

**GUERNICA EM DIÁLOGO COM A INFOGRAFIA:
O INSÓLITO NA TRANSPOSIÇÃO INTERSEMIÓTICA**

Dra. AURORA GEDRA RUIZ ALVAREZ
Universidade Presbiteriana Mackenzie
São Paulo, Brasil
auroragedra@hotmail.com

RESUMO: Amparado na Teoria Literária e nos Estudos da Intermidialidade, este artigo discute duas questões: a primeira diz respeito à presença do insólito, fenômeno muito discutido como procedimento estético pelos estudiosos da literatura. Neste trabalho se investiga o modo como esse recurso comparece em *Guernica*, de Pablo Picasso, e na leitura desta obra feita por Lena Gieseke, em uma infografia digital. A segunda questão está relacionada à transposição intersemiótica. Nesta questão se focaliza o *modus operandi* desse processo, analisando as linguagens e as soluções estéticas escolhidas para cada mídia.

Palavras-chave: *Guernica*. Pablo Picasso. Lena Gieseke. Transposição intersemiótica.

Artigo recebido em: 04 ago. 2018.
Aceito em: 30 ago. 2018.

GUERNICA IN DIALOGUE WITH COMPUTER GRAPHICS: THE UNCANNY IN AN INTERSEMIOTIC TRANSPOSITION

ABSTRACT: Based on Literary Theory and Intermedial Studies, this article discusses two issues: the first concerns the presence of the uncanny, a phenomenon much discussed as an aesthetic procedure by literature scholars. This study investigates the way this element appears in *Guernica*, by Pablo Picasso, and in the reading of this work by Lena Gieseke, in digital infography. The second question is related to intersemiotic transposition. It focuses on the *modus operandi* of this process, analyzing the languages and aesthetic solutions chosen for each media.

Keywords: *Guernica*. Pablo Picasso. Lena Gieseke. Intersemiotic Transposition.

INTRODUÇÃO

Muitos pesquisadores da literatura, como Tzvetan Todorov, Filipe Furtado, David Roas, entre outros, têm se debruçado sobre o estudo do insólito nas suas diferentes manifestações (fantástico, estranho, maravilhoso etc.). Para esses estudiosos, o insólito resulta de um descompasso entre o natural e o sobrenatural, ou de uma lógica que lida com o previsível, o comum, que é interrompida com a introdução de estratégias que criam efeitos que alteram, transformam, o curso ordinário do estatuto ficcional. Este entendimento sobre a natureza do insólito na literatura parece não provocar grandes divergências entre os pesquisadores acima referidos; as controvérsias surgem acerca de outras questões que não serão analisadas aqui, por não se ajustarem ao foco deste trabalho. No entanto, em se tratando de outras manifestações da arte, poder-se-á questionar se nelas se aplica o mesmo entendimento acima referido. Em outros termos, se no texto literário o insólito está relacionado com a erupção de uma ocorrência incomum, perturbadora da ordem, terá ele causa distinta nas artes relacionadas à área da cinematografia? Avançando nesse cotejo, pode-se ainda considerar que, na literatura, a ambiguidade é um dispositivo essencial para desencadear o

ALVAREZ, Aurora Gedra Ruiz. *Guernica em diálogo com a infografia: o insólito na transposição intersemiótica*. *Scripta Uniandrade*, v. 16, n. 3 (2018), p. 148-160.

Curitiba, Paraná, Brasil

Data de edição: 11 nov. 2018.

insólito, mas será que esse mecanismo também dá vazão ao extraordinário em uma pintura ou em uma videoarte, por exemplo? Do campo dos estudos da Intermedialidade surgem outras questões que concernem às propriedades constitutivas de cada um dos sistemas sígnicos mencionados: que elementos estão presentes na construção do insólito, do inusitado, nessas linguagens e de que modo eles atuam? Todas estas questões orientam este estudo que as pretende discutir, primeiramente, examinando *Guernica*, de Pablo Picasso, e na sequência, uma infografia digital que estabelece relação intertextual com a tela do pintor, tendo como apoio teórico os estudos do insólito e as teorias da Intermedialidade.

GUERNICA, DE PABLO PICASSO

Nascido em Málaga, na Espanha, Pablo Ruiz Picasso foi pintor, ceramista, escultor, poeta, dramaturgo, dentre as muitas atividades que exerceu em vida. Sua ampla produção apresenta diferentes orientações estéticas (Fase azul, Fase rosa, Cubismo africano – fusão da Fase rosa com as influências das artes da África e da Oceania –, Cubismo, Cubismo sintético, Abstracionismo) que salientam o seu caráter inquieto, inovador na arte.

Guernica, de Pablo Ruiz Picasso, foi criada para compor o pavilhão espanhol na Exposição Internacional de Paris, sendo exposta pela primeira vez em 12 de julho de 1937 (Riding 2012, p. 38). A tela¹ capta plasticamente a destruição de Guernica pelo bombardeio de aviões alemães e italianos sob o comando do General Francisco Franco, no dia 26 de abril de 1937. Este violento ataque aéreo à pequena cidade do país basco dizimou centenas de pessoas, mutilou outras tantas e representou também um teste desse tipo de aeronave militar, amplamente usada na Segunda Grande Guerra pelos nazistas. Para além desse motivo imediato de inspiração para criar a tela, esta, vista do prisma que concerne ao *status* de obra de arte que ocupa, é uma crítica à barbárie e ao terror da guerra no mundo moderno.

Do ponto de vista da concepção da obra, observa-se que ela atende ao princípio do Cubismo, que visa a compor as figuras, tendo como inspiração, não como emprego, a técnica da colagem. De acordo com a proposta cubista, a unidade do ser fratura-se em formas geométricas que se configuram em diferentes planos da observação do espectador, como ocorre em *Guernica*. A fragmentação dos corpos e a exposição das suas partes num mesmo plano

¹ Tela disponível em: < <http://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/guernica> >. Acesso em: 10 jul. 2018.

diluem a perspectiva e permitem o exame simultâneo das formas sob vários ângulos.

Examinando os protagonistas da cena eleita para a composição de *Guernica*, pode-se classificá-los em dois grupos compostos por animais e seres humanos. No primeiro, do lado esquerdo do observador, bem ao alto, há um touro com sua calda levantada, sugerindo movimento, uma pomba que simboliza a paz, um cavalo ferido que relincha de dor e, por fim, uma lâmpada em formato de um olho que ilumina ou que exhibe o ambiente de destruição e de sofrimento, dada a sua posição no plano superior, atuando como eixo para o qual as duas partes da tela convergem. Abaixo, nesse mesmo lado do mural, uma mãe com uma criança morta ao colo solta aos céus o seu grito de dor e, estendido no chão, um soldado mutilado. No segundo grupo, do lado direito do observador, ao alto, encontram-se três mulheres: uma, cuja cabeça avança para fora da janela para olhar. Com um de seus braços apoia-se ao peitoril e com o outro segura uma candeia acesa e espanta-se, indigna-se, diante do que vê; outra, em desespero, arrasta sua perna ferida, e, por fim, a última que, desvalida em um edifício bombardeado e em chamas, ergue os braços e brada aos céus. Saliente-se que os olhares das personagens se dirigem para pontos diferentes da tela, o que introduz instabilidade e sugere uma ambiência de caos, de necessidade de buscar saídas para lugares distintos que não se concretizam. Hiperbolizando ainda mais essa tensão, no plano inferior, vários outros elementos, partes de seres humanos e de animais, compõem um cenário de destruição e morte. Todo esse conjunto iconográfico amalgama-se, costura-se ao título e, juntos, constroem a narrativa do bombardeio da cidade de Guernica: uma história de horror, de sofrimento e de denúncia social.

A obra de Picasso tem merecido a atenção dos críticos que atribuem sentidos distintos a cada uma dessas figuras. Luiz Sanz (2018), historiador da arte, na sua análise de *Guernica*, retoma a polêmica que o quadro tem despertado na crítica. A propósito da presença do touro, por exemplo, apresenta três interpretações controversas dos analistas. Para alguns deles, segundo o estudioso, o touro “parece observar más que sufrir” (2018 *on-line*) e a posição frontal da cabeça pode representar a figura do pintor inscrita na tela, que com sua boca aberta e seu olhar indagativo, “mira e nos mira como queriendo hacernos testigos de la barbarie que el contempla” (2018 *on-line*); para outros, nas palavras de Sanz, embasados em afirmações de Picasso, o touro “representaba a la brutalidad y la oscuridad” e, por extensão, esses analistas interpretam que esse animal simbolizaria o General Francisco Franco, cujo governo ditatorial perdurou de 1939 até 1975, na Espanha. Ainda outros críticos, de acordo com Sanz, “teniendo en cuenta el cuerpo en

tensión y la actitud vigilante del toro, estiman que podía representar el fascismo” (2018 *on-line*). As diferentes interpretações, não apenas em relação a essa figura, como também a outras dispostas na superfície da tela, reafirmam a importância da obra e o interesse que ela desperta: é uma obra impactante que se vincula ao fato histórico que o título sugere e, ao mesmo tempo, também expressa denúncia e horror a todas as guerras, causas de múltiplas atrocidades. A pluralidade de sentidos encontrados no quadro está antes relacionada à sua natureza de obra aberta e à liberdade que o espectador usufrui ao contemplá-lo que à presença da ambiguidade no texto.

Os vários elementos examinados na tela de Picasso apontam para uma narrativa plástica que registra o momento de ruptura da ordem, de cessação da rotina e de instalação do caos, introduzido por um evento insólito, desencadeador de instabilidade, de dor e de aniquilamento.

As figuras representadas recebem alguns poucos tons suaves de azul e, cores neutras, criadas pelo branco e pelo preto, bem como pelas várias tonalidades de cinza que contrastam com a intensidade cromática do fundo preto e cinza escuro. Da oposição entre o preto e o branco e dos tons resultantes das combinações entre essas cores surge a prevalência de um monocromatismo que, em essência, assegura o percurso do trágico na tela, que transita da luz para as trevas, ou da introdução da luz, concretizada pela lâmpada acesa e pela candeia que iluminam as cenas dolorosas da guerra, e das sombras projetadas por aqueles elementos que podem ocultar outros aos olhos do espectador.

A simplificação das figuras, criada pela simulação da técnica da colagem, não traduz uma percepção menos complexa da tela de Picasso. Ao contrário, esse traço estético, conjugado com a dilaceração dos corpos, a gradação cromática mencionada, o motivo bélico que articula esses elementos, enfim, todos esses dados reunidos conferem tensão ao mural, suscitam o *pathos* naquele que observa a cena, ou seja, despertam paixões. Ademais, os recursos estéticos utilizados criam uma perfeita consonância entre o estilo escolhido (o Cubismo) e o conteúdo tratado.

Guernica, ao mesmo tempo que introduz uma cena insólita, perturbadora, na vida dos protagonistas, flagrados no curso do tempo em que se veem exilados da familiaridade de seu cotidiano, é também fonte para a criação do insólito na infografia que será examinada. Pelo seu valor reconhecidamente canônico na cultura e fonte de inspiração para outras leituras, a tela de Picasso representa o texto-matriz, enquanto o texto-alvo, a versão computadorizada de *Guernica* criada por Lena Gieseke em 2007, provocará o efeito do insólito por instalar em momentos subsequentes dois

estatutos ficcionais na relação intertextual com o quadro mencionado, isto é, aquela se manifesta como palimpsesto que faz lembrar do texto-paradigma, mas também inscreve elementos que rompem com a leitura do objeto-fonte, desestabiliza o espectador, confortavelmente assentado em seu repertório de leitura. No próximo segmento será analisado o modo como essa transposição da pintura para a infografia estabelece uma leitura dissonante de *Guernica* de Picasso. Será que o insólito se dará no plano da linguagem midiática escolhida, ou no da narrativa que esses textos engendram e, conseqüentemente, no do *ethos* de que são portadores? Ou, ainda, por todas essas razões juntas?

A ideia de Picasso representar as figuras compondo sugestões de movimentos desencadeados pela ação da tragédia na cidade de Guernica e fragmentadas, segundo o Cubismo, permite que o olhar do espectador apreenda a cena sob vários planos (por cima, por baixo, de frente etc.) e, ao mesmo, como um mundo de dilacerações e de pânico. O que se coloca como mais uma questão a ser respondida na análise de *Guernica* (2018), de Lena Gieseke, é como serão tratadas as categorias estéticas do movimento e da fragmentação nessa obra.

GUERNICA, DE LENA GIESEKE

Antes de apresentar Lena Gieseke, convém tratar do conceito de videoarte, uma nova expressão artística, que tem Nam June Paik como um dos pioneiros. Na década de 1970, o artista sul-coreano inicia um projeto com vistas a discutir o modo de perceber as imagens da televisão. Dentro desta proposta artística cria as instalações *TV Buddha* (1974), *TV Buddha Re-Incarnated* (1994), *TV Buddha* (1997) etc., as quais põem em xeque tanto a visão do consumismo ocidental, quanto a da transcendência oriental. Os vídeos produzidos nessas performances não cumprem apenas o papel de transmissores de imagens videográficas, mas, sobretudo, de objetos de arte em si. Segundo Philippe Dubois, o vídeo torna-se, nesse momento, um “material formal e intelectual no qual se processa a reflexão sobre a, da ou com a televisão. Ou melhor dizendo, que a gera, que a inventa, que lhe dá corpo e ideias” (2004, p. 112).

Na esteira das experiências estéticas de Paik, outros artistas desenvolvem formas mais complexas de videoarte, especialmente com o advento da era digital, seja estabelecendo relações com artes já socialmente reconhecidas (a fotografia, a escultura, a pintura, etc.), seja com as recém-

introduzidas (design gráfico, infografia etc.), tornando-a uma mídia híbrida. A videoarte caracteriza-se pelo discurso da metamorfose, pelo abandono da imagem consistente apresentada pelo cinema e pela televisão dos anos 1970, para dar prevalência à distorção, abstração ou distensão dos entre-espaços criados entre os volumes apreendidos pela câmera, “inventados” pela técnica 3D.

Conforme Raymond Bellour (1997, p. 14) o vídeo torna-se, “antes de mais nada, um atravessador”, pois opera a passagem “entre o móvel e o imóvel, entre a analogia fotográfica e o que a transforma” com o objetivo de produzir “entre foto, cinema e vídeo uma multiplicidade de sobreposições, de configurações pouco previsíveis” nos primórdios da fotografia e que prenunciam e preparam a hibridização da imagem infográfica, como agora se verá no trabalho da artista alemã Lena Gieseke.

A especialista em infografia apresenta em seu currículo a participação em vários filmes, atuando na produção de efeitos especiais, como em *The immortals* (2011), *Hotel Lux* (2011), *The Apparition* (2012), dentre outros (GIESEKE 2016), assim como a produção de vídeos. Dos trabalhos que desenvolveu com essa técnica, foi selecionada a sua leitura de *Guernica*, de Picasso, que ela transpôs para a infografia digital. Antes de examinar esse *corpus*, convém pensar no que é e como funciona a infografia digital.

A infografia é uma técnica da informática (com o uso do “ordenador y”) que possibilita criar imagens em três dimensões (3D). José Luis Valero Sancho, que estuda a infografia no jornalismo digital, considera que

por sus posibilidades cinéticas, puede presentarse como una de las mejores formas de mostrar o relatar la actualidad. Así permite presentaciones temáticas descriptivas, narrativas e incluso interpretativas sin más limitaciones que las propias de los grandes medios audiovisuales. (2018 *on-line*)

Ampliando este entendimento para o *corpus* em exame, esclarece-se que a infografia é uma estratégia de atuação sobre um objeto, quer no âmbito da descrição, quer no da narração, quer no da estética, e que, por suas propriedades cinéticas, performáticas, pode conferir novos sentidos a ele, e, conseqüentemente, pode produzir novas perspectivas de observação e de leitura para o espectador.

Em entrevista, a artista comentou que a ideia de fazer a versão em 3D surgiu de um trabalho anterior voltado para a criação de jogos de quebra-cabeça com pinturas famosas, que exigiu dela um bom conhecimento dos quadros, tanto do ponto de vista das linhas, formas, cores e volumes, quanto da fusão desses elementos para criar uma unidade de expressão (GIESEKE 2015).

ALVAREZ, Aurora Gedra Ruiz. *Guernica em diálogo com a infografia: o insólito na transposição intersemiótica*. *Scripta Uniandrade*, v. 16, n. 3 (2018), p. 148-160.

Curitiba, Paraná, Brasil

Data de edição: 11 nov. 2018.

O que parece ter sido hipótese para a sua criação do texto é a ideia de que a pintura pode também ser vista como objeto não estático e ser reinterpretada por meio de uma linguagem tecnológica moderna. Esse procedimento implica a reorganização do conteúdo pictórico em outras soluções estéticas para efetuar a transposição para a nova mídia. Este processo, de acordo com os estudos de Claus Clüver e de Irina Rajewski, ganha rótulos diferentes, mas conceitos semelhantes. O primeiro estudioso compreende a “transposição intersemiótica” ou “transposição intermediática” como uma “mudança de um sistema de signos para outro e, normalmente, também de uma mídia para outra” (2018, p. 17), enquanto Irina Rajewski nomeia esse fenômeno de “transposição midiática” e considera que esse processo “genético” visa a transformar um texto composto em uma mídia em outra mídia (2012, p. 24). Para ambos os teóricos, a transposição sempre implica uma operação dentro das possibilidades materiais e das convenções vigentes na nova mídia.

Conceitos aclarados, o vídeo *Guernica* (GIESEKE 2018), disponibilizado pelo YouTube no endereço eletrônico <<https://www.youtube.com/watch?v=8B3bSiEMhr8>> e em <<https://www.youtube.com/watch?v=QeJmNKtnTQI&feature=fvwp&NR=1>>, torna-se agora matéria deste segmento, a qual será examinada segundo as propriedades do filme em versão 3D.

O vídeo inicia-se com um texto verbal que apresenta o contexto histórico que inspirou Picasso a criar *Guernica*. Subsegue-se um *fade out*. Este hiato visual criado pela redução de luz até a escuridão total na tela estabelece conexão com a próxima cena que gradualmente começa a surgir no ecrã (*fade in*), ampliando-se até se reenquadrar em plano aberto, exibindo totalmente o quadro, para dar sequência a um vagaroso fechamento da câmera que pouco avança nesse processo, pois, neste ponto, transita-se suavemente da focalização da tela de Picasso para a introdução da técnica 3D. No limiar entre as duas técnicas filmicas se cria uma ambiguidade. O espectador surpreende-se e não consegue se situar no processo: não é mais a tela de Picasso que ele vê? Que transformação está ocorrendo? Neste trânsito se inicia o processo de mediação entre a pintura e a videoarte, passagem que gera o estranhamento, o insólito, por mudar o estatuto da narrativa filmica e, conseqüentemente, desestabilizar o espectador que estava em consonância com o que estava sendo veiculado na tela, bem como também acomodado com a realidade do seu repertório de leitura. O verbete insólito (do lat. *insolitu-*), no *Dicionário Infopedia da Língua Portuguesa (on-line)*, da editora Porto, apresenta, dentre as acepções, as seguintes: a) não acostumado, desusado; b) extraordinário, não habitual; c) anormal, anômalo; d) extravagante. Desses entendimentos do

vocábulo, compreende-se o insólito, neste artigo, como uma fratura produzida na desarticulação da realidade conhecida pelo espectador – o intertexto – pela introdução da linguagem infográfica.

Na sequência, gradualmente, instala-se o segundo processo, o da imediação, que conduz o espectador à sensação de estar dentro da narrativa videográfica em 3D. A suavidade da trilha sonora prolonga-se durante o lento movimento da câmera que, em *travelling*, inicia o seu passeio. Estes recursos técnicos podem possivelmente propiciar uma zona de conforto e levar o espectador à imersão, desatando, aos poucos, os laços que o prendem ao estranhamento, ao insólito, e conduzindo-o a pactuar com a nova convenção narrativa produzida pela técnica 3D.

Nesse passeio promovido pela técnica infográfica, a câmera caminha em torno do quadro, depois por entre os espaços que ela cria no meio dos protagonistas, faz, a seguir, um voo sobre eles e, valendo-se da técnica do *plongée*, mergulha o seu olhar privilegiado sobre a cena, aproximando-se de cada personagem para a conhecer melhor. Todos esses procedimentos somados ao *close* apresentam detalhes não perceptíveis ao espectador da pintura. A câmera volta a fazer o percurso ao redor da pressuposta cena da pintura, até trazer para mais perto do olhar do espectador a figura do soldado mutilado e centrar o foco na mão em que ele segura uma espada quebrada e uma flor. Neste ponto se congela a imagem. A focalização em plano fechado, que privilegia a mão e o que ela carrega, desempenha um papel decisivo, pois oferece ao espectador uma clara percepção do sentido maior da cena, isto é, ela condensa as motivações desse soldado mutilado. A mão, instrumento da ação, porta dois objetos que inscrevem conteúdos semânticos que aparentemente se opõem: a espada e a flor. Observe-se que o texto verbal responsável por contextualizar o que o espectador verá situa a cena em um momento histórico muito distante dos gladiadores ou dos guerreiros medievais. É o ano de 1937. Se por um lado a presença da espada do soldado é estranha a um contexto de bombardeio aéreo, por outro, ela resgata a imagem lírica do guerreiro, que, impotente diante do poder destruidor dos aviões da famosa Legião Condor, sonha com a paz, simbolicamente representada pela flor em suas mãos, e com a esperança de que outros continuarão a sua luta, sentimento figurativizado pela simbólica espada.

Em suma, poder-se-ia dizer que a versão em 3D parece resultar em uma nova forma de Cubismo analítico na sua forma mais pura, na medida em que a partir de um plano aberto, que oferece a tela *Guernica* de Picasso em seu conjunto, a câmera começa a se movimentar, criando outros ângulos de leitura, em consonância com as potencialidades de seus próprios meios. Com

este propósito, a câmera separa os elementos constitutivos da unidade pictórica, como se o olhar/câmera, nesse início do filme, estivesse diante de um jogo de quebra-cabeças fechado em sua unidade e que desafiasse o espectador a decodificar o seu enigma, a conhecer as partes que integram o todo. Na transposição intersemiótica, Gieseke privilegia o *travelling* e o *close* para que o passeio da câmera execute a tarefa do decifrador, decompondo o objeto em seus diferentes elementos, aproximando-se deles para conhecer o enigma que essa obra impõe e apreciá-la melhor. Os movimentos de câmera (*fade out*, *fade in*, *travelling* etc.) associados aos enquadramentos selecionados (planos aberto e fechado, *plongée*, *close* etc.) criam soluções cinematográficas tanto para a fragmentação, quanto para o movimento sugeridos pelo texto plástico.

A música, linguagem dissociada da pintura, comparece como outra mídia a ser introduzida nessa versão infográfica, para integrar esse objeto intermídia em que se fundem o verbal, o audiovisual, o cinético, o performático. “Nana”, uma canção popular lírica do maestro Manuel de Falla, um dos mais célebres músicos espanhóis da primeira metade do século XX, é a trilha sonora escolhida para aprofundar a densidade dramática da cena. Christopher Johns no violoncelo e Matthew Anderson na guitarra flamenca consolidam, na peça musical, o clima melancólico e pungente das cenas.

O vídeo, valendo-se de seus próprios meios de expressão, constrói um novo artefato a partir da tela de Picasso. Em outras palavras pode-se dizer que no texto de Gieseke se constituem duas camadas discursivas: ao ver o vídeo, mesmo que não haja a referência ao texto-fonte no seu início, dada a notabilidade da tela de Picasso, é muito provável que o espectador também leia o discurso do pintor; o discurso deste flui sob o discurso infográfico. De acordo com Maingueneau, “um enunciado [...] pode, pois, ser lido em seu ‘direito’ e em seu ‘avesso’: em uma face, significa que pertence a seu próprio discurso, na outra, marca a distância constitutiva que o separa de um ou vários discursos” (1997, p. 120).

É hora de se perguntar onde se inscreve o insólito nesse trabalho de Lena Gieseke. Como foi mencionado anteriormente, a mudança de linguagem em dado momento da narrativa do vídeo atua como epicentro do insólito. Quando aparece a tela de Picasso nas primeiras cenas do vídeo, cria-se uma relação familiar entre a imagem do ecrã e o olhar expectante. A notabilidade da representação plástica legítima que a relação siga a trilha do conhecido. No entanto, a partir do momento em que se medeia a pintura para a dimensão 3D, novas articulações desse objeto são oferecidas. Dá-se a erupção do insólito que desacomoda nesse momento o espectador, assentado em seu repertório de leitura, que antes acompanhava um estatuto narrativo ocupado em exibir a

tela do pintor malaguenho, mas que, subitamente, se desarticula e aponta para outra convenção fílmica com o uso da infografia. Diante de percepções insólitas, inusitadas, do objeto proporcionadas por outra técnica, o leitor busca os significados conhecidos do texto-matriz, ao mesmo tempo que lê os sentidos dessa nova narrativa que traça outro percurso do olhar, estabelecido pelo andamento dessa diegese que o leva à imersão, à imediação. A nova leitura desvela as suas intenções sacralizadoras: ela não derrui o *ethos* inscrito na tela de Picasso, continua a transmitir o sentido primordial do trágico em outra linguagem, isto é, adapta-o para outro código, que expressa o cerne da proposta de *Guernica* por meio de outras propriedades. Ou nas palavras de José Antônio Domingues, no seu estudo *O paradigma mediológico*: “[...] mediação e imediação ligam-se e são recíprocas. A mediação fica a dever o seu ser à imediação, do mesmo modo, a imediação sofre a mediação para ganhar o estatuto de ser” (2010, p. 171).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O insólito inscreve-se nas artes da área cinematográfica assim como pode estar presente na literatura. Do exposto se pode concluir que esse fenômeno adensa o descompasso entre o previsível e a lógica que sai da zona da segurança, do convencional, conforme exposto no início deste estudo.

Em *Guernica*, de Pablo Picasso, o insólito plasma-se na tela como evento que em dado momento histórico interrompeu um ritmo de vida e de expectativas e introduziu a dor e o sofrimento causados pelo bombardeio à cidade basca. O pintor escolheu esse acontecimento pungente para denunciar a destruição da cidade e expressar o horror que toda guerra traz consigo.

O trabalho de Lena Gieseke instala o insólito na relação dialógica com o texto-fonte. De acordo com Bakhtin,

O enunciado existente, surgido de maneira significativa num determinado momento social e histórico, não pode deixar de tocar os milhares de fios dialógicos existentes, tecidos pela consciência ideológica em torno de um dado objeto da enunciação, não pode deixar de ser participante ativo do diálogo social. (BAKHTIN, 1998, p. 86)

O estudioso considera o dialogismo como um princípio constitutivo da linguagem. Sempre haverá esse entrecruzamento das múltiplas vozes sociais, como se mostrou nas obras examinadas. O que distingue esses diferentes

textos da cultura que dialogam entre si é o modo como eles estabelecem as relações intertextuais, ou seja, as soluções estéticas que foram empregadas no texto-fonte que diferem daquelas adotadas na transposição intersemiótica.

A infografia de Lena Gieseke estabelece uma relação contratual com a obra de Picasso, na medida em que ela organiza o seu discurso segundo o conteúdo semântico de que a tela do pintor é portadora. A artista seleciona outra linguagem (narrativa filmica) e privilegia nova estratégia (dimensão em 3D) para (re)apresentar *Guernica*, entretanto, essa escolha se realiza alguns minutos após o início do filme. Gieseke reveste o discurso antigo em novo discurso e, com esse inesperado procedimento, desestabiliza o espectador que se dá conta do deslocamento interposto na pintura que estava sendo exibida no início do filme para adaptá-la para a infografia. A nova mídia e a estratégia eleita funcionam como motrizes para desencadear o insólito no novo texto.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. *Questões de literatura e de estética (A Teoria do Romance)*. Tradução de Aurora Fornoni Bernadini et alii. 4. ed. São Paulo: Editora UNESP, 1998.

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Tradução de Luciana A. Penna. Campinas: Papirus, 1997.

CLÜVER, Claus. Inter textus / Inter Artes / Inter Media. Revista *Aletria*. Belo Horizonte: Editora da Universidade Federal de Minas Gerais. n. 14, p. 11-41, jul-dez. 2006. Disponível em: < <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1357> >. Acesso em 07 mar. 2018.

DOMINGUES, José Antônio. *O paradigma mediológico: Debray depois de McLuhan*. Covilhã: LabCom Books, 2010.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. Tradução de Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

GIESEKE, Lena. *Guernica*. 08 mai. 2013. YouTube. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=QeJmNKtnTQI&feature=fvwp&NR=1> > e em < <https://www.youtube.com/watch?v=8B3bSiEMhr8> >. Acessos em 07 mar. 2018.

_____. Filmography: Visual effects. In: *IMDb*. Disponível em: < <http://www.imdb.com/name/nm3128912/> > Acesso em 08 mar. 2016.

ALVAREZ, Aurora Gedra Ruiz. *Guernica em diálogo com a infografia: o insólito na transposição intersemiótica*. *Scripta Uniandrade*, v. 16, n. 3 (2018), p. 148-160.
Curitiba, Paraná, Brasil
Data de edição: 11 nov. 2018.

_____. Animatrix: Lena Gieseke's 3D "Guernica". In: *Supertouch*. 26 jul. 2008. Entrevista. Disponível em: < <http://www.supertouchart.com/2008/07/26/animatrixlena-gieseke-3d-guernica/> >. Acesso em 08 jul. 2015.

MAINGUENEAU, Dominique. *Novas tendências em análise do discurso*. Tradução de Freda Indursky. 3. ed. Campinas: Pontes, 1997.

PICASSO, Pablo. *Guernica* (1937). Museo Nacional Reina Sofia. Disponível em: < <http://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/guernica> >. Acesso em: 10 jul. 2018.

RAJEWSKY, Irina O. *Intermedialidade, intertextualidade e "remediação": uma perspectiva literária sobre a intermedialidade*. In DINIZ, Thaís F. N.; REIS, Eliana Lourenço de Lima (Org.). *Intermedialidade e Estudos interartes*. Desafios da arte contemporânea. Tradução de Thaís F. N. Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2012, p. 15-46.

RIDING, Alan. *Paris, a festa continuou: a vida cultural durante a ocupação nazista (1940-4)*. Tradução de Celso Nogueira e Rejane Rubino. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

SANZ, Luis. Hi VIP y Picasso: *Guernica*. 10 jun. 2014. Vídeo apresentação do quadro *Guernica*. Espanha: Hi VIP. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=cM3MmJFDfbk> >. Acesso em: 20 jul. 2018.

VALERO SANCHO, José Luis. La infografía digital en el ciberperiodismo. *Latina*. Revista Latina de Comunicación Social. n. 63, 2008. Disponível em: < http://www.ull.es/publicaciones/latina/08/42_799_65_Bellaterra/Jose_Luis_Valero.html >. Acesso em 12 jun. 2018.

AURORA GEDRA RUIZ ALVAREZ é doutora em Letras (Literatura Portuguesa) pela Universidade de São Paulo. Possui Pós-Doutoramento pela Universidade de Indiana, em Estudos da Intermedialidade. Docente do Curso de Graduação e do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie, desenvolve pesquisa sobre as relações entre os textos verbais e não verbais, bem como sobre as questões que gravitam em torno do insólito, da fragmentação e dos desdobramentos do sujeito na literatura e nas artes contemporâneas, linhas de pesquisa sobre as quais a sua produção bibliográfica e as demais atividades acadêmicas têm se orientado.

ALVAREZ, Aurora Gedra Ruiz. *Guernica em diálogo com a infografia: o insólito na transposição intersemiótica*. *Scripta Uniandrade*, v. 16, n. 3 (2018), p. 148-160.
Curitiba, Paraná, Brasil
Data de edição: 11 nov. 2018.