
terra roxa

e outras terras

Revista de Estudos Literários

DAS PASSAGENS: EXPERIÊNCIA ENTRE LITERATURA, CINEMA E VÍDEO EM PONTO ÔMEGA, DE DON DELILLO

Barbara Cristina Marques (UEL)
barbara.marques@gmail.com

RESUMO: No contexto das reflexões a respeito das novas mídias e de sua importância na criação de objetos artísticos na contemporaneidade, em especial na interface com o objeto literário, este artigo se propõe a discutir o romance *Ponto Ômega* (2010), do escritor norte-americano Don DeLillo, a fim de perceber de que modo *24 Hours Psycho* (1993), vídeo-instalação, de Douglas Gordon, encontra sua tradução no código literário, de modo a promover o intrincamento entre literatura, cinema e vídeo.

PALAVRAS-CHAVE: *Ponto Ômega*; Douglas Gordon; cinema; vídeo.

INTRODUÇÃO

Uma das questões que tem frequentado, já há algum tempo, com enorme interesse o campo dos estudos literários diz respeito aos processos de convergência da literatura com as mídias audiovisuais e com as chamadas novas mídias. Em *Cultura da convergência* (2009), em análise sobre a nova configuração cultural dos consumidores midiáticos dos Estados Unidos, a partir de seriados televisivos, *reality shows* e filmes, Henry Jenkins, pesquisador do MIT, oferece reflexões importantes sobre o modo como a convergência entre as mídias pode representar, na perspectiva das teorizações da literatura e, a reboque, das formas de comunicação por meio da noção de texto literário (Gumbrecht 1998), uma mudança significativa no estatuto da representação, bem como nos modos de acesso e de leitura desses textos.

Para Jenkins, o fenômeno da convergência entre as mídias, muito além de uma interação tecnológica, caracteriza, em primeira instância, “uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia diversos” (Jenkins 2009: 29-30). A

percepção de que há um ‘novo’ modo de agenciamento cultural decorrente da convergência entre os meios (*medium/media*), o que pressupõe, evidentemente, um intercâmbio entre as comunicações e as artes, é parte das reflexões teóricas de inúmeros pesquisadores (Kittler 1999; Flusser 2008; 2011; Gumbrecht 1998; 2010; Francastel 2000) desde, pelo menos, a década de 1960 com os trabalhos de Marshall McLuhan, ao atentar para a integração das mídias e afirmar que “o ‘conteúdo’ de qualquer meio ou veículo é sempre um outro meio ou veículo” (McLuhan 1988: 21). A noção de que os meios são extensões do homem deve ser entendida, conforme McLuhan, como um novo paradigma a organizar e a disponibilizar todo um sistema de informações a ser compreendido como linguagem. A incidência dessa integração, convergência ou apropriação de mídias diversas (e cabe aqui falar das expressões artísticas tomadas como mídias: literatura, cinema, vídeo, teatro etc) expressa outros modos de subjetividade e, sobretudo, impõe novos modelos no que respeita a relação entre o homem e a arte.

Quanto às relações transversais entre literatura, cinema e vídeo, como um lugar de experimentação de forças, é preciso questionar: o que se pode ver em obras que se constituem pelo atravessamento, pela mestiçagem, ou seja, no regime das passagens, para lembrar aqui Benjamin (1983; 2006) e, mais recentemente, Bellour (1997)? Nesse lugar de negociações, enviesamentos e intercâmbios, cabem, por certo, escrituras que se autorizam formas de mediação por meio da troca e do intrincamento de formas, linguagens, dispositivos e materialidades.

Não é de hoje que literatura e cinema misturam-se numa relação de modo a promover outras modulações narrativas. Para além das práticas alocadas nos domínios da adaptação, tradução ou transcrição, ao se tomar aqui a literatura como referência dominante, o encontro do texto literário com o cinema produz, muitas vezes, movimentos ou travessias de códigos. Algo que nos parece fundamental nesse tipo de provocação ou relação, especialmente quando observada uma obra como *Ponto Ômega*, do escritor norte-americano Don DeLillo, publicada em 2010 (e com tradução no Brasil em 2011), refere-se aos processos intermediais como potências de articulação: tanto entre textos, discursos, imagens e linguagens, bem como entre suportes, dispositivos e materialidades.

A aposta de que *Ponto Ômega* traz à baila uma discussão, na qual é importante tratar dos processos intermediais e lidar, sem dúvida, com questões que repensam a noção de dispositivo no cinema e mesmo o próprio cinema em essência, é, de saída, reconhecer uma literatura (ou uma narrativa literária) intensamente pervertida pelas novas mídias. Literatura, cinema e vídeo se encontram em *Ponto Ômega* para além das relações em que habitualmente se fazem as experiências de adaptação / transcrição / tradução. O problema aqui é outro. A experiência é completamente outra. Há, por certo, um campo expandido incorporado e concentrado na narrativa dessa obra. DeLillo assume uma situação narrativa sobre a qual o leitor se torna um espectador ativo e participativo da obra. Ainda que ele [o leitor] não possa “modificar” ou “interagir” e “definir” o processo sequencial da trama, até por força de sua materialidade – lidamos com um objeto impresso, sem imagens, sem qualquer tipo de possi-

bilidade ‘material’ para um rompimento e alteração da narrativa dada, a narrativa só se torna possível, ou experimentada / experienciada, conhecendo *24 Hour Psycho*, de Douglas Gordon (1993) e, por consequência, *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock.

Nesse regime de sobreposições, o ponto central a conduzir uma leitura/análise de *Ponto Ômega* corresponde a uma inquietação no sentido de avaliar como podem tais mídias – literatura, cinema, vídeo – serem remediadas (Bolter; Grusin 1999), comportando uma experiência literária que, a um só tempo, questiona certos procedimentos dos audiovisuais e, sobretudo, do próprio cinema, além de revelar um contorno narrativo desenhado a partir de uma relação construída por esses atravessamentos.

1 ENVIESAMENTOS E TRANSVERSALIDADES EM PONTO ÔMEGA

Ao lado de escritores como Thomas Pynchon, Philip Roth e Paul Auster, Don DeLillo tem sido, desde a década de 80, aclamado pela crítica americana. Com dezesseis romances publicados até *Point Omega*, em 2010, a contar ainda com peças teatrais, roteiro, e outros ensaios, DeLillo figura na cena literária americana como um dos escritores cuja escrita representa uma verdadeira anatomia da cultura americana contemporânea.

Na observação do conjunto de obras de DeLillo, algo que merece constantemente a atenção de críticos e ensaístas, especialmente em jornais norte-americanos, diz respeito ao modo como o autor empreende uma visão radiográfica de uma América configurada como o lugar de uma cultura absolutamente saturada e mediatizada pelo espetáculo. Por meio de um tratamento insistente de imagens clichêizadas de uma sociedade cujo maior potencial é aquele da institucionalização e do apagamento do indivíduo, surgem da ficção de DeLillo obsessões, fobias e os exílios como efeito do mundo (des)ordenado pelas tecnologias e pelo consumo. Para além de uma América socialmente doente, o tema a amarrar, em geral, as obras de DeLillo parece ser o de uma visualidade inerente à própria representação visual da identidade americana. *Americana* (1970), *White Noise* (1985), *Mao II* (1991), *Cosmopolis* (2003) e *Ponto Ômega* (2010) são romances que compartilham personagens culturalmente condicionados pelas imagens de uma sociedade de consumo e incapazes de agir ou pensar fora desse sistema (Spreicer 2011).

Um tema a percorrer muitos dos romances do escritor se insere nos domínios das guerras e do terrorismo, acentuado depois dos ataques terroristas de 11 de setembro de 2001. Gourley (2013), ao tratar da produção ficcional de DeLillo e Pynchon a partir dessa temática, argumenta em favor de uma mudança na temporalidade do espaço romanesco resultante do ataque de 11 de setembro: “we can identify in the novel of both Pynchon and DeLillo after the September 11 attacks is a change in their conceptualization of time” (Gourley 2013: 2). Esse argumento é particularmente interessante ao se considerar uma das hipóteses com as quais se pretende lidar em *Ponto Ômega*, isto é: aquela de um trabalho escritural anotado no jogo da temporalidade narrativa.

Em entrevista a Robert McCrum (*The Guardian* 2010), DeLillo define a estrutura de *Ponto Ômega* como um tríptico, no qual há um prólogo e um epílogo “unresolved”, localizados no MoMA (Museum of Modern Art – Museu de Arte Moderna, em New York). O tríptico é correspondente às três partes do romance, em que abertura e fechamento recebem os títulos: “Anonimato 1 – 3 de setembro” e “Anonimato 2 – 4 de setembro”. Entre o prólogo e o epílogo encontram-se quatro capítulos apenas numerados. *Ponto Ômega* traz a história de Jim Finley, um cineasta que intenta fazer um documentário sobre Richard Elster, ex-funcionário do governo americano no Pentágono que participou da guerra do Iraque na condição de assessor bélico. Finley é convidado por Elster, depois de inúmeras abordagens do cineasta, a passar alguns dias com ele em sua casa no deserto californiano. O romance se abre com um personagem a observar a vídeo-instalação *24 Hour Psycho*, do escocês Douglas Gordon, levada ao MoMA em 2006.

Para uma leitura de *Ponto Ômega*, que busque discutir as imbricações entre literatura, cinema e vídeo, é preciso considerar algumas questões sob a perspectiva das relações intermediais e das remediações. Nesse caminho, devemos considerar algumas questões como emergentes no processo das sobreposições: 1) *Ponto Ômega* é uma narrativa que discute o tempo, ou a deformação temporal, a partir de um espelhamento do trabalho de Gordon com *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock; 2) todo jogo narrativo se inscreve no regime das apropriações e remediações, de modo a promover uma consciência da experiência fílmica; 3) há a convocação do lugar do espectador em confrontação com um novo modelo de agenciamento das imagens em movimento surgido a partir do vídeo e das tecnologias digitais.

A provocação de *Ponto Ômega* está relacionada diretamente ao trabalho de Gordon, perceptível em todos os questionamentos apontados no livro, decorrentes de um tipo de problematização que se refere, de um lado, ao cinema no seu domínio estético e conceitual, e, de outro, a uma espécie de discurso de legitimação das novas mídias. O trabalho de Gordon é conhecido pela porosidade entre cinema e vídeo. Concentrando-se na vídeo-instalação, suas obras surgem como uma espécie de cinefagia (Dubois 2004), ao levar para galerias e museus a interpenetração do cinema com o vídeo. Em geral, as obras de Gordon apresentam uma preocupação comum: lidar com a temporalidade da imagem em movimento a partir de cenas recortadas de filmes clássicos (Hitchcock; Martin Scorsese; John Ford). Essa preocupação, especialmente concentrada em objetos híbridos – seja pelo intrincamento do cinema com outras formas de mídia, seja pela reinvenção da própria experiência cinematográfica com o cinema expandido ou “cinema ampliado” (Parente 2009: 41) –, é transformada no próprio objeto da ficção em *Ponto Ômega*. Pode-se falar de uma transparência quase excêntrica acerca das proposições quanto à materialidade cinematográfica e tudo o que advém da experiência do cinema, sobretudo daquela reservada ao lugar do espectador na contemporaneidade.

No prólogo do romance, DeLillo apresenta ao leitor um narrador que, curiosamente, observa o observador, algo que se descobre apenas na parte central do tríptico, quando Jim Finley toma posse da narração na perspectiva de uma protagonização.

Isso significa dizer que, em “Anonimato 1” (título, aliás, bastante clichê, ao se deparar com um personagem anônimo), surge um narrador cuja função, ao que parece, é acompanhar a experiência de um sujeito – que, muito provavelmente, é Finley – diante de *24 Hour Psycho*, no MoMA. De saída, duas questões-chave: o problema da materialidade e do suporte fechados no espaço da tela; e a experiência estética do espectador no sentido da percepção e da sensorialidade:

O homem parado junto à parede ficou olhando para a tela e depois começou a se deslocar ao longo da parede adjacente até o outro lado da tela para que pudesse ver a mesma cena com a imagem invertida. Ele via Anthony Perkins estendendo a mão em direção à porta de um carro, usando a mão direita. Sabia que Anthony Perkins usaria a mão direita deste lado da tela e a esquerda do outro lado. Sabia disso mas precisava ver, e foi caminhando pela escuridão ao longo da parede lateral e então se afastou um pouco da tela para ver Anthony Perkins daquele lado da tela, o avesso, Anthony Perkins usando a mão esquerda, a mão errada, para alcançar a porta de um carro e depois abri-la. Mas seria correto dizer que a mão esquerda era a mão errada? O que tornava aquele lado da tela menos verdadeiro que o outro? (DeLillo 2011: 8)

No seu instigante e provocativo *Death 24x a Second*, Laura Mulvey (2006) sustenta a ideia do surgimento de um outro espectador depois das mídias digitais. Tal apontamento poderia soar como obviedade não fosse o fato de Mulvey prestar-se à compreensão de que as novas tecnologias e as novas mídias transformam, mexem, alteram o lugar do espectador justamente pelo seu caráter espetacular. Se há deslocamentos espaciotemporais na estrutura, nas camadas e na plasticidade da imagem em movimento (n)/desse novos dispositivos, como se percebe na alteração de 24 quadros para 2 quadros por segundo em *24 Hour Psycho*, não se pode falar mais apenas de outros modos de olhar do espectador; é preciso atentar para uma ideia de movimento desse espectador. Mesmo em trabalhos, como esse de Gordon, nos quais não há exatamente convocação do espectador, como participante ‘ativo’, é evidente “pensar a ação física do espectador (seu percurso) como *performance*” (Dubois 2014: 147).

A reflexão desse primeiro narrador de DeLillo (a referência aqui é à voz narrativa das duas partes intituladas “Anonimato”), o mesmo a provocar e a problematizar a condição do espectador nesse encontro com a vídeo-instalação de Gordon, vai ao encontro da anotação de Mulvey quanto ao caráter fetichista desse novo espectador. Não há apenas um espectador contemplativo em *Ponto Ômega*. Travestido na figura de Finley, o cineasta/documentarista que narra a curta história de DeLillo, ou naquele narrador-observador do prólogo e do epílogo, esse espectador de *Ponto Ômega* é o sujeito que passa a fetichizar a visibilidade do movimento das imagens. Em várias passagens do livro o leitor se vê diante de diversos questionamentos sobre o estado do cinema contemporâneo e sobre as novas modalidades de projeção de imagens em movimento, especialmente aquelas levadas aos museus e às galerias de arte, dimensionando, assim, as salas de cinema e a relação do espectador com o objeto espetacular. Como no trecho acima, outros momentos revelam as preocupações encon-

tradas em livros e ensaios de muitos teóricos e críticos da cinematografia. Como se pudéssemos dizer que *Ponto Ômega* ficcionaliza na literatura uma das reflexões mais recorrentes hoje sobre os processos das hibridações entre cinema, vídeo, fotografia, artes visuais, e as mídias digitais, ou aquilo que Bellour, na década de 90, chamou de “entre-imagens” como o “espaço de todas as passagens” (Bellour 1997: 14):

Havia algo de esquecimento naquela experiência. Ele queria esquecer-se do filme original ou ao menos reduzir essa lembrança a uma referência distante, que não atrapalhasse. Havia também a lembrança dessa versão, vista e revista ao longo de toda a semana. Anthony Perkins como Norman Bates, pescoço de ave pernalta, rosto de ave em perfil. O filme fazia que se sentisse alguém que assiste a um filme. O significado desse fato lhe escapava. Ele ficava o tempo todo sentindo coisas cujo significado lhe escapava. Mas aquilo não era na verdade um filme, em sentido estrito, não. Era um vídeo. Mas era também um filme. Em sentido mais amplo, ele estava assistindo a um filme, cinema, uma imagem mais ou menos em movimento. (DeLillo 2011: 14)

Em diálogo com os comentários do narrador, cabem algumas questões. O conforto do espectador contemporâneo ainda está na tradição da sala escura? Que relação há do espectador com o filme enquanto espetáculo? Que memória cultural acaba por nortear a experiência do espectador ao enfrentar um objeto cultural conhecido e remediado? Que mecanismos cognitivos acabam por matizar a experiência fílmica e aquela videográfica? Ver imagens em movimento significa ver um filme ou um vídeo? O fluxo temporal da passagem das imagens, alterado para uma dilatação ou para um encurtamento, por exemplo, pode propiciar, como afirma Mulvey (2006: 147): “today’s eletronic or digital spectator can find these deferred meanings that have been waiting through the decades to be seen”? Dessas questões e de outras que surgem na perspectiva do papel do espectador, que experiencia tipos de cinema que se abrem para outros arranjos estéticos, técnicos, tecnológicos e imagéticos (ou de projeção das imagens), cabe explorar em *Ponto Ômega*, no âmbito de uma leitura a perceber um diálogo entre literatura e cinema atravessado pelo vídeo, o modo como há uma acomodação narrativa pautada pela apropriação de *24 Hour Psycho*, de Gordon, e, sem dúvida, pelo espelhamento com *Psicose*, de Hitchcock. Há, por certo, uma insistência nessa articulação, pois, conjugado a uma consciência da condição do cinema e das práticas audiovisuais, digitais etc, o contato literário com o cinema ocorre numa espécie de importação da narrativa, e da diegese de *Psicose*, re-modelado pelo trabalho de Gordon.

Para Bolter e Grusin (1999), remediar descreve um conjunto de ações em que uma mídia pode re-modelar a outra em vários graus de apagamento, desde a transparência, passando pela translucidez, chegando à eliminação do próprio novo *medium*, ou marcando a influência do *medium* anterior. Da teoria dos autores a respeito dos processos chamados de remediação, interessa compreender o princípio da apropriação reconhecadora da mídia de partida – nesse caso, o filme *Psicose*, de Hitchcock, remediado por Gordon em *24 Hour Psycho* e novamente remediado por DeLillo na

construção diegética de *Ponto Ômega*. Vale comentar que *Psycho* é um filme adaptado do romance de mesmo nome, de Robert Bloch, publicado em 1959. Estamos a lidar aqui com uma experiência tanto de chamamento de mídias quanto de hibridação, de construção relacional possível apenas na mestiçagem. Estamos a falar de um romance que se constrói na torção com mídias distintas que, por sua vez, também re-modelaram outras formas de narrativa e de visibilidade. Nesse sentido, ler *Ponto Ômega* é uma experiência que convoca, necessariamente, uma memória cultural. Em outras palavras, a compreensão do leitor/da leitura de *Ponto Ômega* ficará difusa, na fenda, faltante, sem o conhecimento de *Psycho* (1960), de Hitchcock, e, sobretudo, de *24 Hour Psycho* (1993), de Gordon.

2 DO REGIME TEMPORAL

Uma das potências mais interessantes no sentido de uma transferência midiática, ou o que aqui chamamos de espelhamento, no romance de DeLillo, registra uma projeção narrativa em *slow motion*, “a moment of time frozen and thus fossilized”, como dirá Mulvey (2006: 102) ao falar desse trabalho de Gordon. Não há apenas um regime de uma temporalidade inscrito ou descrito naquela experiência do narrador que, de toda sorte, é a mesma do (s) espectador (es) possíveis de Gordon. A dilatação temporal da projeção original – o filme de Hitchcock com 107 minutos para uma outra na qual se cria um esgarçamento dos *frames* a fim de uma projeção em 24 horas – é a mesma vertida para o corpo diegético de *Ponto Ômega*. Seria como falarmos de uma espécie de gagueira de imagens que se repetem na história do romance ou, mais adequadamente, de uma saturação em termos de acumulação. Não há percepção de uma semelhança, por exemplo, entre a psicopatia de Norman Bates e Richard Elster ou Jim Finley. Não se trata de uma história de um assassinato, ainda que façamos um apontamento em *Jessie*, filha de Elster que desaparece no deserto californiano, provocando uma busca – por alguém ou por um corpo –, tal qual a busca de Arbogast por Marion Crane, em *Psicose*. No entanto, há uma série de correlações possíveis entre a estrutura compositiva e diegética de *Ponto Ômega*, o filme de Hitchcock e a vídeo-instalação de Gordon. Transferências, fusões e remediações promovem na superfície do campo diegético do romance uma espécie de simulação cinemática sobre a qual são percebidas marcas de uma ou outra ‘identidade’ midiática. Nessa flutuação entre a opacidade e a transparência, não há dúvida sobre haver uma espécie de combinação de elementos em termos de relação intermedial.

O primeiro fato a respeito dessa dilatação temporal aparece conjugado em uma mudança espacial no romance. Ainda que o leitor possa não ter total confiança de que a descrição do personagem atônito a observar *24 Hour Psycho*, no MoMA, é correspondente ao narrador Jim Finley, DeLillo opera essa mudança na transferência de Finley e Elster para o deserto do Arizona. As relações entre esses personagens e aquele espectador protagonizando o prólogo e o epílogo vão se dar em alguns níveis de projeção, a começar por um tipo de paralisia desses sujeitos em dado momento no decorrer da história. A quase hipnose desse espectador é semelhante ao estado

catatônico de Elster quando ocorre o desaparecimento da filha, com a suspeita de um possível assassinato. O agenciamento do tempo na história de *Ponto Ômega* dá-se na compreensão de um deslocamento espacial. Digno de nota é, certamente, o espaço escolhido como ponto de fuga ou reclusão dos dois personagens – a casa espacializada no deserto. Spreicer (2011) já havia apontado a frequência com a qual o deserto, como um *topoi* de representação de refúgio, aparece na ficção de DeLillo, a exemplo dos romances *Americana*, *Underworld* e *Falling Man*.

A ruptura com o espaço do caos (a cidade) e a passagem para o deserto é algo sintomático no romance como consciência de si, de um lado, e, de outro, como reflexão espelhada do questionamento visto no trabalho de Gordon, isto é, aquele da desestabilização da temporalidade da imagem. Em capítulo dedicado a *Psicose*, de Hitchcock, Mulvey comenta que o ponto-chave a operar a grande mudança no filme está justamente na cena memorável na qual Janet Leigh é assassinada no banheiro do motel da família Bates: “In a literal sense *Psycho* is a death-drive movie and the associated motifs not only appear in Marion’s story but also in the final revelation of the ending. However, when Marion’s murder halts the film’s narrative, changing its structure, the topography also shifts and the death-drive story opens into a space of the uncanny” (Mulvey 2006: 86).

Isso posto, duas observações sobre as quais devemos nos concentrar: 1) em “Anonimato 1”, primeira parte do romance, o espectador-personagem observa absolutamente intrigado essa cena, sobre a qual o narrador redige uma longa descrição:

Pensou que talvez quisesse cronometrar a cena do banho de chuveiro. Em seguida pensou que isso era a última coisa que ele queria fazer. Sabia que era uma cena rápida do filme original, menos de um minuto, era famosa por isso, e já assistira àquela cena prolongada ali alguns dias antes, toda ela reduzida a movimentos discretos, sem suspense nem terror nem o pulsar nervoso do pio da coruja. Os aros da cortina do boxe rodopiando em torno da vara quando a cortina é arrancada, um momento que se perdia em velocidade normal, quatro aros rodopiando lentamente acima da morte infernal, e depois a água com sangue formando um redemoinho no ralo do chuveiro, minuto a minuto, e por fim descendo. (DeLillo 2011: 12)

2) na história a seguir como enredo do romance há como que um revisionismo dessa cena, trazida ao corpo diegético de *Ponto Ômega* como aquela que, por transferência ou analogia, opera a mudança. Elster e Finley mudam-se para o deserto, onde o tempo estará completamente esticado ou em estado de paralisia. Até a chegada da filha de Elster, Jessie, o enredo entra em processo de suspensão; o leitor se vê diante de dois personagens tomados por suas próprias consciências quanto ao tempo. A entrada de Jessie na história fornece à obra esse duplo com *Psicose*, com atenção para a morte e o desaparecimento de Marion Crane. O percurso do enredo em *Ponto Ômega* tem relevo nesse acompanhamento da história em *Psicose*, com empréstimo desse *delay* temporal de *24 Hour Psycho*. Podemos dizer que nada ocorre em *Ponto Ômega* para além do desaparecimento de Jessie no deserto sem deixar pistas. A faca

encontrada pelo xerife, que, tal como Arbogast, corre em busca da filha de Elster, nada revela. Finley não realiza seu filme com Elster como único personagem.

As correlações com *Psicose* e o campo complexo de interpenetrações com o trabalho de Gordon não são possíveis de serem ‘resolvidas’ nesse artigo. O livro de DeLillo, que, em tradução brasileira, está contemplado em menos de cem páginas, mostra-se muito complexo em termos de possibilidades de leitura por agrupamento ou sobreposições de mídias, suportes e narratividades. Esse alargamento de experiências, sempre a exigir uma memória cultural do leitor – como já dissemos algumas vezes –, promove realidades paralelas o tempo todo em *Ponto Ômega*, uma vez apagadas as fronteiras entre tais corpos midiáticos – literatura, cinema e vídeo. O que está em jogo em *Ponto Ômega*, afinal, é uma operação que convoca o leitor a perceber e a trabalhar as interfaces dispostas em uma história completamente opaca, sem força, rendida ao clichê institucional norte-americano. Absolutamente temerário, se não impróprio, é afirmar que o romance de DeLillo encerra uma forma multimedial a ponto de assumir um discurso fílmico ou uma técnica de escrita conformada naquela cinematográfica. Antes, pode-se falar de uma obra que se mostra inquietante pelo trabalho com as materialidades em processo intermedial.

CONCLUSÃO

As reflexões atualmente sobre as relações entre literatura e cinema se abrem para outros caminhos nos quais se podem ver diversos outros atravessamentos para muito além das estéticas e práticas das adaptações cinematográficas. Nesse lugar dispersivo e híbrido, as obras que se inscrevem sob o regime dos diálogos e das convergências organizam-se numa espécie de representação das passagens – imagem quase poética criada por Bellour (1997), ao perceber o quão nômades mostram-se as imagens do cinema, do vídeo e da fotografia desde, pelo menos, a década de 1970. A literatura, nesse olhar, pode revelar outras forças, especialmente quando convergente – ou em processo de convergência – com outras modulações estéticas. *Ponto Ômega*, de DeLillo, é altamente provocativo nesse sentido ao redimensionar esse processo de diálogo entre o texto literário e o cinema, entrecortado ou invadido pelo vídeo. A primeira observação é para uma obra literária que tensiona essa relação a partir de apontamentos que estão no domínio das teorizações das práticas visuais atualmente. O romance de DeLillo é construído como superfície do trabalho de Douglas Gordon, em *24 Hour Psycho*, que, igualmente, de modo a apropriar-se e remediar, precariza e instabiliza *Psicose*, de Hitchcock. Uma questão preliminar – a conduzir todas as outras inquietações sobre *Ponto Ômega*: o que está em jogo, afinal, nesse tipo de agenciamento estético usado por DeLillo sobre o qual um romance se mostra espelhado de outras mídias? Esse foi o ponto-chave a conduzir uma leitura que partisse de uma observação, primeiramente, da vídeo-instalação de Gordon, operador de distorções de toda ordem sobre *Psicose*.

A narrativa de *Ponto Ômega*, nessa perspectiva, estabelece não apenas uma proximidade com a experiência e com a proposta de *24 Hour Psycho*, de Gordon; antes, constrói-se como um decalque de todos os processos e procedimentos anteriores ao romance no sentido das construções e representações desses novos modos de agenciamento das imagens. Há de se falar também em termos de narratividade, quando se observa a partilha ou o compartilhamento com a história de *Psicose*, arrastada, evidentemente, àquela construída em *Ponto Ômega*. Seria, portanto, ousado afirmar que há uma certa artificialidade no romance de DeLillo no sentido de haver uma cadeia de referentes sobre a qual se percebe uma quase indiscernibilidade entre representação e remediação? Os vínculos mostram-se, nesse caso, tão estreitos que já não é possível dizer o que, de fato, em *Ponto Ômega*, descola da ficção de *Psicose* e da adoção de uma nova e completamente distinta projeção desse mesmo filme que, ao fim, já não é o mesmo filme ainda o sendo. Tal complexidade revela um campo de imersão em que diferentes propostas estéticas – nos seus usos e materialidades – mostram-se convergentes e fundidas.

Em que pese a atuação da teoria da literatura e, mais especificamente, da literatura comparada, cabe atentar para o regime de forças desses textos literários comprometidos pelos discursos tecnológicos, sejam aqueles do cinema ou de outros audiovisuais e aqueles das novas mídias. Um romance como *Ponto Ômega*, e tantas outras literaturas, cobram leituras transversais e transdisciplinares. Nesse sentido, surgem novas subjetividades, novos leitores, outros fruidores de outro tipo de experiência estética. As performances serão igualmente outras.

OBRAS CITADAS

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas/SP: Papyrus, 1997.

BENJAMIN, Walter. *Das Passagenwerk*. Frankfurt: Suhrkamp, 1983.

_____. *Passagens*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 1999.

DELILLO, Don. *Ponto Ômega*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. A questão da “forma-tela”: espaço, luz, narração, espectador. In: GONÇALVES, Osmar (Org.). *Narrativas sensoriais: ensaios sobre cinema e arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Circuito, 2014. p. 123-158.

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume, 2011.

FRANCASTEL, Pierre. *Arte e técnica nos séculos XIX e XX*. Lisboa: Livros do Brasil, 2000.

GOURLEY, James. *Terrorism and temporality in the works of Thomas Pynchon and Don DeLillo*. New York: Bloomsbury, 2013.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Modernização dos sentidos*. São Paulo: 34, 1998.

_____. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KITTLER, Friedrich A. *Gramophone, Film, Typewriter*. California: Stanford University Press, 1999.

MCCRUM, Robert. Don DeLillo: 'I'm not trying to manipulate reality – this is what I see and hear'. *The Guardian*. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/books/2010/aug/08/don-delillo-mccrum-interview>>. Acesso em 15 fev. 2015.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1988.

MULVEY, Laura. *Death 24x a Second: stillness and the moving image*. London: Reaktion, 2006.

PARENTE, André. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Katia (Org.). *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009. p. 23-48.

SPREICER, Jelena. Spectral visuality in novels by Don DeLillo. Diploma Thesis. Filozofski fakultet u Zagrebu, Department of English Language and Literature. [mentor Grgas, Stipe]. 2011.

ABOUT PASSAGES: THE EXPERIENCE BETWEEN LITERATURE, CINEMA AND VIDEO IN POINT OMEGA, BY DON DELILLO

ABSTRACT: Within the discussions about new media and its relevance in the creation of artistic objects in the contemporaneity, specially by the interface with the literary object, this article proposes to discuss the novel *Point Omega* (2010), by Don DeLillo, in order to realize in which way *24 hours Psycho* (1993), Douglas Gordon's video installation, comes up with its translation to the literary code, for the purpose of promoting the liaison between literature, cinema and video.

KEYWORDS: *Ponto Ômega*; Douglas Gordon; cinema; vídeo.

Recebido em 17 de agosto de 2015; aprovado em 20 de novembro de 2015.