



Pragmática da experiência cinematográfica

Ivan Capeller *

Resumo: Uma investigação acerca das relações entre a *mimesis* e o cinema que não só demonstra a insuficiência das noções de imitação e de narração para a descrição da experiência cinematográfica, como também procura elaborar uma ontologia não representacional da imagem a partir de uma releitura deleuziana da Alegoria da Caverna de Platão. A noção de simulacro é articulada à semiótica a-significante de Charles S. Peirce para pensar o dispositivo cinematográfico como um dispositivo essencial à compreensão do fenômeno mimético em sua irredutibilidade às próprias formas de codificação representacional que gera, sejam elas narrativas ou imitativas. Tenta-se demonstrar como, sob toda e qualquer hermenêutica e/ou iconologia, subjaz uma cinemática da *mimesis* que não se deixa capturar inteiramente por códigos representacionais. Em seguida, a *mimesis* no cinema é pensada através de uma pragmática da experiência cinematográfica, um dispositivo de modulação simultânea e recíproca dos objetos da experiência aos signos da representação, dispositivo este que não é exclusivamente visual ou fotográfico, pois todos os meios de expressão sensoriais e conceituais são mimetizáveis por tal dispositivo. A experiência do cinema pode ser pensada, assim, como uma mimetologia de toda e qualquer experiência, organizada, porém, segundo seus quatro componentes noéticos: seu componente gerativo, o transformacional, seu componente diagramático e seu componente maquínico.

Palavras-chave: Cinema, *Mimesis*, Pragmática

1. A experiência cinematográfica entre o signo e seu objeto

Pensar a *mimesis* no cinema exige um esforço de desassociação desse termo da ideia de imitação em suas duas vertentes mais comuns: a simbólica, que pensa o signo como representante arbitrário ou convencional de um objeto e a icônica, que pensa o signo, por analogia, como um objeto formalmente semelhante a outro objeto. Em ambas, a relação entre signo e objeto é necessariamente mediada por um ou mais códigos representacionais, cabendo à *mimesis* o papel passivo de mera reflexão (de ordem secundária, terciária e etc.) imaginária da realidade. Embora o cinema não exclua em absoluto a presença desses códigos representacionais - constituindo-se, pelo contrário, em uma arte híbrida, que conjuga simultaneamente uma imensa variedade de códigos verbais, visuais e sonoros (musicais ou não), a mera descrição da *mimesis* cinematográfica como síntese de todas as outras artes ou como puro meio técnico de registro e conservação de outras artes não nos permite resolver as inúmeras antinomias que perpassam a história e a teoria do cinema.

Assim como a relação entre tempo e cinema aparece

mergulhada em uma contradição insolúvel entre as categorias de duração e instante, também a reflexão teórica sobre a *mimesis* cinematográfica se encontra imprensada entre uma fenomenologia da percepção de cunho mais ou menos fisicalista e um sem número de semiologias do cinema baseadas no primado da convenção simbólica e da representação culturalmente codificada. Assim, quando não está a serviço de uma divisão grosseira e simplória do que seria “natural” (ou fisiológico) e do que seria “cultural” (ou sociológico) na experiência cinematográfica, a oposição conceitual entre *mimesis* e diegese atua, na teoria cinematográfica, de maneira a recortar o campo da representação cinematográfica em dois eixos fundamentais: o simbólico, entendido como o domínio próprio da diegese em seu constante desenvolvimento estético de diversas linguagens narrativas audiovisuais, e o icônico ou imaginário, compreendido como o âmbito mais especificamente técnico em que a *mimesis* cinematográfica reproduz nossa percepção dos objetos do mundo a partir de sua inscrição em um ou mais códigos representacionais quaisquer.

Entre o primado do signo ou do objeto, o conceito de *mimesis* herdado pela teoria do cinema da história

* Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Endereço para correspondência: (capellerivan@hotmail.com).

da estética e da literatura esteve, em geral, reduzido à mera coadjuvância estilística em relação à diegese cinematográfica. Na medida em que a experiência cinematográfica busca muitas vezes (embora nem sempre) um alto grau de iconicidade audiovisual que escamoteia os aspectos mais codificados de sua representação, pode-se compreender como a teoria do cinema se esforçou em demonstrar o seu caráter artificioso de truque ou de imitação, enfatizando, por outro lado, o desenvolvimento das técnicas de montagem e das regras de continuidade visual e narrativa como o âmbito mais apropriado para se pensar o cinema em sua especificidade. A teoria do cinema tende a subordinar, assim, o elemento mimético do filme ao seu elemento diegético. Esse é o verdadeiro sentido das teorias a respeito do “primado da montagem”, ou do signo e do processo de significação, no cinema: ao ilusionismo mimético e *naïf* do parque de diversões, com seu fascínio instantâneo pelo maravilhoso, capaz de nos conduzir de volta à infância (nossa e do cinema como diversão popular), sobrepõe-se, histórica e teoricamente, um processo de sintagmatização do discurso cinematográfico em que modelos de ordem cognitiva e narrativa mais tradicionais foram capazes de fazer valer o peso de suas convenções representacionais, domesticando assim a potencialidade expressiva da experiência cinematográfica.

Encontramos um bom exemplo desse processo de subordinação da *mimesis* cinematográfica às injunções conjuntas da fenomenologia e da semiologia na obra de Christian Metz: ao mesmo tempo em que se apoia em uma fenomenologia do movimento, legitimando a impressão de realidade no cinema como uma impressão real que se produz para o espectador, Metz descreve as regras e os efeitos discursivos do cinema narrativo hegemônico como se estivesse diante de um modelo de análise universal e apriorístico.

Para Metz, a impressão de realidade no cinema vincula-se mais à (re)atualização incessante da sensação de movimento do que ao ilusionismo fotográfico da imagem:

Não basta constatar como o filme é mais “vivo” ou mais “animado” que a fotografia, nem mesmo como os objetos filmados tem mais “corpo”; há muito mais no cinema, pois a impressão de realidade é também a realidade da impressão, a presença real do movimento (Metz, 1994, p. 19)

No entanto, por mais real que seja a sua presença, a sensação de movimento não participa diretamente do processo de significação cinematográfico tal como o concebe Metz, pois será sempre irrealizada através de sua inserção em diversas séries possíveis de estruturas

narrativas. A perfeição ilusionista da *mimesis* cinematográfica atuaria sempre a reboque de códigos de significação constituídos em torno de uma gramática básica, de caráter denotativo², e de uma série de procedimentos retóricos alinhados no eixo do sintagma.

Para a análise semiológica do filme, é o encadeamento lógico-formal entre as imagens que importa: o processo de significação se estabelece na articulação de ao menos duas imagens sucessivas, a partir das quais se desenvolve um fluxo narrativo coerente e autônomo em relação às próprias imagens que o constituem:

Supõe-se uma intenção a priori... O espectador entende aquilo que ele acredita que a montagem quer lhe fazer compreender. As imagens se ligam umas às outras, interiormente, através da indução inevitável de uma corrente de significação. A força (da montagem) é real e atuante, quer se queira quer não. Deve ser utilizada conscientemente (Metz, 1994, pp. 137-138).

Dessa perspectiva teórica, o cinema narrativo clássico é o paradigma assumido e consciente para a análise do cinema como linguagem. Tudo o que não se encaixa no modelo de filme de ficção consagrado pela indústria cinematográfica adapta-se mal a esse modelo analítico. Para Metz,

A única fronteira verdadeira [...] é a que passa entre o filme no sentido corrente da palavra (filme de ficção, “realista” ou não) e todos os gêneros especiais que renunciam “de saída” [...] ao próprio princípio da narrativa: atualidades, filmes publicitários, filmes científicos, etc. (Metz, 1994, p. 193).

Se a “natureza mesma” do cinema reside em seu caráter narrativo, os padrões paradigmáticos e sintagmáticos obtidos através do modelo semiológico são mais importantes para a teoria do cinema do que as especificidades miméticas da representação cinematográfica. Essas seriam responsáveis pelo enorme poder imaginário de persuasão do filme, sem se confundirem jamais com as instâncias codificadas da significação cinematográfica que permitem ao cinema se constituir como linguagem específica. Quais seriam essas instâncias, levando-se em conta que as dificuldades colocadas pela identificação conceitual do plano cinematográfico com uma espécie de “mínima unidade” imagética ou significante são consideráveis?

Pode-se colocar o que é talvez o principal problema de uma semiologia do cinema através de uma paráfrase da aporia sobre o tempo de S. Agostinho: “O que é, por conseguinte, o signo cinematográfico? Se ninguém m’o perguntar, eu sei; se o quiser explicar a quem me fizer

²Metz, Christian: “Problèmes de dénotation dans le film de fiction”, in *Essais sur la signification au cinéma – Tome 1*, Ed. Klincksieck, Paris, 1994, pp. 137-138.

tal pergunta, já não sei”. Não temos dúvida alguma acerca da existência de processos de significação que atuam no cinema, mas como definir o signo cinematográfico como entidade objetiva, de que modo isolá-lo em meio a um fluxo incessante de imagens articuladas de forma mais ou menos (des)contínua?

Metz apenas contorna essa questão, ao afirmar que o processo de significação no cinema é determinado por uma série de estruturas narrativas abertas, isto é, combináveis a partir de um conjunto razoavelmente flexível de regras a que ele denomina “sintagmática”. No cinema, os códigos porventura formados a partir de tais combinatórias seriam sempre “fracos”, isto é, suficientemente flexíveis e interpenetráveis, impedindo assim a conformação de “línguas” cinematográficas segundo o modelo herdado da semiologia estrutural.

A teoria do cinema desenvolvida por Metz é, portanto, uma narratologia do filme em que não se vislumbra nunca claramente o que seria o signo cinematográfico considerado em si mesmo: “a sintagmática se aplica porque a imagem é um enunciado, mas esta é um enunciado porque se submete à sintagmática” (Deleuze, 1985, p.39). A retroatividade do processo de significação torna-se evidente à medida que sua análise se estrutura a partir dos próprios modos de articulação narrativa desenvolvidos pelos filmes analisados (sua sintagmática). Esses são postulados, em seguida, como modelos paradigmáticos de análise, adaptando-se às inevitáveis modificações estilísticas que atravessam a história do cinema, numa reinscrição sucessiva de todas essas mutações, técnicas e estéticas, em uma “grande sintagmática” do cinema narrativo em suas duas versões, clássica e moderna. Assim, um estudo dos sintagmas narrativos oriundos tanto da produção de filmes industriais de gênero como da produção dos chamados “filmes de autor” que postule, retroativamente, o seu caráter paradigmático e modelar, apenas reforça e legitima tais formas historicamente hegemônicas de cinema - mesmo quando o faz a partir de uma intenção explicitamente crítica.

Como o próprio “fato filmico” já foi definido em termos retroativos, ou seja, a partir da disposição das imagens em enunciados de um discurso, uma aproximação conceitual entre as ideias de plano visual e signo cinematográfico será uma tentação permanente a exorcizar — assim como a ideia de um significante imaginário torna-se um inevitável espectro a pairar onde quer que as imagens estejam organizadas em sintagmas narrativos. Isso porque pressupor um significante imaginário como garantia de possibilidade da linguagem cinematográfica implica postular uma espécie de centro imaginário de articulação da significação, instância final capaz de garantir a legitimidade e a legibilidade do filme entendido como um texto audiovisual

a ser decifrado pelo espectador. Com isso, a semiologia da narrativa cinematográfica pôde situar-se como uma solução de compromisso entre as teorias construtivistas do cine-lingua ou da todo-poderosa montagem, típicas do cinema de vanguarda dos anos 1920, e a crítica fenomenológica do olhar cinematográfico que já havia sido anunciada por Jean Epstein nos anos 30³.

Bem adaptada tanto à formulação de uma crítica ideológica do discurso cinematográfico como à perspectiva teórica de “dominar o filme como objeto-significante total” (Metz, 1980, p.19), a análise das estruturas narrativas do cinema só podia atribuir à *mimesis* no cinema um papel secundário e inteiramente subordinado à dimensão significante da narrativa visual. Nesse ponto, a semiologia de Metz em nada diferia de outras vertentes teóricas da época, fossem elas de corte mais fenomenológico, psicanalítico ou marxista.

O conceito de *mimesis* ainda carece de uma abordagem mais atenta por parte da teoria e da história do cinema, tradicionalmente afeitas a uma contraposição esquemática entre *mimesis* e diegese que melhor ressalta a importância desta última no desenvolvimento da “linguagem do cinema”, enquanto a *mimesis* propriamente dita permanece impensada naquilo que apresenta de especificamente cinematográfico. Sua contribuição à história do cinema é sempre reduzida ao desenvolvimento de aspectos exclusivamente técnicos do filme, que certamente resultaram no incremento da sua “impressão de realidade” e da “suspensão da descrença” - como no caso do som, das cores e do relevo tridimensional -, mas que sempre foram considerados como efeitos mais ou menos superficiais e secundários em relação à sintaxe “especificamente filmica” das imagens em movimento, isto é, à linguagem cinematográfica como tal. Nesse sentido, não se pode falar em uma *mimesis* especificamente cinematográfica, apenas em uma série de contribuições “miméticas” à arte do cinema, que agregariam ao filme novos elementos, visuais e sonoros, sem, no entanto, participar mais ativamente das potencialidades expressivas do discurso cinematográfico.

Para pensar a *mimesis* no cinema devemos desassociar esse termo da ideia de imitação em suas duas vertentes mais comuns: a simbólica, que pensa o signo como representante arbitrário ou convencional de um objeto dentro de um código, e a icônica, que pensa o signo por analogia, como um objeto formalmente semelhante a outro objeto. Em ambas, a relação entre signo e objeto é necessariamente mediada por um ou mais códigos representacionais, cabendo à *mimesis* o papel passivo de mera reflexão (de ordem secundária, terciária e etc.) imaginária da realidade. Embora o cinema não exclua em absoluto a presença destes códigos representacionais (constituindo-se, pelo contrário,

³A propósito deste debate, principalmente no que diz respeito às diferentes concepções ontológicas da imagem em Eisenstein e Bazin, ver Xavier, Ismail: “Cinema — revelação e engano”, in *O Olhar*, Ed. Companhia das Letras, São Paulo, 1988, pp.375-379.

em uma arte híbrida, que conjuga simultaneamente uma imensa variedade de códigos verbais, visuais e sonoros), a mera descrição da *mimesis* cinematográfica como síntese de todas as outras artes, ou como simples meio técnico para o seu registro e conservação, não nos permite resolver as inúmeras antinomias que perpassam a história e a teoria do cinema.

Assim como a relação entre tempo e cinema aparece mergulhada em uma contradição insolúvel entre as categorias de duração e instante, também a reflexão teórica sobre a *mimesis* cinematográfica se encontra imprensada entre a fenomenologia da percepção e uma série de semiologias do cinema baseadas no primado da convenção simbólica e da representação culturalmente codificada. Assim, quando não está a serviço de uma divisão grosseira e simplória do que seria “natural” (ou fisiológico) e do que seria “cultural” (ou sociológico) na experiência cinematográfica, a oposição conceitual entre *mimesis* e diegese atua, na teoria cinematográfica, de maneira a recortar o campo da representação cinematográfica em dois eixos fundamentais: o simbólico - entendido como o domínio próprio da diegese fílmica em seu constante desenvolvimento estético de diversas linguagens narrativas cinematográficas - e o icônico ou imaginário, compreendido como o âmbito mais especificamente técnico em que a *mimesis* cinematográfica reproduz nossa percepção dos objetos do mundo a partir de sua inscrição em um ou mais códigos representacionais quaisquer.

Entre o primado do signo ou o do objeto, o conceito de *mimesis* herdado pela teoria do cinema da estética e da literatura esteve, em geral, reduzido à mera coadjuvância estilística em relação à diegese. Na medida em que a experiência cinematográfica geralmente busca um alto grau de iconicidade audiovisual para escamotear a própria representação cinematográfica como convenção simbólica, pode-se compreender como a teoria do cinema se esforçou em demonstrar o seu caráter artificioso de truque ou de imitação, enfatizando, por outro lado, o desenvolvimento das técnicas de montagem e das regras de continuidade visual e narrativa como o âmbito mais apropriado para se pensar o cinema em sua especificidade. A teoria do cinema tende a subordinar, assim, o elemento mimético do filme ao seu elemento diegético. Esse é o verdadeiro sentido das teorias a respeito do primado da montagem, ou do signo, e do processo de significação no cinema: ao ilusionismo mimético e *naïf* do parque de diversões, com seu fascínio instantâneo pelo maravilhoso, sobrepõe-se, histórica e teoricamente, um processo de sintagmatização do discurso cinematográfico em que modelos de ordem cognitiva e narrativa mais tradicionais foram capazes de fazer valer o peso de suas convenções representacionais, domesticando assim a

potencialidade expressiva da experiência cinematográfica.

A teoria do cinema necessita, portanto, de uma verdadeira geologia, capaz de escavar os fundamentos do discurso e da representação cinematográficos de maneira a descobrir suas fontes e materiais primários, seus extratos e linhas de composição. Para isto, é preciso acompanhar a *mimesis* em sua “descida aos abismos” da representação, desvinculando-a sucessivamente das ideias de imitação e de narração para, em seguida, dissociá-la definitivamente dos paradigmas visuais e literários que tendem a condicionar sua compreensão.

2. Entre imitação e narração

Embora a história da redução da *mimesis* a um elemento auxiliar da representação no pensamento ocidental já seja bem conhecida⁴, sua renovação conceitual é bastante recente e não parece ter sido devidamente assimilada pela teoria cinematográfica, tributária de uma concepção simplista e esquemática, embora tradicional, que equaciona o fenômeno da *mimesis* à ideia de imitação. Tal atitude não é uma exclusividade dos historiadores e teóricos do cinema, pois o desprezo pelo cinema entendido como um mero truque ou ilusão de ótica, tão comum na época do cinematógrafo, era na verdade coerente e consequente com toda a tradição de menosprezo e redução da *mimesis* e do mimético ao estatuto de engodo ilusório típico do *trompe l'œil*. Temos aqui um primeiro indicio, ainda que negativo, dos laços estéticos e cognitivos que aproximam a experiência histórica do cinema de uma renovação da experiência da *mimesis*.

O fato de que a experiência cinematográfica considerada em si mesma já é um questionamento das relações entre tempo, narrativa e história, foi curiosamente ignorado pelos filósofos e literatos que também se depararam diretamente com a questão, tamanho era o peso da enorme tradição negativa acerca da *mimesis*. O caso de Henri Bergson é certamente o mais conhecido de todos, mas há uma passagem de *Em Busca do tempo perdido*, de Marcel Proust, em que a relação entre o desprezo intelectual pelas potencialidades artísticas do cinema, considerado então como um mero “truque” sensorial, e a tradição estética e filosófica negativa acerca da *mimesis* se revela claramente:

O que chamamos de realidade é certa relação entre as sensações e as lembranças que nos envolvem simultaneamente - relação que uma simples visão cinematográfica suprime ao se afastar da verdade na medida mesma em que pretende a ela aderir — relação única que o escritor deve reencontrar para encadear

⁴Ver Lacoue-Labarthe, Philippe: *A imitação dos modernos – Ensaios sobre arte e filosofia*, Ed. Paz e Terra, São Paulo, 2000, e Duarte, Rodrigo e Figueiredo, Virginia (orgs.): *Mimesis e expressão*, Ed. UFMG, Belo Horizonte, 2001

definitivamente em sua frase os dois termos diferentes (Proust, 1984, p.277).⁵

Sendo a realidade o produto de uma articulação entre nossas sensações e nossas lembranças, a *mimesis* cinematográfica só nos pode dela oferecer “uma simples visão” que acaba, porém, por suprimi-la na exata medida em que pretende a ela limitar-se. Para Proust, apenas a escrita pode expressar tal articulação de forma definitiva - jamais o cinema e sua ingênua concepção mimética, isto é, imitativa, da realidade.

Pode-se aplicar aqui o argumento deleuziano acerca do desprezo de Bergson pelo cinematógrafo, segundo o qual as potencialidades expressivas do cinema estariam então em estado latente e embrionário, não se revelando ainda em toda a sua amplitude. Esse argumento, no entanto, baseia-se na mesma concepção passiva e acrítica da *mimesis* cinematográfica entendida apenas como a resultante final do esforço técnico conjugado de todas as artes. Importa antes, demonstrar a equivalência, implícita no raciocínio de Proust, entre as ideias de *mimesis*/imitação/visão quando se trata de desvalorizar a experiência cinematográfica.

Seria a *mimesis* cinematográfica apenas a imitação de uma imitação, a redução mecânica e simplificadora de nossa extraordinária capacidade sensorio-cognitiva de reconfigurar a realidade sobre a superfície de projeção de uma imagem em movimento? Seria o seu desenvolvimento a simples agregação de diversas técnicas para a reprodução de nossa percepção ótica e auditiva ou seria o cinema uma nova experiência histórica da *mimesis* entendida como um fenômeno irreduzível ao conceito de representação?

No caso de Proust, assim como no de Bergson, o desprezo pelo espetáculo cinematográfico é, às vezes, ironicamente desautorizado por sua própria obra, que contém trechos em que o próprio tempo é invocado como uma lanterna mágica invisível, cujo trabalho só se torna perceptível indiretamente como traço ou rastro depositado sobre os corpos que modifica. Roger Shattuck descreve toda a empreitada da *Recherche* como uma verdadeira estéreo-ótica do tempo⁶, em que perspectivas temporais distintas podem coabitar simultaneamente a mesma frase. Mas se a passagem do tempo pode ser percebida a partir de uma visualização comparativa dos seus múltiplos efeitos, é precisamente na medida em que não assume a forma meramente sequencial do cinema: “a metáfora reina ali onde a visão cinematográfica, puramente sucessiva, falha, por não colocar em relação sensações e lembranças” (Ricoeur, 1984, p. 278). Em outras palavras, a *mimesis* cinematográfica seria inferior à *mimesis* literária porque o cinema ofereceria uma visão “puramente sucessiva” e

linear da relação entre as diversas camadas temporais que articulam nossas sensações e nossas lembranças, sem ser realmente capaz de poder refletir a imbricação mais íntima de suas conexões na constituição de sua própria textura — como o faz a escrita proustiana.

Seria o cinema, de fato, uma forma de expressão mais “imitativa” do que a literatura? Seria a imagem cinematográfica menos potente que a imagem literária em sua expressão da passagem do tempo? E deveria a narrativa cinematográfica, por sua vez, ser considerada apenas como uma espécie de herdeira e tributária de uma série de modos narrativos e representacionais legados pela tradição?

Como emancipar a teoria cinematográfica dos paradigmas e preconceitos tradicionalmente consagrados pela teoria da arte e da literatura, se a elisão do complexo problema das relações entre imagens e signos fundamentou a desvalorização do conceito de *mimesis* - reduzido à função secundária de reconhecimento simbólico (por redundância) ou icônico (por semelhança), na mediação entre um signo e seus objetos?

Para que a *mimesis* seja definitivamente desvinculada do signo e dos processos de representação, faz-se necessária uma ontologia da imagem capaz de desvencilhá-la não só de suas funções metafóricas ou icônicas, mas da própria visualidade entendida como meio de expressão mimético. Ao desvencilharmos conceitualmente a *mimesis* do contexto representacional do signo, tanto verbal como visual, estaremos fazendo o mesmo pelo cinema e sua teoria. Só então a experiência do cinema poderá se revelar como possibilidade histórica de renovação da experiência mimética como tal, ou seja, como uma cinemática da *mimesis* em que, virtualmente falando, qualquer fenômeno concebível pode ser experimentado: o cinema como mimetologia da experiência.

3. Espectros da Caverna: modelo, cópia, simulacro

O pensamento platônico-aristotélico sobre a *mimesis* já colocava o problema crucial da questão do estatuto da imagem, pois o vínculo representacional estabelecido entre imagens e objetos, a partir de sua subordinação à Ideia fundamenta a possibilidade de uma revalorização epistemológica da imagem como meio de reconhecimento icônico, permitindo assim a própria delimitação filosófica do campo da representação enquanto tal e assinalando à imagem sua função de mediadora entre modelo, cópia e simulacro⁷ - ou sua função epistemológica auxiliar de ilustração ou metáfora, no caso de Aristóteles.

Não seria a alegoria platônica da Caverna o espectro

⁵Apud. Ricoeur, Paul: *Temps et Récit II – La configuration dans le récit de fiction*, Paris, Éditions du Seuil, 1984, p. 277.

⁶Shattuck, Roger: *Proust's binoculars: a study of memory, time and recognition in "A la recherche Du temps perdu"*, New York, Random House, 1963.

⁷Ver Deleuze, Gilles: “Platão e os Simulacros”, in *Lógica do sentido*, Ed. Perspectiva, São Paulo, 1974, pp. 259-271.

ainda intransponível desse modo de pensar a *mimesis*, constituindo-se como o paradigma epistemológico que norteia as coordenadas de toda e qualquer reflexão sobre a questão da imagem, seja no sentido de sua condenação, seja no sentido de sua exaltação?

Não haveria algo nessa fábula, nessa descrição em si mesma imaginária de uma espécie de fábrica ou de oficina transcendental das imagens, que a ontologia representacional da imagem como cópia icônica deixa passar despercebido, ou procura até mesmo evitar? Não estaríamos aqui diante de uma elaborada composição “literária” que tem por objetivo, justamente, esconjurar da imagem um determinado fator ou elemento que a habita de fato, estruturando-a como tal, ao mesmo tempo em que não se deixa subordinar jamais inteiramente à lógica identitária da imagem-cópia?

Se Platão se utiliza da teoria da *mimesis* para expulsar o poeta de sua República, o que pretende expulsar da “república das imagens” com sua alegoria? O que há na imagem que dela deve ser expulsa?

Não seria esse elemento, simultaneamente, a condição de possibilidade e de impossibilidade da imagem? Não seria tal elemento obtido como um resto (e não como resultado) da operação mimética de inscrição da imagem em um conjunto de representações, situando-o, portanto, nesse alguém da percepção que o dispositivo da Caverna procura manipular e a epistemologia platônica esconjurar? Em que medida o Platão da alegoria não é já um pensador da imagem como simulacro, para além de todo e qualquer processo de representação imitativa da realidade?

4. O Simulacro como “mise-en-abîme” da imagem

A alegoria da caverna é a alegoria de um exorcismo, do exorcismo da imagem como problema para o pensamento. Ao delimitar filosoficamente o campo da representação, atribuindo-lhe a função de alicerces de toda e qualquer imagem produzida segundo a lógica identitária da cópia, Platão procura esconjurar o fantasma de um automatismo que lhe parece inerente à percepção sensorial das imagens. Mas o que teme Platão exatamente? Em que sentido se pode falar de automatismo no caso do circuito de reprodução de imagens que sua alegoria descreve?

A princípio, a alegoria da caverna pode ser entendida como mera ilustração “fabular” da teoria da *mimesis*, como uma narrativa de finalidade didática em que a descrição de um complexo mecanismo de projeção de imagens ilustra, metaforicamente, os obstáculos de caráter epistemológico que a alma deve superar, de acordo com a filosofia platônica, para atingir o verdadeiro conhecimento e contemplar as Ideias. Consideradas como simulacros, as imagens projetadas na parede

da caverna dariam a ver a sombra de objetos que, por sua vez, seriam cópias dos objetos “realmente existentes” (fora da caverna). Na medida em que o caráter de simulacro dessas sombras é compreendido apenas em termos de uma subordinação de terceiro grau à lógica representacional da cópia-ícone, o bom funcionamento do circuito epistemológico de reconhecimento das ideias através das imagens estaria garantido. No entanto, o mecanismo de projeção de imagens descrito pela alegoria introduz um fator potencialmente perturbador à lógica representacional da imagem como cópia. O problema de Platão com o simulacro não parece se situar tanto em seu nível hierárquico de subordinação epistemológica à Ideia, ou no fato de que o simulacro representa a cópia “degradada” de outra cópia, mas sim no seu modo fantasmagórico de fulgurar a imagem como aparição, furtando-se ao olhar na medida mesma em que se manifesta de forma sensorialmente incontrolável e imprevisível.

Esse pavor platônico em relação à percepção sensorial como mecanismo, pavor da sujeição implícita à própria ideia de um automatismo da percepção (sujeição da qual a alegoria é metáfora explícita) não está enraizado na polêmica expulsão do poeta da República, pois reflete preocupações de ordem epistemológica que já estão presentes no *Sofista*, diálogo em que a questão ontológica da imagem é elaborada de forma muito mais complexa e sutil do que aquela exposta n’*A República*. Com efeito, ao considerar, neste diálogo, a dualidade entre, “de um lado, a coisa em si mesma” e, “de outro, a imagem que acompanha cada coisa” (Platão, 1972, p. 222) como uma dualidade em si mesma dupla — presente tanto em objetos de origem “divina” como em objetos de origem “humana”, Platão demonstra como o problema do simulacro como fonte de ilusão não reside em absoluto em seu caráter de artefato imitativo, mas no modo imediato e irrefletido com que é percebido, em sua impermanência e fugacidade. O simulacro não representa o estágio mais baixo da potência mimética da imagem. Subtrai-se, antes, à segurança cognitiva proporcionada pelo reconhecimento icônico e desestabiliza todo e qualquer tipo de imagem, não só aquelas claramente produzidas pelo homem (e pelo artista/poeta) como também as

[...] que nos vêm no sono e todos os simulacros que, durante o dia, se formam, como se diz, espontaneamente: a sombra que projeta o fogo quando as trevas o invadem; e esta aparência, ainda, que produz, em superfícies brilhantes e polidas, o concurso, num mesmo ponto, de duas luzes: sua luz própria e uma luz estranha, e que opõe, à visão habitual, uma sensação inversa (Platão, 1972, p. 201).

Segundo Gilles Deleuze, o caráter abissal do simulacro platônico demonstra a potência disruptiva que se

instala no âmago da lógica representacional da semelhança. Enquanto a imagem como cópia realiza a intermediação das diferenças entre séries supostamente respectivas de idéias (verdadeiras) e objetos (existentes), estabelecendo assim a sua identidade última, a imagem-simulacro provém do encontro fortuito entre séries díspares de sinais que ora convergem, ora divergem, em um circuito virtualmente infinito de permutas mais ou menos aleatórias entre os seus elementos. Nesse circuito, a semelhança icônica não é mais do que um rastro fugidio da pretendida identidade (ou adequação) entre os objetos do mundo e as ideias da mente. O processo de reprodução dos simulacros se constitui, portanto, como condição de possibilidade e de impossibilidade da imagem, na medida mesma em que a lógica representacional das imagens-cópia a ele se acopla e procura sujeitá-lo e controlá-lo por meio de sua possível absorção integral à identidade do mesmo. Ao afirmar que “o signo é o que fulgura entre os dois níveis da orla, entre as duas séries comunicantes” (Deleuze, 1974, p. 266), Deleuze demonstra que, para Platão, é a própria *mimesis* que se subordina ao automatismo incessantemente diferenciador de formas do simulacro, um automatismo em que a alteridade pode irromper a qualquer momento e subverter por completo a lógica pré-estabelecida da representação, reinscrevendo ativamente o simulacro nos interstícios da própria ordem simbólica que supostamente deveria esconjurá-lo.

A alegoria da caverna pode adquirir, enfim, seu pleno sentido. O complexo mecanismo de projeção imaginado por Platão é um mecanismo de sujeição do simulacro à cópia, sujeição do automatismo da percepção sensorial à lógica representacional da *mimesis*. O prisioneiro que consegue eventualmente escapar dos grilhões que o acorrentam à caverna não o consegue apesar do mecanismo, mas sim devido a esse, devido ao fato de que esse possibilita a projeção contínua e repetida das mesmas sombras e espectros, enquanto controla a reprodução desenfreada dos simulacros no movimento mesmo de autolegitimação icônica das imagens-cópia.

É nessa tensão inerente ao estatuto ontológico da imagem que a alegoria platônica da caverna deve ser, portanto, situada. Seu mecanismo de projeção baseia-se em uma síntese disjuntiva de séries distintas de imagens (imagens-cópia e imagens-simulacro), que obedecem a regimes igualmente distintos de organização. Enquanto as imagens-cópia são artefatos que representam indiretamente os objetos “reais” do mundo exterior, as imagens-simulacro (sombras de cópias de cópias) são reproduzidas diretamente sobre a parede da caverna. Assim, o simulacro é considerado por Platão epistemologicamente perturbador na medida mesma em que sua percepção não difere em absoluto da percepção de um objeto real, situando-se em uma zona de

perfeita indistinção em relação ao problema crucial da lógica representacional: a questão da adequação entre a imagem e o objeto que esta supostamente representa. O simulacro platônico se apresenta, assim, como o real de um antagonismo entre a percepção considerada em si mesma (como um fenômeno objetivo de reprodução de imagens) e a imagem mental dela resultante (subjetivamente percebida como o encontro formal do objeto real com a ideia que o representa).

É desse antagonismo, ontologicamente constitutivo da imagem, que nos fala a alegoria da caverna. Pensar o simulacro como potência é pensar as condições de recorrência sensorial das formas a partir de um mecanismo de reprodução da percepção ao qual se acopla a representação, sem, com isso, afetar sua autonomia. A lógica identitária das imagens-cópia se vê lançada, assim, em um circuito avassalador de percepções recursivas, que ora retornam à superfície icônica e representacional da imagem, ora submergem mais uma vez no abismo sensorial de seus processos materiais de reprodução. O simulacro é a imagem elevada à sua potência infinita de significação, projetando-se sobre o abismo sem fundo da caverna, em um processo incessante de replicação especular.

Duplo da imagem, o simulacro “não é um objeto ‘natural’, mas também não é um produto mental: não é nem imitação de um objeto real, nem ilusão do espírito, nem criação do pensamento” (Vernant, 1974, p. 70), mas sim o próprio real da imagem como antagonismo eternamente diferido entre o mundo das coisas e o mundo das ideias - entre o sujeito de uma percepção e os objetos percebidos, entre seu processo material de reprodução sensorial e sua inserção simbólica no circuito da representação.

Se considerarmos a alegoria da caverna como um dispositivo visual de *mise-en-abîme* através do simulacro, não há ilustração mais eloquente do caráter abissal dessa operação de auto-reflexão da imagem do que o efeito de reduplicação ao infinito que uma câmera de vídeo realiza ao focalizar seu monitor e enviar para esse o sinal de sua própria imagem. Esse efeito, um *feedback* impossível de ser obtido diretamente a partir da imagem fotoquímica do cinema, torna manifesto o simulacro como duplo da imagem, ou seja, o caráter especular da imagem como simulacro de si própria. Imagem automaticamente reproduzida em seu próprio processo de geração, o vídeo dispensa as etapas de revelação e cópia indispensáveis à fotografia e ao cinema, reproduzindo o simulacro como frequência ou pulso de um mecanismo de variação diferencial em que a imagem se inscreve diretamente como fluxo. Assim, a alegoria platônica da caverna encontra-se tecnicamente realizada, embora não pela sala escura da projeção cinematográfica — um circuito fechado em que a imagem como representação pode controlar ainda a reprodução dos simulacros — mas, de forma

inversa, pelo dispositivo quase automático de reprodução indiscriminada e desenfreada de simulacros em que consiste uma rede de televisão.

Podemos, agora, compreender melhor a insuficiência inerente à (quase inevitável) tendência a interpretar a alegoria da caverna como prefiguração do espetáculo cinematográfico. Seja a partir de uma identificação do dispositivo platônico ao dispositivo cinematográfico em um nível estritamente técnico (o nível da projeção ótica das imagens), seja através de sua identificação a um modelo epistemológico supostamente transcendental da percepção sensorial (portanto necessariamente presente em todo e qualquer dispositivo “técnico”), a irresistível tentação da teleologia aparece como o derradeiro espectro a espreitar os abismos da caverna na medida em que, à concepção estritamente técnica do dispositivo cinematográfico, alia-se uma concepção linear da história que faz de Platão um precursor dos irmãos Lumière — e da alegoria da caverna, uma metáfora precursora da *mimesis* cinematográfica.

O que a *mise en abîme* do simulacro indica, no entanto, é que a alegoria da caverna só pode ser interpretada como prefiguração da *mimesis* cinematográfica porque se constitui, de fato, como uma cinemática da *mimesis*: um dispositivo de controle da atividade mimética a partir de uma resistência à representação simbólica intrínseca à própria *mimesis*. A esta resistência Platão denomina simulacro, pois o processo de *mise en abîme* desloca a imagem de sua estabilidade significativa (icônica ou simbólica), provocando uma oscilação constante entre sentido e não-sentido, apta a subtrair a *mimesis* do círculo fechado (portanto imóvel) da representação, para lançá-la em um movimento incessante que ora se afasta, ora se aproxima desse círculo.

Por isso, simulacro e imagem só podem ser pensados na simultaneidade de sua mútua exclusão, ou seja, como síntese disjuntiva em que a potência infinitamente diferenciadora do simulacro emerge a partir do desvão entre as condições materiais de produção e percepção da imagem e a lógica representacional que preside o seu entendimento em termos simbólicos. Assim, a *mimesis* não pode ser descrita somente como um ciclo de reprodução fechado e perfeito de cópias a partir de modelos ou de significados a partir de significantes — nem historicizada em termos puramente hermenêuticos ou iconológicos. Para se pensar a atividade mimética em termos cinemáticos, é necessário postular uma abertura estruturante e estrutural do simulacro e de sua *mise en abîme* diante do acaso e da irreversibilidade do tempo, ao mesmo tempo em que se mantém seu vínculo necessário e permanente, mesmo porque ambíguo e contraditório, com os modelos historicamente tradicionais de representação.

Para Paul Ricoeur (1984), não há possibilidade de uma *mimesis* aberta à experiência da história sem a

mediação do *mythos*. A intriga ou *plot* funciona como a instância de elaboração poética da forma (imaginária) que reveste um determinado conteúdo - o *mythos* ou núcleo simbólico da ação narrada - de maneira a que o leitor possa reinterpretar esse conteúdo por várias vezes ao longo da história. Determinar o que seria verdadeiro ou falso nesse processo de transmissão seria a tarefa de uma hermenêutica geral em que a análise de texto pode ser acompanhada de uma série de análises iconológicas e musicológicas, sem que a proeminência do signo e, portanto, da representação, sejam postas em causa. Assim, sem o *mythos*, a *mimesis* não seria capaz de efetuar a mediação entre a experiência temporal concreta dos homens e sua história, fechando-se sobre si mesma em uma semântica geral das ações, como no caso dos jogos de mímica que instam os participantes a conjugarem certas ações a certas imagens, para adivinhar uma charada.

Ao chegarmos ao ponto mais abissal de nossa descida à caverna, deparamo-nos com um sério impasse: se quisermos preservar a relação noética entre *mimesis* e história para realçar o seu valor cognitivo, somos obrigados a continuar vinculando-a ao mito e à representação, sobretudo em seu aspecto mais genérico de fabulação narrativa. Se, por outro lado, enfatizamos o aspecto lúdico e espetacular do dispositivo mimético - o seu caráter de atração sensorial, de engodo ou simulação —, a encerramos em dispositivos ainda mais vinculados à representação codificada. Do *mythos* ao *logos*, da representação fabular, analógica e metafórica à representação lógica, digital e metonímica, a *mimesis* oscila entre Platão e Aristóteles como entre a farsa e o experimento: quando regida pela hermenêutica, a *mimesis* já não é mais cinemática, e, quando disciplinada pela informática, já não o pode mais ser.

Como evitar o círculo vicioso entre essas duas formas distintas de representação, já que a *mimesis* parece circular indefinidamente entre signo e imagem, metáfora cognitiva e semelhança perceptiva, remetendo sempre a algum tipo de modelo ou código?

Haveria *mimesis* sem representação? Responder afirmativamente a essa pergunta exige a dupla afirmação de um simulacro sem simulação e de uma cinemática do dispositivo mimético que não obedeça a nenhum tipo de modelo, hermenêutico ou iconológico. Sendo a *mimesis* uma noética para além de toda e qualquer semiótica, como o afirma Paul Ricoeur, tal noética deve ser concebida, sobretudo, como *praxis*, isto é, como uma atividade de reconfiguração material do mundo que é imanente à matéria do mundo, e não apenas como sua representação reflexiva. A *mimesis* é uma atividade do pensamento, mas esse pensar é um pensar material relativo ao corpo que reconfigura, em seu fazer, tanto os objetos do mundo quanto os signos de sua reprodução imaginária. Por isso não se deve confundir esse efeito de produção de mundo com a noção

de representação. Esta última diz respeito ao efeito de sentido produzido pela representação no receptor de uma mensagem qualquer, isto é, refere-se apenas à transmissão indireta e mediada da experiência pela *mimesis*. É precisamente nesse nível ou âmbito da atividade mimética, em que o excesso de expressão (tanto no momento de sua geração e transmissão quanto no momento de sua recepção) reconfigura os códigos e modos da representação, que se situa a hermenêutica de Paul Ricoeur.

Tripla tarefa: pensar a *mimesis* sem a representação, o simulacro sem a simulação e um dispositivo sem modelo, determinando um plano de contato e dispersão do simulacro ainda não capturado pelos processos de significação ligados à representação em suas distintas modalidades, mesmo que tal possibilidade esteja sempre latente no dispositivo mimético.

5. Cinemática da *mimesis*

A perspectiva de uma dupla articulação expressiva e material, objetiva e subjetiva, da atividade mimética é distinta tanto do antirrepresentacionalismo radical tipicamente modernista, identificado à abstração ou a certo experimentalismo restrito ao campo das artes, como das tentativas mais recentes de expansão do estético para além do campo semiótico da representação. Isso porque considera simultaneamente as relações de significação, tanto icônicas como simbólicas, articuladas pelo plano de expressão, e as relações de ordem a-significante e extrarrepresentacional que o plano material apresenta e que não estão submetidas a qualquer exigência de correspondência entre significantes e significados, furtando-se ao sentido da expressão e funcionando como possível fonte de ruído em sua configuração.

A este movimento inapreensível a uma concepção exclusivamente imitativa ou narrativa da atividade mimética, denominamos cinemática da *mimesis*, e o seu estudo nos permite reformular as relações entre imagem, signo e objeto a partir de uma física do simulacro que fundamente a experiência da *mimesis* no solo hilético da matéria, como fluxo incessantemente reconfigurado, em suas formas de expressão, segundo vários níveis ou graus distintos de formalização: da *mimesis* como reprodução de cópias (imitação) ou representação metafórica (narração), passamos à *mimesis* como produção de metamorfoses duplamente articulada à forma da expressão e ao conteúdo da matéria. A *mimesis* subtrai-se aos poderes da metáfora através da reconfiguração metamórfica, situando-se na dupla articulação de um plano material de variação de intensidades com um plano mental de afecção dos sentidos. Estes planos se reconfiguram incessantemente em um movimento de disjunção ou cinemática, no qual sua correspondência nunca é total, pois ora se estabelece na imagem que o signo representa, ora se

desvanece no simulacro gerado pelo próprio dispositivo mimético. A cinemática da *mimesis* é o rastreamento das linhas de reconfiguração que ligam e desligam incessantemente a variação das intensidades à afecção dos sentidos (o plano material do conteúdo ao plano mental da expressão), em formas mais ou menos instáveis que se estabelecem apenas na dimensão temporal do devir.

A cinemática da *mimesis* nos permite repensar o cinema como um dispositivo mimético que abarca todas as possíveis formas cinematográficas de linguagem (gêneros e estilos), com todos os seus meios possíveis de expressão (visuais, verbais, sonoros), sem ser determinado por nenhuma delas. Para superar a semiologia do cinema, no entanto, é necessária ainda uma pragmática da experiência cinematográfica que dê conta daquilo que, no filme, participa mimeticamente dessa experiência sem se confundir com os signos de sua representação.

6. Pragmática da experiência cinematográfica

Uma pragmática da experiência cinematográfica não pode excluir a grande complexidade de reconfigurações semióticas que uma imagem é capaz de articular, tanto a partir de sua iconicidade potencial quanto através dos traços espaço-temporais que essa apresenta em sua indicialidade, pois deve avançar para além de uma mera taxonomia estática e tipológica dos signos no cinema, demonstrando sua articulação recursiva a toda e qualquer experiência, “real” ou “mental”.

Gilles Deleuze desenvolve essa pragmática a partir da semiótica de Charles S. Peirce e sua tricotomia, articulada em dois eixos ou planos. O primeiro diz respeito às fases do processo de significação ou semiiose (*representâmen*, objeto, interpretante), enquanto o segundo refere-se às categorias fundamentais de toda e qualquer experiência (terceiridade, secundidade, primeiraidade). Trata-se de uma tricotomia categorial da experiência que é pensada não a partir de uma gramática intrínseca ao processo de significação, mas em sua necessária relação com os objetos da própria experiência.

Em Peirce, as tradicionais noções estáticas de significante, significado e referência são substituídas por uma semiótica recursiva que é postulada em termos puramente lógicos e formais. Embora ciclicamente recursivo, o processo de semiiose não é necessariamente fechado ou circular. Se a forma geral da representação é sempre triádica, essa, entretanto, nunca é considerada como dada, pois seu horizonte de referências se modifica constantemente a partir de uma multiplicidade infinita de *representamina* potencialmente significantes. É precisamente esse caráter probabilístico da semiótica peirceana que permite sua aplicação

consistente ao problema das relações entre as imagens e os signos, já que implica a representação sem garantia, pois sua recursividade apresenta a possibilidade permanente de degeneração do terceiro em segundo e do segundo em primeiro, ou seja, da geração de hipossemas que não se constituem propriamente como réplicas, pois não chegam a representar um objeto para um interpretante, sendo considerados apenas em si mesmos.

Em sua articulação de uma ontologia material da imagem e do tempo (Bergson) com uma semiótica capaz de abarcar a expressão não-representacional (Peirce), Deleuze pensa a pragmática da experiência cinematográfica como um dispositivo de modulação simultânea e recíproca dos objetos da experiência aos signos da representação, capaz de transduzir um plano por outro em um nível pré-significante que não é exclusivamente visual ou fotográfico: todos os meios de expressão (verbais, visuais, sonoros) são moduláveis por esse dispositivo.

Um bom exemplo cinematográfico dessa modulação ciclicamente recursiva das imagens pelos signos provém do filme *Kingdom of Heaven*, de Ridley Scott. Trata-se de um plano curto, de uns cinco segundos, que percorre de modo contínuo a “tabela semiótica” de Peirce, desdobrando-se precisamente de acordo com sua lógica dedutiva. Um brilho intenso e desfocado, que ocupa a totalidade da tela (e que logo se percebe provir do sol), recua diante dos olhos do espectador em um movimento lento e contínuo de *zoom out*, revelando uma cruz levada por um grupo de cavaleiros cristãos em sua travessia do deserto. Esse plano começa como um qualisigno, que é a ofuscante sensação de brilho em si mesma, antes de ser decodificada, e que se materializa em um sinsigno icônico que figura, ainda desfocado diante de nossos olhos, uma forma vagamente geométrica que não se define plenamente como figurativa ou abstrata — o próprio diagrama analógico como que flagrado por um átimo de segundo. O crucial momento de definição do foco gera um sinsigno indicativo remático, que aponta para a forma que reflete o brilho sem ainda nomeá-la. A combinação da sensação de brilho com a forma de um objeto qualquer produz um sinsigno dicente do “brilho refletido por um objeto”, que pode ser decodificado como o legi-signo icônico de uma cruz brilhante. Ao final do movimento de *zoom out*, fixamos nossa atenção na cruz não mais como simples réplica do legi-signo /cruz brilhante/, mas como aquela cruz determinada, que reflete o brilho do sol em determinada situação, ou seja, como um legi-signo indicativo remático de que se carrega uma cruz em determinado lugar com determinada finalidade. O sentido dessa ação é um legi-signo indicativo dicente de que “um grupo de cruzados está em missão”, e a noção geral de “cruzada”, que intitula o filme em sua versão brasileira, é expressa aqui como o símbolo remático (o

substantivo comum /cruzada/) que imanta a narrativa. A relação desse plano com os planos anteriores e posteriores permite ao espectador decodificá-lo, enfim, como um símbolo dicente ou proposição ordinária de que “aquela cruz específica é carregada por aqueles cavaleiros naquele lugar e naquele momento preciso da narrativa”.

Em sua articulação de uma ontologia material da imagem e do tempo com uma semiótica capaz de abarcar a expressão não-representacional, Deleuze pensa o dispositivo cinematográfico como um dispositivo analógico de modulação simultânea e recíproca da matéria à forma e do conteúdo à expressão. Seu conceito de imagem não está mais necessariamente submetido às codificações icônicas e simbólicas que necessariamente a determinam como um legi-signo (isto é, como legiferante do sentido de uma visão ou de uma metáfora) e não é mais exclusivamente visual (sem tornar-se por isso completamente abstrato ou metafórico), pois se embasa nas propriedades figurais do diagrama analógico que, consideradas em si mesmas, podem se aplicar a qualquer meio material de expressão e não conduzem necessariamente à estabilização do processo de significação.

Assim, se a primeiridade repousa sobre a iconicidade analógica da imagem, correspondendo à imagem-afecção em sua apreensão sensível e não-intelectualizada do objeto, a secundidade corresponde ao caráter indicial da imagem e à imagem-ação, com seu jogo de ações e reações sucessivas de um objeto sobre o outro. A terceiridade corresponde à imagem-relação, em que a imagem devém símbolo ao representar um signo para outro signo. Mas como Deleuze também prevê estágios intermediários de passagem entre esses três tipos de imagem-movimento (a imagem-pulsão e a imagem-reflexão), além de deduzir três tipos diferentes de signo por tipo de imagem (um signo gerativo e dois signos antitéticos de composição), acaba por desdobrar e aprofundar a tabela semiótica de Peirce, deduzindo novos “casos” ou tipos de relação significante, modificando o sentido e a função de outros.

Pode-se resumir o resultado geral da dupla articulação entre a semiótica de Peirce e a ontologia da imagem de Bergson da seguinte forma: o grau zero é a própria matéria em movimento. Apenas quando essa é recursivamente modulada na dupla articulação de conteúdo e expressão, pode ser descrita como imagem-percepção dicisigno, reuma, fotograma, isto é, como a percepção de uma percepção apta a gerar distintas séries de signos conforme a natureza das relações que estabelece com outras imagens. Essas relações são geradas (ou traçadas) de acordo com a tricotomia categorial da experiência: à primeiridade da imagem-afecção ícone de qualidade, ícone de potência, qualisigno corresponde a representação icônico-analógica dos objetos do mundo, enquanto a imagem-pulsão ídolos, fetiches, sintomas

intermedia a passagem gradativamente contínua para a secundidade da imagem-ação sinsigno, índice, traço como representação analógico-metafórica de um *myhtos* ou intriga. Finalmente, a imagem-reflexão figura de atração, figura de inversão, discurso permite a passagem para a terceiridade da imagem-relação e suas convenções representacionais marcadas por figuras abertamente simbólicas ou alegóricas marca, destaque, símbolo.

Deduzem-se, assim, dezoito elementos e uma vasta combinatória de imagens e de signos, que não esgota em absoluto o alcance da articulação Bergson/Peirce que Deleuze propõe, pois não se trata de uma taxonomia fechada de signos exclusivamente visuais, mas de uma lógica semiótica aplicada ao conceito bergsoniano de imagem, isto é, à imagem como matéria em movimento ou imagem-movimento. Essa lógica não se constitui como uma semiótica fechada porque é gerativa, ou seja, porque postula a constante modulação do signo pela imagem e da imagem pelo signo, de um plano material de conteúdo (a imagem como um conteúdo material aquém da representação visual) por um plano mental de expressão (o signo como expressão de uma rede cognitiva de relações mentais).

Não se pode, portanto, compreender o *componente gerativo* da lógica semiótica como a aplicação prática de uma espécie de “linguagem universal do pensamento”, o que faria da pragmática o mero campo empírico de constatação da validade epistemológica das relações estabelecidas por um signo. Trata-se de pensar uma lógica semiótica propositalmente incompleta, na medida em que constitutivamente aberta à constante modulação do pensamento pelo mundo. Nesse processo recíproco de modulação, novos tipos de imagem e novas possibilidades de significação podem ser gerados, e por isto a análise deleuziana não se esgota nesse ponto, passando a demonstrar como a imagem-tempo emerge a partir das formas historicamente consagradas da imagem-movimento: “Por que Peirce pensa que tudo termina com a terceiridade, com a imagem-relação, e que não há mais nada além?” (Deleuze, 1985, p. 49).

Deleuze reconhece aqui certa hesitação do próprio Peirce em relação ao caráter noético de sua lógica semiótica, ao fato de que não se trata de construir um regime universal de signos ou da significação, mas sim de apreender pragmaticamente o processo de semiose a partir das relações probabilísticas instáveis e concretas que o pensamento pode produzir entre *representamina*, objetos e interpretantes do mundo. O potencial poético do cinema é o potencial propriamente semiótico de um dispositivo mimético “maldito”, capaz de modular diretamente o conteúdo material do mundo para re-configurar suas formas de expressão, sem a necessária intenção explícita de produzir sentido a partir de semelhanças ou metáforas pré-codificadas.

Em vez de referir-se à história do cinema apenas a

partir de sua logicidade interna, o *componente transformacional* dessa pragmática deve, portanto, pensar o cinema em suas relações com a história, ou seja, não só como *mimesis*, mas, sobretudo, como práxis. Deleuze usa o conceito de ‘diagrama analógico’ para pensar o modo como as imagens e os signos se metamorfoseiam incessantemente na dupla articulação - modular e disjuntiva - de conteúdo e expressão. Considerado em sua singularidade específica, o diagrama é denominado por Peirce sinsigno icônico, o análogo por semelhança produzida, não metafórica. Sua capacidade de modular um plano por outro em nível a-significante determina o caráter não linguístico do dispositivo cinematográfico, pois o componente gerativo de todo e qualquer filme não está subordinado a um ou mais códigos representacionais, muito menos a um suposto código universal à espera de decifração - mas a um componente de ordem mais geral e abstrata, que deve presidir à geração de todo e qualquer filme, seu *componente diagramático*: qualquer dispositivo que possa ser pensado como uma máquina duplamente articulada ao mecânico (conteúdo da matéria) e ao anímico (expressão do signo), e não mais segundo um modelo transcendental a ser reproduzido empiricamente em sucessivas reatualizações temporais dos mesmos objetos através dos mesmos signos, pode ser considerado como um dispositivo maquinico que reconfigura incessantemente seus signos e objetos em uma dupla articulação disjuntiva. Todos os meios de expressão (verbais, visuais, sonoros) podem ser submetidos a tal máquina, uma vez que devem se articular, necessariamente, ao conteúdo material de um determinado dispositivo. É por isto que a metamorfose mimética não é um processo exclusivamente imaginário e inteiramente regulado pelo sentido da representação, pois é também metamorfose do próprio dispositivo material a que se articula em sua expressão, seja este um corpo (orgânico ou não), um instrumento (artificial ou não) ou uma máquina (mecânica ou não).

Há, portanto, um último e fundamental componente na pragmática da experiência cinematográfica: o *componente maquinico*, que permite pensar os agenciamentos historicamente concretos que atualizam o dispositivo cinematográfico como máquina abstrata, ou seja, como um dispositivo pragmaticamente aberto às transformações de ordem técnica e estética, anímica e mecânica, passíveis de alterar seu diagrama.

Sem uma compreensão adequada dos componentes maquinico e diagramático do dispositivo cinematográfico, isto é, do cinema entendido como máquina abstrata, não será possível compreender inteiramente seus componentes gerativo e transformacional — a história do cinema como experiência mimética e a experiência histórica do cinema como *mimesis* de toda e qualquer experiência imaginável. ●

Referências

- Deleuze, Gilles.; Guattari, Felix
1980. *Capitalisme et schizophrénie 2 - Mille Plateaux*. Paris, Les Éditions de Minuit.
- Deleuze, Gilles
1974. Platão e os Simulacros. in: *Lógica do sentido*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- Deleuze, Gilles
1982. *Francis Bacon - logique de la sensation*. Paris: Éditions de la Différence.
- Deleuze, Gilles
1983. *L'Image-Mouvement*. Paris: Les Editions de Minuit.
- Deleuze, Gilles
1985. *L'Image-temps*. Paris: Les Editions de Minuit.
- Duarte, Rodrigo; Figueiredo, Virgínia (orgs.)
2001. *Mimesis e expressão*. Belo Horizonte: Ed. UFMG.
- Lacoue-Labarthe, Philippe
2000. *A imitação dos modernos – ensaios sobre arte e filosofia*. São Paulo: Ed. Paz e Terra.
- Metz, Christian
1971. *Linguagem e cinema*. Editora Perspectiva: São Paulo.
- Metz, Christian
1994. *Essais sur la signification au cinéma*. Editions Klincksieck: Paris.
- Peirce, Charles S.
1975. *Semiótica e filosofia - textos escolhidos*. São Paulo: Ed. Cultrix.
- Platão
1955. *The Republic*. Penguin Classics: Baltimore.
- Platão
1972. *O sofista*. In: *Os pensadores*. Vol. III. Ed. Abril: São Paulo.
- Ricoeur, Paul
1984. *Temps et récit II - la configuration dans le récit de fiction*. Paris: Éditions du Seuil.
- Shattuck, Roger
1963. *Proust's binoculars: a study of memory, time and recognition in 'A la recherche Du temps perdu'* New York: Random House.
- Vernant, Jean-Pierre
1974. *Figuration de l'invisible et catégorie psychologique du double : le colossus*. In: *Mythe et Pensée chez les grecs II*. Paris: Ed. Maspero.
- Xavier, Ismail
1988. *Cinema - revelação e engano*. In: *O olhar*. Ed. Companhia das Letras: São Paulo.

Dados para indexação em língua estrangeira

Capeller, Ivan

Pragmatics of the cinematographic experience

Estudos Semióticos, vol. 9, n. 1 (julho de 2013)

ISSN 1980-4016

Abstract: *We present a research about the relations between mimesis and the cinema that point out the insufficiency of notions such as “imitation” and “narrative” to describe the cinematographic experience and also make use of a non-representational ontology of the image that can be found in the deleuzian re-reading of Plato’s Allegory of the Cave, to demonstrate how, under any and all kinds of hermeneutics and/or iconologies, there is a latent kinematics of the mimesis that does not let itself be caught entirely by representational codes. The notion of simulacrum is articulated to Charles S. Peirce’s α -significant semiotics in order to think the cinematographic apparatus as a crucial factor in the understanding of the irreducibility of mimesis to its own self-generated forms of codified representation. The cinematographic mimesis is thus elaborated through a pragmatics of the cinematographic experience, as a kind of device that simultaneously and reciprocally modulates the objects of experience and the signs of representation in ways that are nor exclusively visual or even photographic, for all means of sensorial and conceptual expression are “mimetizable” by such a device. The cinematographic experience can be conceived of, at last, as a general mimetology of any and all experience, although organized according to its four noetic components: the generative, transformational, diagrammatical, and machinical components.*

Keywords: Cinema, Mimesis, Pragmatics

Como citar este artigo

Capeller, Ivan. Pragmática da experiência cinematográfica. *Estudos Semióticos*. [on-line] Disponível em: (<http://revistas.usp.br/esse>). Editores Responsáveis: Ivã Carlos Lopes e José Américo Bezerra Saraiva. Volume 9, Número 1, São Paulo, Julho de 2013, p. 55-67. Acesso em “dia/mês/ano”.

Data de recebimento do artigo: 14/novembro/2012

Data de sua aprovação: 26/março/2013
