



O Desprezo (Jean-Luc Godard, 1963). Fonte: divulgação.

Um breve olhar sobre a relação entre o pensamento imagético e o conceitual

Victor Henrique de Souza Ortolan¹

Discente do curso de Cinema e Audiovisual da UFPel

Resumo: Com base no ensaio de Vilém Flusser, Linha e Superfície, buscaremos através desse artigo fazer uma análise das indagações que o autor faz a respeito da relação entre imagens e textos e entre eles e a maneira como a humanidade pensa e representa o mundo ao seu redor.

Palavras-chave: pensamento; imagético; conceitual; linha; superfície.

Abstract: Based on Vilém Flusser's essay, Line and Surface, we seek through this article to analyze the questions that the author makes about the relationship between images and texts and between them and the way humanity thinks and represents the world around.

Keywords: thought; imagistic; conceptual; line; surface.

INTRODUÇÃO

O ser humano se depara atualmente com uma situação, a qual sua espécie só presenciou uma única vez: a transição para uma nova forma de pensamento e conseqüentemente o surgimento de uma nova civilização. Para que possamos vislumbrar como será esse futuro, antes é necessário se voltar ao passado e entender as diferentes posições que o homem assumiu quanto a sua maneira de pensar.

ESCRITA, IMAGEM E O TEMPO HISTÓRICO

Vilém Flusser (2013) coloca que “o pensamento ocidental é ‘histórico’ no sentido de que concebe o mundo em linhas, ou seja, como um processo”, tal como é a escrita linear: uma sucessão de pontos, cada um representando “um símbolo de algo que existe lá fora

no mundo (um 'conceito')". (pp. 102-103). Durante muitos anos foi o principal meio de representação do mundo tridimensional. Porém esse pensamento conceitual vem perdendo espaço para as superfícies que têm tido muito mais relevância no mundo contemporâneo do que as linhas escritas, e a grande questão é o que elas significam e qual o impacto que isso gera na nossa sociedade. Para obterem-se as respostas é preciso compreender a diferença que existe na representação do mundo nas superfícies e nas linhas.

É na maneira como lemos e entendemos uma imagem ou um texto que surge a diferença mais notável ao compará-los. Para fazer uma leitura das linhas escritas, antes será necessário uma série de conhecimentos prévios que precisamos ter para conseguir extrair toda a informação daquele texto, além disso somos convencidos a fazer uma leitura seguindo um caminho específico que começa da esquerda para direita, de cima para baixo (FLUSSER, idem). As imagens, sejam elas fotografias, pinturas, esculturas, não necessitam de nenhum aprendizado anterior para transmitir suas mensagens e ainda possibilitam uma certa liberdade no caminho que será percorrido pelo olhar de quem as observam. Isso significa dizer que "precisamos seguir o texto se quisermos captar sua mensagem", enquanto "podemos abarcar a totalidade da pintura num lance de olhar e então analisá-la de acordo com os caminhos mencionados" (FLUSSER, idem, p.105). Para exemplificar, levamos menos tempo para se chocar com os horrores da guerra representados no quadro *Guernica* (PICASSO, 1937), do que seria lendo uma descrição do ataque à cidade.

A superfície então não é lida historicamente, ou seja, ela não necessita uma leitura através de um processo de sucessão de pontos, como nas linhas, com isso podemos denominar o tempo envolvido na leitura das linhas escritas como o "tempo histórico" enquanto à leitura das superfícies deve ser designado um nome diferente "porque 'história' significa tentar chegar em algum lugar, mas ao observarmos pinturas não necessitamos ir a lugar algum" (FLUSSER, idem, p. 106). Portanto faz todo sentido dizer que as superfícies possuem um tempo a-histórico, e que o estar-no-mundo não está relacionado apenas ao pensamento conceitual, pois também faz parte esse pensamento imagético como meio de representação do mundo e do homem.

A IMAGEM EM MOVIMENTO

Ao compreender o significado das superfícies é simples enxergar o impacto que elas causam no nosso dia a dia. Atualmente recebemos muito mais informações em muito menos tempo do que algumas décadas atrás quando as linhas ainda eram a principal mídia de comunicação, ou seja, "nunca fomos expostos a tanta informação" (IAMARINO, 2014). E o estopim da era da superfície como meio de comunicação em massa começou com o surgimento do cinema. Como disse Trusz (2011) "Ele viria transformar definitivamente as formas de comunicação e os padrões de referência estabelecidos, acelerando as trocas e substituições e alterando drasticamente um cenário até pouco tempo marcado pela hegemonia da imprensa escrita" (p. 17). Pouco tempo depois a televisão nasce se apropriando da linguagem cinematográfica e rapidamente se torna uma mídia muito influente, substituindo aos poucos os jornais impressos ao exibir os telejornais, e junto com o cinema, fazem os livros se tornarem cada vez mais obsoletos com filmes e programas aventurecos, fantásticos, dramáticos, engraçados ou mesmo documentais e jornalísticos.

Uma cinebiografia, de ficção ou documentário, pode reunir em 120 minutos mais conteúdo e informação sobre alguém do que conseguiríamos encontrar buscando em livros e revistas. Mesmo com a facilidade da internet pode levar um bom tempo: em uma simples busca pelo nome da cantora Nina Simone no *Google*, podemos ver o quanto de informação repetida e desorganizada aparece, não dando a mínima possibilidade de comparação com o incrível material de arquivo presente no filme *What happened miss Simone?* (Liz Garbus, 2015).

Todavia, o cinema e a tv enquanto superfícies possuem peculiaridades em relação as imagens estáticas. Tudo que vimos sobre elas até aqui se aplicam a filmes também, porém é importante lembrar que um filme se faz pela sequência de imagens estáticas que nos passam a ideia de movimento. Isso implica em dizer que as imagens em movimentos possuem vários níveis de tempo: "há o tempo linear, em que os fotogramas das cenas se seguem uns aos outros. Há o tempo determinado para o movimento de cada fotograma. E também há o tempo que gastamos para captar cada

imagem (que, apesar de mais curto, é similar ao tempo envolvido na leitura de pinturas). Há também o tempo referente à história que o filme está contando. E provavelmente existem outros níveis temporais ainda mais complexos” (FLUSSER, op.cit., p. 107).

Isso significa dizer que, assim como nas linhas, os filmes precisam ser vistos até o final para recebermos a mensagem, porém não podemos dizer que a leitura de um filme tem um mesmo tempo histórico que das linhas, pois “ao contrário do que acontece nos textos escritos e assim como acontece nas pinturas, podemos primeiro perceber cada cena depois analisa-la” ou seja, “a leitura dos filmes é algo que acontece no mesmo ‘tempo histórico’ em que ocorre a leitura das linhas escritas, mas o tempo histórico em si acontece dentro da leitura dos filmes, em um novo e diferente nível” (FLUSSER, op.cit., p. 108). Então apenas em uma imagem em movimento o tempo histórico será elevado ao nível da superfície, correspondendo então a um dos muitos tempos relacionados a um filme, como já citado anteriormente.

PENSAMENTO IMAGÉTICO, PENSAMENTO CONCEITUAL E O FUTURO

O cinema, a tv e conteúdos audiovisuais em geral, elevando esse tempo histórico das linhas para a superfície, demonstram uma certa tendência, que como bem escreve Flusser (2013), “o que se passa atualmente talvez seja a tentativa de incorporação do pensamento linear ao pensamento-em-superfície, do conceito à imagem” (p. 117). Isso nos remete a questão inicial deste artigo: as posições do homem em relação a sua forma de pensar. “Em sua primeira posição, o homem encontra-se em meio a imagens estáticas” (p. 121), ou seja, o homem pré-histórico se utilizou da sua capacidade imaginativa para representar o mundo através das pinturas rupestres e esculturas. “Em uma segunda posição, coloca-se entre conceitos lineares progressivos” (p. 121), a partir desse momento, com o surgimento da escrita, o homem se torna histórico, aprende a lidar com sua capacidade de conceber, de pensar através de conceitos. “Em uma terceira posição, ele se vê em meio a imagens que ordenam conceitos” (idem), agora o homem torna os conceitos objetos do pensamento imagético, e se transforma em pós-histórico.

É necessário compreender que tanto o pensamento-em-superfície quanto o pensamento linear, tratam-se de mídias que representam o mundo impondo-se aos leitores de maneiras diferentes. “Os códigos imagéticos (como filmes) dependem de pontos de vista predeterminados: são subjetivos. São baseados em convenções que não precisam ser aprendidas conscientemente: elas são inconscientes” (FLUSSER, idem, p. 114), e isso é fácil de perceber quando analisamos um filme: em *O desprezo* (Le mépris, Jean-Luc Godard, 1963) a cor vermelha está fortemente ligada à personagem de Brigitte Bardot, sugerindo um final eminente que se prova verdadeiro, e essa mensagem é recebida totalmente de forma subjetiva e inconsciente. “Códigos conceituais (como alfabetos) independem de um ponto de vista predeterminado: são objetivos. São baseados em convenções que precisam ser aprendidas e aceitas conscientemente: são códigos conscientes” (FLUSSER, idem, p. 114), isso significa que a compreensão de um texto só pode acontecer se aprendemos anteriormente o significado dos símbolos que as letras e palavras representam. É possível dizer então que o entendimento do pensamento linear é muito mais pobre em relação a imagética, “apesar de a primeira ser muito mais ‘clara e nítida.’” (p. 115). Flusser (idem, p. 117) diz que “no futuro a situação poderá ser a seguinte: o pensamento imagético será a tradução do conceito em imagem e o pensamento conceitual, a tradução da imagem em conceito”. E isso já está acontecendo.

O advento da internet acelerou esse processo de incorporação mútua, como exemplo podemos citar o hipertexto:

Através de links – que em alguns hipertextos como em plataforma *wiki* podem ser apenas uma palavra – [...] a leitura escrita com o hipertexto não precisa mais ser feita linearmente, há a possibilidade de leituras em profundidade. (VENANCIO, [s/d]p. 3).

Isso transforma o hipertexto em uma “imagem de texto”, e em diversas outras plataformas poderemos encontrar texto e imagem sendo tratados da mesma forma, pois “ocupam o mesmo lugar, sendo indissociáveis” (VENANCIO, idem, idem).

E se o pensamento conceitual está tendo sucesso na incorporação do imagético, o mesmo podemos dizer do contrário. A utilização dos códigos conceituais através das superfícies podem ser totalmente visíveis em jogos eletrônicos. A própria ideia em volta do *game Super Mario Bros.* (MIYAMOTO, 1985) é toda construída no pensamento conceitual: o protagonista, controlado por nós, precisa seguir em uma direção convencional pelo próprio jogo, da esquerda para direita, e que só será possível se soubermos os comandos corretos para mover o personagem e derrotar os inimigos (assim como alguém precisa conhecer o alfabeto e como se lê para terminar um texto sem dificuldade de compreensão). A mensagem é “clara e nítida” porque os códigos conceituais ampliam a possibilidade de compreensão da totalidade da superfície, e isso é o que falta para os demais produtos audiovisuais incorporarem por completo o pensamento conceitual. A linguagem cinematográfica, por exemplo, deve ser tomada como conceitual, pois como disse Martin (2013, p. 16) o cinema foi “convertido em linguagem graças a uma *escrita* própria”, e compreender os códigos conceituais desta “escrita” é um caminho consciente para que a objetividade da mensagem sobreponha a subjetividade comum às superfícies. E o cenário para essa possibilidade acontecer é promissor, o que se vê atualmente é que cada dia que passa os produtos audiovisuais tornam-se mais relevantes dentro da comunicação, cultura e educação. Se os estudos desta linguagem chegarem às escolas, certamente teremos uma nova geração pós-histórica na nossa sociedade, que pensa-em-superfície através da sequência de conceitos. Como concluiu Flusser (2013) existem duas alternativas: na primeira o pensamento imagético falha em incorporar o pensamento conceitual, que como vimos não é o que está acontecendo. A outra alternativa é justamente do pensamento-em-superfície ser bem-sucedido nesta incorporação, e a partir daí, diz Flusser (idem, p. 125), “que um novo senso de realidade se pronunciará, dentro do clima existencial de uma nova religiosidade”. Este futuro sugerido por ele já está acontecendo e todos nós somos parte desta transformação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FLUSSER, Vilém. Linha e Superfície. In _____.
O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac & Naify, 2013

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.**
São Paulo: Brasiliense, 2013. 303 p.

TRUSZ, Aline Dubina. Cinema e imprensa ilustrada nos anos de 1910: a vida passa e as imagens ficam. **Orson**, n. 01, 2011.
Disponível em: <http://orson.ufpel.edu.br/content/01/artigos/primeiro_olhar/8-29ok.pdf>. Acesso em 07 de maio de 2016.

VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. **Hipertexto e a Caixa-preta de Flusser: Realidade na Era da Tecno-imagem.**
[s/d] Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-venancio-hist_teorias.pdf>. Acesso em 07 de maio de 2016.

FILMES CITADOS

LE Mépris. Direção: Jean-Luc Godard. França; Itália: Les Films Concordia; Rome Paris Films, 1963. 35mm (103 min)

ESTAMOS ficando mais burros?. Produção de Atila Imarino. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nW-Mqe9Tgjc>>. Acesso em 07 de maio de 2016.

SUPER Mario Bros. Criação: Shigeru Miyamoto. Japão: Nintendo, 1985.

WHAT happened miss Simone?. Direção: Liz Garbus. EUA: Netflix, 2015. Digital (101 min)