

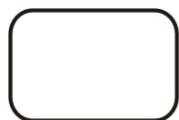


UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Maíra Martins Moraes

ARTE MOVIMENTO
UM OLHAR DELEUZIANO SOBRE WAKING LIFE

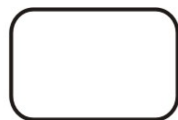
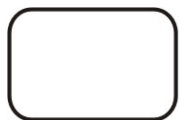
Bauru
2005



Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.



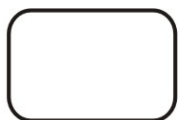
Maíra Martins Moraes

ARTE MOVIMENTO

UM OLHAR DELEUZIANO SOBRE WAKING LIFE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Área de Concentração em Comunicação Midiática, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP/Campus de Bauru, como requisito à obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob a orientação da Profa. Dra. Solange Maria Bigal.

**Bauru
2005**





Ficha de Catalogação elaborada por
DIVISÃO TÉCNICA DE BIBLIOTECA E DOCUMENTAÇÃO
UNESP - Bauru

Moraes, Maíra Martins
Arte Movimento: um olhar Deleuziano sobre Waking
Life / Maíra Martins Moraes. – Bauru : [s.n.], 2005.
75 f.

Orientador: Solange Maria Bigal

Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista.
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2005.

1. Cinema. 2. Semiótica. 3. Filosofia. I – Universidade
Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e
Comunicação. II – Título





Maíra Martins Moraes

ARTE MOVIMENTO

UM OLHAR DELEUZIANO SOBRE WAKING LIFE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, da Universidade Estadual Paulista, Campus de Bauru, para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

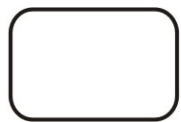
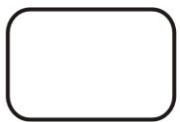
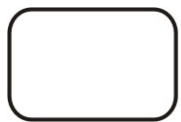
Banca Examinadora:

Presidente: Prof^a. Dr^a. Solange Maria Bigal
Instituição: Universidade Estadual Paulista - Unesp

Titular: Prof. Dr. Jonas Gonçalves Coelho
Instituição: Universidade Estadual Paulista - Unesp

Titular: Prof^a. Dr^a. Maria Cecília Marta Campos
Instituição: Universidade Paulista - Unip





Aos meus pais, que neste processo de amadurecimento, me afetaram com amor incondicional.





AGRADECIMENTOS

Aos amigos da *tríade*, Alexandre e Camila, pelos momentos de troca

Aos amigos-devires que aprendi a ter acesso a experiências marcantes

A minhas irmãs, Liane e Gisele, que de formas diferentes me apóiam diariamente

Aos amigos-alunos da Fatec-Rio Preto que me ensinam a ensinar

A minha orientadora pelos melhores momentos de (des) orientação

A um Deus panteísta, que aprendi a conhecer e respeitar.





Resumo

O presente trabalho lança um olhar reflexivo sobre o filme *Waking Life* (EUA, 2001), de Richard Linklater, à luz da taxionomia proposta por Deleuze, na tentativa de classificar imagens e signos, tendo como referencial o pensamento peirceano e bergsoniano. *Waking Life* (EUA, 2001) pode ser considerado nonsense, surrealista e até um filme produzido apenas para mostrar a técnica da rotoscopia. Mas aqui é considerado como um rico objeto de estudo e reflexão. São pensamentos que não possuem um direcionamento único, mas várias idéias que se entrelaçam e formam o tecido deste trabalho.

Palavras-chave: Arte; filosofia, cinema.

Abstract

This work ponders about the *Waking Life* movie, by Richard Linklater, in the light of the taxonomy developed by Deleuze, trying to classify images and signs, having Peirce and Bergson as theoreticians. *Waking Life* (EUA, 2001) may be regarded as nonsense, a surrealist or a film made only (in order) to show the technique of rotoscoping. However, in this work, the film is regarded as a rich object of study and reflection. They are thoughts that do not have only one direction, but a link of ideas interlaced, making the essences of this work.

Key words: cinema; philosophy, art.





Sumário

Resumo/Abstract	6
Introdução	9
Parte 1 - Um Plano: Deleuze e Bergson	
Olhares e Pensamentos Cinematográficos.....	15
O Olhar bergsoniano da matéria.....	20
O universo da imagem-movimento.....	25
O plano.....	28
Parte 2 - Um Enquadramento: Deleuze e Peirce	
A imagem do pensamento.....	33
Deleuze e Peirce: as categorias de signos e imagens.....	39
Parte 3 - O cristal: Waking Life	
Novas imagens e novos signos.....	51
Do sonho à imagem-cristal.....	55
Considerações Finais	65
Lista de Figuras	71
Bibliografia	72



□ □ □ □ □ □ □



Fig. 1



□ □ □ □ □ □ □



Introdução

A arte é uma forma de vida, uma espécie particular de experiência, que não se parece com nenhuma outra. Assim, podemos entender a concepção artística para Deleuze, que passa pela construção de três planos diferentes: a filosofia a pensar por conceitos, a ciência por funções (o estado das coisas através de prospectos) e a arte por sensações, perceptos e afectos que não se confundem com percepções e sentimentos, pois são independentes do estado daqueles que o experimentam.

Pintamos, esculpimos, compomos, escrevemos com sensações. Pintamos, esculpimos, compomos, escrevemos sensações. As sensações, como perceptos, não são percepções que remeteriam a um objeto (referência): se se assemelham a algo, é uma semelhança produzida por seus próprios meios, e o sorriso sobre a tela é somente feito de cores, de traços, de sombra e de luz. (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 216)

Tendo o cinema como arte, partindo dos conceitos deleuzianos, o espectador no cinema é pura experimentação, “afastando o mundo para novos sentidos”.

No presente trabalho, experimento um olhar sobre o filme *Waking Life* (2001), de Richard Linklater, à luz da taxionomia proposta por Deleuze, na tentativa de classificar imagens e signos, tendo como referencial o pensamento peirciano e bergsoniano, já que, para Deleuze, o cinema é uma nova prática das imagens e dos signos. Trata-se de pensar as imagens do cinema e os seus





poderes, pensar com essas imagens e os signos produzidos a partir de agenciamentos com Bergson e Peirce, que tipos de imagens e de signos efetivamente se relacionam com um ponto de vista liberador da vida.

Um olhar apressado sobre *Waking Life* (EUA, 2001) pode considerá-lo nonsense, surrealista e até um filme produzido apenas para mostrar a técnica da rotoscopia. Entretanto, quando se vê um filme como esse, percebe-se a dissolução de fronteiras em todos os aspectos da vida. Filmado de modo intimista, com um pequeno equipamento digital, depois da rodagem com os atores transformou-se em animação. As imagens foram tratadas para alcançar uma “transparência”, uma virtualidade que aqui tratamos como o alcance da imagem-tempo preconizada por Deleuze. Linklater foi sublime na produção de um filme de pura intertextualidade que exige do espectador amplos conhecimento e compreensão de pensamentos filosóficos e de outras produções dirigidas por ele. Além de “brincar” com as imagens sem o compromisso da direção fotográfica, o que lhe permitiu “vagar” por vários planos de referências, o filme tem como seu personagem principal um náufrago no mundo moderno. É justamente isso que torna este filme um excelente material para análise e reflexão.

Assim, recorro a perspectiva deleuziana de pensar o cinema como uma “recontextualização incessante de tudo o que a memória evoca”, alargando os limites do pensamento. Não busco aqui discutir teorias cinematográficas de Munsterberg aos fenomenologistas, dos fomatistas aos realistas. A experimentação aqui é a do espectador, pois acredito ser esse o maior papel que desempenho no cinema: um fruidor cinematográfico.





Waking Life (2001) é experimentado dessa forma, já anunciado por um dos personagens: *explore os segredos do universo, usufrua de todos os sentidos...*¹



A filosofia deleuziana é a essência destas experiências, e não só como linha teórica, mas também como prática de vida. Não compreendo de outra forma. Para ele nada há para compreender ou interpretar, devemos apenas fazer da vida uma empresa de experimentação. E eis aqui a maior transformação que um pesquisador pode ter no período de descobertas. Penso em não poder limitar-me a uma dissertação, nos moldes tradicionais, a própria definição do método já contradiz máximas como: a criação como única resistência digna do presente ou o pensamento como exercício da vida, como afirma o motorista do carro-barco: *como se chegasse ao planeta com uma caixa de lápis de cor. Pode ser de oito cores, pode ser de dezesseis. Mas o segredo é o que você faz com eles e as cores que lhe foram dadas. Não se preocupe em colorir somente entre as linhas. Vá além! Pinte a página!*

¹ Optamos por indicar em itálico as falas de personagens do filme transcritas neste trabalho.





Peirce nos oferece a possibilidade da abdução como processo de formação de uma hipótese explanatória e nos abre caminhos para nossas faculdades da Introversão (Insight).

Esta Faculdade pertence, ao mesmo tempo, a natureza geral do Instinto, assemelhando-se ao instinto dos animais, na medida que estes ultrapassam os poderes gerais de nossa razão e pelo fato de todos nos dirigir como se possuíssemos fatos situados inteiramente além do alcance de nossos sentidos. Assemelha-se também ao instinto em virtude de sua pequena susceptibilidade ao erro, pois, embora esteja mais freqüentemente errado do que certo, a freqüência relativa com que está certo, é no conjunto, a coisa mais maravilhosa da nossa constituição. (2000, p. 220)

Apenas dentro dessa perspectiva acredito ser possível trabalhar idéias relacionadas aos conceitos deleuzianos. Lembro-me de uma passagem de Deleuze (1997, p. 272), não escrita para este contexto, mas que acredito melhor “traduzir” o processo abduutivo de criação: “como se as flores sentissem a si mesmas sentindo o que as compõem, tentativas de visão ou de olfato primeiros, antes de serem percebidas ou mesmo sentidas por um agente nervoso e cerebrado”.

Tratando-se de cinema deleuziano, acredito que a melhor forma de olhar este trabalho seria como estar diante de fotogramas, quadros cinematográficos (em auto-movimento), cada página com “um conjunto que tem um grande número de partes, isto é, de elementos que entram eles próprios, em subconjuntos”. (DELEUZE, 1987, p. 22) Como a concepção de *Waking Life*, onde Linklater, em cada parte do filme, introduz um tema acessando planos de diferentes naturezas, mas formados da mesma substância.





Aqui encontramos três momentos cinematográficos, unidos pela reflexão sobre as imagens como potências de novos signos. O primeiro deles, **Um plano: Deleuze e Bergson**, que além de um panorama da importância do cinema na vida do homem moderno, contextualiza a tese de Bergson sobre a imagem-movimento. Conceito inspirador na construção do Plano de Imanência deleuziano. Mesmo tendo visões conceitualmente diferentes a respeito do cinema, não é uma crítica que Deleuze constrói a Bergson, mas a experimentação de uma forma de pensamento que o cinema levanta e tece relações entre a imagem e a vida, a realidade, as imagens e os objetos.

Um enquadramento: Deleuze e Peirce, traz os agenciamentos da concepção deleuziana do cinema, as imagens bergsonianas e as categorias cenopitagóricas de Peirce, já que para Deleuze, Peirce “estabeleceu sem dúvida a mais completa e a mais variada classificação geral das imagens e dos signos”, mas sua proposta de classificação nasce da exigência imposta por novos conhecimentos científicos acerca da imagem e ferramentas de reprodução: “o cinema impõe novos pontos de vista sobre esse problema”. (DELEUZE, 1997, p. 07). É o universo concebido como cinematografia, Deleuze soma a imagem-movimento, tempo e imagem cinematográfica: se temos a imagem-movimento, o cinema cria o auto-movimento da imagem, mas é na evolução da cinematografia que movimento deixa de ser essencial.





Para fechar (ou conceber novas aberturas) olharemos para *Waking Life* através do cristal, **O cristal: *Waking Life***, trazendo a primazia da imagem-tempo: as experiências óticas e sonoras, repletas de opsignos e sonsignos, o que nos apresenta o “cinema direto” (DELEUZE, 1990, p. 52), diferentemente do cinema em que se predomina o regime da imagem-movimento.

São pensamentos que não possuem um direcionamento único, mas várias idéias que se encontram e formam o tecido deste trabalho. A densidade depende da fecundidade dos pensamentos, fazendo o pensador de si mesmo o palco da experiência intelectual, sem desemaranhá-la. (ADORNO, 2003, p. 29)

Deleuze escreve que a sensação é contemplação pura. Contemplar é criar, mistério da criação passiva. Este trabalho permitiu isto, compor experimentando; virando e revirando o objeto, provando-o e submetendo-o a reflexão. *Waking Life* (2001) é experimentado assim, já anunciado pelo macaco em sua apresentação filmica. *A arte não era a meta, mas a ocasião e o meio de localizarmos nosso ritmo e as possibilidades enterradas de nossa época. Trata-se da verdadeira descoberta da comunicação. Ou a busca disso. Encontrá-la ou perdê-la.*

Quem sabe não é justamente este o objetivo? Se podemos falar de objetivos na criação deste trabalho, está ele em afetar o leitor, “arrastar o mundo para novos sentidos”, nem que seja para mundos individuais.





Parte 1

Um Plano Deleuze e Bergson

1.1. Olhares e Pensamentos Cinematográficos

A experiência da modernidade trouxe novas relações entre objetos e formas de experiência do olhar. A (r)evolução dos meios técnicos e as configurações das cidades resultaram em uma constante tensão, exigindo, cada vez mais, um esforço perceptivo por parte de seus habitantes: um verdadeiro bombardeio de estímulos.

Em sua obra *Sobre a Modernidade*, Baudelaire (2002, p.31) traduz os desafios do homem urbano de 1863 como “[...] um duelo entre a vontade de tudo ver, de nada esquecer, e a faculdade da memória que adquiriu o hábito de absorver com vivacidade a cor geral e a silhueta”. O artista, antes acostumado ao exercício da memória e imaginação, vê-se diante de inúmeros detalhes cotidianos “todos reclamando justiça com a mesma fúria de uma multidão ávida por igualdade absoluta”.

Neste momento, a cidade é nova paisagem, é o cenário da experiência moderna e de fundamental importância para compreensão da modernidade. É no movimento, nos excessos, na agitação da grande cidade e na aglomeração de pessoas e tipos





urbanos que o homem moderno encontra seu lugar. As ruas das cidades são o lugar da experiência da *flanerie*, lugar do *flaneur*, aquele que anda vagando, flutuando, sem rumo. Ele é um pouco o *voyeur* atento a tudo. Tudo lhe interessa ver no mundo urbano, nas pessoas, nos edifícios, nos carros, nas ruas, nas vitrines.

O momento é também expressão de mudanças na chamada experiência subjetiva como fórmula abreviada para amplas transformações sociais, econômicas e culturais.

O interesse recente pelas teorias sociais de Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin deixou claro que também estamos lidando com uma quarta grande definição de modernidade. Esses teóricos centraram-se no que podemos chamar de uma concepção neurológica da modernidade. Eles afirmavam que a modernidade também tem que ser entendida como um registro da experiência subjetiva fundamentalmente distinto, caracterizado pelos choques físicos e perceptivos do ambiente urbano moderno. (CHARNEY; SCHARTZ, 2001, p. 116)

O cinema seria a personificação da modernidade e, utilizando as palavras de Charney e Scharztz, “a cultura moderna foi cinematográfica antes do cinema” (2001, p. 20). Uma arte do homem moderno que supera o limite das outras artes e, trabalhando com imagens visuais, tem um efeito poderoso sobre as pessoas, servindo também para exercitar o homem nas novas percepções do mundo moderno. Afinal, a câmera traz uma nova perspectiva e potencialidade para o olhar: o cinema como uma arte que sintetiza outras.





Singer (2001, p. 133) destaca que “a modernidade inaugurou um comércio de choques sensoriais”, reconhecendo a marca da modernidade no poder do cinema como veículo para transmitir velocidade, simultaneidade, superabundância visual e choque visceral, o que Krakauer chega a chamar de “estética da excitação superficial e da estimulação sensorial”.

Mas nada revela mais claramente as violentas tensões do nosso tempo que o fato de que essa dominante tátil prevalece no próprio universo da ótica. É justamente o que acontece no cinema, através do choque de suas seqüências de imagens. O cinema se revela assim, também desse ponto de vista, o objeto atualmente mais importante daquela ciência da percepção que os gregos chamavam de estética. (BENJAMIN, 1996, p. 194).

Um dos textos mais citados nos estudos sobre as transformações da modernidade, tendo como figura central o cinema, é “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. Nesta obra, de Walter Benjamin, encontramos um olhar datado de 1936, mas cujos conceitos ultrapassam época, podendo ser ressignificados no contexto contemporâneo. Encantado pelo cinema falado, em um período que este ainda funcionava como documento da realidade, tenta compreender o papel desta mídia e a reestruturação do subjetivo no contexto da reprodução. Neste momento, finda a existência única de uma obra de arte: seu conteúdo pode permanecer, mas acaba o “aqui e agora”. Sintetizando sua concepção, Benjamin estabelece o conceito de aura: “o que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura”. Mesmo na representação mais perfeita, a aura está ausente. Sua desvalorização é agravada pela irresistível necessidade humana de possuir o objeto o mais próximo possível, na sua cópia, reprodução, fazendo com que





cada vez mais se busque uma arte feita para ser reproduzida. Encontra-se aí o cinema, e sua reprodutibilidade teria fundamento imediato na técnica de produção: a difusão torna-se obrigatória, porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor que pudesse pagar por um quadro não poderia pagar por um filme: “torna obrigatória a difusão em massa pelo custo”. (BENJAMIN, 1996, p. 168)

Aumont (2004, p. 67) marca este período com seu estudo sobre o “olho variável”, que significa um processo de liberação do olhar do homem moderno, marcando a história do cinema juntamente com a experimentação da “profusão dos efeitos de realidade” dos primeiros espectadores de Lumière. “De todos os relatos que li, não há um sequer que lamente, ao contrário, só ter visto uma imagem cinza. Manifestamente, são esses efeitos que prevalecem” (AUMONT, 2004, p. 31)

Da pintura ao cinema, da passagem deste como arte, ainda que menor, há uma mudança qualitativa da percepção do espectador. Afinal, são experiências em que o ar, a água, a luz tornam-se visualmente palpáveis e presentes. O cinema sistematizou tais efeitos, tornando-os presentes. Se na pintura tínhamos o impalpável (a luz não pode ser tocada, é apenas a “cor” do ar); o irrepresentável (o desafio à habilidade do pintor) e o fugidio (a fixação do efêmero), são estas características que o cinematógrafo põe em questão, que ele ultrapassa com seus efeitos de realidade: o vento continua impalpável, irrepresentável, mas está presente no balanço das árvores.





Altera-se a distância e a mobilização da visão do espectador em relação ao quadro, à pintura. Neste contexto, é toda a função do olhar que muda. No final do século XVIII, quando se pinta a natureza, o desejo de investigação e descoberta diante do quadro é latente, a fim de compreendê-lo. Aumont (2004, p. 50) destaca que isso constituiu uma nova forma de ver: uma confiança nova dada à visão como instrumento de conhecimento e por que não de ciência. “O tema do conhecimento pelas aparências, que é o tema do século XIX, e o do cinema”. Na área da tecnologia, o trem ensinou o viajante deste século a olhar as imagens como um espetáculo cinematográfico da paisagem enquadrada em sua janela desfilando com velocidade, movimento: olho móvel, corpo imóvel.

Em *Imagem-Movimento*, Deleuze (1983, p. 16) destaca que “o cinema pertence inteiramente à concepção moderna do movimento”, universo descrito por Bergson que pensou a conjunção do movimento e da imagem, que Deleuze somou com a imagem cinematográfica. Este define o cinema como um sistema que reproduz o movimento reportando-o a um instante qualquer, uma “arte-industrial” que no seu nascimento não tinha o *status* de arte nem ciência, pois a arte parecia preservar os direitos de uma síntese mais elevada do movimento, continuando ligada às poses e formas que a ciência repudiaria. Mas havia uma evolução nas artes mudando o conceito de movimento. “Função do espaço e do tempo, continuidade construída a cada instante, que se deixava recompor apenas em seus elementos imanentes marcantes, em vez de se reportar a formas prévias a serem encarnadas” (DELEUZE, 1983, p. 16). Para ele, o cinema é um órgão que aperfeiçoa e produz uma nova realidade sendo que a verdadeira imagem cinematográfica é muito mais do





que uma representação do mundo pensado e vivido; ela é a busca de horizontes possíveis, de mundos a serem abertos que não são mais do que aquilo que distingue o ser humano enquanto espécie: a possibilidade de ser, de projetar-se num ainda por vir.

Podemos destacar as reflexões deleuzianas sobre o cinema como uma das grandes referências filosóficas contemporâneas para se pensar o poder das imagens. Utilizando pensadores como Peirce e Bergson, Deleuze atualizou a já rica classificação dos signos peircianos sob a luz do universo em movimento bergsoniano, encontrando as características do cinema esteticamente rico, a caminho da imagem-tempo.

1.2. O Olhar bergsoniano da matéria

*A visão é um teste para saber se podemos ver além dela,
A matéria é um teste para nossa curiosidade,
A dúvida é uma prova para nossa vitalidade.
(Waking Life)*

Em Matéria e Memória, de 1896, Bergson escrevia sobre a crise da psicologia: “não se podia mais opor o movimento, como realidade física no mundo exterior, à imagem, como realidade física no mundo exterior, à imagem, como realidade psíquica na





consciência” (DELEUZE, 1983, p. 7). Para ele o corpo tem a função essencial de limitar, como um instrumento de seleção das percepções, sendo falso reduzir a matéria à representação que se tem dela e falso também torná-la algo que produziria nos indivíduos representações de uma natureza diferente delas. Compreende a matéria como um conjunto de “imagens”. Mais do que os idealistas chamam de “representação” e menos do que os realistas chamam de “coisa”. “Uma existência situada no meio do caminho”, bem como entendida pelo senso comum de que o objeto existe nele mesmo, uma imagem dele mesmo, tal como é percebida. (BERGSON, 1999, p. 2)

A matéria como imagem é uma certa existência que aparece imediatamente através da visão, existe por si mesmo, tem atualidade e potência. Dentre os conjuntos de imagens, existe um que o indivíduo conhece melhor, o corpo, que ocupa um lugar especial, o centro de ações, sendo através dele possível perceber o mundo.

Todas as imagens reagem entre si quando os sentidos estão abertos. Uma prevalece sobre as demais na medida em que não é percebida apenas por fora, mediante a percepção desta, mas também por dentro do corpo, produzindo afecções: estímulos que se intercalam recebidos de fora e movimentos que o corpo se propõe a executar:

Interrogo enfim minha consciência sobre o papel que ela se atribui na afecção: ela responde que assiste, com efeito, sob forma de sentimento ou de sensação, a todas as iniciativas que julgo tomar, que ela se eclipsa e desaparece, ao contrário, a partir do momento em que minha atividade, tornando-se automática, declara não ter mais necessidade dela. (BERGSON, 1999, p. 12)





As imagens se configuram a partir dos nervos aferentes, que também são imagens (o cérebro é uma imagem, como veremos adiante), enviando estímulos aos centros nervosos. Essas imagens influem sobre a imagem que se chama corpo, transmitindo movimento e o corpo influi sobre as imagens externas restituindo movimento. Se para Bergson a realidade é um conjunto de imagens, o corpo é a imagem fundamental deste conjunto, organizando as demais com o intuito de possibilitar a ação dos indivíduos sobre o real. É o lugar da percepção e da afecção. Ou seja, a imagem-corpo se desloca entre coisas que lhe exigem esforços perceptivos e de consciência.

Os objetos que ele circunscreve se escalonam distintamente de acordo com a maior ou menor facilidade de meu corpo para tocá-los e movê-los. Eles devolvem portanto a meu corpo, como faria um espelho, sua influência eventual; ordenam-se conforme os poderes crescentes ou decrescentes de meu corpo. Os objetos que cercam meu corpo refletem a ação possível de meu corpo sobre eles. (BERGSON, 1999, p. 15)

Assim, para Bergson, “não há percepção que não esteja impregnada de lembranças”, estas são ações do espírito de lembrar e de perceber, aquela é uma ação da matéria, não existe isoladamente. “Aos dados imediatos e presentes de nossos sentidos misturamos milhares de detalhes de nossa experiência passada” (BERGSON, 1999, p. 30). As lembranças deslocam percepções reais e restabelecem memórias antigas das imagens. Dessa forma, a percepção inteira é uma espécie de visão interior e subjetiva, diferenciando-se da lembrança pela sua maior intensidade.





Uma das principais teses defendidas pelo filósofo é que as questões relativas ao sujeito devem ser colocadas mais em função do tempo do que do espaço. Isto porque por mais breve que seja uma percepção, ela ocupa uma certa duração e exige que a memória prolongue, uma pluralidade de momentos. Uma espécie de contração do real operada por nossa memória, que é a principal contribuição da consciência individual na percepção. Esta recobre uma camada de lembranças e contrai uma multiplicidade de momentos. Praticamente inseparável da percepção, a memória intercala o passado no presente, condensando momentos múltiplos de duração, fazendo-se perceber a matéria no corpo. (BERGSON, 1999)

Mas uma imagem pode existir sem ser percebida, porque entre a presença e a representação existe um intervalo: entre a própria matéria e a percepção consciente que temos dela. "Há para as imagens uma simples diferença de grau, e não de natureza, entre *ser* e *ser conscientemente percebidas*". (BERGSON, 1999, p. 35)

O papel do sistema nervoso é utilizar o estímulo, convertê-lo em procedimentos práticos, pois perceber conscientemente significa escolher, e a consciência consiste, antes de tudo, nesse discernimento prático. Dessa forma, os objetos exteriores são percebidos de onde se encontram: neles, não dentro do ser. Da mesma forma, os estados afectivos são experimentados onde se produzem: num ponto determinado do corpo. A percepção está no exterior, a afecção, ao contrário, no corpo, não havendo percepção sem afecção.





A afecção é, portanto o que misturamos, do interior de nosso corpo, à imagem dos corpos exteriores; é aquilo que devemos extrair inicialmente da percepção para reencontrar a pureza da imagem... A verdade é que a afecção não é a matéria prima de que é feita a percepção, é antes a impureza que aí se mistura. (BERGSON, 1999, p. 60)

A diferença entre afecção e percepção é de natureza, não de grau. "(...) se a percepção mede o poder refletor do corpo, a afecção mede seu poder absorvente". A necessidade da afecção, a ação possível das coisas sobre nós, decorre da existência da própria percepção, a ação possível sobre as coisas.

A consciência na percepção liga, através da memória, uma série ininterrupta de visões instantâneas, que fazem parte antes das coisas do que de nós. A escolha dessas imagens não se dá ao acaso e obedece a ordens como: (1) a escolha se inspira em experiências passadas e (2) a reação não se faz sem um apelo à lembrança.

É nesse circuito de imagens em movimento que Deleuze pensa o cinema. Imagem-percepção, imagem-lembrança, imagem-afecção são alguns dos conceitos bergsonianos com os quais Deleuze concebe o universo do pensamento cinematográfico.





1.3. O universo da imagem-movimento

Em seus estudos sobre as imagens de Bergson, Deleuze compreende um universo, que ele denomina de cinematográfico do movimento. Se movimento é imagem e a verdadeira unidade da experiência é a imagem movimento, então este é o universo: ilimitado de imagem-movimento (termo criado por Deleuze, não encontrado na obra de Bergson), de imagens que atuam e reagem entre si.

Explicamos que a imagem não é um suporte de ação e reação, ela é em si mesma, em todas as suas partes, ação e reação: é o estremecimento, a vibração. Não há coisas, nem consciência, só imagem, sistema de vibração dessas imagens. Deleuze formula imagem = movimento = matéria, pois matéria e imagem se conciliam, não tendo a matéria virtualidade, por definição.

Bergson dit que dans la matière, il n'y a jamais rien de caché. Il y a mille choses que nous ne voyons pas, mais il y a une chose que je sais, comme a priori, comme indépendamment de l'expérience, selon Bergson en tu cas, c'est que si dans la matière, il peut y avoir beaucoup plus que ce que je vois, c'est en ce sens qu'elle n'a pas virtualité.² (DELEUZE, 1981, p. 3)

² Bergson afirma que na matéria não tem nada escondido. Há mil coisas no que vemos, mas há uma que sabemos, a priori, como independente da experiência, segundo Bergson, em todo caso, a matéria pode ter muito mais do que é visto, é nesse sentido que ela não tem virtualidade. (trad. da autora)





Em uma matéria não há mais que movimento. Como visto anteriormente, Bergson defende que este ponto é o do senso comum, não crendo em uma dualidade entre a consciência e as coisas, com este aspecto Deleuze cria o universo cinematográfico: o senso comum é como o ponto de vista da câmera, um agenciamento de imagens-movimento. (DELEUZE, 1981)

As matérias não contêm nada mais do que é dado, não há nada escondido. Durante a percepção dá-se o que Bergson denomina como um fenômeno de retardo: a ação sofrida não se prolonga imediatamente na reação realizada, entre elas há um intervalo, um lapso de tempo, um desvio. Então estamos diante de dois tipos de imagens: as que agem e reagem e as que produzem um lapso temporal. Esse desvio acontece quando uma imagem não sofre reações em todas as suas partes. Isso acontece somente quando o movimento recebido é localizado em alguma parte específica. O primeiro caráter da percepção é de selecionar a excitação recebida: um animal percebe coisas diferentes do homem. Selecionar e eliminar define o fenômeno de desvio, que configura como uma imagem especial.

Considerando a ação sofrida no que permanece, já selecionadas as ações, o indivíduo sente as vibrações pelos centros motores, como se a ação sofrida se dividisse em uma infinidade de caminhos nascentes, uma multidivisão da excitação recebida: a definição bergsoniada do cérebro. Não é uma seleção e sim uma divisão dos movimentos das excitações recebidas por uma infinidade de caminhos, acontecendo como uma espécie de indecisão, como se um pé ficasse em um caminho cortical e o outro pé, em outro caminho (DELEUZE, 1981, p. 6). Dessa forma, identificam-se três finalidades da imagem-movimento especial: separar, dividir e escolher.





E aqui, escolher não significa um nível de consciência. Na definição temporal de Bergson, escolher é integrar a multiplicidade de reações nascentes que se operam no córtex. Uma imagem capaz de selecionar algo nas ações que sofre, de dividir as excitações que recebe e escolher essas ações que realiza em função dessas excitações recebidas, chama-se imagem subjetiva.

Sujeito não é aqui mais que uma palavra para designar o desvio entre a excitação e a ação, a imagem subjetiva é um desvio que define unicamente o que se pode chamar de um centro de indeterminação. Quando há desvio, há um centro de indeterminação, isto é, em função da ação recebida não se pode prever qual será a reação realizada. O sujeito é um centro de indeterminação.

Se as imagens especiais não recebem o todo da ação, eliminam um grande número de partes da imagem/objeto que atua sobre ela, percebemos pouco das coisas. "Bergson dit que c'est notre grandeur de ne pas percevoir assez. Percevoir c'est par définition percevoir pas assez. Si je percevais tout, je ne percevrais pás. Percevoir c'est saisir la chose".(DELEUZE, 1981, p. 8)³

As imagens especiais são as percepções, porque a percepção de uma coisa é esta coisa menos o que não nos interessa. As imagens-movimento estão, em todas as suas partes comunicando-se uma com as outras: trocam movimentos, não sendo esta uma boa condição para perceber, afinal existem objetos que não percebem. Se não há desvio, não há seleção: a percepção nasce da limitação da coisa.

³ Bergson afirma que nossa grandeza está em não perceber tanto, perceber, por definição, é não perceber tanto. Se eu percebo o todo, eu não percebo. Perceber é captar a coisa. (trad. da autora)





1.4. O Plano

A concepção do Plano da Imanência deleuziano (Plano da Matéria em Bergson) é formado de uma série de imagem = movimento = matéria = luz. Lembramos que, sua primeira característica é ser um conjunto infinito de imagens-movimento que agem e reagem em todas as suas faces, sendo também um conjunto de linhas e figuras de luz, não linhas rígidas e geométricas porque neste plano não há nada sólido, assim como direita ou esquerda, acima ou abaixo: a matéria é a luz e o termo correto de sua ação é difundir-se, e não, propagar-se. (DELEUZE, 1982, p 1). Para Deleuze, difusão é um termo mais intenso, em que não identificamos início e fim e isso não significa que as imagens não se apresentam a nada, a nenhuma consciência, “há tantos olhos como queiram, mas o olho, no sentido que vocês possam dar é somente uma imagem-movimento entre outras, então não detém nenhum privilégio” (DELEUZE, 1982, p 2). O olho é tela e as imagens estão num sistema de ação e reação, revelando-se na medida em que forem detidas por uma opacidade qualquer, mas não há sobre o plano uma opacidade, pois as imagens são luminosas por elas mesmas. As coisas são percepções, assim como as imagens nada percebem, as próprias imagens são percepções de si mesmas e de todos os movimentos que atuam sobre ela, implicando a variável tempo. (DELEUZE, 1982, p 2).





Bergson substitui a expressão “cortes instantâneos” no Plano, que abrange imobilidade e recusa a dimensão tempo, por “corte transversal”, comportando o tempo a partir do movimento de translação, que expressa sempre uma mudança qualitativa do Todo, o Plano de Imanência.

Sendo ele próprio imagem, esse corpo não pode armazenar as imagens, já que faz parte das imagens, por isso é quimérica a tentativa de querer localizar as percepções passadas, ou mesmo presentes, no cérebro: elas não estão nele, é ele que está nelas. Mas essa imagem muito particular, que persiste em meio às outras e que chamo meu corpo, constitui a cada instante, como dizíamos, um corte transversal no universal do devir. Portanto é o *lugar de passagem* dos movimentos... (BERGSON, 1999, p. 177)

Dessa forma, temos no Plano um conjunto infinito de imagens-movimento, uma coleção infinita de figuras de luz e uma série infinita de blocos espaço-tempo, que são cortes móveis/temporal no devir universal. A única coisa que pode haver em certos pontos do Plano é um intervalo entre o movimento recebido e o executado. O desvio que torna uma coisa perceptível é o que define um ser vivente do não vivente. O cérebro, por exemplo, é uma imagem entre outras, mas uma imagem com movimento especial que apresenta o máximo de desvio entre o movimento recebido e o executado. O poder dessas imagens especiais está em refletir, deter a luz, proporcionar a tela que faltava para que a luz fosse revelada. Assim, a consciência é opacidade e como tal revela a luz, o que





significa que não é a consciência que clareia as coisas, estas são claras por si só, sendo necessária a imagem vivente para proporcionar a tela sobre a qual esta luz se choca: somos opacidade em um mundo de luz. (DELEUZE, 1982, p 14)

Entramos no universo cinematográfico de Deleuze, que retira da teoria bergsoniana do movimento e da imagem fundamentos que prolongam sua reflexão sobre o cinema. Bergson pensa a conjunção do movimento e da imagem, tendo a imagem-movimento e, Deleuze buscou a junção da imagem-movimento com a imagem cinematográfica: se o universo é luz e o vivente, uma imagem especial que proporciona a tela para que esta imagem se difunda, vivemos o cinema.

A diferença entre os dois filósofos encontra-se justamente neste conceito: Bergson vê o cinema como “o aparelho mais aperfeiçoado da mais velha ilusão”, já Deleuze pensa o cinema como “um órgão que aperfeiçoa uma nova realidade”.

Temos visões quase instantâneas da realidade que passa e, como elas são características dessa realidade, basta-nos alinhá-las ao longo de um devir abstrato, uniforme, invisível, situado no fundo do aparelho do conhecimento, para imitar o que há de característico nesse mesmo devir. Percepção, inteligência, linguagem, em geral procede assim. Quer se trate de pensar o devir ou de o exprimir, ou até de o perceber, o que fazemos é apenas acionar uma espécie de cinematógrafo interior. Resumiríamos portanto assim tudo o que atrás ficou dito: *o mecanismo do nosso conhecimento vulgar é de natureza cinematográfica.*
(BERGSON, 1973, p. 298)

O cinema opera por meio de fotogramas... Mas o que ele nos oferece... não é o fotograma, mas uma imagem média à qual o movimento não se acrescenta, não se adiciona: ao contrário, o movimento pertence à imagem-média enquanto dado imediato. Objetar-se-á que o mesmo acontece no caso da percepção natural. Mas aí a ilusão é corrigida antes da percepção pelas condições que a tornam possível no sujeito... Em suma: o cinema oferece uma imagem à qual acrescentaria movimento, ele nos oferece imediatamente uma imagem-movimento. (DELEUZE, 1983, p. 11)





Muitas vezes, Bergson utilizou a fotografia para exemplificar uma visão estável e artificial da mobilidade da vida: “a forma é apenas uma fotografia de uma transição” (BERGSON, 1973, p. 268). Mas Deleuze destaca o cinema como “uma nova prática das imagens e dos signos, da qual a filosofia deve fazer tanto a teoria como a prática conceitual” (DELEUZE, 1983, p. 85), com o objetivo de se constituir “os conceitos do cinema” ou “os conceitos que o cinema suscita”, construindo um olhar da vida e do cinema simultaneamente, como a arte nietzschiniana, que também é uma inspiração de Deleuze.

Para Nietzsche a arte deve ser entendida como criadora da vida, aumentando a potência do indivíduo como força reinterpretable para bons afetos⁴, como atividade do pensamento, movimento da existência, forma de superar os limites, alcançar o conhecimento intuitivo, (NIETZSCHE, 1974, p. 299).

Uma obra de arte deve, ao menos, marcar os segundos. É como o plano fixo. Um meio de nos fazer perceber tudo o que há na imagem. Velocidade absoluta, que talvez nos faça perceber, ao mesmo tempo, o caráter da lentidão, ou até mesmo da imobilidade. Imanência. (DELEUZE, 1998, p. 43)

⁴ No livro principal de Spinoza, que se chama *Ética* e está escrito em latim, encontramos duas palavras: “*affectio*” e “*affectus*”. Alguns tradutores, muito estranhamente, traduzem-nas da mesma maneira. É uma catástrofe. Eles traduzem os dois termos, *affectio* e *affectus*, por “afecção”. Eu digo que é uma catástrofe porque, quando um filósofo emprega duas palavras é que, por princípio, ele tem razão, e além disso o francês fornece-nos facilmente as duas palavras que correspondem rigorosamente a *affectio* e *affectus*, que são “*affection*” [afecção] para *affectio* e “*affect*” [afeto] para *affectus*. Alguns tradutores traduzem *effectio* por afecção e *affectus* por sentimento, é melhor do que traduzi-los pela mesma palavra, mas eu não vejo a necessidade de recorrer à palavra “sentimento” já que o francês dispõe da palavra “*affect*” [afeto]. Assim, quando eu emprego a palavra “afeto” ela remete ao *affectus* de Spinoza, e quando eu disser a palavra “afecção”, ela remete ao *affectio*. (DELEUZE, 1978, p. 1)





Mesmo tendo visões conceitualmente diferentes a respeito do cinema, Deleuze levanta o “bergsonismo profundo do cinema em geral” (DELEUZE, 1983, p.87). Bergson usava o adjetivo “cinematográfico” para explicitar o modo como o nosso pensamento e conhecimento usuais falhavam: “o mecanismo do nosso conhecimento usual é de natureza cinematográfica” (Bergson, 1973, p. 271), criticava.

Não é uma crítica que Deleuze constrói a Bergson, mas a experimentação de uma forma de pensamento que o cinema levanta e tece relações entre a imagem, a vida, a realidade e os objetos. Na concepção deleuziana, o cinema, mais do que servir para pensar, pensa ele próprio. É também um órgão do pensamento, sendo dessa forma um órgão da realidade: o cinema é produtor de realidade e temos que olhar o cinema enquanto pensamento com imagens (DELEUZE, 2004, 76). Sua busca era a soma da imagem-movimento, tempo e imagem cinematográfica: se temos a imagem-movimento, o cinema cria o auto-movimento da imagem, mas na evolução da cinematografia o movimento deixa de ser essencial, trazendo o primazia da imagem-tempo, conceitos que serão pensados no universo de *Waking Life*.





Parte 2
Um Enquadramento
Deleuze e Peirce

2.1. A imagem do pensamento

Quando se compreende o pensamento de três formas, conforme Deleuze propõe, nos três planos diferentes, tem-se a filosofia a pensar por conceitos, a ciência por funções e a arte por sensações, perceptos e afectos que não se confundem com percepções e sentimentos, pois são “independentes do estado daqueles que o experimentam”. Neste sentido, a obra de arte é um ser de sensações, criada pelo artista com blocos de perceptos e afectos⁵. A criação é a “única coisa no mundo que se conserva, embora não dure mais que seu suporte material”, não depende da existência nem experimentação de um espectador, “o que se conversa, a coisa ou a obra de arte é um bloco de sensações, isto é, um composto de perceptos e afectos” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 213).

⁵ Porque perceptos não são percepções. O que busca um homem de letras, um escritor ou um romancista? Acho que ele quer poder construir conjuntos de percepções e sensações que vão além daqueles que sentem. O percepto é isso. É um conjunto de sensações e percepções que vai além daquele que a sente... Há páginas de Tolstoi que descrevem o que um pintor mal saberia descrever... Eles (os escritores) tentam dar a este complexo de sensações uma independência radical em relação àquele que a sentiu. (DELEUZE, 2005, p. 46)





Por enquanto, dispomos apenas de uma hipótese muito ampla: das frases ou de um equivalente, a filosofia tira *conceitos* (que não se confundem com idéias gerais ou abstratas), enquanto que a ciência tira *prospectos* (proposições que não se confundem com juízos), e a arte tira *perceptos* e *affectos* (que também não se confundem com percepções ou sentimentos). Em cada caso, a linguagem é submetida a provas e usos incomparáveis, mas que não definem a diferença entre as disciplinas sem construir também seus cruzamentos perpétuos. (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 37)

A experiência artística torna-se uma busca de horizontes possíveis e mundos a se abrirem, a projeção de um devir, pois “pintamos, esculpimos, compomos, escrevemos com sensações”, que não possuem referência, “uma semelhança produzida por seus próprios meios, e o sorriso sobre a tela é somente feito de cores, de traços, de sombra e de luz”. (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 216). Assim é a imagem cinematográfica para Deleuze: muito mais que uma representação do mundo vivido. O próprio pensamento é a imagem, que toma por objeto o pensamento, pois quando o movimento se torna automático consegue alcançar o que outras artes almejam, “converte em potência o que era só possibilidade”.

Somente quando o movimento se torna automático é que a essência artística da imagem se efetua: a produção de um “choque no pensamento, comunicar vibrações ao córtex, tocar diretamente o sistema nervoso central” (DELEUZE, 1990, p. 189). A ação





do movimento automático do cinema desperta o autômato espiritual⁶, criando o circuito de pensamentos que agem com a imagem-movimento, obrigando a pensar sob a ação desses movimentos, “um choque que desperta o pensador em vocês”. (DELEUZE, 1990, p. 190)

Apesar de mostrar-se insuficiente, a concepção do *cinema sublime* é um exemplo claro que Deleuze nos dispõe para o entendimento desta relação, pois foi concebido dentro da possibilidade do cinema comunicar choques através de suas imagens despertando o pensador no espectador. Um choque como a montagem de Eisenstein, “o próprio processo intelectual, ou que, ante o choque, pensa o choque” (DELEUZE, 1990, p. 191). “O cinema, a mais avançada das artes, deve estar em posição avançada nesta luta. Que ele indique aos povos o caminho da solidariedade e da unanimidade no qual devemos nos mover (EINSENSTEIN, 2002, p. 13). Mas tal montagem esvaziou-se de sua função, principalmente devido às produções de baixa qualidade de imagens, filmes que privilegiam a ação. Por outro lado, a evolução do cinema nos apresenta inúmeras variações de imagens e com elas infinitas possibilidades da crença no real, pois a relação entre cinema e pensamento, no olhar deleuziano, também é permeada pela busca da crença no mundo, reflexões presentes em toda sua filosofia. A questão não é como o cinema nos dá a ilusão, mas como o cinema nos restitui a crença no mundo: pensar o pensamento e propor-lhe uma nova imagem.

⁶ Termo inspirado por Espinosa: quando afetado pela alegria, a potência do ser aumenta, quando afetado pela tristeza, a potência de agir do ser diminui. Assim delineiam-se os autômatos espirituais, as idéias sucedem-se e nessa constância as potências aumentam e diminuem sobre uma linha contínua na existência. Isso define





O fato é que já não acreditamos neste mundo. Nem mesmo nos acontecimentos que nos acontecem, o amor, a morte, como se nos dissessem respeito apenas pela metade. Não somos nós que fazemos cinema, é o mundo que nos aparece como um filme ruim... é o vínculo do homem com o mundo que se rompeu... O homem está no mundo como numa situação ótica e sonora pura. A reação da qual o homem está privado só pode ser substituída pela crença. Somente a crença no mundo pode religar o homem com o que ele vê e ouve. É preciso que o cinema filme, não o mundo, mas a crença neste mundo, nosso único vínculo. Repetidas vezes já se perguntou qual a natureza da ilusão cinematográfica. Restituir-nos a crença no mundo: este é o poder do cinema moderno (quando deixa de ser ruim). (DELEUZE, 1990, p. 207)

O desenvolvimento do cinema e das imagens através de grandes diretores nos apresenta novas possibilidades de formas e narrativas, construídas com elementos além das imagens-movimento, em que estas deixam de estimular o choque através de estímulos sensório-motores, trazendo sensações puramente visuais “cujo drama resultaria de um choque feito para os olhos, feito, se ousarmos dizer, da substância mesma do olhar”, como entenderemos *Waking Life*. Para Deleuze, essa ruptura do sensório-motor também sinaliza o rompimento do vínculo entre o homem e o mundo, “isso porque ele é surpreendido por algo intolerável no mundo e confrontado com algo impensável no pensamento. Essa é a evolução, a ruptura da imagem-movimento em favor da imagem-tempo”. (DELEUZE, 1990, p. 205)

afeto (affectus), o existir.





... as imagens-tempo não se definem com relação aos processos de integração, diferenciação e especificação de imagens, como a imagem-movimento, mas através da qualidade intrínseca daquilo que vem a ser na imagem (seriação) e pela coexistência de relações de tempo na imagem (ordenação). A série (qualidade) e a ordem (coexistência) do tempo rompem com o tempo cronológico, linear, e promovem outros modos de narração e narrativa no cinema. (PARENTE, 2001, p. 37)

“Os grandes autores de cinema nos parecem confrontáveis não apenas com pintores, arquitetos, músicos, mas também com pensadores. Eles pensam com imagens-movimento e com imagens-tempo, em vez de conceitos” (DELEUZE, 1983, p.7). O primeiro tipo de imagem é exterior, objetiva e ligada à matéria, ao mundo sensível e formada pelo encadeamento das imagens percepção, afecto e ação. A imagem-tempo já é subjetiva, ligada a um ponto de vista, ao mundo interior e tem a capacidade de conter todos os tempos simultaneamente. Estas são as duas faces da imagem analisadas por Deleuze em sua taxionomia. Imagem-movimento e imagem-tempo coexistem em todos os filmes, mas é a preponderância de cada uma delas que vai determinar o estilo da obra, e sua forma de recepção pelo espectador.

Os filmes de imagem-movimento, com ênfase na imagem-ação, são característicos do cinema clássico produzido em Hollywood e resultam diretamente da montagem entre as imagens-percepção, imagens-afecção, imagens-ação e suas intermediárias, conforme as leis de um esquema sensório-motor. Os filmes de predominância do regime da imagem-tempo têm como seu





representante maior o neo-realismo italiano do pós-guerra, a nouvelle vague e hoje algumas obras do cinema oriental, caracterizando-se pela ruptura do esquema sensório-motor por uma situação ótica pura. “Um cinema de vidente”, não mais de ação e sim de ascensão de situações puramente óticas e sonoras em que o personagem se torna uma espécie de espectador, como *Waking Life* (EUA, 2001), que traz a crise da imagem-ação, predominando a narrativa da imagem-tempo, uma certa potência motora que aumenta a aptidão de ver e ouvir, um aspecto de sonho-paralelo. (DELEUZE, 1990, p. 13).

Um olhar apressado sobre esta produção pode considerá-la nonsense, surrealista ou até um filme realizado apenas para mostrar a técnica da rotoscopia. Entretanto, nossa análise o compreende como um cinema que traz a imagem-tempo, dentre suas inúmeras possibilidades: a representação da imagem direta do tempo, a possibilidade do real e a dissolução de fronteiras em todos os aspectos da vida. Filmado de modo intimista, o diretor Richard Linklater produziu dois filmes em um só: inicialmente rodou todas as cenas do filme com os atores do elenco e, após as filmagens, mais de trinta animadores recobriram cada cena através de computação gráfica, transformando-o em um longa de animação. As imagens trazem a liquidez que ultrapassa o sensório-motor: é o cinema de vidente que atrai o espectador e desperta inúmeras sensações corporais e visuais. Além disso, é um filme de pura intertextualidade que exige amplo conhecimento de pensamentos filosóficos, assim como de outras produções dirigidas por Linklater. Durante uma exibição feita por um macaco, por exemplo, um homem que desce uma colina mostra, ao fundo, uma cena do filme *Sonhos de Akira Kurosawa*





(1990), da mesma forma, durante o filme, outro personagem é visto usando uma camisa do filme *Slacker* (1991), primeiro filme do diretor.

Waking Life traz a ruptura da imagem-movimento, o que Deleuze chama de “cinema de vidente”, com ascensão do visual e do sonoro, não mais da ação. Uma evolução da imagem que adquire aspecto de sonho-paralelo, por “não ser mais um prolongamento motor que se estabelece, é antes uma relação onírica, por intermédio dos órgãos do sentido”. (DELEUZE, 1990, p. 12). Linklater, além de “brincar” com as imagens sem o compromisso da direção fotográfica, o que lhe permitiu “vagar” por vários planos de referência, tem no seu filme, como seu personagem principal, um náufrago no mundo moderno, na forma da perambulação e no afrouxamento dos vínculos característicos da imagem-movimento. Apesar de já expor a ruptura da imagem-movimento, suas variações também estão presentes e podemos visualizá-las quando nossa compreensão passa pelos dezenove blocos/quadros pelos quais se constrói o filme.

2.2. Deleuze e Peirce: as categorias de signos e imagens

Na construção de sua taxionomia, a fim de compreender essas imagens, além da inspiração em Bergson que oferece as possibilidades de pensar as variações da imagem cinematográfica, Deleuze recorre a Peirce, pois examina estas imagens em função dos





signos que as compõem. Ambos compreendem, embora de maneira diferente, o signo como “o que nos força a pensar”, e pensar é movimento exercido pelos signos como se forçasse à atividade do pensamento no sentido de construir, decifrar ou criar sentidos. “O signo é o objeto de um encontro; mas é precisamente a contingência do encontro que garante a necessidade daquilo que ele faz pensar” (PEIRCE, 1972, p. 96). Mas, se para Peirce o signo “é um objeto que, de uma parte, está em relação com seu objeto e, de outra parte, com um interpretante, de maneira tal a colocar o interpretante para com o objeto numa relação que corresponde à sua própria relação com o objeto” (1972, p. 143), para Deleuze o signo “é uma imagem particular que remete a um tipo de imagem, seja do ponto de vista de sua composição bipolar, seja do ponto de vista de sua gênese” (1990, p. 46). Isso porque Deleuze propõe o grau zero do signo, um signo de gênese.

Em suas correspondências com Lady Welby, Peirce contempla sua classificação de maneira simples, as categorias que ele chegou a chamar “do Pensamento e da Natureza”:

Emprestando ao vocábulo “Ser” o mais amplo sentido possível, para nele incluir tanto idéias quanto coisas – e não só idéias que se vislumbram, mas também idéias que efetivamente ocorrem – eu definiria Primeiridade, Secundidade e Terceiridade em termos seguintes:

Primeiridade é o modo de ser daquilo que é tal como é, positivamente e sem referência a qualquer outra coisa.

Secundidade é o modo de ser daquilo que é tal como é, com respeito a um segundo, mas independente de qualquer terceiro.

Terceiridade é o modo de ser daquilo que é tal como é, colocando em relação recíproca a um segundo e um terceiro. (PEIRCE, 1972, p. 136)





Muitos de vocês sabem o que é um quadro de Mendeleiv em química. O que eu desejo é uma classificação de signos sob a forma de um quadro de Mendeleiv, onde existem casas vazias. E eu diria. Como pode não existir signos aí? Deveria haver algum. E rapidamente inventaríamos um. E seria bom porque rapidamente poderíamos fazer cinema com esses signos ainda desconhecidos. Nós podemos não conhecê-los, mas diríamos: está faltando, não o encontramos, não sabemos qual é. Pode ser que um de vocês o encontre. Eu preciso disso. (DELEUZE, 1983, p.3)

A primeiridade peirceana está ligada às qualidades de sentimento, ao virtual de Bergson, pura intensidade, conjugação de afectos e perceptos. “A qualidade em si mesma, independentemente de ser percebida ou recordada... A qualidade *vermelho* não é pensada como pertencendo a uma pessoa ou como relacionada a uniformes. É simplesmente uma possibilidade positiva peculiar, independente de tudo o mais” (PEIRCE, 1972, p. 136). Relaciona-se com a imagem-afecção, qualidade de potência, expressas apenas por um rosto, expressão, imagem que absorve as ações que vêm de fora, que não as responde, retendo-as segundo afetos íntimos. A expressão afetiva é o primeiro plano responsável por captar uma imagem-afecção como no diálogo sobre o cinema. É um momento de montagem e enquadramento onde predomina a imagem-afecção, além do diálogo que também nos remete a afecção. Quando a câmera fecha nos olhos do personagem “dentro do filme” (0:58:33)⁷, temos a mais bela imagem-afecção, em que os olhos do

⁷ Para facilitar as referências do filme, optamos por indicar o tempo em que se localizam os trechos citados na forma (hora: minuto: segundo), referente ao DVD de distribuição no Brasil, conforme Referência Bibliográfica.





personagem transbordam a potência de sentimentos, a potência do momento sagrado. O que nos remete ao sagrado, a beatitude espinosista em que se conhece a essência singular, de Deus e das coisas exteriores, um mundo de intensidades puras e o auto-afeto:

...formamos aqui idéias que são como puras intensidades, onde minha própria intensidade irá convir com a intensidade das coisas exteriores, nesse momento se dá o terceiro gênero porque, se é verdade que nem todos os corpos convém uns aos outros, se é verdade que, do ponto de vista das relações que regem as partes extensas de um corpo ou de uma alma, as partes extensivas, nem todos os corpos convém uns aos outros, todos eles serão concebidos como convenientes uns aos outros se vocês chegarem a um mundo de puras intensidades. Nesse momento, o amor que vocês têm por si mesmos é ao mesmo tempo, como diz Spinoza, o amor às outras coisas, é ao mesmo tempo o amor de Deus, é o amor que Deus tem por si mesmo, etc. (DELEUZE, 1978, p. 17)

A cena é complementada pelo primeiro-plano do personagem "fora do filme" (0:5:38), que se mostra totalmente afetado pelo diálogo, e sendo a cena no "escuro do cinema", fixamos nosso olhar no brilho de seus olhos, formando uma corrente de afetos.

A mão do filósofo que nos fala de evolução (0:15:25), mesmo não sendo o primeiro plano de um rosto, é uma imagem-afecção. Seu enquadramento e o movimento dado às linhas através da animação transmitem energia e configuram uma rostidade ao movimento e ao modo como o personagem articula suas mãos dentro do contexto.

Entre a primeiridade e secundidade, a imagem-percepção e imagem-ação, temos a imagem-pulsão, a energia na conceituação de Deleuze. Segundo ele, é um tipo de imagem difícil de ser atingida, até mesmo definida ou identificada, pois de certo





modo está prensada entre a imagem-afecção e a imagem-ação, uma violência manifesta antes de entrar em ação (DELEUZE, 1983, p. 170). Da mesma forma, "é difícil chegar à pureza da imagem-pulsão, e, sobretudo nela permanecer, nela encontrar abertura e criatividade suficientes" (DELEUZE, 1983, p. 170). Para Deleuze, os naturalistas foram os grandes autores que conseguiram sustentar tal imagem. É quando, em *Waking Life*, voando em um céu vermelho, entramos, através da câmera, entre muros, arames farpados, grades de janelas e grades de celas e nos deparamos com o discurso de um homem vermelho (índice de raiva), que explica passo-a-passo a violência que planeja aos seus inimigos; ou o relato de uma situação no bar (0:42:25), onde o homem que conta a história, aos poucos, vai sendo tomado pela vontade de ação, uma pulsão. Estas imagens trazem o mundo visto através do Bem e do Mal, como se a pressão do meio fosse condicionante do caráter individual, típico do naturalismo, "um ato que arrasta, dilacera, desarticula... uma relação constante de predador e de presa". (DELEUZE, 1983, p. 170)





Fig.2: O discurso anárquico do motorista é também um exemplo de imagem-pulsão





Fig.3: Imagem-pulsão, entre a imagem-afecção e a imagem-ação





Atravessando a imagem-pulsão, chegamos à secundidade, “a experiência de esforço privado da idéia de objetivo... ‘esforço’ é demonstração suficiente de que as pessoas supõem possuir essa idéia; e é o quanto basta” (PEIRCE, 1972, p. 137). Para SALES (2004, p. 10) “o segundo é o espaço do atual bergsoniano, do existente, do individuado, dos fatos, daquilo que diz respeito às ações, paixões e tensões. É o nível de uma resposta motivada por um primeiro, de uma reação: questão de oposição, relação com aquilo que gera efeitos sobre os sentidos”. A imagem-ação pertence a este reino, tendo por signos índices. Nela, ação e reação se apresentam de modo contínuo como um jogo ininterrupto entre os discursos e os acontecimentos. Em *Waking Life*, este tipo de imagem não se concretiza no todo da narração (característica de uma narrativa cristal composta de imagem-tempo), nem na grande forma (SAS), em que em uma situação se desempenha uma ação no sentido de restabelecer uma nova ordem, ou mesmo na pequena forma, em que a imagem vai da ação a uma situação parcialmente desvendada, como um esquema sensório-motor invertido.

A cena da cadeia, mesmo sendo imagem-pulsão, permanece nesta, não se concretiza a ação. No diálogo do bar, temos uma nova situação após os disparos da arma do cliente no barman, mesmo não sendo uma ação esperada dentro da pulsão (relacionada com uma história contada, e não com a situação corrente) que estava sendo motivada, transitamos na grande forma (S.A.S.). São poucas as imagens-ação dentro de *Waking Life*, o que temos são possibilidades que não se concretizam efetivamente, como na viagem do personagem principal no carro-barco. Ele não sabe onde descer e o passageiro do lado indica aonde deve ir - *Onde é isso? Não sei, mas é um lugar e determinará o desenrolar do resto de sua vida* (0:07:38). Torna-se um suspense no qual





esperamos uma ação para o desenvolvimento de uma nova situação. Ao desembarcar, o personagem depara-se com um papel na rua e, após ser atropelado acorda novamente, a situação permanece. *Mantendo o estado de partida, mesmo ao chegar*, como afirma o "motorista" do carro-barco.

A imagem-transformação, mudança de estado, dá-se qualitativamente no todo. Se na primeira cena entendermos o personagem principal como uma criança, o "despertar" de consciência, as transformações, a imagem-reflexão (imagem de transformação) atravessam o filme na progressão do tempo a ponto da primeira cena se repetir na final, agora com o personagem adulto. As imagens fazem parte da jornada do personagem e trazem índices da transformação a se realizar no todo, levando a ação para níveis mais elevados da terceiridade.

Olhar o relógio e não se dar conta das horas (0:17:04), ou perceber o tempo líquido é um índice da virtualidade do momento, que já desperta uma transformação, assim, como quando o personagem encontra o "catalisador de sonho" (0:50:30), que explica como identificar um sonho, e, apesar do personagem pensar estar "lúcido", tendo conhecimento de inúmeras informações, percebe, ao mexer no interruptor para apagar as luzes (0:53:19), que ainda está vagando no "universo paralelo", conforme ele mesmo define. A partir deste acontecimento, percebemos que o personagem adquire outra postura perante os diálogos e personagens que cruzam o seu caminho, como a mulher que pede para não ser tratada como formiga (1:05:17). Consciente de seu sonho, o





personagem afirma não estar em um mundo objetivo e racional, *não é um estado físico, parece mais um amplo espectro de consciência. A lucidez oscila, neste momento sei que estou sonhando* (1:09:02).

“Finalmente, terceiridade, que aproxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual, correspondendo à camada de inteligibilidade, ou pensamentos em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo” (SANTAELLA, 2002, p. 51) O terceiro é a lei, a própria cultura, a racionalização, “a relação triádica existente entre um signo, seu objeto e o pensamento interpretante” (PEIRCE, 1972, p. 142), a linguagem e o pensamento. A imagem-relação, ou imagem-mental vincula-se a terceiridade peirceana, a do sentido propriamente dito, da significação.

Sem dúvida a imagem-afecção já comportava o mental (uma pura consciência). E a imagem-ação também o implicava, no objetivo da ação (concepção), na escolha dos meios (julgamento), no conjunto das implicações (raciocínio). Com mais razão ainda, as “figuras” introduziam o mental na imagem. Mas fazer do mental o objeto próprio de uma imagem, uma imagem específica, explícita com suas próprias figuras, é completamente diferente... Quando falamos de imagem mental queremos dizer outra coisa: é uma imagem que toma por objetos de pensamento. (DELEUZE, 1983, p. 243)

Deleuze situa a imagem-relação de maneira a ligá-la ao pensamento, às interpretações, ao mental, ao raciocínio, ao lógico: “É uma imagem que toma por objeto relações, atos simbólicos, sentimentos intelectuais” (DELEUZE, 1983, p. 244), o limite da imagem-movimento em que *Waking Life* se situa, em que a imagem virtualizada atualiza-se na relação com o espectador. “O diretor, o filme e o





público que deve entrar no filme” (DELEUZE, 1983, p. 248). Assim a imagem deve ser pensada, através da inferência de significação, rompendo a contemplação passiva. Em entrevista, Richard Linklater afirma que um terço da cena foi escrita pelos próprios atores, todos se transformam em co-autores, inclusive o espectador que experimenta sensações sonoras e óticas puras. A soma de elementos do filme apresenta-nos também o personagem reduzido a uma situação ótica, ele pouco intervém na trama. Durante vários diálogos é um contemplador deixando-se afetar, não há ação, há salto qualitativo e tomada de consciência. A imagem-mental traz a ruptura do sistema sensório-motor da imagem-movimento.

Do primeiro ao terceiro, notamos, há uma via expressa de formalização, de normalização, de organização, de codificação, de abstração, de estratificação, de visibilidade. Pelo inverso, do terceiro ao primeiro, estamos nos aproximando dos fluxos, das partículas, das difusões, das vibrações, das névoas, das brumas, da dança molecular do invisível... Arriscaríamos dizer que, se há “verdades” no mundo, elas estarão muito mais do lado de um primeiro: teríamos pois de tentar enxergá-lo, torná-lo visível. Valorizar o primeiro seria, como propôs Deleuze, reverter o platonismo... (SALES, 2004, p. 11)

Assim, as categorias peircianas de primeiridade, secundidade e terceiridade são imagem-movimento: imagem-afecção, imagem-ação e imagem-relação. Deleuze, complementando as categorias, propõe uma zeridade. “O modelo seria antes um estado de coisas que não pararia de mudar, uma matéria fluente onde nenhum ponto de ancoragem ou centro de referência seriam imputáveis... não algo que estaria escondido atrás da imagem, mas, ao contrário, a identidade absoluta da imagem e do movimento”. (Deleuze, 1983, p. 78).





E a percepção não constituirá na imagem-movimento um primeiro tipo de imagem sem se prolongar nos outros tipos, se houver: percepções de ação, de afecção, de relação, etc. A imagem-percepção será pois como um grau zero na dedução que se opera em função da imagem-movimento: haverá uma “zeridade” antes da primeiridade de Peirce. (DELEUZE, 1990, p. 45)

A imagem-percepção encontra-se na zeridade, caracterizando-se comumente no cinema quando a câmera vê um personagem que vê, através de um enquadramento fechado. Para Deleuze é como mergulhar na zeridade, por ser uma potência de percepção pura. A cena de abertura de *Waking Life* mostra o jogo visto pelas crianças (0:00:26), depois do primeiro-plano no garoto, este olha para o céu, vê o cometa através de uma imagem-percepção (0:01:26); chegando a estação de trem, enquanto telefona para um amigo, o rapaz percebe a mulher sentada e o cenário no qual esta se encontra (0:05:20). As cenas em que o personagem se desloca flutuando foram filmadas durante vôos de balão e remetem ao olhar do personagem, como um cine-olho, exemplo de imagens-percepção.

A taxionomia de Deleuze não é uma simples classificação, é um agenciamento de pensamentos (Bergson e Peirce, imagens, signos e cinematografia), através do qual Deleuze pensa e experimenta o cinema e as variações das imagens. Para ele, a imagem-mental trouxe a ruptura da imagem-movimento no cinema e deste intervalo emergiu uma imagem transparente, a imagem-tempo que ultrapassa a terceiridade de Peirce, como veremos.





Parte 3
O cristal
Waking Life

3.1. Novas imagens e novos signos

São as experiências óticas e sonoras, repletas de opsignos e sonsignos, o que nos apresenta o “cinema direto” (DELEUZE, 1990, p. 52), diferentemente do cinema onde se predomina o regime da imagem-movimento. Neste, só podemos obter uma representação indireta do tempo, “o tempo como curso”, resultante da montagem, da síntese de imagens, “dirigindo-se como tal a um espectador que já não é mais o centro de sua própria percepção”. Por outro lado, as imagens-tempo alcançam a apresentação direta do tempo através de seus signos, como um personagem, um elemento da quarta dimensão. Dessa forma concebemos *Waking Life*: para além da imagem-movimento. Ler este filme exige uma nova postura do espectador, que vivencia novos signos: “o cinema de vidente, não mais de ação”. Para o personagem não há espaço de predominância, há desconexão, ele surge e se desloca no tempo, sem objetivo de ação, mas de encontrar-se constantemente entre sensações óticas e sonoras. É um puro e silencioso caminhar, perambular⁸

⁸ Deleuze define a forma da balada/perambulação como um dos principais caracteres pelos quais ele define a crise da imagem-ação (DELEUZE, 1990, p. 11)





e mergulhar entre planos que desafiam (rompem) o esquema sensório-motor, característico da imagem-ação, em que percepção e ação, não se encadeiam mais. “É o regime da variação universal, que ultrapassa os limites humanos do esquema sensório-motor, rumo a um mundo não-humano, onde movimento iguala matéria, ou então, rumo a um mundo sobre-humano, que atesta um espírito novo” (DELEUZE, 1990, p. 11).

A imagem-tempo não implica a ausência de movimento (embora comporte, com freqüência, sua rarefação), mas implica a reversão da subordinação, já que não é o tempo que está subordinado ao movimento, é o movimento que se subordina ao tempo... A imagem-tempo tornou-se direta, tanto quanto o tempo descobriu novos aspectos... quanto a montagem ganhou novos sentidos. (DELEUZE, 1990, p. 322)

Waking Life nos apresenta a liberação da ação, tornando a imagem ótica e sonora pura, contendo os elementos destacados desta imagem. O personagem é uma espécie de espectador dos acontecimentos, que em sua perambulação atravessa o filme ouvindo ou dialogando com outros interlocutores que encontra pelo caminho (o sonoro). O “afrouxamento do vínculo sensório-motor” dá-se principalmente nas sensações que a técnica da rotoscopia transmite ao espectador do filme. Mas, um questionamento pode surgir quando se trata de conceber a imagem-tempo nesta animação.

É estranho ao cinema qualquer outro sistema que porventura reproduza o movimento através de uma ordem de poses projetadas de modo a passarem umas através de outras, ou a “se transformarem”. É o que fica claro quando se tenta definir o desenho animado: se ele pertence inteiramente ao cinema é por que aqui o desenho não constitui mais uma pose





ou uma figura acabada, mas a descrição de uma figura que está sempre sendo feita ou desfeita, através do movimento de linhas e de pontos tomados em momentos quaisquer do seu trajeto... Ele não nos apresenta uma figura descrita num momento único, mas a continuidade do movimento que descreve a figura. (DELEUZE, 1983, p.14)

Estará assim o desenho animado dentro da concepção das imagens-movimento. Mas *Waking Life* não pertence exclusivamente a esse sistema e isso o torna mais rico em elementos na própria imagem, que violentam ao forçar os olhos a enxergarem o que está “por trás” da animação, “o que há para se ver na imagem e não mais o que veremos na próxima imagem” (DELEUZE, 1990, p. 323). Linklater consegue chegar a essas imagens através da rotoscopia. Na verdade realizou inúmeros filmes em um só, como a construção de um hiper-filme, porque ele inicialmente rodou todas as cenas com os atores do elenco, repassando-as depois para uma equipe de animadores, que recobriram cada cena através da computação gráfica, transformando o filme em um longa de animação.

Havia um animador para cada personagem, como se as características destes se misturassem com a dos atores a serem recobertos. Em uma entrevista, o diretor afirma: “então, era eu trabalhando com animadores, como um compositor. Você fala sobre os temas, a vibração e o espírito da peça e eles juntam suas habilidades para compor tudo, e você trabalha a partir deste ponto” (LINKLATER, 2001). Característica da imagem-tempo, como um processo de devir criativo, conservando-se ainda aquilo que Deleuze e Guattari chamaram de “estratos de subjetivação e de organismo”, devir vários personagens, “radicalizando cada idéia ou e curiosos





tipos". Uma rara e preciosa oportunidade de experimentar-se como multiplicidade de máscaras, afirmando por fim o devir em todas as suas possibilidades, "liberar, inclusive para trás, a pluralidade de mundos possíveis, de todos os possíveis que deixaram de se efetivar e que não adquiriram consistência histórica". (FERRAZ, 2002)

O plano da imagem-tempo dispõe de uma nova concepção do mundo. Ele existe: não é algo que se torna, é algo que passa, movimento circular que já se repetiu uma infinidade de vezes e que realiza o seu destino até o infinito (PERUSSI, 2001, 175). É a grande possibilidade da arte cinematográfica, o convite ao excesso, às pulsões das idéias, afirmando o devir e suas possibilidades, com todos os possíveis deixados em aberto. *Meu transporte é a extensão da minha personalidade. Essa é minha janela para o mundo, afirma o motorista apontando para o carro-barco. A cada minuto um novo espetáculo. Posso não entender, posso não concordar. Mas aceito e acompanho a maré... siga com a corrente, o mar não recusa nenhum rio. A idéia é permanecer numa partida constante mesmo ao chegar... a viagem não pede explicações. É aí que vocês entram. Como se chegasse ao planeta com uma caixa de lápis de cor. Pode ser de oito cores, pode ser de dezesseis. Mas o segredo é o que você faz com eles e as cores que lhe foram dadas. Não se preocupe em colorir somente entre as linhas. Vá além! Pinte a página!* (00:06:25)

Com a rotoscopia, as imagens alcançaram transparência e liquidez, por isso a predominância dos novos signos da imagem-tempo, os opsignos e sonsignos. São imagens-sonho, situações-diálogo, de conteúdo filosófico, conversas de bar, olhares da paisagem





pela janela de um trem, encontros com pessoas estranhas e conhecidas, fazendo da visão um meio de conhecimento e ação, mas não necessariamente por isso, a entendemos como imagem-tempo.⁹

3.2. Do sonho a imagem cristal

Bergson destaca que o reconhecimento automático, instaura-se através de um esquema sensório-motor e, ao contrário, o reconhecimento atento, não se prolonga em movimento e sim em elementos que diferem-se de natureza que buscam uns aos outros acessando uma infinidade de planos, não evocando uma mera lembrança e sim visões mentais, “quase uma alucinação”. “O reconhecimento de um objeto presente se faz por movimentos quando procede do objeto, por representações quando emana do sujeito” (BERGSON, 1999, p. 84), assim:

A lembrança de uma determinada leitura é uma representação, e não mais que uma representação; diz respeito a uma intuição do espírito que posso, a meu bel-prazer, alongar ou abreviar; eu lhe atribuo uma duração arbitrária: nada me impede de abarcá-la de uma só vez, como num quadro. Ao contrário, a lembrança da lição aprendida, mesmo quando me limito a repetir essa lição interiormente, exige um tempo bem determinado, o mesmo que é necessário para desenvolver um a um, ainda que em imaginação, todos os movimentos de articulação requeridos: portanto não se trata mais de uma representação, trata-se de uma ação. (BERGSON, p. 87)

⁹ Essas características são relacionadas repetidas vezes através das obras de Deleuze como Cinema 1, Cinema 2, Diálogos e Conversações, além de transcrições de seus cursos





No reconhecimento atento dá-se a reformulação do objeto para “extrair alguns traços característicos” (BERGSON, p. 67). E ao invés de ter a coisa ou “perceber da coisa uma imagem sensório-motora” (DELEUZE, 1990, p. 63), constitui-se da coisa uma imagem óptica/sonora pura, isto é, uma descrição e não narração, uma imagem virtual e não movimento.

A principal diferença entre imagem-lembrança e imagem-sonho, para Deleuze, está em sua atualidade e virtualidade. A imagem-percepção é atual, a lembrança é virtual que se torna atual na medida em que é chamada pela imagem-percepção. No caso do sonho “as percepções da pessoa que dorme subsistem, porém no estado difuso de uma nuvem de sensações atuais... Por outro lado, a imagem virtual que se atualiza não se atualiza diretamente, mas em outra imagem, que desempenha o papel de imagem virtual atualizando-se numa terceira ao infinito: o sonho não é uma metáfora, mas uma série de anamorfoses que traçam um circuito muito grande” (DELEUZE, 1990, p.73), descrevendo coisas que se transformam. Como na cena em que o personagem deita-se e ao olhar no relógio não consegue definir as formas. Ao levitar, através da imagem-percepção o espectador encontra o ventilador e o teto, que se transforma em madeira e, em seguida, em uma visão impressionista da cobertura da casa vista do alto, como se esses elementos, se transformando, indicassem que o personagem atravessou cada estrutura da construção (0:17:30), ou em seguida, quando um asfalto se transforma no toldo de um café (0:18:14). Quando a fachada de um teatro se transforma em tela de cinema, numa cena de pura rarefação, a tela traz em movimento o título de um filme (The Holy Moment) e este título transforma-se na lente de uma câmera, que ao ser “ligada” remete-nos a sala de exibição (0:54:37) num devir que pode prosseguir ao infinito.





Deleuze destaca dois pólos com diferenças técnicas, nos quais o cinema pode caminhar em direção ao sonho. De um lado, a utilização de desenquadramentos, movimentos complexos, manipulações de imagens e outras técnicas, e de outro a possibilidade de ser sóbrio, “operando por cortes bruscos a um perpétuo desprendimento que ‘parece’ sonho, mas entre objetos que continuam a ser concretos”. (DELEUZE, 1990, 75). *Waking Life* encontra-se no primeiro olhar. Da maneira como foi utilizada, a rotoscopia intensifica a cor dos objetos em cena, cria novos elementos, rompe com o padrão de realidade da imagem ao espectador. Animações diferentes destacam a mudança de planos, que entram em circuito e se relançam, podemos pensar: “é realmente em outro plano que o personagem está agora”, com traços diferenciados, acessando outras línguas, pura desterritorialização. A técnica intensificou formas e sons cristalizando as cenas.

“Mas com o que as imagens óticas e sonoras podem se encadear, já que não se prolongam mais em ação?”, pergunta Deleuze (1990, p. 324). Ao responder, aponta para o fato de que não são nem as imagens-lembranças (mnemosigno), nem as imagens-sonho (onirosigno) que estabelecem este prolongamento, pois estas duas ainda se encontram “em vias de atualização” nos esquemas sensório-motores. O fato das imagens óticas e sonoras não se prolongarem no movimento, não significa que se relacionem com uma imagem-lembrança que a acessa como no reconhecimento atento que, quando efetuado com êxito inicia novamente um fluxo sensório-motor. Assim, imagem-sonho e imagem-lembrança resultam da relação de uma imagem atual com outras virtuais, mas





“para que a imagem-tempo nasça é preciso, ao contrário, que a imagem atual entre em relação com sua própria imagem virtual enquanto tal” (Ibid., p. 324). Ela se desdobra na própria imagem virtual e cria mundo, tornando indiscernível o real e o imaginário.

O conceito da imagem-cristal (hyalosigno) foi criado por Deleuze para explicar o virtual como a imagem-tempo. Esta imagem é o menor circuito entre a imagem atual e a sua própria imagem virtual, real sem ser atual. “Não há objeto puramente atual. Todo atual se envolve de uma névoa de imagens virtuais” (DELEUZE, 1998, p. 174). É nesta névoa de circuitos coexistentes que as imagens atuais se distribuem e se movimentam de forma que uma “partícula atual emite e absorve virtuais mais ou menos próximos, diferentes ordens” (DELEUZE, 1998, p. 173)

Uma percepção é como uma partícula: uma percepção atual se envolve de uma nebulosidade de imagens virtuais que se distribuem sobre circuitos moventes cada vez mais afastados, cada vez mais largos, que se fazem e se desfazem. São lembranças de diferentes ordens; elas são ditas imagens virtuais quando sua velocidade ou sua brevidade as mantêm aqui sob um princípio de inconsciência. (DELEUZE, 1998, p. 174)

Isto é, “feitas em um tempo menor do que o mínimo de tempo contínuo pensável”. Atual e virtual não se separam, reagem. O impulso total, as camadas mais ou menos profundas do objeto constituem-se de círculos de imagens virtuais, fazendo então do atual “um processo de atualização que afeta tanto a imagem como o objeto”.





Mas o movimento inverso se impõe também: quando os círculos se retraem, e o virtual se aproxima do atual para se distinguir dele cada vez menos. Atinge-se um circuito interior que reúne apenas o objeto atual e sua imagem virtual: uma partícula atual tem seu duplo virtual, que só se afasta muito pouco dela; a percepção atual tem sua própria lembrança como uma espécie de duplo imediato, consecutivo e até mesmo simultâneo. Pois, como mostrava Bergson, a lembrança não é uma imagem atual que se formaria depois do objeto percebido, mas a imagem virtual que coexiste com a percepção atual do objeto. A lembrança é a imagem virtual contemporânea do objeto atual, seu duplo, sua “imagem especular”. (DELEUZE, 1998, p. 177)

Real sem ser atual significa a “troca perpétua entre o objeto atual e sua imagem virtual que se torna continuamente atual, como em um espelho que se apodera do personagem, tragando-o, e deixa para ele, por sua vez, apenas uma virtualidade” (DELEUZE, 1998, 178). Ao se constituir, o tempo cinde-se em dois jatos, um fazendo passar todo o presente e outro fazendo conservar todo o passado. E é esta cisão que vemos no cristal do tempo.

O que a animação nos permite alcançar neste filme é justamente esse entre-dois, uma mistura de planos, que constantemente se atualiza no infinito movimento do pensamento do espectador que sabe que ali atrás existe outra dimensão. No momento em que o personagem desce de sua carona do carro-barco, a profundidade de campo das ruas da cidade, juntamente com o tipo de animação é um dos momentos em que se sente a cisão (0:07:50).





Outro momento interessante é o diálogo entre os atores Julie Delpy e Ethan Hawke. (0:21:02). Reconhecemos estes atores, mesmo sob uma outra imagem, são Celine e Jesse personagens que se conheceram em outra produção de Linklater. É uma bifurcação no tempo de *Waking Life* que se encontra com *Antes do Amanhecer* (filme dirigido pelo mesmo diretor). Uma imagem que rompe o vínculo com o mundo, e a pureza desta imagem-tempo está justamente na ausência de um tempo empírico, o que estamos acostumados a presenciar. Daí surge a essência de um novo pensamento: o impensável, o caos. Neste universo caótico, o homem sem limites definitórios que o contorne, transforma-se em um “nada” que gravita neste “caosmos”. (DELEUZE, 1988, p. 269), que é o entre-dois, entre a imagem de três dimensões com seu virtual de duas dimensões. “É nesse entre-dois que o caos torna-se ritmo, não necessariamente, mas tem uma chance de tornar-se ritmo. O caos não é o contrário do ritmo, é antes o meio de todos os meios.





Fig. 4: Os atores Julie Delpy e Ethan Hawke, são Celine e Jesse personagens que se conheceram em outra produção de Linklater: bifurcação no tempo de Waking Life





Há ritmo desde que haja passagem transcodificada de um para outro meio, comunicação de meios, coordenação de espaço-tempo heterogêneos.” (DELEUZE e GUATARI, 1995, p. 119), como os espaços desconexos de *Waking Life*, mas coordenados e, principalmente heterogêneos, são formas, ritmos variados da ópera *Tosca*.

Não podemos nos esquecer que toda reflexão filosófica de Deleuze inspira-se na crença do mundo, em sua crise. Se afirma que só o cinema é capaz de nos dar uma percepção direta do tempo através das imagens-tempo criando um curto-circuito de indiscernibilidade entre o real e o virtual; lembramos que o virtual não se opõe ao real, mas sim aos ideais de verdade que são a mais pura ficção. Para ele é o tempo que opera a crise da verdade e do mundo.

Ao contrário de muitas correntes da filosofia e psicologia, quando se refere ao imaginário, por exemplo, Deleuze recusa atribuir-lhe irreabilidade, mas o vê como um conjunto de trocas entre uma imagem real e uma virtual, como uma indiscernibilidade entre o real e o irreal, o que coincide com a sua noção do falso.

O imaginário é uma noção muito complicada, por que está no cruzamento dos dois pares. O imaginário não é o irreal, mas a indiscernibilidade entre o real e o irreal. Os dois termos não se correspondem, eles permanecem distintos, mas não cessam de trocar sua distinção... Creio que o imaginário é esse conjunto de trocas. O imaginário é a imagem-cristal... Em seguida, há o que se vê no cristal. O que se vê no cristal é o falso, ou melhor, a potência do falso... Em suma, o imaginário não se ultrapassa em direção a um significante, mas em direção a uma apresentação do tempo puro. (DELEUZE, 2004, p. 85)





A ultrapassagem do imaginário se dar-se-ia em direção a um tempo puro, dissociado do movimento, só possível como imagem-cristal, imagem-tempo, assim permitida ao cinema. Esse processo na narrativa, Parente (2001) identifica como processos narrativos/imagéticos não-verídicos. “Se na narrativa verídica, composta de imagens-movimento, tudo remete a um, na narrativa falsificante da imagem-tempo existe uma multiplicidade irreduzível que afeta o cinema” (p. 38):

A narrativa não-verídica implica uma multiplicidade que afeta as histórias, personagens e narradores. Não se trata mais de uma história do passado, do presente ou do futuro, visto que ela não é o resultado de um ato de fabulação inconsciente. O ato de narração não-verídica reúne, dentro de uma mesma história, o passado, o presente e o futuro, que, em si mesmos, não são fabulações. A história, como o personagem, não pára de bifurcar, passando por presentes contraditórios e passados indiscerníveis. (p. 38)

Este é um dos pontos de maior complexidade do pensamento deleuziano sobre o cinema, “o fato é que já não acreditamos neste mundo” faz do poder do cinema moderno “restituir-nos a crença” e, para isso, o filósofo recorre a Nietzsche para compreender que a vida é composta apenas de devires “e o devir é a potência do falso da vida, a vontade de potência”. “No devir, a terra perdeu todo o centro, não apenas em si mesma, mas já não tem centro em torno do qual girar. Os corpos não tem mais centro, exceto o de sua morte, uma vez esgotados, quando ganham a terra para nela se dissolver”. (DELEUZE, 1983, p. 173)

O personagem está no mundo como numa situação ótica e sonora pura, não há mais ação, não há estabilidade, os objetos não possuem forma definida, movimentam-se através de acessos constantes a outros planos, outros devires. O único caminho é





explorar “os segredos do universo, usufrua de todos os sentidos... Eu me lembro de onde vim e como me tornei humano. Porque estive por aqui. Agora, minha partida está marcada. Saída. Velocidade de escape. Não só a eternidade, mas o infinito”. (01:03:29)

...uma mutação cinematográfica se produz quando as aberrações de movimento ganham independência, quer dizer, quando os móveis e os movimentos perdem suas invariantes. Então se produz uma reversão onde o movimento onde o movimento deixa dizer-se em nome da verdade, e o tempo de se subordinar ao movimento: ambos de uma só vez. *O movimento fundamental descentrado torna-se movimento em falso, e o tempo fundamentalmente libertado torna-se potencia do falso que agora se efetua no movimento em falso.* (DELEUZE, 1990, p.174)

Assim resolve-se a crise da verdade, destruindo-a em proveito da potência do falso e da potência criadora. *O que está escrevendo? Um romance. Qual a história? Não há história. São só pessoas, gestos, momentos. Fragmentos de sensações. Emoções evanescentes. Em resumo, as maiores histórias já contadas. Você está na história? Acho que não. Mas estou meio que lendo-a para depois escrevê-la.* (00:40:22) Com a conquista pelo cinema da imagem cristal, esta arte encontra-se acima de todas outras categorias, inclusive do objetivo e do subjetivo, do real e do imaginário. “Um cinema que é capaz de falsificar as situações e criar sempre novos possíveis, lançando-nos no horizonte da conquista do virtual e de uma nova subjetividade”.





Considerações Finais

“O cinema é uma aspiração do olhar pela tela” (AUMONT, 2001), como um devir do olho-tela em um movimento incessante de atualização. Para Deleuze, essa arte encontra-se como possibilidade de acesso a novos caminhos para se pensar a própria existência. Como ato de criação, o cinema reflete o pensamento, um exercício de vida que, da mesma forma que o cinema colocou movimento na imagem, deve-se colocar movimento no pensamento. O olhar deleuziano constrói-se entre agenciamentos peirceanos, bergsonianos, nietzchenianos e espinosistas, tecendo uma trama coerente de teorias que nos aproxima do ato criador.

A criação não é produto do artista, se vista dessa forma distingue-se a arte e a vida e, ao contrário, o artista deve se confundir com sua obra, como substância única: “embelezar a vida é sair da posição de criatura contemplativa e adquirir os hábitos e os atributos de criador, ser artista de sua própria existência”. (PERUSSI, 177). Esta é a construção artística da vida, a estética da existência, a arte nada mais que um ser de sensações que existe em si.

Você se tornou como todo mundo, mas justamente você fez de “todo o mundo” um *devir*. Você se tornou imperceptível, clandestino... ele dança com tanta precisão que se diria que ele não faz outra coisa senão caminhar ou até ficar imóvel; ele se confunde com o muro, mas o muro tornou-se vivo, ele se pintou de cinza sobre cinza, ou como a Pantera cor-de-rosa, ele pintou o mundo com sua cor, adquiriu alguma coisa de invulnerável, e sabe que amando, mesmo amando e para amar, deve bastar a si mesmo, abandonar o amor e o eu... (DELEUZE; PARNET, 1998, p. 148)





Fig. 5: Os personagens tornam-se mundo durante a experimentação de um momento sagrado, segundos que afetam o espectador, o levam pelas camadas do momento sagrada e da consciência dele. *Eu entrei e saí do momento sagrado olhando para você... é uma das razões pelas quais gosto de você. Você me provoca isso.*





Arte, ciência e filosofia compõem o pensamento, sendo a primeira a forma superior da produção, pois é o produto mais elevado do eterno retorno. A sensação é contemplação pura e contemplar é criar. Por isso experimentar e nunca interpretar. Afinal, o significado não pára de fornecer significantes que estendem-se ao infinito, “e nada jamais encontra para interpretar que já não seja uma interpretação. Assim o significado não pára de fornecer novamente significante, de recarregá-lo ou de produzi-lo. (DELEUZE; GUATARI, 2002, p. 65).

Processo constante em *Waking Life*, cada folha acessada, cada imagem densa e líquida representando um exercício do personagem para o desencadeamento, acesso novos mundos, desterritorialização e linhas de fuga. “Sobre a linha de fuga só pode haver uma coisa, a experimentação” (DELEUZE; GUATARI, 1995, p. 61). O cinema como arte é uma linha para o aumento de potência, como possibilidade de elevar as percepções vividas ao percepto, das afecções vividas ao afecto, já que os conceitos funcionam como sons, cores e imagens, a experiência de ler um livro pode acessar sensações múltiplas como se estivesse ouvindo uma música, que afeta, aumenta a potência.

“Deleuze sente que o cinema é um organismo intelectual quase demasiadamente sensível que faz fronteira com todas as artes, todas as ciências, e com a própria vida” (BRESSANE, 2000, p. 546). Por isso salta e bifurca, agenciando teorias para criar uma história do pensamento através do cinema, olhando o cinema enquanto pensamento com imagens. Assim, “o cinema surge como enciclopédia do mundo: o que há para ver por trás da imagem? O que há para ver é o mundo como janela aberta pelo cinema, que





embeleza a natureza, mesmo se o 'horror' faz parte da imagem", mas as imagens evoluíram e "o cinema se torna pedagogia do mundo: será que podemos sustentar com o olhar o que de todo modo vemos? É um cinema de videntes" em que os componentes da imagem desencadeiam um processo de mudança e "espiritualização do mundo no mais alto grau de intensidade" (PARENTE, 2000)

Se a primeira imagem mostra o tempo indireto obedecendo às situações sensório-motoras, com a imagem-tempo direta temos um regime cristalino, segundo situações ópticas e sonoras puras. A pureza desta nova imagem implica a ausência de encadeamentos racionais, de verdades, precisamente por ser uma imagem que rompe o vínculo com o mundo que estamos habituamos a olhar, promovendo o impensado no pensamento. Esta é a imagem cristal que constitui-se da imagem atual e sua própria imagem virtual, ao ponto de já não haver encadeamento do real com o imaginário, mas a indiscernibilidade dos dois, "como um desdobramento ou um reflexo".

No cinema de vidente, tudo é visão e devir, como uma sensação de que não estamos no mundo, tornamo-nos contemplando-o como o personagem em *Waking Life*. Não há referências de Linklater sobre Deleuze, mas ambos são inspirados por filósofos em comum. "Um dos temas do filme é que estamos todos conectados em um nível físico, recorremos a isso várias vezes no filme. Assim acho que os homens realmente sentem isso e têm diferentes maneiras de explicar esta idéia" (LINKLATER, 2001). *Waking Life* agencia pensamentos filosóficos "com velocidades e intensidades diferentes, que não está nem em uns nem nos outros, mas realmente no espaço ideal que já não faz parte da história, e tampouco é um diálogo de mortos, mas uma conversa interstelar, entre





estrelas bem desiguais, cujos devires diferentes formam um bloco móvel que se trataria de captar, um inter-vôo, anos luz". (DELEUZE; PARNET, 1998, p. 23)

Bressane, ao falar do cineasta Deleuze afirma que com ele o signo cinematográfico contaminou a filosofia, "compreender com Gilles Deleuze significa desentender-se". Para experimentá-lo o movimento é de dobrar-desdobrar, envolver-desenvolver, acessar novos mundos mesmo que sejam apenas planos, como estas folhas de papel que se movimentam criando uma tessitura-pensamento ao infinito.





Fig. 6





Lista de Figuras:

Fig. 1Abertura do site: www.wakinglife.com

Fig. 2, 3, 4, 5 e 6Cenas do filme Waking Life (2001)





Bibliografia:

ADORNO, Theodor W. O ensaio como forma. In: _____. **Notas de Literatura I**; trad. Jorge M. B. Almeida. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2003.

ALLIEZ, Eric. Sobre o Bergsonismo de Deleuze. In: ALLIEZ, Eric (org.). **Gilles Deleuze: uma vida filosófica**. São Paulo: Ed. 34, 2000.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara: nota sobre a fotografia**; trad. Júlio Castanon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Nova Fronteira, 1984.

BAUDELAIRE, Charles. **Sobre a modernidade: O pintor da vida moderna**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. **Magia e Técnica, Arte e Política**. 6ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

BERGSON, Henri. **A Evolução Criadora**. Trad. Adolfo Casais Monteiro. Rio de Janeiro: Editora Opera Mundi, 1973.

_____. **Matéria e Memória: Ensaio sobre a relação do corpo com a espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. O sonho. (trad. Jonas Gonçalves Coelho). **Transformação**, São Paulo, SP, v. 21, n. 1, 2004.

BERMAN, M. **Tudo o que é sólido desmancha no ar**. Companhia das Letras, São Paulo: 1996.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naif, 2001.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: A imagem-movimento**, São Paulo: Ed. Brasiliense, 1983.





DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: A imagem-tempo**, São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.

_____. **Espinosa: filosofia prática**. São Paulo: Escuta, 2002.

_____. **Image-Mouvement, Image-Temps: Bergson, Matière et Mémoire**. Cours Vincennes - St Denis, 1981. Disponível em: <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=70&groupe=Image%20Mouvement%20Image%20Temps&langue=1>. Acesso em: 15 novembro 2004.

_____. **Image-Mouvement, Image-Temps**. Cours Vincennes - St Denis, 1983. Disponível em: <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=70&groupe=Image%20Mouvement%20Image%20Temps>. Acesso em: 15 novembro 2004.

_____. **Spinoza**. Cours Vincennes : Intégralité du cours, 1978. Disponível em: <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=194&groupe=Spinoza&langue=5>. Acesso em: 15 de novembro de 2004.

_____. **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2004.

_____. **A Dobra: Leibniz e o Barroco**: Campinas, SP: Papyrus Editora, 2000.

_____. GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

_____. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 1995. vol. 1

_____. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 2002. vol. 2

_____. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 2002. vol. 4

_____, PARNET, Claire. **Diálogos**. São Paulo: Editora Escuta, 1998.





ENTREVISTA com Richard Linklater. [s.l.], 2001. Disponível em: <<http://www.cinedvdonline.com.br/movie.php?dvd=593>>. Acesso em: 30 de julho de 2004.

EINSEINSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2002.

GUALIANDI, Alberto. **Deleuze.** São Paulo: Estação Liberdade, 2003.

NIETZSCHE, F. **Obras incompletas.** Tradução de Rubens Rodrigues Torres Filho. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

PEIRCE, Charles S.. **Semiótica.** São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000

_____. **Semiótica e Filosofia.** São Paulo: Editora Cultrix, 1972

PERUSSI, Martha Solange. **Filosofia...Arte...Vida!** Em: LINS, Daniel (org.). **Nietzsche e Deleuze: Pensamento Nômade.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

PARENTE, André. **Deleuze e as Virtualidades da Narrativa Cinematográfica.** In: LINS, Daniel (org.). **Nietzsche e Deleuze: Pensamento Nômade.** Rio de Janeiro, Relume Dumará: 2001.

RANCIÈRE, Jacques. **Existe uma estética deleuziana?** In: ALLIEZ, Eric (org.). **Gilles Deleuze: uma vida filosófica.** São Paulo: Ed. 34, 2000.

SALES, Alessandro Carvalho. **3,2,1,0. Deleuze com Peirce. Considerações sobre o signo e o cinema.** Unimontes Científica, Montes Claros, v. 6, n. 1, jan./jun. 2004. Disponível em: http://www.unimontes.br/unimontescientifica/revistas/Anexos/artigos/revista_v6_n1/10_dossiê_3210Deleuze.htm. Acessado em: 15 de março de 2005.

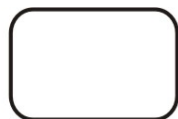
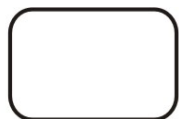
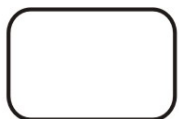
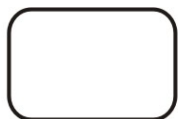
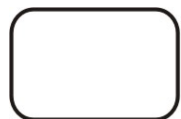
SANTAELLA., Lúcia. **O que é semiótica.** São Paulo: Brasiliense, 2002.





WAKING LIFE. Direção: Richard Linklater. Produção: Tommy Pallotta, Jonah Smith, Anne Walker-McBay e Palmer West. Intérpretes: Julie Delpy (Celine - voz); Ethan Hawke (Jesse - voz); Guy Forsyth (Guy Forsyth); Timothy "Speed" Levitch (Timothy "Speed" Levitch - voz); Louis Mackey (Louis Mackey - voz); Steven Soderbergh (Steven Soderbergh - voz); Charles Gunning (voz); Peter Atherton (voz); Louis Black (voz); Trevor Jack Brooks (voz); Steve Brudniak (voz); John Christensen (voz); Richard Linklater; Adam Goldberg; Mona Lee . *Música:* Glover Gill. *Roteiro:* Richard Linklater. *Estúdio:* Detour Film Production / Independent Film Channel / Line Research / Thousand Words. *Distribuição:* 20th Century Fox Film Corporation; 2001. 1 DVD (97 min), animação, son., color.





Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)