

Ghost dog:
**intertextualidade, *bricolage*, *patchwork* e o aspecto híbrido do
cinema de Jim Jarmusch**

RICCARDO MIGLIORE*

Resumo: Neste artigo nos debruçamos analiticamente sobre o filme *Ghost dog* (Jim Jarmusch, 1999) e realçamos o teor híbrido desta obra, tanto em termos temáticos (Código do samurai, cultura afro-americana, cultura ítalo-americana, lealdade e fidelidade, amizade entre diversos), como modais (metalinguagem e coexistência de gêneros fílmicos diversos). Observa-se, pois, que a intertextualidade, por sua vez, remete para práticas como o *bricolage* e o *patchwork*, na medida em que Jarmusch efetua combinações de textos preexistentes, proporcionando a ressignificação de: linguagens artísticas diferentes que vêm a dialogar entre si e, em seu conjunto, sustentam a narrativa do filme; traços culturais diversificados; grupos sociais diferentes e em conflito entre si.

Palavras-chave: Cinema; *Ghost dog*; Intertextualidade; *Bricolage*; *Patchwork*.

Ghost dog: intertextuality, bricolage, patchwork and the hybrid aspect of Jim Jarmusch's films

Abstract: In this academic paper we make an analytical approach to the film *Ghost dog* (Jim Jarmusch, 1999) and we highlight the hybrid content of this work, either in thematic (The Code of the samurai, Afro-American culture, Italian-American culture, loyalty and faithfulness, friendship between people who are diverse from one another), or in modal terms (metalanguage and the coexistence of different movie genres). Thus, it's possible to observe that intertextuality leads to practices like *bricolage* and *patchwork*, considering the fact that Jarmusch combines pre-existing texts, providing the resignification of: different artistic languages that establish a dialogue with one another and, in its entirety, sustain the film's narrative; diversified cultural traces; different social groups in conflict with one another.

Key words: Cinema; *Ghost dog*; Intertextuality; *Bricolage*; *Patchwork*.



* **RICCARDO MIGLIORE** é doutorando em Letras pelo PPGL/UFPB.



Cena do filme *Ghost dog* (1999)

A postura autoral de Jim Jarmusch e a heterogenia de elementos narrativos, linguagens e aspectos (inter)textuais, recursos estilísticos e gêneros (ressignificados e combinados de forma criativa pelo cineasta), apontam para uma aposta no “híbrido”.

Neste artigo, consideramos o teor dialógico e intertextual do filme *Ghost dog* (Jim Jarmusch, 1999), no qual verifica-se o recurso a um processo criativo que, por sua vez, remete para o *bricolage* e o *patchwork*, enquanto componentes essenciais da abordagem cinematográfica do diretor. Para tal propósito, nós nos fundamentamos na teoria bakhtiniana, com relação à ênfase do autor nas interações dialógicas entre interlocutores (o eu e o *outro*).

Segundo Bakhtin, “o objeto das ciências humanas é o ser *expressivo* e *falante*. Esse ser nunca coincide consigo mesmo e por isso é inesgotável em seu sentido e significado” (BAKHTIN, 2017, p. 59). A este respeito, vale frisar que, nas palavras do autor, a própria noção de *expressão* corresponde ao “campo de encontro entre duas consciências” (BAKHTIN, 2017, p.

61). É nesse campo que ocorre a reverberação intersubjetiva, uma espécie de iluminação recíproca advinda da relação dialógica. Mikhail Bakhtin, portanto, torna evidente a importância das fronteiras intersubjetivas, já que o “eu”, em sua plenitude, só se manifesta através de sua interação com o “outro”, e vice-versa.

É a partir desta leitura da teoria bakhtiniana que efetuamos a análise de *Ghost dog* (Jim Jarmusch, 1999) e nos debruçamos sobre o viés intertextual, híbrido e dialógico que caracteriza o *modus operandi* do diretor. E é de acordo com esta premissa que abordamos, também, os conceitos de *bricolage* e *patchwork*, os quais, apesar de distintos, se referem à prática de se utilizar materiais diversos para produzir algo novo, ou atribuir uma nova função a algo preexistente, cuja operacionalização por parte de Jarmusch pode ser entendida aqui como o propósito ou objetivo principal deste artigo.

O teor *híbrido* que permeia o conjunto da obra fílmica de Jarmusch – e *Ghost dog*, entre os demais filmes deste diretor –

lembra o conceito de *bricolage* e, conseqüentemente, a atitude do *bricoleur*, segundo o pensamento de Claude Lévi-Strauss (1962). Nas palavras do autor,

Persiste entre nós uma atividade que, no plano técnico nos fornece uma compreensão bastante boa de uma ciência que preferimos chamar de 'anterior' do que 'primitiva', a qual em francês é comumente chamada de 'bricolage'. Em seu sentido antigo o verbo 'bricoler' era aplicado a jogos com bolas e bilhares, o jeito que a bola ricocheteia, um cão vagueando ou um cavalo desviando de sua trajetória para evitar um obstáculo. E em nosso tempo o 'bricoleur' ainda é alguém que trabalha com as suas mãos e utiliza recursos engenhosos comparados àqueles de um artesão (LÉVI-STRAUSS, 1962, p. 11).

Entende-se que, sendo o cinema uma arte híbrida ou composta, a referência ao *bricolage* deve ser considerada apenas em sentido figurativo. O próprio Lévi-Strauss (p.20), efetua uma distinção significativa, por meio da qual situa a arte num plano mediano entre, por um lado, a ciência - como é o caso da engenharia - e por outro, o pensamento mítico e o *bricolage*. No mais, como foi destacado acima, segundo Lévi-Strauss (p.51), o *bricolage* é a atribuição de uma nova função a um objeto que anteriormente era utilizado para algo diferente.

Entretanto, a etimologia do verbo *bricoler*, em francês, conforme foi frisado pelo autor, reitera uma das características mais corriqueiramente associadas ao *outsider*, isto é, o *desvio*. É a partir deste pressuposto, e não apenas devido ao ofício do *bricolage* em si e por si, que podemos pensar em Jim Jarmusch enquanto *bricoleur*. Evidentemente, Jarmusch não é um artesão e sim, um cineasta. Porém, se o cinema comercial, em toda sua complexidade, costuma apresentar inúmeros obstáculos mesmo

nos contextos de produção mais abastados, percebe-se que, nas produções independentes deste diretor, o desvio de empecilhos torna-se uma necessidade constante.

A aproximação deste realizador com o *bricoleur*, contudo, não só pode ser efetuada no que diz respeito à fase de produção e sim, Jarmusch, desde o momento da pré-produção que antecede a escrita do roteiro, costuma definir um personagem o qual irá desempenhar a função narrativa de protagonista e, a partir desta escolha, ao invés de pensar no enredo, ele começa um processo de seleção de elementos heterogêneos, os quais, aos poucos, contribuirão na emergência do *plot*. Nas palavras do diretor:

É como aqueles desenhos que surgem quando você junta os pontos numerados. Não tenho uma ideia para o enredo, mas ideias sobre os personagens e junto estas ideias durante, talvez, o período de um ano, e depois as coloco todas na minha frente, e a partir daí a história emerge. Escrevo os diálogos e o esboço muito rápido, até porque, tendo começado com os personagens, escrever os diálogos é muito fácil para mim. Inconscientemente sinto os personagens conversando entre si e posso escrever muito rápido. Mas de antemão nada está estabelecido, já que depois ensaio com os atores e trabalho com cada um para desenvolver os personagens. Nós improvisamos nos ensaios e posso adquirir novas ideias dos atores, e às vezes até a história pode mudar naquela altura (JIM JARMUSCH, 2001, p. 71).

Percebe-se que, além do *bricolage*, a obra deste diretor e, principalmente, sua maneira de chegar à escrita do roteiro e à definição de um enredo, relembram o *patchwork*, termo inglês que traduz o trabalho de certas costureiras, na medida

em que elas recuperam retalhos de tecidos diversos e, a partir deste material heterogêneo, produzem uma manta ou um cobertor.

Embora não se refira de forma explícita ao *bricolage* e nem ao *patchwork*, em entrevista, o próprio Jarmusch fala sobre a necessidade, para o cineasta, de absorver aspectos “interartes” e do mundo histórico, ressignificando-os em um filme. Ainda, é oportuno evidenciar o fato que, em seu depoimento, este diretor, assim como costuma fazer em seus filmes, cita outro texto, no caso, outra entrevista, aquela de Jean-Luc Godard. Segundo o conceito de *metalinguagem I*, poder-se-ia atribuir ao trecho a seguir o apelativo de *metaentrevista* (ou entrevista *intertextual*):

Nada é original. Roube de onde isso possa ressoar com inspiração ou abastecer a sua imaginação. Devore filmes antigos, novos filmes, música, livros, pinturas, fotografias, poemas, sonhos, conversações aleatórias, arquitetura, pontes, sinais de trânsito, árvores, nuvens, corpos d'água, luz e sombras. Selecione somente coisas para roubar daquilo que fala diretamente com a sua alma. Se fizer isso, sua obra (e furto), será autêntico. A autenticidade é inestimável, a originalidade não existe. E não se preocupe em ocultar seu roubo – celebre-o se assim lhe der vontade. De todo jeito, lembre sempre aquilo que Jean-Luc Godard disse: “Não importa onde você for pegar as coisas, o que importa é onde você as coloca” (JARMUSCH, 2004, n.p.)².

Ressalte-se que o cinema é um empreendimento intertextual, devido à coexistência de aspectos sonoros (música diegética e extra-diegética, som ambiente,

efeitos sonoros), visuais (imagens) e textuais (diálogos, letreiros, legendas), ou seja, trata-se de uma arte complexa.

Ainda, pode-se sugerir que a intertextualidade, tão marcante no longa-metragem *Ghost dog* (1999), é *facilitada*, através do método criativo do diretor. Jarmusch seleciona e harmoniza em uma mesma obra audiovisual aspectos e elementos os mais variados, como é o caso de: Cultura *Hip-hop*, *Hagakure* (Código dos samurais da antiguidade no Japão feudal), organizações criminosas ítalo-americanas em Nova Iorque, criação de pombos, migração ilegal nos EUA (através do sorveteiro haitiano Raymond), e ainda, desenhos animados (*Pica Pau*, *Betty Boop*, *Gato Félix* e outros) livros, *reggae* (a música *Armagedon time*, de Willie Williams), além de referências implícitas a outros filmes, como é o caso de *O samurai* (Jean-Pierre Melville, 1967) e *A marca do assassino* (Seijun Suzuki, 1967), entre outros. Além disso, este cineasta recorre à multimodalidade de gêneros, e isso acontece em um mesmo filme, sendo que este transitar por gêneros diversos (comédia, drama, *gangster movie*) representa, em realidade, uma adaptação, uma releitura ou ressignificação autoral – portanto peculiar, personalizada – das referidas modalidades ficcionais hollywoodianas.

De acordo com o que foi discutido, mesmo se considerarmos *Ghost dog* enquanto filme de ação, devido aos repetidos tiroteios e ao fato do protagonista ser um *killer* de aluguel, é possível verificar que Jarmusch realça os momentos que ocorrem entre as *peripécias*³. O resultado é um *gangster*

¹ Uma linguagem contida na outra, ou também, uma linguagem autorreflexiva (que fala sobre si mesma).

² *MovieMaker Magazine* n. 53, Jan. 2004, publicado novamente em junho de 2013:

https://www.moviemaker.com/archives/series/things_learned/jim-jarmusch-5-golden-rules-of-moviemaking/.

³ De acordo com o Dicionário Michaelis, o termo significa: Acontecimento num poema, numa peça teatral etc., que muda o desenrolar dos

movie bastante original, ou mesmo *sui generis*.

A análise de uma cena do filme pode servir para corroborar as nossas ponderações acerca do viés intertextual, híbrido e dialógico deste longa-metragem. Na parte inicial desta obra cinematográfica, há uma cena na qual Louie (*suserano* de Ghost Dog, segundo os ditames feudais do *Hagakure*) é encarregado por Sonny Valerio de mandar matar “Frankie Bonitão”, apesar deste ser filiado à organização criminosa de Vargo, assim como eles, pois o sujeito teria se “queimado”, conforme um diálogo do filme entre Sonny Valerio e Louie Bonacelli. Após esta cena, há outra na qual Ghost Dog executa a referida missão: numa sala de estar, Louise, filha de Ray Vargo, está sentada de maneira confortável e descontraída numa poltrona, segurando um livro, tratando-se de *Rashomon*, coletânea de contos sobre o Japão feudal, de autoria de Ryūnosuke Akutagawa.

Em frente à TV, Frankie Bonitão está entretido assistindo, na TV, ao *cartoon* chamado *Betty Boop*, no qual a protagonista, ao lado do seu cachorrinho, conduz o voo dos pombos enquanto está por cima de um teto. De repente eles voltam e entram numa espécie de casinha. A “inserção” deste trecho de desenho animado, assistido pelo personagem Frank “Bonitão” antes de ser morto, representa a citação de uma produção audiovisual anterior, *Betty Boop* que, de fato, dialoga com o filme, na medida em que antecipa uma cena na qual ocorre a coordenação do voo dos pombos por parte do personagem Ghost Dog, na cobertura do teto onde ele reside. Na referida cena, que no filme ocorre algumas sequências depois do *insert* com *Betty Boop*, Ghost Dog, equipado com uma bandeira, conduz

o voo das aves, até a volta delas para o teto, de maneira semelhante ao *cartoon*.

Segundo Gerard Genette (2006), entende-se por *hipertextualidade* a modalidade de *intertextualidade* na qual um texto, chamado *hipotexto*, cita um texto anterior, *hipertexto*, sendo que o *hipotexto* é derivado do *hipertexto*. No caso do filme *Ghost dog*, ocorre que o *hipertexto* (trecho de *Betty Boop*) antecipa, de fato, uma cena do hipotexto (*Ghost dog*). Logo, o texto do *cartoon* ecoa no texto fílmico devido à analogia da representação, ou seja, um teto e o/a personagem principal fazendo os pombos voar de maneira organizada, através de uma bandeira.

Dito de outra forma, um texto remete ao outro, estabelecendo assim um diálogo intertextual. Porém, não é só disso que se trata, e sim, além de haver uma interação dialógica entre textos, a inserção do trecho do *cartoon Betty Boop*, quanto ao conteúdo narrativo, pode ser entendida como uma *prolepse*, ou *flashforward*. De acordo com o *Dicionário de teoria da narrativa* (1988), juntamente com a *analepse* – que é uma retrospectiva, ou volta no tempo - a *prolepse*, enquanto antecipação de um fato ou acontecimento futuro, integra as chamadas *anacronias*. *Grosso modo*, pode-se entender por *anacronia*, um momento narrativo de evasão do tempo presente da história narrada, ou seja, quando a narração se interrompe para operar uma espécie de digressão temporal.

Vale frisar que, no caso da inserção do trecho do desenho animado *Betty Boop*, na cena que está sendo analisada, não só ocorre a antecipação de um evento narrativo, e sim trata-se de uma *prolepse metalinguística*, na medida em que a linguagem audiovisual do desenho dialoga, ou fala sobre a linguagem

acontecimentos, em geral, de modo imprevisto e imprime novas características aos personagens e à

situação.

audiovisual do filme. Quando falamos em *bricolage* e *patchwork*, estamos considerando esta peculiaridade do cinema de Jarmusch em combinar materiais e textos preexistentes, colocando-os para dialogar com o filme de uma maneira *intertextual* e *metalinguística*.

Frank “Bonitão” se vira para Louise e lhe pergunta se quer tomar mais vinho. Ela responde que não quer mais, mas estica um braço, pega a sua taça, ainda cheia, e a esvazia num gole, enquanto olha fixo para o seu interlocutor, com certo desprezo e também, desafio, antes de jogar no chão o livro *Rashomon*.

Ambos, o livro de Akutagawa e o *cartoon*, são emblemáticos, e não representam a ostentação da erudição do diretor ou um mero friso estilístico, e sim: *Rashomon* simboliza o contexto cultural de referência para que Ghost Dog opere a que, com Stuart Hall (2006) podemos chamar de *reinvenção identitária*, a partir de fragmentos de uma cultura outra; e *Betty Boop*, na referida cena do teto, remete para o *hobby* de Ghost Dog quanto à criação de pombos, que por sua vez, representam o desapareço do protagonista, como pode ser observado na sequência inicial, quando Jarmusch enfatiza a relação metafórica entre o planar do pombo e a atitude do protagonista do filme.

A cena segue com o aparecimento de Ghost Dog na sala de estar. O afro-samurai está com uma arma na mão, acoplada com silenciador e um dispositivo *laser* de precisão para alvejar a vítima. Frankie “Bonitão”, ao vislumbrar um homem negro armado, ainda pergunta de maneira sarcástica e preconceituosa se o suposto assaltante

quer o seu relógio “Rolex”, e logo é executado com três tiros certos: um no abdômen, um no tórax e um na testa, numa provável alusão aos três centros energéticos principais, de acordo com a cultura taoísta e a medicina tradicional chinesa, se tratando, respectivamente, do primeiro, segundo e terceiro *Tan tien* (ou *Dantian*)⁴.

Ghost Dog presente que há mais alguém no ambiente, e ao dar mais um passo, aponta a arma para Louise, mas logo baixa a pistola, observa o livro no chão e Louise começa a falar com ele. Ela pergunta se foi o pai dela que mandou matar Frankie “Bonitão”. Ainda, em tom pacato e voz baixa, Louise informa Ghost Dog que trata-se de um bom livro e acrescenta: “O antigo Japão era um lugar bastante estranho”. E no mesmo tom, sempre olhando para Ghost Dog, ela conclui: “Pode tomá-lo (emprestado), eu já terminei de ler”.

Outra cena na qual Jarmusch realça o teor híbrido e intertextual do filme é aquela da execução de Sonny Valerio, cujo método representa uma explícita referência ao filme *A marca do assassino* (*Branded to kill, 1967*), de Seijun Suzuki, obra cinematográfica cujo *mood* e conteúdo são citados, implícita ou explicitamente, em várias ocasiões no longa-metragem *Ghost dog*.

No caso da execução de Sonny Valerio, que desempenha a função de vice na organização, Ghost Dog atira através do cano da pia do banheiro, numa citação fílmica explícita de uma cena do longa-metragem *A marca do assassino*. *Bricoleur*, Jarmusch junta, numa única cena, um desenho animado, a música de uma banda icônica e referencial da cultura *Hip-hop*, e um trecho do referido filme do

⁴ Pontos focais e centros energéticos-chave do corpo humano entendido enquanto sistema, onde a doença não é nada mais do que um sintoma de desequilíbrio. Práticas como *Qi Gong* (*Chi Kung*)

e o *Tai Chi Chuan*, servem, justamente, para manter o equilíbrio energético e, conseqüentemente, físico, intelectual, emocional e espiritual.

diretor japonês independente Seijun Suzuki. Quanto a esta mescla intertextual, é preciso salientar que, antes de executar Sonny Valerio, Ghost Dog mata outro membro da organização, que se encontrava na sala de estar da mesma residência, assistindo um *cartoon* pela TV.

Assim como no caso de *Betty Boop* na cena analisada anteriormente, Jarmusch utiliza um desenho animado para efetuar uma antecipação narrativa, pois trata-se, mais uma vez, de uma *prolepse metalinguística*, já que o desenho mostra um personagem - no caso, um cachorro-policia - atirando através da encanação externa de uma casa, e proporcionando uma “chuva de balas” no andar de cima, onde outro personagem - se tratando de um ladrão - estava escondido na banheira/chuveiro.

De fato, após matar o primeiro afiliado, Ghost Dog entra na garagem da residência, e retira uma porção de cano enquanto Sonny Valerio, no andar de cima, está se perfumando em frente à pia do banheiro. Este personagem, ainda, olha-se no espelho e acompanha, cantando, a letra da música *Cold Lampin' (Public Enemy)*. Valerio está prestes a escovar os dentes, quando percebe que está faltando água, e irritado, ele enxerga a luz vermelha através do ralo da pia quando, de repente, o tiro fatal é disparado por Ghost Dog e atinge o alvo na testa, através do sistema de encanação.

Portanto, pode-se afirmar que a combinação implícita e explícita de textos diversos que realça o teor híbrido do cinema de Jarmusch, nesta cena ocorre a partir do desenho, que de maneira dialógica, antecipa a maneira pela qual Ghost Dog, instantes depois, assassinará Sonny Valerio, sendo que, para além do desenho, a cena representa uma citação do filme *A marca do assassino* (Seijun

Suzuki, 1967).

De acordo com a sistematização das modalidades intertextuais operada por Gerard Genette, verifica-se que ambos, o filme de Suzuki e o desenho, podem ser considerados hipertextos, enquanto textos prévios aos quais o hipotexto *Ghost dog* se refere.

Segundo o portal cinematográfico *IMDB5*, outro momento da obra de Suzuki a ser evidenciado pelo diretor de *Ghost dog*, ocorre quando o afro-samurai se posiciona fora da mansão de Vargo, com o intuito de atirar contra o chefe da organização com um fuzil de precisão. De repente, a visão do protagonista é impedida por causa de um pássaro que se posiciona exatamente na parte anterior da lente do fuzil através da qual Ghost Dog está acompanhando a chegada do *boss*. Esta pode ser considerada mais uma citação do filme de Suzuki, quando ocorre o mesmo impasse, porém, através de uma borboleta. Quanto ao desenho do *Pica pau (Woody the Woodpecker)*, vemos com Juan A. Suarez que, “quando não preveem o futuro, os desenhos replicam aquilo que acontece no 'verdadeiro' mundo do filme” (SUAREZ, 2007, p. 133).

Mais uma vez, percebe-se como Jarmusch utilize materiais preexistentes, inserindo-os na narrativa por ele criada, enquanto cineasta-autor de seus filmes, de onde a nossa alusão ao *patchwork*, enquanto recombinação de retalhos com o intuito de produzir um novo item, como é o caso de uma manta, uma rede ou um casaco. Da mesma forma, o conceito de *bricolage* introduzido na antropologia cultural por Claude Lévi-Strauss (1962), também refere-se à ressignificação de algum objeto ao qual se atribui uma nova função.

Que se trate de *bricolage* ou *patchwork*, do ponto de vista audiovisual, esta atitude do diretor em reutilizar textos

⁵ <http://www.m.imdb.com/title/tt0165798/>

preexistentes com uma nova função, reforça o conceito de intertextualidade. Embora Bakhtin se refira à relação dialógica entre interlocutores, isto é, seres humanos, vê-se em *Notas sobre literatura, cultura e ciências humanas* (2017) como o autor adote esta referência dialógica quando menciona a ligação intrínseca existente entre as chamadas humanidades, de modo que a ciência da literatura, segundo Bakhtin, não há como ser estudada fora do contexto (histórico, inclusive) da cultura, entendida num sentido abrangente.

Verifica-se, pois, que o próprio Bakhtin parece sugerir que a interação dialógica, marca fundamental das relações humanas - já que a plenitude do *eu* só pode ocorrer através do contato dialógico com o “outro” - também pode ser concebida com relação às demais produções culturais, o que justifica e, ao mesmo tempo, permite adentrar melhor o método criativo de Jim Jarmusch, na medida em que os hipertextos (nos termos de Genette) inseridos neste filme (e em outros deste diretor), têm a finalidade de proporcionar maior plenitude à obra audiovisual em questão.

O filme está repleto de citações implícitas e explícitas, tratando-se, mais uma vez, de elementos que, muito além de simples enfeites, corroboram a significação deste produto audiovisual. O formato de artigo, infelizmente, não nos permite mencionar e aprofundar devidamente as demais interações dialógicas que vêm a se estabelecer entre os textos utilizados por Jarmusch para construir este filme.

A própria trilha sonora de *Ghost dog*, torna-se um elemento diegético, na medida em que o protagonista deste longa-metragem insere os CDs contendo as várias faixas em sons automotivos de carros por ele roubados, assim como em seu aparelho, no abrigo onde mora por cima de um teto novaiorquino. Sendo

acionadas por Ghost Dog, as músicas não representam apenas um acompanhamento sonoro voltado a enfatizar auges dramáticos, como ocorre na maioria dos filmes, e sim, tornam-se elementos constitutivos da estrutura narrativa e, pelo que aqui mais interessa, contribuem em sublinhar o teor intertextual desta obra cinematográfica.

Neste sentido, a trilha sonora em Ghost dog, parece confirmar o conceito de significação enfatizado por Christian Metz em *A significação no cinema* (1995), na medida em que esta é advinda, segundo o autor, da soma entre significante e significado. Enquanto aspecto estilístico e expressivo, a música do filme seria significante, e enquanto elemento narrativo, seria significado. No entanto, entende-se com Metz que significante e significado não podem ser separados nitidamente. No cinema, eles coexistem, ao resultar na significação, enquanto síntese dos aspectos conotativo e denotativo.

Impossibilitados, neste contexto, de analisar as demais inserções textuais, fomos impelidos a selecionar algumas cenas deste longa-metragem, na medida em que estas representam uma amostra do viés intertextual, híbrido e dialógico que permeia o filme como um todo. A *inter*, ou com Genette (2006), hipertextualidade, representa uma marca fundamental do método criativo de Jim Jarmusch e, como foi demonstrado neste artigo, a mesma pode ser compreendida através das práticas do *bricolage* e *patchwork*, quanto a recombinação e ressignificação de materiais preexistentes, os quais, ao dialogar com o texto fílmico, tornam-se parte dele, servindo para antecipar ou evidenciar determinados momentos narrativos.

Acima de tudo, a associação de elementos textuais diversos, ressalta a ambiência *outsider* do cinema de Jarmusch. Não

apenas devido à presença constante de toda uma variedade de *estranhos* – o que torna a obra deste diretor, em seu conjunto, uma espécie de tratado fílmico sobre esta categoria social, permitindo novas leituras e uma possível sistematização – mas também, de acordo com uma das definições de *outsider*, a qual aponta para o improvável, tratando-se de algo ou alguém que tem poucas chances de vencer, de dar certo. E qual maior improbabilidade do que a combinação de textos heterogêneos e aparentemente incongruentes? A capacidade do cineasta quanto à articulação destes elementos supostamente ímpares, contudo, contraria a lógica da probabilidade, e ressalta a atitude simpática do *outsider* com relação ao “outro”.

Além disso, contraria a obviedade do raciocínio, inclusive estético, segundo o qual apenas o parecido combina, *logos* que produz ditados e lugares comuns quais “cada cá em seu cada qual”, “cada macaco no seu galho” e ainda, “cada um em seu quadrado”. O *outsider*, justamente, é quem não precisa de um *quadrado* para se sentir à vontade neste mundo, e nem de um grupo social exclusivo no qual, através de um viés narcísico, os expoentes encontram alívio e certa satisfação ao espelhar-se um no outro, confortados pela semelhança e, contrariamente, assustados para com a diversidade. Ao permanecermos em tema de ditados, vê-se que, como se costuma dizer, “Freud explica”. E realmente, o texto *Das unheimliche* (1919), referente ao familiar e ao estranho, explica a lógica que subjaz à práxis artística de Jim Jarmusch, através da qual, o diretor aparenta sublinhar que o familiar pode se tornar estranho, enquanto, por outro lado (o do *outsider*), o estranho pode se tornar familiar.

Referências

- AKUTAGAWA, Ryûnosuke. **Rashomon e outros contos**. São Paulo: Hedra, 2008.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Trad. Maria Ermantina Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1997-a.
- _____. **Questões de literatura e estética** – a teoria do romance. São Paulo: UNESP, 1998.
- _____. **Notas sobre literatura, cultura e ciências humanas**. São Paulo: Editora 34, 2017.
- FREUD, Sigmund. O estranho (Das unheimliche). In: **História de uma neurose infantil e outros trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- GENETTE, Gerard. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Belo Horizonte: UFMG, 2006.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2006.
- JARMUSCH, Jim. **Jim Jarmusch: Interviews**. Edited by Ludvig Hertzberg. University Press of Mississippi, 2001.
- LEVI-STRAUSS, Claude. **The savage mind**. Chicago: University press, 1962.
- METZ, Christian. **La significazione nel cinema: semiotica dell'immagine, semiótica del film**. Milano: Bompiani, 1995
- SHOHAT, Ella. STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica**. São Paulo: Cosac naify, 2006.
- REIS, Carlos. Ana Cristina M. Lopes. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.
- SUAREZ, Juan A. **Jim Jarmusch** (Contemporary film directors). Champaign: University of Illinois press, 2007.
- TSUNEMOTO, Yamamoto. **Hagakure: book of the samurai**. 2005. 2ª versão <http://judoinfo.com/pdf/hagakure.pdf>.

Recebido em 2019-05-03

Publicado em 2020-03-28