



RELICI

MEMÓRIA, IMAGEM E TEMPO: A ARTE GEOMÉTRICA EM 'VIAGEM AO MUNDO DOS SONHOS'¹

MEMORY, IMAGE, AND TIME: THE GEOMETRIC ART IN "EXPLORERS"

Jean Marcel Belmonte²

RESUMO

Este artigo tem como objetivo reviver memórias da minha infância, que logo viriam a ser “abandonadas” ou “esquecidas”. A exemplo dessas primeiras memórias está o filme “Viagem ao mundo dos sonhos”, de 1985. Algumas cenas desse filme ficaram marcadas em minha memória e são, de certa forma, responsáveis pelo meu projeto de pesquisa de doutorado. Dessa maneira, serão investigados, por meio de levantamentos teóricos, elementos como cor, forma, tempo, espaço e memória, tendo como pressuposto de análise a arte geométrica presente em uma das imagens do filme. Meu questionamento se baseia na presença de uma memória sensível, seja consciente ou inconsciente, mas que de alguma forma se revela significativa. Assim, este artigo propõe um aprofundamento nas imagens abordadas e em suas relações com a memória e o tempo.

Palavras-chaves: geometria, rememoração, permanência, memória, tempo.

ABSTRACT

This article aims to revive memories from my childhood that would soon be "abandoned" or "forgotten". An example of these early memories is the film "Explorers" from 1985. Some scenes from this film were etched in my memory and are, in a way, responsible for my doctoral research project. Thus, elements such as color, shape, time, space, and memory will be investigated through theoretical surveys, using geometric art present in one of the film's images as the analysis premise. My inquiry is based on the presence of a sensitive memory, whether conscious or unconscious, which somehow reveals itself to be significant. Therefore, this article proposes an in-depth exploration of the images discussed and their relationships with memory and time.

Keywords: geometry, recollection, permanence, memory, time.

¹ Recebido em 28/01/2025. Aprovado em 13/02/2025. DOI: doi.org/10.5281/zenodo.14976684

² Universidade Federal de Minas Gerais. jeanbelmonte@gmail.com



RELICI

A memória suporta o passado por reinventá-lo incansavelmente. Bartolomeu Campos de Queirós

INTRODUÇÃO

No início era a geometria

Qual seria o gatilho para reviver uma memória³? Em qual lugar específico ela repousa até darmos conta de que ela existe? Talvez todos reconheçam determinadas memórias pelo seu processo involuntário de expansão, através do cheiro, do gosto, de uma música que tanto ouviram em determinada época ou mesmo ao verem um álbum antigo de fotografias. Esses gatilhos estão frequentemente relacionados com os sentidos e são demonstrados inconscientemente. Porém, todas essas experiências involuntárias, para que sirvam de originadoras de memórias, precisam girar em torno de uma consciência primária, o que Merleau-Ponty aponta em “Fenomenologia da percepção” (1999). Ele diz:

Uma experiência antiga, uma experiência eventual precisam, para me aparecer, ser trazidas ao ser por uma consciência primária, que é aqui minha percepção interior da rememoração ou da imaginação (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 568).

Não buscamos rememorar uma imagem do passado simplesmente por vivenciar “uma experiência antiga”, mas antes, essa experiência está ligada ao presente, que reconhece o objeto ou a imagem rememorada e a revela, a ponto de revivê-la intimamente. Não abandonamos o passado, mas o trazemos de volta pela avaliação intencional do presente. Dessa forma, a citação de Merleau-Ponty ressalta o uso da imaginação e da memória como agrimensores para uma intencionalidade perceptiva, tornando a experiência o movimento dinâmico relevador. Esta ação se mostrará primordial nesta pesquisa, uma vez que a intencionalidade suscita, dentro

³ “No seu significado mais amplo, a palavra “memória” abarca desde os ignotos mecanismos que operam nas placas de um computador pessoal até a história de cada cidade, país, povo ou civilização, assim como as lembranças individuais dos animais e das pessoas” (CAMMAROTA; BEVILAQUA; IZQUIERDO, 2008, p. 242).



RELICI

de uma perspectiva fenomenológica, instrumentos para que determinadas memórias sejam percebidas e rememoradas.

As formas geométricas, que caracterizam o objeto principal desta investigação, são os mecanismos pelos quais direcionaremos nosso olhar, e o que anteriormente foi visto e vivido, será experienciado neste tempo, numa constante troca entre esses diferentes lugares de experimentação, que são o passado e o presente. O desafio desta análise está justamente em nos colocarmos como protagonistas e, coexistentemente, expectadores de diferentes tempos. Apesar das implicações que o exercício de uma rememoração apresenta, suas fragmentações e subjetividades, trabalharemos com a perspectiva de que a memória é uma construção, problematizada em diferentes tempos, porém ativa, em uma busca continuada do que poderia estar “perdido no tempo”, o que Walter Benjamin aprofundou no ensaio “A imagem de Proust” (1987). Benjamin escreve:

Pois um acontecimento vivido é finito, ou pelo menos encerrado na esfera do vivido, ao passo que o acontecimento lembrado é sem limites, porque é apenas uma chave para tudo o que veio antes e depois (BENJAMIN, 1987, p. 37).

Poderíamos dizer que o acontecimento “lembrado é sem limites” por ser um espaço indeterminado de imagens, um ambiente efêmero preservado por luzes e sombras, uma alternância de presenças e ausências, que são programadas ou reprogramadas a partir de rastros e vestígios do presente. Nesse sentido, as citações de Benjamin e Merleau-Ponty se entrelaçam, pois ambos trabalham com a ideia de que o passado se modifica no presente, num processo de reconstrução contínua através da rememoração.

Dessa forma, começaremos esse processo de rememoração através de um conjunto de três imagens extraídas do filme “Viagem ao mundo dos sonhos” (1985). Como nos lembram os teóricos do cinema Jacques Aumont e Michel Marie, no livro “A análise do filme” (2004): “O essencial, para o analista fílmico, é convencer-se que o conteúdo de um filme nunca é um dado imediato, mas deve, em qualquer caso, construir-se” (AUMONT; MARIE, 2004, p. 120). Na citação de Aumont e Marie,



RELICI

observa-se que a construção pode ser o mecanismo que permite à lembrança se transformar em imagem, fazendo com que o desafio de recordar não esteja em informações estáticas, mas sim em elementos dinâmicos, em constante movimento, com o apoio da consciência. O passado e o presente se colocam continuamente em diálogo, numa relação de mútua contribuição.

Viagem ao mundo dos sonhos

“Que grande é a vida quando meditamos nos seus começos! Meditar sobre uma origem, não é isso sonhar? E sonhar sobre uma origem não é ultrapassá-la?” *Gaston Bachelard*

Em 1985, o filme infantil de ficção científica *Explorers*, escrito por Eric Luke⁴, é lançado nos Estados Unidos sob direção de Joe Dante⁵. No ano seguinte, 1986, estreia oficialmente no Brasil com o título “Viagem ao mundo dos sonhos”. A tradução do título para os falantes da língua portuguesa, a meu ver, enriquece o teor metafórico da obra cinematográfica, um indicador é a palavra “sonho”, que no contexto do filme possui dois significados. O primeiro é o sonho da memória inconsciente de seu protagonista, Ben Crandall, e o segundo, como memória consciente, algo significativamente importante a ponto de ser realizável. Os cruzamentos entre as palavras “viagem”, “mundo” e “sonho” revelam filiações que também servirão de exemplos para ampliar a compreensão de rememoração aqui proposta.

O filme conta a história de três amigos adolescentes, Ben Crandall, Wolfgang Muller e Darren Woods, que juntos experimentam a sensação de trabalhar na construção de uma “nave espacial” e explorar o desconhecido “mundo dos sonhos”. Para que tal façanha aconteça, Ben precisa se lembrar de um importante detalhe de seu sonho, e juntá-lo com a expertise científica de Wolfgang, para que a trama alcance dimensões inesperadas.

⁴ Eric Luke (1962) é um escritor americano. É conhecido pelo seu trabalho em *Viagem ao Mundo dos Sonhos* (1985), *Adorável Andróide 2* (1989) e *Chip, Meu Filho é um Androide* (1992). Fonte: www.imdb.com

⁵ É diretor e produtor, conhecido pelo seu trabalho em *Viagem Insólita* (1987), *Gremlins* (1984) e *Grito de Horror* (1981). Fonte: www.imdb.com



RELICI

Ben Crandall, interpretado por Ethan Hawke, é um adolescente cujos interesses permeiam histórias em quadrinhos, videogames e filmes de ficção científica. Já no início, a primeira cena é de Ben dormindo em seu quarto. É madrugada. A janela está entreaberta, as árvores do jardim balançam ao vento, e raios e trovões indicam uma iminente tempestade. A câmera passeia pelo interior do quarto de Ben focando alguns objetos, dentre eles uma televisão ligada. Na tela, um filme de ficção científica.

Enquanto isso, Ben sonha. Voa por sobre as nuvens (Figura 1). Entre os minutos 2:04 e 2:43, Ben sobrevoa uma grande placa, muito similar a uma placa de circuito eletrônico, comum em videogames e computadores. A placa é multicolorida e composta por diversos símbolos e formas geométricas. Alguns desses símbolos deslocam-se na tela e voam até adequarem-se aos seus pares. A câmera então focaliza um grande símbolo geométrico vermelho, ao centro da placa (Figura 2). Ao acordar do sonho, ainda tomado de assombro e ansiedade, Ben tenta lembrar-se como eram os detalhes deste símbolo (Figura 3), desenhando-o em uma folha de papel.



Figura 1: Viagem ao mundo dos sonhos, 1985. Paramount Pictures.



RELICI

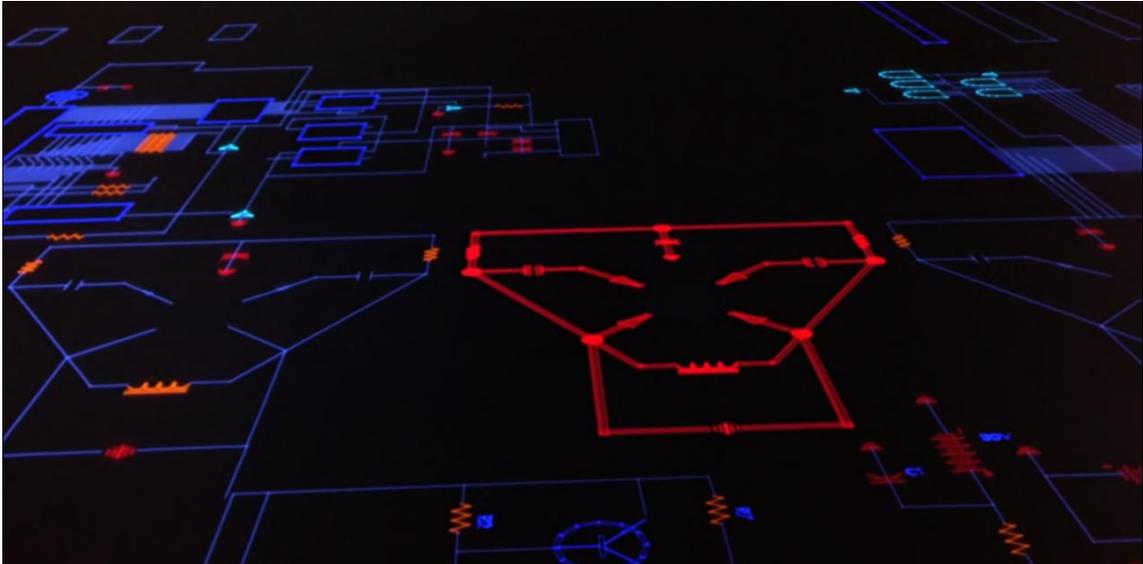


Figura 2: Viagem ao mundo dos sonhos, 1985. Paramount Pictures.



Figura 3: Viagem ao mundo dos sonhos, 1985. Paramount Pictures.

Reproduzo abaixo trecho do roteiro⁶ original escrito por Eric Luke, onde Ben, imediatamente após tentar esboçar o símbolo, liga para seu amigo Wolfgang:

⁶ (Ben) Wolfgang. (tradução nossa)
(Ben) Acorde, Wolfgang, vamos lá.
(Ben) Acorde!
(Ben) Wolfgang!
(Ben) Wolfgang!
(Wolfgang) Jesus Cristo.



RELICI

(Ben) Wolfgang.

(Ben) Wake up, Wolfgang, come on.

(Ben) Wake up!

(Ben) Wolfgang!

(Ben) Wolfgang!

(Wolfgang) Jesus Christ.

(Wolfgang) Ben, it's 3:00 in the morning.

(Wolfgang) This had better be good.

(Ben) I just had one of those dreams again.

(Ben) I was flying. It was so real. It was over this giant circuit board or something.

Mais adiante, ele continua⁷:

(Ben) I drew as much as I could remember, and I'd like you to take a look at it tomorrow, OK?

(Wolfgang) Sure.

Na trama, tudo começa com um sonho. Um sonho esboçado que engendrou outro, que pôde ser ampliado, explorado e legitimado pelos três garotos “sonhadores”. Verificamos que Ben, ao ligar de madrugada para seu amigo Wolfgang, afirma: “Tive um daqueles sonhos de novo”. Assinalemos com essa afirmação que Ben queria pôr em evidência os detalhes desse sonho. E assim o fez. Um sonho que foi colocado em prática e transcrito através de uma sequência de lembranças realizadas pelo protagonista. Logo, uma coletânea de memórias é armazenada, colecionada em seu subconsciente, e movem-se através do exercício da lembrança, onde é realizado

(Wolfgang) Ben, são 3h da manhã.

(Wolfgang) É melhor que seja algo sério.

(Ben) Tive um daqueles sonhos de novo.

(Ben) Era muito real. Eu voava por cima de uma placa de circuito gigante ou algo assim.

⁷ (Ben) Desenhei o que pude lembrar. Gostaria que você desse uma olhada amanhã, ok?

(Wolfgang) Claro.

Fonte: https://www.scripts.com/script/explorers_7873



RELICI

um movimento que salienta os rastros e fornece os vestígios essenciais para que os fragmentos dessas memórias sejam costurados e reconhecidos como imagens.

Susan Sontag, em seu livro “Sobre fotografia” (2021), afirma que “Fotografar é apropriar-se da coisa fotografada” (SONTAG, 2021, p. 14). A lógica dessa frase posta por Sontag nos desafia a pensar: poderia o ato de rememorar apropriar-se da coisa rememorada? Os olhos fotografam o real, “A realidade sempre foi interpretada por meio das informações fornecidas pelas imagens” (SONTAG, 2021, p. 169), e atuam como máquinas fotográficas com propriedades peculiares. Mas nem sempre os olhos nos dão a experiência desejada em prol de uma nitidez plástica. O cenário de captação do olhar pode traduzir uma imagem com deformações, ou apenas reflexos, vestígios do real.

Eu sei desenhar!

“A memória é um campo de ruínas psicológicas, um amontoado de recordações.” *Gaston Bachelard*

Aos seis anos de idade, ganhei um caderno de desenhos. Como toda criança obrigatoriamente matriculada no primeiro ano do ensino fundamental, o caderno de desenhos era item básico da lista de materiais escolares. Desenhar era algo muito difícil e quase impossível para mim, e isso me trazia certa frustração. Eu observava meus colegas de classe com os cadernos cheios de desenhos, dos mais diversos, figuras humanas, provavelmente os pais, irmãos e primos, os animais de estimação, objetos presentes na casa de cada um, como televisores, cestas de frutas ou bolas de futebol. Desenhavam também as já conhecidas casinhas com portas, janelas e, claro, chaminés. Havia, para meu espanto, certa facilidade para executá-los, harmonizando não só os traços de cada personagem ou objeto, como também as combinações cromáticas: azul, amarelo, verde, roxo, cinza, vermelho...

Evidentemente, não eram desenhos elaborados, pelo menos para a minha ingênua observação; eram desenhos de crianças. Mas era impossível evitar comparações com os esboços que eu tentava fazer. Apesar disso, meu constante



RELICI

envolvimento com esses entraves poderia proporcionar algum tipo de habilidade, ou mesmo o surgimento de um maneirismo, uma técnica que somente eu poderia realizar. Basicamente, eu tinha uma limitação. Mas até que ponto? De alguma forma, eu sabia que poderia desenhar coisas que estavam ao meu alcance, onde me sentisse à vontade e seguro para fazê-lo.

Logo resgatei de minhas incipientes memórias o que eu poderia desenhar, algo que se assemelhava ao real, mas que não era exatamente real. Eram supostos rastros, fragmentos de memória. Algo que Gaston Bachelard registrou da seguinte maneira: “Nossas grandes lembranças se alojam assim no zodíaco da memória, de uma memória cósmica que não requer as exatidões da memória social para ser psicologicamente fiel” (BACHELARD, 1996, p. 112).

Comecei, portanto, a desenvolver um estilo de desenho que não percebi à época sua origem, nem diagnostiquei qualquer influência exterior (eu tinha apenas seis anos). Sabia apenas que aqueles desenhos me davam uma imensa satisfação. Eram símbolos e formas geométricas iguais à placa de circuitos eletrônicos do filme “Viagem ao mundo dos sonhos”. Desenhos que julguei descomplicados de executar, com alguns detalhes que seguiam uma certa ordem dentro da dimensão da página, e cujas intervenções eram feitas utilizando uma pequena régua e talvez outros instrumentos que pudessem me ajudar a desvelar outras formas.

Lembro-me de encher folhas de cadernos com esses desenhos. Lembro-me também que todos os símbolos e formas geométricas deveriam estar interligados, nenhum poderia ocupar a folha de papel sozinho, senão o desenho não “funcionava”. Mais uma vez, eu estava convergindo em desenho minhas memórias da placa de circuitos eletrônicos, sem me dar conta conscientemente disso.

No começo eu os fazia a lápis, posteriormente progredi para uma caneta azul. No fim, já utilizava uma caneta azul, uma vermelha e uma preta. Não sei como essas canetas me chegaram em mãos, provavelmente eram de meu pai, pois já havia me deparado com elas em sua maleta de trabalho. Qual não deve ter sido minha felicidade em replicar o símbolo vermelho igual ao sonho de Ben!



RELICI

Gaston Bachelard afirma que “em suas solidões felizes, a criança sonhadora conhece o devaneio cósmico, aquele que nos une ao mundo”. (BACHELARD, 1996, p. 100). E foi através dessa união, com surpresa e perplexidade que exclamei para mim mesmo: Eu sei desenhar!

Essa frase ecoou em minha mente e me encheu de esperança. Eu sabia desenhar! Não os desenhos que eram exigidos pelos professores, mas os desenhos da minha solidão. “Quando sonhava em sua solidão, a criança conhecia uma existência sem limites. Seu devaneio não era simplesmente um devaneio de fuga. Era um devaneio de alçar voo.” (BACHELARD, 1996, p. 95). Aqueles desenhos que resgatei dos meus devaneios, os desenhos do “mundo dos sonhos”, ou da “memória dos sonhos”, os desenhos da minha infância, me possibilitaram acreditar que, assim como Ben, eu também poderia voar.

Bachelard nos fornece informações importante a esse respeito. Ele diz: “Toda a nossa infância está por ser reimaginada. Ao reimaginá-la, temos a possibilidade de reencontrá-la na própria vida dos nossos devaneios de criança solitária” (BACHELARD, 1996, p. 94). O fato de eu ter desenhado por um período, algumas semanas, meses talvez, os símbolos e formas geométricas em meu caderno, e feito dessas experimentações uma invenção tátil, visível, me permitiu procurar nessa viagem ao mundo dos sonhos os meus desenhos de tempo⁸. Bachelard diz ainda:

É nas lembranças dessa solidão cósmica que devemos encontrar o núcleo de infância que permanece no centro da psique humana. É aí que se unem mais intimamente a imaginação e a memória. É aí que o ser da infância liga o real ao imaginário, vivendo com toda a imaginação as imagens da realidade (BACHELARD, 1996, p. 102-103).

A análise de Bachelard se faz necessária para entendermos que convergir o real e o imaginário em imagens da realidade, conforme o filme expõe de maneira instigante, são características não só do personagem Ben, como também dos outros

⁸ “Meus “desenhos de tempo” faz analogia às “três lascas de tempo”, de Didi-Huberman em seu ensaio “Casca”. “Vemos aqui três lascas arrancadas de uma árvore, há algumas semanas, na Polônia. Três lascas de tempo. Meu próprio tempo em lascas: um pedaço de memória, essa coisa não escrita que tento ler, um pedaço de presente, aqui, sob meus olhos, sobre a branca página; um pedaço de desejo, a carta a ser escrita, mas para quem?” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 99-133).



RELICI

dois amigos que o acompanham na desejosa aventura. Convergir o imaginário em real é o que eu, também, partilho, ao definir minha posição como artista geométrico, ou mesmo um artista do “espaço”, um artista “cósmico”, um artista do tempo.

Ao rememorar as primeiras cenas deste filme observei, com surpresa, que já se passaram trinta e cinco anos. Aos seis anos de idade eu tive a oportunidade de vê-lo pela primeira vez. Não posso determinar se foi através de uma fita de VHS ou se foi pela televisão, em uma tarde qualquer do ano de 1989. De qualquer forma, as primeiras cenas nunca me saíram da memória, sobretudo as cenas das formas geométricas. Por quê? Esse ponto é fundamental para projetarmos as análises subsequentes, entendermos como a memória é transformada em imagem, e sobretudo a imagem como peça fundamental de um rastro ou vestígio memorial.

Sustento que rememorar não se enquadra aqui como um exercício de nostalgia, mas de evocação. Poderíamos dizer, inclusive, que este exercício começa pelo simples fato de ver, pois “É preciso estar presente, presente à imagem no minuto da imagem” (BACHELARD, 1978, p. 183), ou ainda como John Berger escreveu: “Ver precede as palavras. A criança olha e reconhece, antes mesmo de poder falar” (BERGER, 1999, p. 9). A atitude de se colocar diante da imagem abarca também a possibilidade de vislumbrar particularidades estéticas dessa imagem.

Rudolf Arnheim, psicólogo alemão, em seu livro “Arte e percepção visual” (2005), afirma: “Ver significa captar algumas características proeminentes dos objetos” (ARNHEIM, 2005, p. 36). Isso demonstra uma visão integrante por parte do observador, a exemplo do protagonista Ben, que imediatamente após acordar, tenta representar uma fração de seu sonho em um pedaço de papel.

A visão de Ben não é isolada, mas expandida, determinada pela organização dos elementos dispostos no sonho, o que nos dá uma perspectiva de equilíbrio. “Deve-se lembrar que, tanto visual como fisicamente, o equilíbrio é o estado de distribuição no qual toda a ação chegou a uma pausa.” (ARNHEIM, 2005, p. 12-13). Supostamente, Ben desperta de seu sonho exatamente no momento dessa pausa,



RELICI

quando sua percepção sensorial do todo encontra sentido na representação do emblemático símbolo vermelho.

Os olhos nos asseguram toda uma complexa harmonia entre as partes que compõem a placa, os circuitos, as linhas, os retângulos, círculos, e toda sorte de outros símbolos que são por reflexo difíceis de descrever. Nada nos convence de que são símbolos amorfos ou desiguais. Nenhuma das formas tampouco admite falhas, e são firmemente equilibradas. Funcionam em unidade e em conjunto, deliberam luz e força, e entregam à forma toda magia da cor (Figura 2).

Neste caso, o símbolo vermelho aparece a Ben com tanto vigor que qualquer outro símbolo passaria despercebido. Um exemplo é a sua profundidade espacial. Arnheim afirma que “ver algo implica em determinar-lhe um lugar no todo: uma localização no espaço, uma posição na escala de tamanho, claridade ou distância” (ARNHEIM, 2005, p. 8), de igual modo que o protagonista do filme percebeu quando sobrevoava a grande placa de circuitos eletrônicos em seu sonho. Uma vez que “ver significa captar algumas características proeminentes dos objetos” (ARNHEIM, 2005, p. 36), o que essa visão apreende? Arnheim afirma:

Alguns traços relevantes não apenas determinam a identidade de um objeto percebido como também o faz parecer um padrão integrado completo. Isto se aplica não apenas à imagem que fazemos do objeto como um todo, mas também a qualquer parte em particular sobre a qual nossa atenção se focaliza (ARNHEIM, 2005, p. 37).

A atenção de Ben imediatamente se direcionou para o símbolo vermelho, que foi percebido primeiro. “Duas propriedades dos objetos visuais exercem influência particular no equilíbrio: peso e direção.” (ARNHEIM, 2005, p. 15). O peso do símbolo vermelho é maior do que o símbolo ao seu lado, idêntico em formato e construção. Arnheim ainda argumenta⁹: “O peso sofre influência da localização. Uma posição ‘forte’ no esquema estrutural pode sustentar mais peso do que uma localizada fora de centro ou afastada da vertical ou horizontal centrais” (ARNHEIM, 2005, p. 16).

⁹ Vale destacar que os argumentos que Arnheim utiliza para descrever a influência dos símbolos são característicos da sintaxe da linguagem visual. Tanto o processo de ordenação dos elementos como as demonstrações de equilíbrio e clareza.



RELICI

Num segundo momento, à medida que os olhos passeiam pela imagem da placa de circuitos, há um certo movimento enraizante por parte de quem vê a imagem, um movimento que atravessa a imagem e que se mantém, digamos, marcado na memória. É o movimento no qual os olhos experimentam fotografar o motivo, o que Susan Sontag em seu livro “Sobre fotografia” (2021) chama de “Enfrentar um objeto potencial de fascínio” (SONTAG, 2021, p. 33). Por algum motivo, aceitamos que o arbitrário em determinadas imagens se torne fundamental e vice-versa. São os olhos que conferem a cada movimento da imagem o que tomaremos como sim e como não, o que guardaremos na gaveta das memórias ou descartaremos como lixo espacial.

De certa forma, há um drama que emerge desse encontro, entre o espectador e a imagem, entre a imagem e o espectador, onde os elementos visuais são acomodados aos compartimentos da memória individual, pois “Quando a imagem particular assume um valor cósmico, produz o efeito de um pensamento vertiginoso” (BACHELARD, 1989, p. 28). Bachelard acrescenta: “E todas essas imagens de sua solidão cósmica reagem em profundidade no ser da criança; apartado de seu ser para os homens, cria-se, sob a inspiração do mundo, um ser para o mundo. Eis o ser da infância cósmica” (BACHELARD, 1996, p. 103).

Bachelard insiste em um modo de ver “cósmico”. Em três de suas obras mencionadas neste artigo identificamos essa palavra. “A chama de uma vela”, de 1961, “A poética do devaneio”, de 1960 e “A poética do espaço”, de 1957. Em todas elas verificamos que a imagem é o mecanismo de representação central, cujo módulo visual engloba as percepções e posiciona a imagem como uma pintura, que encontra seu ritmo e expansão para além da moldura. A solidão cósmica, de uma infância cósmica, produz uma imagem cósmica. Diante de tal arrebatamento, seria essa conjuntura o definidor de uma memória cósmica? Poderíamos dizer que nossa memória cósmica estabelece uma relação próxima com um *site*, ou um lugar feito de memória, conforme Anne Cauquelin definiu:

O *site* está, portanto, em relação com o lugar, esse lugar feito de memória (...) mas também com o espaço partilhável e mensurável da física. Situado, posicionado, ele ocupa um pedaço de território; memorável, ele escapa às



RELICI

medidas calculadas e terrestres. Ele consegue, portanto, preencher (...) o hiato que existe entre espaço e lugar (CAUQUELIN *apud* HUCHET, 2012, p. 160).

Apesar de Ben estar em uma situação de devaneio, é possível situar o espaço físico de seu sonho. A grande placa de circuitos eletrônicos alude ao lugar da cidade onde Ben reside, o lugar da sua infância, uma malha reticulada ortogonal com ruas, avenidas, casas, prédios e toda arquitetura convencional de um espaço topográfico real. Estar em posição elevada contribuiu para que Ben pudesse julgar os elementos da placa de circuitos eletrônicos e verificar por intermédio de suas cores e formas quais eram os mais importantes ou aqueles mais evidentes, que lhe chamavam mais atenção. A orientação que Ben assumiu ao sobrevoar a placa lhe deu o privilégio de ver os elementos simbólicos assumindo posições que não demonstravam ser conflitantes, nem ambíguas, apesar da impenetrabilidade de alguns dispositivos que, assim como Ben, sobrevoavam a placa até encaixarem-se junto a seus equivalentes.

Interessante observarmos que essa postura elevada do protagonista do filme o posiciona semelhantemente ao modo de pintar do artista americano Jackson Pollock, quando ele assentava a tela no chão do ateliê. A visão de Pollock da superfície de seu quadro rompe com qualquer obstáculo da pintura como um dispositivo de composição estritamente horizontal-vertical, limitada aos cantos do quadro, ao entorno, mais precisamente à moldura.

Nas palavras do próprio Pollock: “Eu me sinto mais próximo, mais como parte da pintura, uma vez que desta forma posso caminhar ao seu redor, trabalhar dos quatro lados e literalmente estar dentro da pintura” (POLLOCK *apud* ARNHEIM, 2005, p. 23-24). É o que o professor e pesquisador Stéphane Huchet também nos lembra em seu livro “A plástica exponencial da arte” (2012): “Mas o mais importante é que, além da superfície como lugar de resistência frontal, trata-se também na pintura de Pollock da afirmação de uma profundidade fenomenológica” (HUCHET, 2012, p. 51). O lugar do pintor, no caso de Pollock, e de Ben, protagonista do filme ao sobrevoar a placa de circuitos eletrônicos, são “lugares de profundidade”. Ambos experimentam uma liberdade visual do espaço que “sobrevoam”. Huchet acrescenta:



RELICI

Sem dúvida, a pintura de Pollock funciona como o laboratório de um aprofundamento da experiência do espaço, as experimentações no plano bidimensional, suficientemente radicais, afetando, por extensão, o campo da espacialidade global (HUCHET, 2012, p. 51).

Pollock, ao se colocar dentro da singularidade da tela se apropria de seu espaço, uma vez que “A materialidade do espaço solicita a experiência corpórea” (HUCHET, 2012, p. 161). Essa experiência, partindo da perspectiva do artista, o coloca em completa liberdade pictórica. Pollock se desloca para o centro, para os lados, sua capacidade de ver se modifica através de seus deslocamentos. Não existe uma hierarquia ou subordinação no ato composicional. Pollock “Teria criado modalidades pictóricas ‘interpretando’ a afirmação da inexistência de um começo e de um fim nas suas telas” (HUCHET, 2012, p. 50). Essas mudanças na orientação do quadro não parecem confundir o artista nem o observador. A obra assume uma dinâmica espacial que é constituída de uma experiência que transcende o espaço físico. Uma obra criadora de mundos. Uma obra cósmica?

Anne Cauquelin, sobre os espaços, nos esclarece:

Encontramos três sortes de espaços: o espaço abstrato, oriundo da geometria, o espaço concreto, da memória e dos rastros, isto é, o lugar e, finalmente, um espaço híbrido que ressaí aos dois precedentes e que nomeamos “site” (CAUQUELIN *apud* HUCHET, 2012, p. 160).

Esse hibridismo é o que caracteriza a ação performática de Pollock e Ben, a experiência sensorial e substancial de ambos, que propicia a criação de novos espaços, estes pertencentes ao resultado das combinações entre espaço abstrato e espaço concreto, e que se erguem como novos arquétipos estruturais. Como escreveu o crítico Vittorio Ugo ao pensar sobre as dimensões originárias do espaço arquitetural: “Trata-se, de um lado, de espaço (de espaços, de lugares) e, de outro lado, de origem, de começo, de gênese, de proveniência. Em outras palavras, trata-se de geometria e de arqueologia” (UGO *apud* HUCHET, 2012, p. 163).

Examinando os estágios dessa rememoração, consideremos três palavras importantes: “marcar”¹⁰, “lembrar”, e assim, num estágio metamórfico, “emergir”.

¹⁰ Aqui, o verbo “marcar” tem o sentido de grifar, realçar.



RELICI

Penso em “emergir” no sentido de evocar. Segundo o Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa¹¹, “evocar” significa “chamar à memória, reproduzir na imaginação”. O Dicionário de Português licenciado para *Oxford University Press* elucida ainda mais o significado dessa palavra como “Tornar (algo) presente pelo exercício da memória e/ou da imaginação”. Esse significado suscita uma questão: o “tornar (algo) presente” pressupõe uma imagem facilmente identificável, compreendida?

Parece-nos que a evocação de uma memória está sempre em ressonância com o que sonhamos. Sonhamos o que buscamos recordar ou buscamos recordar o que sonhamos? Uma memória é uma chama que queima para nos lembrar que não estamos sós. É uma pintura cujas cores foram destinadas pelo tempo a desvanecerem, que possui muitas vezes em sua composição camadas que foram privadas de existir. Para rememorar, trazemos novamente à vida essas cores através do ato de raspar a tela até encontrarmos as primeiras auras. Nesse sentido, a colocação de Didi-Huberman é esclarecedora:

(...) a imagem não é um simples corte praticado no mundo dos aspectos visíveis. É uma impressão, um rastro, um traço visual do tempo que quis tocar, mas também de outros tempos suplementares – fatalmente anacrônicos, heterogêneos entre eles – que, como arte da memória, não pode aglutinar” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 207).

Uma memória é um espaço de potencialidades; ela se faz potente como criadora de imagens, nos dá a efetiva convicção de que é preciso rememorar para inaugurar um novo tempo, um tempo de resgate e reflexão, pois “Sabemos que cada memória está sempre ameaçada pelo esquecimento, cada tesouro ameaçado pela pilhagem, cada tumba ameaçada pela profanação” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 210). Rememorar para existir, como o trabalho de um arqueólogo, cujo movimento de exploração é cavar, exumar, para suscitar o rastro inicial daquilo que um dia foi, do que um dia veio a ser.

¹¹ Ver: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/emergir>



RELICI

O começo dessa sondagem no espaço físico é envolto pela presença de um objeto, ou um corpo, ou mesmo um fenômeno da natureza, um deserto, um rio¹², um agrupamento de silhuetas prontas a externar seus segredos. Uma imagem nos configura de imediato que ali existiu uma história, e como toda história, possui ressonâncias e fragmentações. É por essa razão que Didi-Huberman afirma:

Frequentemente, nos encontramos, portanto, diante de um imenso e rizomático arquivo de imagens heterogêneas difícil de dominar, de organizar e entender, precisamente porque seu labirinto é feito de intervalos e lacunas tanto como de coisas observáveis (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 211).

Pergunto: o entendimento das formas geométricas da placa de circuitos eletrônicos do filme, que são o núcleo narrativo desta lembrança, se sustentou por todos esses anos através da imagem de outros símbolos similares, reconhecíveis, que trabalharam como indutores de comparação? Para entendermos melhor: as “coisas observáveis”, que Didi-Huberman se refere na citação acima poderiam, semioticamente, pertencerem ao eixo fenomenológico que estamos tratando? Arnheim defende essa narrativa da seguinte forma:

A forma de um objeto que vemos, contudo, não depende apenas de sua projeção retiniana num dado momento. Estritamente falando, a imagem é determinada pela totalidade das experiências visuais que tivemos com aquele objeto ou com aquele tipo de objeto durante toda a nossa vida (ARNHEIM, 2005, p. 40).

É exatamente o contexto que Arnheim defende, de encontro, proposital ou não, com os objetos que trabalham como representantes da memória, num processo arquitetural de construção daquilo que foi visto, percebido, compreendido, levado ao campo da visão através de processos que repercutem, reverberam. “O que uma pessoa vê agora, segundo nos disseram, é somente o resultado do que viu no passado” (ARNHEIM, 2005, p. 41).

¹² No filme grego de 1991 “O Passo Suspenso da Cegonha”, (Le Pas Suspendu de La Cigogne), de Theo Angelopoulos (1935-2012), um jovem jornalista descobre uma cidade dividida e cortada ao meio por um rio. Ele observa um casamento surreal em que a noiva e sua família ficam em uma margem e o noivo e seus parentes na outra, perdidos sob um céu frio. (Fonte: www.mubi.com). Na trama, há uma cena entre o protagonista interpretado por Gregory Patrikareas e Marcello Mastroianni nos minutos 2:02:02 em que se registra: Está ouvindo o rio? / Está ouvindo? / Ele ruge assim toda noite. / Ele ruge e chama. /



RELICI

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, num exercício alegórico ao título do filme “Viagem ao mundo dos sonhos”, jogamos com as palavras para encontrarmos perguntas e possibilidades que poderíamos chamar de alegóricas: o tempo percorrido pela memória seria a “viagem”? O “mundo” seria o objeto, no caso a forma geométrica reconhecida? E o “sonho” seria a identificação dessa memória transformada em registro, em imagem? É o sonho cósmico de Bachelard ou seria o meu próprio sonho cósmico?

Podemos considerar que a reconstrução de uma memória que se desloca através do tempo, da memória temporal, declina ou avança conforme os obstáculos que enfrenta. Convém, então, indagar: a memória pode escapar à sua intenção? Ora, sabemos quão frágil é a memória que narra uma história a partir da lembrança. O pensamento é um lugar de transmissão, de transformação, mas é na memória que se encontram sobretudo os rastros, os vestígios, os resíduos. Walter Benjamin, em “Desempacotando minha biblioteca”, reafirma esse movimento:

Agora, em frente da última caixa semi-esvaziada, há muito já passou da meia-noite. Afloram em mim pensamentos diversos dos que acabei de relatar. Não são pensamentos; são imagens, lembranças (BENJAMIN, 1987, p. 235).

Ao rememorar, tendo em perspectiva um campo a ser descoberto ou escavado, encontramos uma relação de continuidade, de movimento, que reforça a tarefa de lembrar. Essa atividade está intimamente ligada à produção de imagens, conforme Benjamin nos apresenta. Mas para concebermos uma memória como imagem é preciso explicarmos a composição dessa imagem, que é construída de fragmentos, de rastros. Vejamos como Jeanne Marie Gagnebin, em “Apagar os rastros, recolher os restos”, exemplifica o conceito de “rastro”:

Na tradição filosófica e historiográfica, o conceito de “rastro” é caracterizado por sua complexidade paradoxal: presença de uma ausência e ausência de uma presença, o rastro somente existe em razão de sua fragilidade: ele é rastro porque sempre ameaçado de ser apagado ou de não ser mais reconhecido como signo de algo que assinala (GAGNEBIN, 2012, p. 1).



RELICI

Notemos, com efeito, que a memória é rememorada a partir de um percurso temporal, e para que esse espaço de duração temporal seja definido pela presença de um rastro, é preciso existir a penetrabilidade de um acontecimento como uma espécie de profundidade perceptiva, ou como experiência dramática (interpretação voltada mais especificamente pela psicanálise).

Ao rememorar o filme “Explorers” (1985), coloquei-me na posição de um sonhador, um *flaneur* do “mundo dos sonhos”, onde cada vestígio de memória, ainda que fugidia, uma espécie de imagem misteriosa, implicava na projeção de outras imagens, nem sempre nebulosas ou confusas, mas atuantes, que funcionavam como um alicerce de sustentação para novas imagens, construídas muitas vezes através da imaginação. “Assim como não há forma sem formação, não há imagem sem imaginação” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 208). Imaginar, apesar de pressupor um aspecto idealizante, não escapa ao domínio do rastro, à medida que o exercício de rememorar passa pela paradoxal presença de uma ausência e ausência de uma presença, conforme Jeanne Marie Gagnebin nos lembrou.

Quanto à nossa vida, vivemos em grande parte no mundo real, na relação que estabelecemos com lugares, objetos e pessoas reais, mas a questão que Didi-Huberman nos coloca em “Quando as imagens tocam o real” é honesta: “Então, por que dizer que as imagens poderiam ‘tocar o real’? Porque é um enorme equívoco querer fazer da imaginação uma pura e simples faculdade de desrealização” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 208). Ao mesmo tempo que as imagens se apresentam como diálogos imaginários, ou como lugares efêmeros da memória, ou ainda nas palavras de Didi-Huberman, como “uma desrealização”, pensamos de imediato “Nas condições que impediram sua destruição, sua desaparecimento. Destruir imagens é tão fácil, têm sido sempre tão habitual” (DIDI-HUBERMAN, 2012, p. 208). Assim, as imagens também formam narrativas potenciais, instaurando a possibilidade de novos tempos, novos sonhos, novos espaços, manifestações de uma memória existente, que formula e articula novas imagens, interligando os rastros do passado com a realidade presente.



RELICI

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. São Paulo: Texto&grafia, 2004.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

_____. **A chama de uma vela**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil S.A., 1989.

_____. **A poética do devaneio**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1996.

BENJAMIN, Walter. **Desempacotando minha biblioteca: Um discurso sobre o colecionador**. In: _____. *Rua de mão única*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. **Obras Escolhidas I. Magia e Técnica, Arte e Política**. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BERGER, John. **Modos de ver**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

CAMMAROTA, Martín; BEVILAQUA, Lia R. M.; IZQUIERDO, Iván. **Aprendizado e memória**. IN: LENT, Roberto (org). *Neurociência da mente e do comportamento*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008.

CAUQUELIN, Anne. **Le site et le paysage**. Paris: PUF, 2002. p. 72. (Col. Quadrige).

DICIONÁRIO DE PORTUGUÊS LICENCIADO PARA OXFORD UNIVERSITY PRESS. Versão 2.2.2 (203.1). Copyright © 2005–2017. Apple Inc. Todos os direitos reservados.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Cascas**. Tradução de André Telles. *Serrote: Uma Revista de Ensaio, Artes Visuais, Ideias e Literatura*, São Paulo, n. 13, p. 99-133, mar. 2013.

_____. **Quando as imagens tocam o real**. *PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, Belo Horizonte, p. 206–219, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454>. Acesso em: 6 maio. 2024.



RELICI

117

EXPLORERS (Original); Direção: Joe Dante. Produção: Edward S. Feldman. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1986. 1 DVD.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Apagar os rastros, recolher os restos.** In: Walter Benjamin: rastro, aura e história / Sabrina Sedlmayer, Jaime Ginzburg (Org.) – Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

HUCHET, Stéphane. **Intenções espaciais: a plástica exponencial da arte (1900-2000).** 1. ed. São Paulo: C/Arte, 2012.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia.** Tradução de Rubens Figueiredo. 1ª ed. 13ª reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 2021.

UGO, Vittorio. **Une hutte, une clairière (ou le lieu d'une architecture théorique).** In: _____. L'object architecture. Paris: Éditions de Minuit. Revue Critique, n. 475-477, p. 100, jan-fev. 1987.