



**Imagens mescladas: expressões da
arte de rua, a *pop art* e o cinema**

**Jheison Holthausen
Glauca da Silva Brito**

Imagens mescladas: expressões da arte de rua, a *pop art* e o cinema

Mixed images: street art expressions, pop art and cinema

Jheison Holthausen*
Gláucia da Silva Brito**

Resumo: *Este artigo discorre sobre imagens híbridas na contemporaneidade. Faz uma relação das imagens do filme O fabuloso destino de Amélie Poulain apropriadas por grafiteiros de Curitiba. Para tanto, recorre à semiótica, à paródia e aos processos de criação e recriação, como a colagem da arte pop, à relação entre os grafites de rua, à fotografia e ao cinema, bem como sua relação com visões de mundo e da política. O hibridismo das imagens e a apropriação de novas linguagens apontam para uma relação sinérgica entre o arcaico e o tecnológico.*

Palavras-chave: *O fabuloso destino de Amélie Poulain; grafites de rua; cinema; imagens híbridas.*

Abstract: *This article discourse about the hybrid images in contemporaneity. It establishes a relation among “Le fabuleux destin d’Amélie Poulain” movie images used by graffiti artists in Curitiba. It has recourse to semiotics, parody and the invention and simulation process such as pop art collage, the relation between the street graffiti, photography and cinema, as well as its relation with the worldview and politics. The image hybridism and the appropriation of new languages points to a new synergy between the archaic and the technological.*

Key-words: *“Le fabuleux destin d’Amélie Poulain”; street graffiti; cinema; hybrid images.*

* Graduado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela PUC-PR. Especialista em Direitos Humanos e Desenvolvimento pela Universidade Pablo de Olavide de Sevilha. Mestrando em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná. Professor do Departamento de Comunicação Social da Facinter (Faculdade Internacional de Curitiba).

** Doutora em Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina. Mestre em Tecnologia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. É professora da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Atua nas áreas de Educação e Comunicação, com ênfase em Tecnologias da Informação e Comunicação. Leciona no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPR.

*“Gosto de ser e de estar
E quero me dedicar
A criar confusões de prosódias
E uma profusão de paródias
Que encurtem dores
E furtem cores como camaleões”*
Caetano Veloso, *Língua*

Introdução

Este artigo tem o objetivo de desenvolver reflexões concorrentes à distinção entre as imagens e outros tipos de objetos significantes (materialidade) e seus significados (conceitos), como base para estudos inter-artísticos, transdisciplinares e culturais. Para tanto, discorre sobre a produção e criação de imagens no cinema e em outras mídias e as recriações, apropriações e representações que surgem da percepção e da releitura que fazem os artistas de rua, especialmente os grafiteiros.

A linguagem deu conta de todas as formas de representação, abrangendo os signos verbais e os não-verbais. Assim, quando se produziram unidades semânticas de representação de fonemas e a criação de códigos linguísticos, abstraiu-se o pensamento em palavras. A posse de um código, ou da escrita, tornou-se informação e esta deixou de ser socializada, para ser distinção de poderes. Ao mesmo tempo, dentro desta nova ordem de poder que surgiu com o texto, o advento da imagem para representar a realidade permitiu uma nova possibilidade. Forjada pelo diálogo entre o código (texto) e a imagem, de modo que esta não descreve um raciocínio, mas se constitui de um espaço de ambiguidade, de recepção e de magia. Basta pensar nas imagens das mitologias, nas representações dos deuses de todas as culturas. Enquanto o texto ocultava, pois este era posse de alguns, as imagens não seriam um ocultamento, nem estariam no lugar de alguma coisa, elas passaram a ser o que representavam.

Imaginar é pensar, representar, traduzir. Assim, a cognição, a construção do pensar, dá-se por analogias ao referente, ao objeto, por

meio da linguagem. O homem é um ser simbólico que se expressa por meio de signos, pela escrita. A relação construída entre as artes, técnicas, linguagem, cognição e relações sociais foram temáticas de diversos autores. No último século, as ciências humanas observaram perspectivas que definiram o espírito do nosso tempo, quicá pudesse ser utilmente compreendidas pelos aspectos materiais e imateriais da relação entre a linguagem e a imagem e, por conseguinte, do simbólico.

Neste sentido, no artigo em que Bernardo Carvalho resenha o livro da linguista Clarice Herrenschmidt, *Les Trois Écritures - Langue, Nombre, Code*¹, observa-se:

As imagens não podem dizer não; ao contrário da escrita, elas só afirmam o que mostram. Apresentam uma coisa, mas não podem negar ao mesmo tempo o que apresentam. As imagens se sobrepõem. Na imagem, não existe o não [...] se a escrita foi capaz de substituir a antiga representação por imagens, o código da informática foi a condição de possibilidade da criação de uma nova linguagem cifrada e oculta (o invisível agora é a própria escrita) entre o homem e a máquina, uma escrita capaz de engendrar imagens com base na simulação. (CARVALHO, 2007).²

Quando se fala de imagens representadas pelo código da informática e da criação de novas linguagens, incluem-se aí uma mirada que vê a representação por imagens (pintura, fotografia, imagem digital) propiciadas ora pelas técnicas, ora pela linguagem; e das recriações que em ambos os sentidos se reconfiguram, uma à outra. Daí a importância do artista neste contexto, porque como afirma Gombrich (2007, p.30), é ele quem *sugere* relações, ou ainda quando afirma que “o artista não pode traduzir o que vê, pode apenas traduzi-lo para os termos do meio que utiliza” e, portanto, ele “transcreve” a natureza e, ainda, a realidade.

¹ Tradução livre do original: *As três escritas*: língua, número, código. Paris: Gallimard, 2007.

² Clarisse Herrenschmidt, linguista do Instituto de Antropologia Social do *Collège de France*. *Folha de S. Paulo: A imagem não diz não*. Ilustrada. CARVALHO, Bernardo. 17/07/2007. No artigo, Carvalho ainda explica que Herrenschmidt diz que seu “livro não foi escrito com o objetivo de explicar o presente como o fim de uma história dos signos: ao contrário, estamos bem no meio do redemoinho, diante de uma ‘devastação semiológica’, de uma nova revolução da escrita, sob a égide da informática.”

O estudo da imagem pela semiótica

É importante distinguir e relembrar que foi a tradição do campo da semiótica a mais amplamente empregada para analisar e estudar as imagens. O russo Yuri Lotman, conhecido por sua contribuição para a teoria semiótica da cultura, é um autor que explica as distinções entre as noções da semiótica e da semiologia. Ele estabelece algumas diferenças entre ambas as tradições dentro da ideia do cultural, imersas no que ele nomeia da alçada da *semiosfera*. Distingui-las é necessário porque ambas são proposições igualmente críveis, lógicas ou coerentes para a linguagem, mas que chegam a conclusões diametralmente adversas.

Ele explica que a semiologia da escola francesa de Saussure e Greimas (portanto da Linguística) estabeleceu uma teoria que deu conta principalmente dos signos verbais observando a antinomia entre a linguagem e a fala (texto), e das contradições entre as duas. A ciência da semiologia tem como objeto de estudo os sistemas de representação que têm a comunicação como *função*, privilegiando o funcionamento dos sistemas de signos não linguísticos, com “a tendência a considerar o ato comunicacional isolado – o intercâmbio de uma mensagem entre um destinador e um destinatário – como o elemento primário e o modelo”. (LOTMAN, 1996, p.21).

Lotman explica que Peirce toma o fenômeno semiótico tendo como base o signo, dividido em sua relação triádica de ícone, índice e símbolo, na qual um elemento confere significado ao outro, produzindo um encadeamento infinito de associações que leva em conta os signos sob todas as formas e manifestações que assumem (linguísticas ou não), enfatizando especialmente a propriedade de convertibilidade recíproca entre os sistemas significantes que a integram. O conjunto destes opera como raciocínio coletivo, sendo algo que se transforma perpetuamente. Ao estudar os fenômenos culturais, Lotman inclui, assim, práticas sociais, comportamentos e entende a cultura como um *sistema* de relações que vincula diferentes linguagens às individualidades em um todo pensante. Ou, ainda, diferentes estruturas semióticas.

As imagens sempre fizeram parte da construção do cultural na humanidade. Entende-se por imaginário o conjunto de imagens de uma época, no qual se abarcam desde os bisões das cavernas de Lascaux e Altamira, quanto os templos religiosos, os shoppings, as cidades e a virtualidade do eletrônico. Das representações do pictórico, do figurativo, chega-se à imagem tecnicamente construída. Tem-se a pintura, a fotografia, mas também a literatura e o cinema, que estendeu à fotografia o movimento, canibalizando e reconfigurando o imaginário. Cabe lembrar que a arte grega já reconfigurava esquemas onde “o fazer foi substituído pela imitação da realidade, através da nova habilidade da mimese³. A natureza não pode ser imitada ou transcrita sem primeiro ser desmontada e montada de novo” (GOMBRICH, 2007, p.121). Ferrara interpreta ainda uma *mediação criativa*, na qual o signo se apresenta independente do suporte:

Para Peirce, signo, objeto, interpretante são entidades interdependentes, mas não submissas entre si. Nesta cadeia, os três anéis são irreduzíveis um ao outro; a passagem de um para outro não é mecanicamente determinada, mas ocorre em virtude de uma mediação criativa exercida pelo signo. (FERRARA, 1987, p.17).

É importante notar que, para Santaella, todas as artes são híbridas porque se misturam: “Neste contexto, significa linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada.” (SANTAELLA, 2003, p.135). As *mediações criativas* do signo podem dizer a respeito a um hibridismo pelas artes, como lembra Guimarães (2008, p.53): “O cinema contemporâneo incorpora fragmentos da literatura, do teatro, da fotografia, da pintura, da escultura, do rádio, da televisão.” A heterogeneidade ressurgue a partir do híbrido, no contexto de uma cultura da pós-modernidade, tema trabalhado por Canclini (2003).

³ “A conquista da ilusão pela arte era proeza tão recente que toda discussão sobre pintura e escultura inevitavelmente girava em torno da imitação, mimesis.” (GOMBRICH, 2007, p.9)

Couchot destaca a automatização das técnicas de figuração que “permitem decompor a imagem” em pixels, ou seja, “o tratamento numérico da informação relativa à imagem” (COUCHOT, 1996) ou, em outras palavras, o uso do digital para trabalhar e criar imagens. Na exponencial possibilidade de transformar a imagem, hibridizações surgem sob a forma de colagens, trucagens, e *remixes*. (LEMOS, 2006, p.52-65). Uma definição interessante do hibridismo é proposta por Jenkins (2008, p.153):

O hibridismo ocorre quando o espaço cultural – neste caso, uma indústria midiática nacional – absorve e transforma elementos de outro; uma obra híbrida, portanto, existe em duas tradições culturais, oferecendo um caminho que pode ser explorado a partir das duas direções⁴.

Serge Gruzinski (2000) propõe que o termo da “mestiçagem cultural” carrega ambiguidades com o próprio conceito de culturas, e mantém uma relação com o termo da mestiçagem biológica, ou o hibridismo genético, e sugere que o uso dos termos causa confusão. Para tanto, destaca o fenômeno da *mezcla*, “onde se mistura o que não se é”, e afirma que aquela se converteu em uma realidade cotidiana, visível em nossas ruas e em todos os lugares. O fenômeno da *mezcla*, segundo o autor, define-se como “multiforme e onipresente, associa seres e formas que a priori nada deveria aproximar [...] podemos passar poucas horas em Moscou, onde os anúncios da Calvin Klein escoltam as estátuas de Lênin”. (GRUZINSKI, 2000, p.38-63). E arremata Gruzinski (2000, p.43): “estas vizinhanças e estas presenças incomodam, atropelam nossos pontos de referência. Um mundo moderno, homogêneo, e coerente haverá cedido subitamente o passo a um universo pós-moderno, fragmentado, heterogêneo e imprevisível?”

⁴ Neste caso, quando o autor fala de uma “indústria midiática nacional”, está se referindo à Índia.

As imagens na cidade

No que diz respeito ao híbrido, tem-se entendido o espaço urbano da cidade como plurissígnico, ou ainda, como o “espaço privilegiado do não-verbal” (FERRARA, 1987, p.19), no qual se intercambia e experimenta o simbólico da linguagem, que distingue e demarca o espaço coletivo de “uma cidade onde todo espaço gera outros, virtuais”. A autora elucida:

Os textos não-verbais acompanham nossas andanças pela cidade, produzem-se, completam-se, alteram-se ao ritmo dos nossos passos e, sobretudo, da nossa capacidade de perceber, de registrar essa informação. É esse registro que transforma os textos não-verbais em marcos referenciais da cidade; signos da cidade, esses marcos aglutinam objeto e signo urbanos. (FERRARA, 1987, p.20).

Neste sentido, Ferrara lembra que a cidade, enquanto texto não verbal, deixa de ser vista como “espaço abstrato das especulações projetivas, sociológicas ou econômicas para ser apreendida como espetáculo, como imagem [...] a apreensão da cidade como texto não-verbal não só a preenche, como lhe garante um trânsito informacional com seus usuários.” (FERRARA, 1987, p.20).

As cidades sempre foram um espaço imperioso para a comunicação, lugares que refletem material e simbolicamente as pessoas que ali transitam e vivem. Cabe recordar que a imagem deixa de ser representação do mundo e passa a ser “o mundo”. Como destaca Rial (1995, p.119-128), a imagem passou a ocupar um lugar central na vida contemporânea: “O mundo hoje é um sistema interativo, em um sentido que é absolutamente inédito, pois se trata de interações de uma nova ordem e uma nova intensidade. E essas interações se realizam principalmente através de imagens.”

Com estas premissas, podemos adentrar na apreciação de imagens a que se propõe este artigo: o hibridismo entre as imagens do filme *O*

*fabuloso destino de Amélie Poulain*⁵, e grafites nas ruas de Curitiba. O filme traz imagens carregadas de significados na sua superfície, cuja fotografia de Bruno Delbonnel e direção de arte estão repletas de interferências da técnica digital, e cujas imagens vão (re)aparecer grafitadas nas ruas de Curitiba⁶ – e do qual se pretende caracterizar uma observação nos termos das operações do signo pela noção da *semiosfera*.

Considera-se que o objeto do cinema é basicamente a expressão artística da subjetividade humana, ou ainda, a criação de material documental e de entretenimento, na forma de produtos de cunho fundamentalmente comercial, mas também artísticos. E ao entrar no campo da arte, é preciso lembrar de sua natureza híbrida.

Entretanto, como toda a arte que se institucionaliza, o cinema emula um conjunto de princípios, processos e técnicas⁷ captam e projetam na tela as imagens dos fotogramas⁸. Fundamentalmente, o que rege o cinema é a montagem, que preza um mínimo de linearidade. Metz (1997, p.47) lembra que “só se passa da fotografia ao cinema, do decalque à arte, pela montagem.” A montagem organiza o cinema da mesma forma que a literatura organiza seus gêneros. Assim, a montagem é uma forma de linguagem no cinema, porém não a única.

Segundo Metz (1977), o filme é um discurso, no qual cada sequência é um parágrafo, dividido em frases (cenas) e cada *take* é uma palavra. A *diegese*⁹ do filme está ligada a esta concepção do texto como um discurso,

⁵ JEUNET, Jean-Pierre. *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain*. color: 129min. França: 2001. O filme foi distribuído internacionalmente pela UGC (Union Générale Cinématographique) e pela Miramax. A coprodução é de Victoires Production; Tapioca Films e France 3 Cinema.

⁶ Tenta-se responder qual propósito os grafites curitibanos têm ao utilizar a simbologia dos fotogramas dos filmes. A autoria das fotografias dos grafites de rua é do autor.

⁷ Entre elas, o enquadramento e a perspectiva das pinturas do *quattrocento*, a câmera escura e a iluminação da fotografia, a noção de profundidade de campo, a noção de plano – que abrange: “dimensões, quadro, ponto de vista, mas também movimento, duração, ritmo, relação com outras imagens” (AUMONT, 1994, p.39) e ainda o som. Ver: AUMONT, Jaques. **A Estética do filme**. São Paulo, Papirus: 1994. Cap.1, p.19-50.

⁸ Os fotogramas são estáticos. Ao serem colocados em sequência, dão a impressão do movimento.

⁹ “O termo diegese, próximo, mas não sinônimo de história (pois de alcance mais amplo), designa a história e seus circuitos: a história é o universo fictício que pressupõe (ou ‘pós-supõe’), em todo caso, que lhe é associado. [...] Esse termo apresenta a grande vantagem de oferecer o adjetivo ‘diegético’ (quando o adjetivo ‘histórico’ se revela inutilizável) e ao mesmo tempo uma série de expressões bem úteis, como ‘universo diegético’, ‘som, ruído, músicas diegéticas (ou extradiegéticas).” (VERNÉ *apud* VANOYE; GOLITO-LÉTÉ, 1994).

porém isto é necessariamente verbal. Na sintaxe verbal e imagética de um filme, um sintagma¹⁰ é composto de vários paradigmas, fazendo sempre associações com a linguagem verbal (a sinopse, o roteiro, as falas, a narrativa). Essa visão, embora fosse paradigmática, é da seara da linguística e talvez um tanto redutora, pois os signos verbais são redutores. Os signos não se relacionam apenas com os discursos, com a palavra, com o predicado e o sequenciamento. Para isso, há ainda o que se chama de extra-diegético, o que está além do enquadramento, além da tela, e que para ser explicado exige uma leitura icônica e, porque não dizer, poética. Exige também repertório e o contexto do receptor. Faz-se necessário, portanto, conjecturar em torno de algumas leituras sobre o tema.

Acerca da montagem, entende-se uma organização que formaliza o objeto do filme, ou seus planos, no entender de Jacques Aumont, exercendo duas funções básicas (ele amplia essa discussão): a primeira e fundamental é ‘narrativa’ (ou normal), é “o encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação que, globalmente, é uma relação da causalidade e/ou temporalidades diegéticas” (AUMONT, 1994, p.64), e tem relação com o produzir e o criar do cinema; a segunda função é a “montagem expressiva” a qual “deveria encarregar-se de produzir no filme um certo número de outros efeitos”. (AUMONT, 1994, p.65).

O filme *O fabuloso destino de Amèlie Poulain* pode expressar as operações de primeiridade, secundidade e terceiridade do signo. Uma representação mental de primeiridade aparece na figura 1, na qual vê-se a menina Amèlie fotografando o céu: a mente ali faz uma interpretação livre do signo. Ela vê no céu o desenho de algo que conhece.

¹⁰ “Unidade da análise sintática composta de um núcleo (p.ex., um verbo, um nome, um adjetivo etc.) e de outros termos que a ele se unem, formando uma locução que entrará na formação da oração.” (INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS DE LEXICOGRAFIA, 2007). Para Aumont (1994, p.58), o sintagma no cinema é o “encadeamento de unidades sucessivas, por exemplo, de planos”.



Figura 1 - Cena do filme *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (2001)
Fonte: Dir. Jean-Pierre JEUNET. © Victoires Production
- Tapioca Films - France 3 Cinema

O filme se passa no bairro *Les Abesses*, em Paris, próximo ao *Montmartre*. A região conserva o estilo artístico da virada do século XIX para o XX. Ganhou o *César* (o *Oscar* francês) em diversas categorias: melhor filme, diretor, trilha sonora (por Yann Tiersen) e cenografia. O filme de Jeunet apresenta, na fotografia de Bruno Delbonnel e na direção de arte de Volker Schäfer, elementos que combinam o tratamento da imagem pelo digital. Vários efeitos compõem uma forte gradação de destaque para o vermelho, o verde e o amarelo. O cartaz de lançamento da obra destaca esse contraste. (Figura 2).

Categorizar uma operação de secundidade envolveria uma semantização de um signo, ou uma atribuição de significado que o diferencie. Toma-se assim uma certa distância do objeto. Um exemplo de semantização que ocorre no filme tem ligação com a máquina fotográfica¹¹ da menina (Figura 1), demonstrado pelo que é contado pelo narrador:

Um vizinho convence Amélie de que sua máquina (fotográfica) tem um defeito: ela provoca acidentes. Como fotografou a tarde

¹¹ No que diz respeito à fotografia, a diegese do filme *O fabuloso destino de Amélie Poulain* volta e meia “filosofa” acerca da fotografia como um “personagem”, pois o fotografar vai aparecer como argumento da narrativa. Pode ser a máquina nas mãos da menina ou, quando adulta, ao desvendar alguns mistérios numa máquina fotográfica automática, daquelas que ficam nas estações de metrô.

inteira à noite surge uma dúvida atroz. Encolhe-se diante da TV atormentada pela culpa de um gigantesco incêndio, dois descarrilamentos e a queda de um Boeing 747. Dias depois, percebendo que o vizinho zombara dela, Amélie decide vingar-se. (JEUNET, 2001).



Figura 2 - Cartaz do filme *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (2001)

Fonte: Dir. Jean-Pierre JEUNET. © Victoires Production

– Tapioca Films – France 3 Cinema

Assim, a pequena heroína sobe no telhado e mexe na antena da TV do vizinho, que estava assistindo um jogo de futebol. Na hora dos gols, ela desligava o cabo da antena, levando-o à loucura. Ao atribuir à máquina de Amélie a possibilidade de causar acidentes, o vizinho atribuiu um significado que ultrapassava a compreensão da garotinha. Ela aceitou aquele conceito e ficou preocupada, mas quando descobriu a zombaria, ensinou inteligentemente ao vizinho como se vingar, sem ser maldosa. No filme, ela vira uma “heroína” que depois irá se vestir com a máscara de zorro, sendo a máscara outra operação da secundidade do signo, na qual a ela é atribuída um heroísmo da personagem Amélie (Figuras 3 e 4).

Na história, ela se apaixona por Nino Quincampoix, funcionário de um *sexshop*, que coleciona fotografias de identidades que foram jogadas fora nas cabines fotográficas do metrô (Figura 5). Para conquistá-lo, ela rouba o álbum de fotografias que ele colecionava (Figura 6), fotografa-se como Zorro (Figura 3), e deixa um anúncio nas cabines do metrô incitando-o a buscar quem lhe roubou o álbum (Figura 4). Amèlie é uma personagem engraçada, que grava coisas que gosta da televisão montando um vídeo pessoal e *sui generis*. É uma personagem que se relaciona criativamente com o mundo, de forma midiaticizada.



Figura 3 - Audrey Tatou em *O fabuloso destino de Amèlie Poulain* (2001)
Fonte: Dir. Jean-Pierre JEUNET. © Victoires Production
– Tapioca Films – France 3 Cinema



Figura 4 - *O fabuloso destino de Amèlie Poulain* (2001)
Fonte: Dir. Jean-Pierre JEUNET. © Victoires Production
– Tapioca Films – France 3 Cinema



*Figura 5 - O fabuloso destino de Amélie Poulain (2001)
Fonte: Dir: Jean-Pierre JEUNET. © Victoires Production
– Tapioca Films – France 3 Cinema*



*Figura 6 - A coleção de fotos 3x4 do metrô.
Cena do O fabuloso destino de Amélie Poulain (2001)
Fonte: Dir: Jean-Pierre JEUNET. © Victoires Production
– Tapioca Films – France 3 Cinema*

Como já visto, a relação de Amélie com a fotografia aparece em diversos momentos da narrativa. Um dos mais curiosos é o que ela faz com um anão de jardim de seu pai: ela rouba-o numa noite e o entrega a uma amiga aeromoça. A intenção é que a amiga leve-o pelo mundo e o fotografe, para de alguma maneira, fazer com que o pai tenha vontade de sair de casa para aproveitar seus sonhos em vida. Ela nunca confessa o furto (Figura 7), mas o fato comove o pai da heroína, que passa a colecionar as polaróides que recebe. (Figura 8).



*Figura 7 - O roubo do anão do jardim.
Cena do filme O fabuloso destino de Amélie Poulain (2001)
Fonte: Dir. Jean-Pierre JEUNET. © Victoires Production
– Tapioca Films – France 3 Cinema*



*Figura 8 - O fabuloso destino de Amélie Poulain (2001)
Fonte: Dir. Jean-Pierre JEUNET. © Victoires Production
– Tapioca Films – France 3 Cinema*

No que seria uma operação de terceiridade do signo, envolve-se o reconhecimento do que a experiência diz. Depende, desta maneira, do repertório de experiências, pelo qual se faz associações de modo a elaborar ideias. É um processo que envolve a mediação e, ainda, a interpretação e generalização dos fenômenos. Por exemplo, quando adulta, Amélie se torna uma garçonete em um café em Montmartre, cuja dona é uma ex-artista de circo, ocupado por funcionários e clientes coloridos. A vida da personagem é marcada por desfrutar dos prazeres simples, como colocar as mãos dentro dos sacos de cereais (Figura 9), rachar o *Crème Brûlée*

com uma colher, ou atirar pedras do Canal Saint-Martin (Figura 10), conservando ainda o espírito infantil de fotografar nuvens, e de se deleitar com as sensações.



*Figura 9 - Mexendo nos cereais.
Cena do filme O fabuloso destino de Amélie Poulain (2001).
Fonte: Dir. Jean-Pierre JEUNET. © Victoires Production
– Tapioca Films – France 3 Cinema*



*Figura 10 - Atirando pedras no canal Saint-Martin.
Cena do filme O fabuloso destino de Amélie Poulain (2001).
Fonte: Dir. Jean-Pierre JEUNET. © Victoires Production
– Tapioca Films – France 3 Cinema*

A vida de Amélie muda no dia da morte da princesa Diana: em uma sequência de eventos após o choque do anúncio, ela encontra atrás de um rodapé do banheiro uma caixa de metal velho cheia de recordações escondidas por um menino, que morou no apartamento dela 40 anos antes. Fascinada pela descoberta, propõe-se a traçar como seria a pessoa

(agora adulta) que tinha escondido a caixa. Ao estabelecer contato com a pessoa, passou a dedicar sua vida a ajudar os outros.¹² Foi a sua experiência que a tornou uma heroína, cuja história foi sendo construída de um lugar que remonta o inocente, o bondoso e pueril.

Personagens produzidos por animação também se mesclam nesta produção. A animação digital constrói o mundo fantástico visto pela menina que cresce, até se tornar adulta: entre eles, um peixe suicida, o abajur da garota e os personagens nos quadros da parede, que conversam entre si sobre os amores da vida de Amèlie. O filme teve um quadro considerável de artistas, além de profissionais de efeitos especiais e digitais. Modelagem digital em 3D, tratamento de cores, fotografia e montagem passaram pelos computadores e os artistas que trabalharam essas novas ferramentas produziram imagens que não possuem (mais) uma materialidade real.

O interessante é que o filme, produzido com tecnologia digital, é depois reapropriado pelos artistas de rua, que utilizam técnicas simples e artesanais de reprodução de imagens como o estêncil (uma tela de papel vazada) e esmalte em *spray*. Essa profusão de expressões artísticas norteia todo o filme do diretor Jeunet. Há um pintor de quadros (que no filme copia o quadro *Le déjeuner des canotiers* de Renoir) que passa o dia a observar as horas através de uma filmadora em sua janela. Ele filma um relógio de uma relojoaria, assim não precisa mais dar corda ao seu. O relógio é uma convenção e, portanto, interpretar as horas (em números romanos, por exemplo) envolveria a terceiridade do signo. A pintura também vem de escolas, convenções, matizes que foram estudadas, normas de composição, regras, leis: lembremos que o ocidente deve muito aos pintores do renascimento. Já Renoir, citado no filme, vem de outro momento, aquele em que a luz da pintura estava sendo “desconstruída”.

¹² Caberia recordar outro momento interessante do filme, no qual Amèlie trava contato com o dono da caixa de metal. Ao abrir a caixa, o antigo dono se submete a uma revelação. Todas as suas memórias de infância, que ele havia esquecido, voltam a seu lugar. As histórias rememoradas pela caixa podem ser uma metamorfose do ato de revelar uma fotografia e, ainda, pela ideia que evoca uma memória pelo fotográfico. No caso da caixa, ela é o signo que evoca a memória.

As próximas figuras (11, 12, 13 e 14), são fotografias tomadas por Jheison Holthausen nas ruas de Curitiba. São imagens digitais de grafites de rua em Curitiba, de 2007. A primeira (Figura 11) foi tomada em plano mais aberto; a segunda (Figura 12), com plano fechado.



Figura 11 - Grafito de Amelie Poulain, 2007



Figura 12 - Grafito de Amelie Poulain, 2007

A personagem Amèlie foi apropriada pelos grafiteiros, virando um mote, um esquema, uma ideia com que, de alguma maneira, os artistas de rua se identificaram e, por isso, tornou-se motivo de intervenção na cidade. O grafite o espírito de que o artista é um transgressor e a personagem de Amèlie também é uma transgressora. A transgressão tem algo de jocoso, típico da *pop art* que, pelas colagens, recorria às imagens publicitárias, no sentido de criticá-las num contexto de consumo de massas. A *Cow parade*, que aconteceu em várias cidades do mundo, também gerou paródias interessantes pelos grafiteiros. Na figura 13, a imagem de um grafite mostra o trocadilho com a língua: o inglês *parade* (parada), foi vertido ao português, parede.



Figura 13 - Grafite da Cow Parede, Curitiba, 2007

É importante conjecturar que essas colagens urbanas de signos, mediadas criativamente, podem ser lidas pela ideia da paródia e, ainda, do pastiche. Diversos autores já trataram dessa prática, mas neste sentido, Fredric Jameson explica pontualmente, no que diz respeito à poética e à literatura. As criações poéticas pós-modernas seriam corruptelas que

repetem a profusão de estilos das poéticas e tessituras modernistas. O diagnóstico de Jameson (2004, p.43) contextualiza o pastiche, sobretudo neste momento histórico: “o desaparecimento do sujeito individual, ao lado de sua consequência formal da crescente inviabilidade do estilo pessoal, engendra a prática quase universal em nossos dias do que pode ser chamado de ‘pastiche’”.

Ao conceituar como capitalismo tardio, típico de sociedades pós-industriais, Jameson advoga que a expressão da linguagem poética se forja enveredando uma preferência pelo pastiche. Todos os modernismos seriam liquidificados, canibalizados e não mais (apenas) imitados:

O pastiche, como a paródia, é o imitar de um estilo único, peculiar ou idiossincrático, é o colocar de uma máscara lingüística, é falar em uma linguagem morta. Mas é uma prática neutralizada de tal imitação, sem nenhum dos motivos inconfessos da paródia, sem o riso e sem a convicção de que, ao lado da linguagem anormal que se empresta por um momento, ainda existe uma saudável normalidade lingüística. (JAMESON, 2004, p.44).

Essa diferenciação que o autor ressalva não é inocente. Se a paródia faz rir pelo escracho e o escárnio, o pastiche ludibria por uma aparente ‘normalidade’. Temos na cultura contemporânea uma coleção de imagens e textos híbridos. Sua popularização na massa deve-se à ampliação das relações entre a tecnologia e a sociedade (os aparatos se massificam), desviando nosso olhar dos produtos da indústria cultural para os processos que surgem a partir dessa massificação. Arlindo Machado (2004, p.240-241), ao falar sobre a “*mestiçagem* das imagens”, comenta uma obra de Gianni Toti: “cada plano é um híbrido, em que já não se pode determinar a natureza de cada de seus elementos constitutivos tamanha é a mistura, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais.”

Na figura 14, vê-se Amélie em outro grafite de rua já *remixada*, pois agora, em 2010, ela tem fones de ouvido.



Figura 14 - Grafite de Amelie Poulain, 2010

O que faz a personagem Amélie Poulain nos grafites de rua? Assumimos-a como um híbrido, postura defendida pela perspectiva adotada neste artigo, no qual a apropriação da personagem pelos grafiteiros de Curitiba não deixa de ser uma homenagem à imagem, que se torna repertório partilhado em torno da temática do filme. Neste sentido, Bruno Latour (s.d., s.n.) comenta que “nós mesmos somos híbridos, instalados precariamente no interior das instituições científicas, meio engenheiros, meio filósofos, um terço instruídos sem que o desejássemos; optamos por descrever as tramas onde quer que estas nos levem”.

No contexto de mirar o grafite de Amélie como um produto do híbrido, pode-se ressaltar a questão do grafite na cidade como mais uma fala do espetáculo. Ferrara (1987, p.20) recorda que “a cidade deixa de ser vista como espaço abstrato das especulações projetivas, sociológicas ou econômicas para ser apreendida como espetáculo, como imagem”.

O fenômeno, mais uma vez, não é novo, mas se potencializa:

O fato de se fazerem cópias, para ser exibidas nas casas e jardins das pessoas cultas. Porque essa indústria de fazer reproduções para a venda implica uma função para imagem da qual o mundo pré-grego nada sabia. A imagem é retirada do contexto prático para qual foi concebida e passa a ser admirada e apreciada por sua beleza e fama. (GOMBRICH, 2007, p.120).

Considerações finais

Nas imagens de Amélie, surgidas da apropriação de fotos-frames aliadas às facilidades da cópia pelo digital, o espaço que o grafite ocupa na urbe trafega entre a *pop art* e se constrói pelo compartilhamento de imagens por meios eletrônicos e a intenção de demarcar espaços e territórios no espaço simbólico e material e na reconfiguração da cidade.

No caso da semiologia, no que diz respeito ao cinema, assim como toda a obra de arte técnica, existe uma dimensão linguística de denotação e conotação. A conotação obviamente é um processo altamente individualizado, que depende do repertório do sujeito que “lê” o que assiste. Ao mesmo tempo, pode-se denotar que o cinema existe dentro de um paradigma consolidado de indústria, batizada por Adorno e Hockheimer de “cultural”.

Neste sentido, é interessante ressaltar o que pensa Maffesoli, pela ideia do tribalismo: o que importa não é mais o objeto, mas o fato que os reúne – hoje, as imagens são agregadoras. Outrora o totem, hoje as imagens. O tribalismo converge a cidade entre a sociabilidade que se dá “no âmbito de um grupo políticoeconômico”, e a socialidade, que se manifesta na representação dos vários papéis, os quais o indivíduo atua no interior dos múltiplos grupos em que se socializa (MAFFESOLI, 1987, p.108). O que converge é a antiga noção de comunidade, tribo: formas de ‘*estar junto*’ – expressões de solidariedade e afetividade, em virtude da multiplicação de redes

existenciais. Os contatos já não se dão somente por encontros, no plano físico, na esfera da ágora, nos territórios, mas também em mundos virtuais – observa-se uma sinergia entre o arcaico e o tecnológico. Cabe pensar, então, que os grafites de artistas urbanos façam a mesma coisa. Acreditamos que o fazem ao recriar e recompor afetividades por meio das fotografias e dos fotogramas que emocionam, subvertem e divertem.

Referências

ARAÚJO, Denize Correa. O Fenômeno Björk: invenção, intervenção, hibridação ou criação digital? **Interin**, Curitiba, p.7, 2006.

Disponível em: <<http://www.utp.br/interin>>. Acesso em: 27 mai. 2009.

ARROYO, Julio. Bordas e espaço público. Fronteiras internas na cidade contemporânea. **Arquitextos**, São Paulo, n.81, fev.2007.

Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq081/arq081_02.asp>. Acesso em: 16 set. 2009.

AUMONT, Jaques. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus: 1994.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 2003.

CARVALHO, Bernardo. A imagem não diz não. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, 17 jul. 2007.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (Org.).

Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual.

São Paulo: Ed.34, 1996.

FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. **Leitura sem palavras.**

São Paulo: Ática, 1987.

GOMBRICH, ERNST H. **Arte e ilusão.** Rio de Janeiro: LTC, 2007.

GRUZINSKI, Serge. **El pensamiento mestizo.** Barcelona:

Paidós, 2000.

GUIMARÃES, Denise. Inscrições renascentistas sob a “pele” barroca: uma leitura de Prospero's Books, de Greenaway. In: ARAÚJO, Denize; BARBOSA, Marialva. **Imagibrida: comunicação, imagem e hibridação.** Porto Alegre: Plus, 2008. p.53.

INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS DE LEXICOGRAFIA.

Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa. 2007.

Disponível em: <<http://www.dicionariohouaiss.com.br>>.

Acesso em: 9 mar. 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo:

Aleph, 2008.

JEUNET, Jean-Pierre. **Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain.**

Color: 129min. França. 2001

LE MOS, André. “Ciber-cultura - remix”. In: ARAUJO, Denize Correa (Org.). **Imagem (IR) realidade: comunicação e cibermídia..**

Porto Alegre: Sulina, 2006. p.52-65.

LOTMAN, Yuri. **La semiosfera II: semiótica de la cultura , del texto, de la conducta y del espacio.** Valencia: Ed. Frónesis Cátedra, 1996a.

_____. **La semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto.** Valencia: Ed. Frónesis Cátedra, 1996.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 2004

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

RIAL, Carmen. Por uma antropologia do visual contemporâneo. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 1, n.2, p. 119-128, jul./set. 1995.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e Arte no pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003

SANTAELLA, Lucia. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representara realidade In: ARAUJO, Denise. (Org) **Imagem (IR) realidade**: comunicação e cibermídia. Porto Alegre. Sulina. 2006. p.173-201.

VANOYE, Francis; GOLITO-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise filmica**. Campinas: Papyrus, 1994.