema e Audiovisual da UFPel

Resumo: Este artigo aborda a existência de fantasmas audiovisuais que habitam a cultura digital em vídeos que circulam no YouTube. O fantasma que prevalece nesta observação é aquele que chamo de “imaterial”, e está relacionado ao passado que retorna em virtualidade e que está potencialmente apto a ser atualizado a partir da alegoria da ruína. A reflexão passa daqueles fantasmas que enxergamos (visualmente) para aqueles que não vemos, mas que nos veem (como memória).

Palavras-chave: fantasma; audiovisual; memória; alegoria; rastros.

Abstract: This article discusses the existence of audiovisual ghosts that inhabit the digital culture in videos circulating on YouTube. The ghost that prevails in this observation is the one I call “immaterial”, and is related to the past that returns in virtuality and is potentially able to be upgraded from ruin allegory. The reflection passes those ghosts we see (visually) for those who do not see, but see us (such as memory).

Keywords: Ghost; audiovisual; memory; allegory; tracks.

INTRODUÇÃO

A proliferação de imagens em diferentes suportes e meios é uma característica predominante na atual produção audiovisual. Essa potencialidade de mistura é levada ao máximo pela utilização de novas tecnologias que trabalham com arquivos de dados digitais. Neste cenário, há uma facilidade para a reutilização de imagens do passado no presente de diversas maneiras, algo que, de certa forma, faz com que haja um crescente número de fantasmas que passam a habitar os produtos audiovisuais que circulam por diversos meios.

¹ michaelkerr2701@gmail.com

A internet é um bom exemplo disso. Tudo o que está depositado no YouTube é considerado arquivo, o qual pode ser tomado como um espectro à medida que é reutilizado e volta à vida.

Os fantasmas que trato nesta observação tem conexão direta com a memória. Faço a referência acima me lembrando de *Alice através do Espelho*, de Lewis Carrol. Na história, a protagonista atravessa um espelho e ao adentrar neste passa a perceber que tudo o que aparece lá dentro está ao contrário. De certa forma, o reflexo é igual, mas diferente ao mesmo tempo. E só a experiência de ver as mesmas coisas de outra forma é que possibilita a nova leitura, a qual pode ser tomada como algo que está sempre lá, mas que só “vive” na medida em que alguém observa e faz aquilo agir de outra maneira.

Seja tratado como reflexo ou como eco, o fantasma é visto como algo que duplica uma determinada realidade que está no passado e age no presente. Essa fantasmagoria é uma emanção de alguma coisa que existiu quando reaparece, seja a partir de sua forma original ou de uma maneira diferente, atualizada em outro produto audiovisual.

Ao lidar com a memória, os fantasmas passam a ser estratégias que fazem uma relação do presente com o passado. Diversos produtos visuais, sonoros ou audiovisuais utilizam-se deste artifício para acessar o passado.

O fantasma está, muitas vezes, ligado ao virtual. Necessariamente não precisa ter uma presença física para se consolidar frente a quem assiste, pois para este basta desejar ver o que não é possível ser visto. O cinema sabe lidar muito bem com isso, seja ao criar visualmente seus espíritos ou almas desencarnadas que se apresentam como espectros, seja quando não mostra o fantasma, ficando o mesmo sempre invisível, ou seja, como uma sugestão ao espectador.

Para uma melhor percepção das diferentes formas que assumem os fantasmas, apresento a seguir um breve recorte de como isso comparece de forma direta em imagens técnicas, já que estes podem ser observados em espelhos, espectros, sombras, interferências, personagens, dentre outras representações.

O FANTASMA E AS MÍDIAS

Na área de estudos das tecnologias da comunicação não é raro aparecer a associação de imagens de espectros a audiovisuais. Isso é fácil de ser verificado na televisão e no cinema, os quais são povoados de fantasmagorias em gêneros de ficção como a fantasia ou o terror. Um filme de nossa época que fez muito sucesso ao trabalhar com fenômenos que assombram os personagens foi *O Chamado* (The Ring, Gore Verbinski, 2002), uma refilmagem da produção japonesa *Ringu* (Hideo Nakata, 1998). A história trata de uma fita de vídeo misteriosa que provoca a morte de todos que a assistem. O fantasma aparece por meio da personagem Samara, que volta utilizando telefones e televisores para realizar a sua vingança, espalhando-se de forma incontrolável, por contágio.

Outro filme de horror da década passada que trata do tema da fantasmagoria é *Os Outros* (The Others, 2001), de Alejandro Amenábar. Na trama, que se passa no final da segunda guerra mundial, Grace e seus dois filhos vivem em uma mansão. As crianças têm uma rara doença, que as impede de serem expostas ao sol. Assim, a família vive isolada. Várias situações assombrosas aparecem para eles, as quais vão ocorrendo na casa ao longo do filme, como cortinas que são arrancadas do quarto das crianças ou uma senhora que surge dentro da casa, sem explicação. Tudo vai fazendo o espectador crer que são atitudes de fantasmas que estão assustando a mãe e seus filhos. Entretanto, quando o filme chega ao final percebe-se que os fantasmas são a própria família. Eles é que não estão conscientes da sua morte, ao mesmo tempo atordoados com moradores novos (e vivos) que passam a habitar a casa.

Baseado em um livro de horror de Stephen King e dirigido por Stanley Kubrick, *O Iluminado* (The Shining, 1980) conta a história de Jack Torrance (Jack Nicholson), que é contratado para trabalhar como síndico em um hotel nas montanhas durante o inverno. Ele vai para o local com sua mulher Wendy (Shelley Duvall) e seu filho Danny (Danny Lloyd). Porém, com o passar do tempo e devido ao contínuo isolamento, ele começa a apresentar confusões mentais. Jack passa a conversar com pessoas que já estão mortas, tornando-se cada vez mais agressivo e perigoso para a sua família. Ao mesmo tempo, seu filho passa a ter visões de acontecimentos ocorridos no passa-



Imagem 1: Samara, de *O Chamado e* (The Ring, Gore Verbinski, 2002). Imagem 2: Samara sai da televisão. Disponíveis em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-54681>>. Acesso em 16 de ago. 2014.



Imagens 3 e 4: *Os Outros* (The Others, Alejandro Amenábar, 2001). Disponíveis em: <<http://www.conversandocomalua.com/2013/01/filme-os-outros.html>> e <<http://osfilmesnatv.blogspot.com.br/2013/11/band-exibe-o-filme-os-outros-com-nicole.html>>. Acesso em: 20 ago. 2014

do. Neste filme os fantasmas são observados de maneira bem clara, aparecendo em formas materiais para os protagonistas da trama, como as gêmeas que podem ser vistas na imagem ao lado.

Esses são apenas três exemplos dentre inúmeros filmes que tratam de fantasmas, como *Poltergeist*, o *Fenômeno* (*Poltergeist*, Tobe Hooper, 1982), *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2009), *Água Negra* (*Dark Water*, Walter Salles, 2005), *O Orfanato* (*El Orfanato*, Juan Antonio Bayona, 2007), entre outros.

Entretanto, a relação dos fantasmas com as mídias audiovisuais vai além de conteúdos narrativos. A própria configuração técnica dos meios, ou seja, a sua materialidade, também convoca a fantasmagoria. Um exemplo era visto quando os aparelhos de televisão das casas das pessoas recebiam os sinais das emissoras por meio de antenas que captavam um sinal analógico pelo ar. Muitas vezes se viam imagens duplicadas na tela da televisão, as quais eram chamadas de fantasmas. A tela com chuviscos na TV analógica também possibilitavam à imaginação encontrar formas escondidas. Esses são apenas alguns exemplos dentre outros que associam as tecnologias com os fantasmas no imaginário popular.

Além das possibilidades de fantasmas que são produzidos tecnologicamente, há outros baseados na utilização de imagens de arquivo e na memória. Para se chegar a estes tipos faz-se necessária uma breve referência aos fantasmas por meio de um mapa organizado por Felinto (2006).

No século XVIII o inventor francês Étienne-Gaspard Robert (também conhecido por Robertson) desenvolveu um espetáculo ótico chamado *fantasmagoria* que combina a figura do fantasma com o ato de enunciar, comunicar. A técnica utilizava um aparelho chamado de fantascópio (criado por Athanasius Kircher), o qual devia ficar escondido do público, atrás da tela de projeção. O aparelho se deslocava para frente e para trás, fazendo com que a imagem projetada se movesse em direção à plateia, causando um clima sobrenatural. No espetáculo havia também ruídos e sons estranhos.

A fantasmagoria nasceu como uma designação técnica de um espetáculo ótico. Depois ela passa a ser uma expressão de lingua-



Imagens 5 e 6: *O Iluminado* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980). Disponíveis em: <<http://ultrdownloads.com.br/papel-de-parede/Filme-O-Iluminado/>> e <<http://www.livroseopiniao.com.br/2011/12/sequencia-de-o-iluminado-de-stephen.html>>. Acesso em 20 ago. 2014. Acesso em 20 ago. 2014

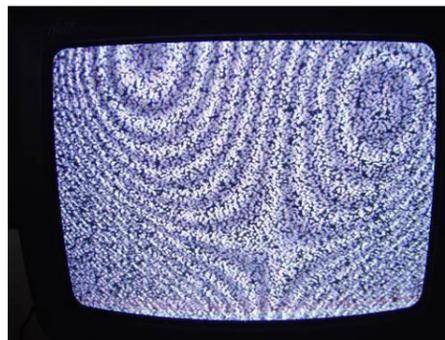


Imagem 7: O fantasma no chuvisco da imagem analógica. Disponível em: <<http://radioalo.com.br/cientista-explica-relacao-entre-chuvisco-da-tv-e-o-big-bang/>>. Acesso em 20 ago. 2014.

gem, na qual o fantasmagórico seria a maneira com que o autor fantástico faz falar o fantasma.

Na literatura fantástica, no gótico, no cinema de horror e em muitas outras dimensões de nossa experiência cultural, o fantasma é aquele que traz uma fala, um discurso. Mas não se trata de uma comunicação necessariamente verbal. De fato, na maioria das vezes, trata-se de um discurso constituído por imagens; um discurso, poderíamos dizer, dêitico. Ele aponta para aquilo que ficou encoberto, denuncia por meio de gestos e figuras, encena e mostra. A fala que foi reprimida se “revela”, se manifesta em imagens que exigem interpretação. (FELINTO, 2006, p. 113).

A meu ver, o fantasma traz uma expressão e um conteúdo duplos que podem aparecer de maneiras diferentes. O fantasma pode estar invisível, ou seja, naquilo que não é percebido na imagem material, mas que sentimos como qualidade. Também pode estar no visível, no que é dado a ver como índice na imagem atualizada. Este segundo caso talvez seja muito mais fácil de ser percebido e parece ser o que se estuda com mais frequência ao longo do tempo. É no primeiro tipo de fantasma que imagens de arquivo re-mixadas estão baseadas, e é sobre este que proponho algumas reflexões.

Antes, entretanto, pode ser importante expor um pouco mais sobre os avanços teóricos acerca do fantasma como algo mais concreto. As fotografias espíritas do final do século XIX e início do século XX traziam figuras “invisíveis” para o processo de revelação. O auge do espiritismo tecnológico fez vários estúdios ficarem conhecidos pelos poderes mediúnicos de seus fotógrafos. Passam a ser vistas as figuras fantasmagóricas.

Também era comum no início da fotografia que aparecessem fantasmas devido ao longo tempo de exposição que era necessário para a realização da foto. Dessa maneira, se alguma pessoa passasse pela cena por alguns momentos, apareceria como uma figura esmaecida e fantasmática. As limitações tecnológicas passaram a ser incorporadas como técnicas propositais para o aparecimento de fantasmas.

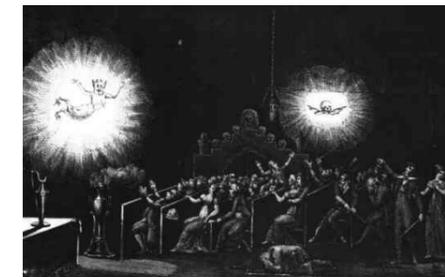


Imagem 8: Fantasmagoria, de Robertson. Disponível em: <http://goo.gl/OFYgJC>. Acesso em 20 ago. 2014.

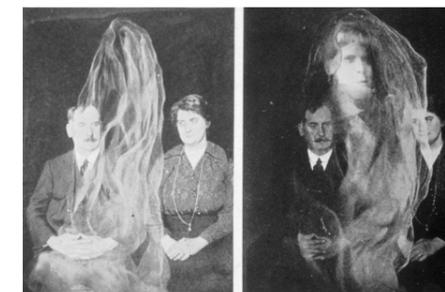


Imagem 9: Fotografias espíritas. Disponível em: <http://goo.gl/qtydOR>. Acesso em: 22 ago. 2014.

As imagens técnicas (como a fotografia, o cinema e a televisão) realizadas por aparelhos tecnológicos tornaram-se substratos que ajudaram a povoar a cultura com os fantasmas. Essa fantasmagoria tem a potência de se desenvolver cada vez mais ao conectar o científico com o imaginário. É nesse espaço que se estabelece a possibilidade de pesquisa do campo da tecnocultura audiovisual.

A fantasmagoria, de maneira geral, é muito abordada em relação a contatos com mortos, como é o caso dos meios citados anteriormente, além do rádio e, mais recentemente, do computador e da internet. Os meios que são desenvolvidos sempre apresentam alguma forma de comunicação espiritual, como se fossem portais para o além por meio de imagens, sons e palavras.

De certa maneira, o imaginário tecnológico produz fantasmas que necessitam se mostrar para que se afirmem como tais. Eles estão em narrativas ou em mensagens que se apresentam por meio de formas: imagens, sons ou palavras – mesmo que isolados de uma história.

Há, também, outra maneira de abordar a fantasmagoria no audiovisual. No cenário da contemporaneidade, diversos materiais audiovisuais do passado sobrevivem por meio do YouTube. Dentre eles, um recorte que pode ser feito é aquele que passa por telenovelas, séries de televisão, filmes etc. Esses materiais, ao serem digitalizados e compartilhados por meio da internet, voltam a viver, a agir.

Tem-se, então, um cenário híbrido (característico do YouTube), no qual convivem obras oriundas de diversos meios. Esse site passa a ser um espaço que, ao abrigar aquilo que originalmente é de outro meio, torna-o outra coisa, diferente daquilo que era. Portanto, pode-se dizer que seus estados mudam. Por exemplo, a telenovela não é mais “tele”novela, assim como a série não é mais “da televisão” ou o filme não é mais “do cinema”.

A reflexão passa a ser: o que sobrevive nestes produtos audiovisuais que passam de um meio para outro? É certo que no que está no YouTube sobrevivem, de certa forma, os fantasmas daquilo que eram nos seus meios originais. O novo meio vai atuar sobre os materiais e fazer com que as suas configurações mudem. Os processos que envolvem a digitalização, o compartilhamento e a cir-

culação vão ser afetados pela subjetividade de quem participa em qualquer ponto deste movimento de atualização dos audiovisuais.

A paisagem audiovisual de nossa época está permeada de espectros que vivem do trânsito que existe entre as coisas. No processo de atualização, as imagens trazem consigo o passado para agir sobre novos materiais. A fantasmagoria se alimenta disso, de um estado em potência que vive entre uma coisa (virtual) e outra (atual).

Os arquivos como fantasmas criam um estado localizado em alguma duração e em um espaço entre duas espessuras de matéria, entre duas telas. A partir de virtualidades passam a conceber mundos possíveis para a imagem. O entre-imagens, espaço de multiplicidade onde estão os espectros, é operado por passagens. A atualidade depende de alguns processos que passam pela observação de rastros espectrais na relação com a experiência de cada observador.

A ALEGORIA: RUÍNAS, RASTROS E FANTASMAS

É pertinente observar a noção de alegoria com a finalidade de relacioná-la aos produtos audiovisuais, à medida que estes têm relação com o passado, seja pelos arquivos reutilizados ou pela referência que novas imagens fazem a outras realizadas anteriormente.

Nesse sentido, aproximações com propostas daquilo que se entende como “ruínas”, assim como o que se compreende como “rastros”, se fazem necessárias para enriquecer a análise das imagens, já que em todas há sempre algo que continua a durar, que se mantém como virtualidade.

Para aproveitar melhor a ideia de alegoria, parece-me oportuno trazer a noção do conceito de história de Benjamin (1984), pois a partir dele podemos fazer relações das imagens com seu potencial para fantasmas, já que toda imagem tem um passado.

Talvez a primeira lição que podemos tirar de Benjamin é a de que vivemos sempre com uma sombra do passado. O conceito de história está muito ligado à noção de que as escolhas fazem os eventos tomarem determinadas direções e que se tivessem sido outras as escolhas no passado, o presente seria diferente. Entretanto, também se sabe que há outros caminhos potenciais ocorrendo ao mesmo tempo em que um deles se realiza. A história não é estática, não fica no passado. Ela age no presente de acordo com o que é decidido lá e aqui.

Por exemplo, ao utilizar uma imagem de arquivo em um produto audiovisual, esta escolha mostra uma atualização do passado a partir de uma opção que parece ser a mais adequada à necessidade do momento. Entretanto, na ação de montagem da imagem escolhida com outras dentro de um vídeo, é provável que outros caminhos que concorreram com a selecionada estejam presentes de alguma forma. Isso pode ocorrer pela experiência que se teve no processo de encontrar e selecionar. A história desse passado comparece de alguma maneira naquilo que é atualizado, mesmo que esteja oculta dentro da escolha de uma outra imagem. Até mesmo quando se realiza uma nova imagem, há nesta algo que se mantém de nossa existência, pois nada que um dia ocorreu deve ser considerado como algo perdido na história. Benjamin (1984) vai nos dizer que o passado vai relampejar como imagem no momento em que é reconhecido, não necessariamente como “ele de fato foi”.

Esses devires minoritários, os quais estão em virtualidade nas imagens que compõem produtos audiovisuais contemporâneos, podem ser observados a partir da noção de rastros (Derrida) ou de ruínas (Benjamin). As duas propostas se aproximam de alguma forma quando pensamos na maneira como o passado pode se manter nas imagens. A alegoria parece ser um bom caminho para refletir acerca da ruína. Para Benjamin, a alegoria trata de uma revelação de uma verdade oculta, que pode estar nas ruínas, na qual podemos encontrar algo que sirva de rastro para o futuro.

A alegoria pode estar ligada a uma relação convencional entre uma imagem e sua significação, ou seja, tendo um caráter de signo. Entretanto é importante ressaltar que ela está acompanhando o fluxo do tempo; é móvel; e é também mutável.

Dentro da perspectiva de perceber a alegoria num processo que está em movimento constante, podemos observar o olhar alegórico sobre uma obra audiovisual como uma observação profunda, que analisa os pedaços, percebendo o despedaçamento do objeto observado. Esta forma de ver observa aquilo que está oculto para auxiliar a decifrar as imagens em movimento. Benjamin (1984, p. 200) vai aproximar as ruínas das alegorias: “As alegorias são no reino dos pensamentos o que são as ruínas no reino das coisas”. Ao observarmos imagens podemos relacioná-las a alegorias, pois além daquilo que é dado a ver nos produtos audiovisuais que temos a nossa frente, também há, ao menos enquanto virtualidades, outras possibilidades. Portanto, o pensamento alegórico mostra-se dialético e dessa maneira é bem adequado à reflexão acerca da observação de um audiovisual neobarroco e que tem base em imagens já utilizadas.

Alegoria e fantasma andam juntos quando há uma aproximação destas com o pensamento, pois ao mesmo tempo em que se atualizam no presente dos produtos audiovisuais também se mantêm em potência de vida do passado como outras atualizações possíveis ainda não realizadas. Esses casos podem ser analisados como ruínas, as quais se mostram como a sobrevivência de algo do passado.

Podemos observar um cenário de ruínas ao ver vídeos no YouTube que utilizam imagens do passado como arquivos ou como inspiração para a criação de outras imagens. Esta paisagem audiovisual em ruínas pode ser percebida como uma alegoria da subjetividade de nosso tempo. As ruínas são fragmentos significativos que representam algo, são como estilhaços que são lançados em um movimento do passado ao presente e, conseqüentemente, ao futuro, carregando consigo marcas de uma determinada época.

Nessa linha de raciocínio, podem-se perceber as imagens do passado como fantasmagorias. Isso possibilita uma apreensão da imagem diferente daquela que existia anteriormente, pois ela permanecerá perdida entre novas ressignificações.

Quando retomamos velhos usos ou significações estamos criando fantasmagorias. A aparição de imagens ruinosas é aquela baseada no passado que aparece no presente, assombrando-o como fantasmagoria. Percebe-se, então, que ruína é algo que resiste ao

tempo. Imagens de arquivo ou imagens feitas a partir da observação de outras anteriores a elas parecem querer, de forma contundente, durar e ficar presas com muita força ao eterno.

Bergson (2009) cita que quanto maior for a quantidade de passado que cabe no presente, mais pesada será a massa lançada ao futuro contra eventualidades que possam surgir. A figura do arco e da flecha representa bem essa concepção, pois quanto mais puxado para trás for o arco, mais longe a flecha chegará. A alegoria está nos arquivos, nas ruínas do passado que comparecem de forma intensa nos materiais audiovisuais baseados na utilização de algo que já foi feito.

Isso não quer dizer que tudo que existiu vai se repetir. Mesmo que estejam na origem, os fantasmas são evocados em realizações audiovisuais a partir daquelas lembranças que sejam úteis para a atualização. Tal afirmação está baseada no fato de que intuimos virtualmente muito mais coisas do que percebemos atualmente. Entretanto, nosso corpo afasta de nossa consciência tudo aquilo que não serve para a nossa ação, que não tem interesse prático.

Assim, a utilização das ruínas de qualquer fato ou material audiovisual realizado em produtos inéditos ocorre por meio de algum detalhe que se conserva no passado e que é trazido de volta à vida como um fantasma. Este surge a partir de uma lembrança útil que é descoberta do passado, o qual mantém na obscuridade a maior parte de suas virtualidades, ou seja, muita coisa nos escapa e não renasce.

Aquilo que volta à vida não é apenas um duplo, mas algo que se metamorfoseia a partir da observação das ruínas para tomar uma forma que auxilie na construção de novos sentidos para as imagens. O que é considerado supérfluo fica atrofiado, pois as funções inúteis desaparecem, sucumbindo àquela que é atualizada e que se organiza em direção ao futuro.

Tudo o que se está observando acontece no presente, que em teoria é o que separa o passado do futuro. Ele pode ser concebido, mas nunca é percebido, pois quando nos damos conta dele, o mesmo já foi embora e se tornou passado daquilo que em um momento foi. É desta nova duração que voltam os rastros, algo que é determinante para um futuro iminente.

Talvez este desejo pela eternidade seja um dos fatores que levam à diversidade de mensagens que há potencialmente nas imagens. Para Bergson (2006a), as imagens agem e reagem umas sobre as outras, são um conjunto infinito de blocos de espaço-tempo. As imagens “são” sem serem percebidas. Trata-se de uma representação que ainda não foi iniciada, um plano de imanência que é feito de luz.

Esse sentido traz consigo uma relação próxima ao fantasma, pois se está tratando de um plano no qual a luz se propaga sem nenhuma resistência ou perda; não há obstáculo algum ao longo de seu caminho. As figuras formadas por esta fonte luminosa são translúcidas e podem ser infinitas. As imagens se atualizam ao serem refletidas no écran, sendo observadas por alguém que empresta seus sentidos para compor a totalidade da ideia que é formada naquele momento ímpar.

A alegoria, como uma forma de interpretação, oferece diversos sentidos de leitura às imagens, inclusive como fantasmas. A partir de Benjamin podemos pensar que as imagens estão sempre abertas a interpretações. Há uma abertura que ocorre por meio de um pensamento que está ligado ao múltiplo.

A alegoria se aproxima da “desconstrução” de Jacques Derrida, a qual pode ser trazida para a discussão a partir do termo *presença* nos objetos. Para o autor, a presença não é uma coisa a ser vista, mas um efeito de um processo que sempre a diferencia. Assim, a “presença real” pode ser tomada de fantasmas no processo de diferenciação. A determinação não se dá pela presença, mas pela *différance*².

A *différance* é uma expressão dialética capaz de substituir uma falsa oposição entre presença e ausência. A presença é um devir no espaço; ela é um simulacro colocado em traços ou vestígios. Ela é um momento diferencial, ou *différent*, que a constitui, seu espaçamento, sua temporização. Portanto, ela não apaga a ausência. Pelo contrário: conserva o passado e denota algo do futuro. O cristal do tempo está na presença.

² O grama como *différance* é, pois, uma estrutura e um movimento que não se deixam mais pensar a partir da oposição presença/ausência. A *différance* é o jogo sistemático das diferenças, dos rastros de diferenças, do espaçamento, pelo qual os elementos se remetem uns aos outros. Esse espaçamento é a produção, ao mesmo tempo ativa e passiva. (DERRIDA, 2001b, p. 33).

Um processo de significação se realiza quando um elemento que aparece na cena da presença é relacionado a outra coisa que não seja ele mesmo; - quando há a conservação de algo do passado e, ao mesmo tempo, se deixa já contaminar de alguma forma com o futuro. O presente é, assim, constituído por traços do que chamamos futuro e daquilo que chamamos passados modificados.

Quando se fala em imagem de arquivo montada em um produto audiovisual, pode-se dizer que é uma imagem espacializada que retorna por meio de um devir e que, em princípio, tem relação com a repetição. Entretanto, é importante destacar que se trata de uma repetição no eterno retorno, a qual exclui o devir-igual ou o devir-semelhante. É uma repetição que difere, que liga o múltiplo ao múltiplo, o diferente ao diferente.

Para Derrida, o desenvolvimento das práticas da informação amplia imensamente as possibilidades da mensagem. O retorno de uma imagem se dá por meio de traduções. Isso porque é impossível um signo ter um significante e apenas um significado. Para isso há os *rastros* que fazem referência a certo número de discursos contemporâneos. A diferença deve ser em si mesma uma articulação e uma ligação, relacionando o diferente ao diferente sem mediação pelo idêntico. Para Deleuze (2006), o fundamental é a simultaneidade, a contemporaneidade, a coexistência das séries divergentes em conjunto. Isso pode ser percebido por durações como passado, presente e futuro juntos na mesma imagem, mesmo que saibamos que as séries são sucessivas, uma “antes” e outras “depois”, do ponto de vista dos presentes que passam na representação. Este paradoxo do tempo, no qual os presentes se sucedem e que coexistem ao passado puro, tem conexão direta com o virtual. Um exemplo a partir de Freud (apud DELEUZE, 2006) está no fantasma, no qual a condição empírica da sucessão no tempo é substituída pela coexistência de duas séries, a do adulto que seremos e a do adulto que fomos. Não é uma série em relação à outra que é originária no fantasma, mas a diferença entre elas, na medida em que ela remete uma série de diferenças a outra série de diferenças. O fantasma vai trazer essas características de coexistência de duas séries que diferem entre si. Isso porque o eterno retorno não faz retornar o mesmo e aquilo que se assemelha, pois ele próprio deriva de um mundo de pura diferença.

Estes sistemas diferenciais com séries disparatadas e ressonantes, com precursor sombrio e movimento forçado, chamam-se simulacros ou fantasmas. O eterno retorno só concerne aos simulacros, aos fantasmas, e só os simulacros e fantasmas é que ele faz retornar. (DELEUZE, 2006, p. 184).

O simulacro ou fantasma não é apenas uma cópia de uma cópia, ou uma semelhança infinitamente mais fraca. Segundo Deleuze (2006), o catecismo nos familiarizou com a ideia de que somos a imagem e semelhança de Deus. É pelo pecado que perdemos a semelhança. Assim, o fantasma é uma imagem demoníaca, pois é destituída de semelhança. Vive de diferença.

Para Eco (1997), o objeto do pensamento é a diferença enquanto tal; a diferença como diferença. Segundo o autor, o ato filosófico por excelência é constituído quando se pensa a diferença, quando se reconhece a dependência do homem de algo que o origina através da própria ausência. Muitas vezes o que vale em um texto não é o que ele diz, mas o que deixa não dito. Relacionando isso à imagem que é reutilizada, pode-se refletir sobre aquilo que ela não mostra, como um fantasma que fica no que foi dito em outro momento (diferente deste agora no qual a imagem toma nova função em uma montagem inédita).

A imagem que é agora “reconfigurada” numa montagem com outras (também “reconfiguradas”) se atualiza pela potência de diferir dela mesma em sua utilização original. Este retorno como outra sempre deixa rastros que não estão naquilo que vemos, mas que podem ser sentidos (mesmo não estando na presença material da imagem). Esses rastros podem ser tomados como textos.

Quando Heidegger nos lembra que, diante de um texto, auscultá-lo como manifestação do ser não significa compreender o que diz mas, antes de mais nada, o que não diz e todavia evoca, afirma o mesmo que afirma Lacan quando persegue na linguagem as derrições da metáfora e da metonímia. (ECO, 1997, p. 339).

Na mesma linha de observar algo a partir de rastros deixados nos materiais, é possível abordar a alegoria por sua tendência de se

desenvolver sempre em novas e surpreendentes formas. Muito das diferentes significações que o objeto assume é atribuído pelo alegorista. O caso de utilizar imagens do passado em produtos audiovisuais (seja como inspiração ou arquivo) é um exemplo típico de alegorizar os objetos vendo neles a potencialidade de assumirem novos caracteres. Isso ocorre no momento em que as imagens passam a ter novos significados a partir de características que antes não eram aquelas que definiam a sua natureza. Tal operação é um processo que se desenvolve entre quem produz e quem recebe, ou seja, entre os produtores audiovisuais e os espectadores.

As ideias dependem exclusivamente de relações que são estabelecidas entre quem executa e quem recebe. Nesse sentido, a alegoria se torna interessante para se realizar uma observação acerca de vídeos que estão no YouTube, pois pode fazer uma conexão entre aquilo que se vê e aquilo que nos olha. E assim os arquivos e os fantasmas se alimentam para seguir em incessante movimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. **Origem do drama barroco alemão**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1984.

BERGSON, Henry. **A energia espiritual**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

_____. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2006a.

_____. **O pensamento e o movente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006b.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo: uma impressão freudiana**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001a.

_____. **Posições**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001b.

ECO, Umberto. **A estrutura ausente**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1997.

FELINTO, Erick. O espectro na sala de estar: as imagens e o imaginário tecnológico da fantasmagoria. In ARAÚJO, Denise Correa. (org). **Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.