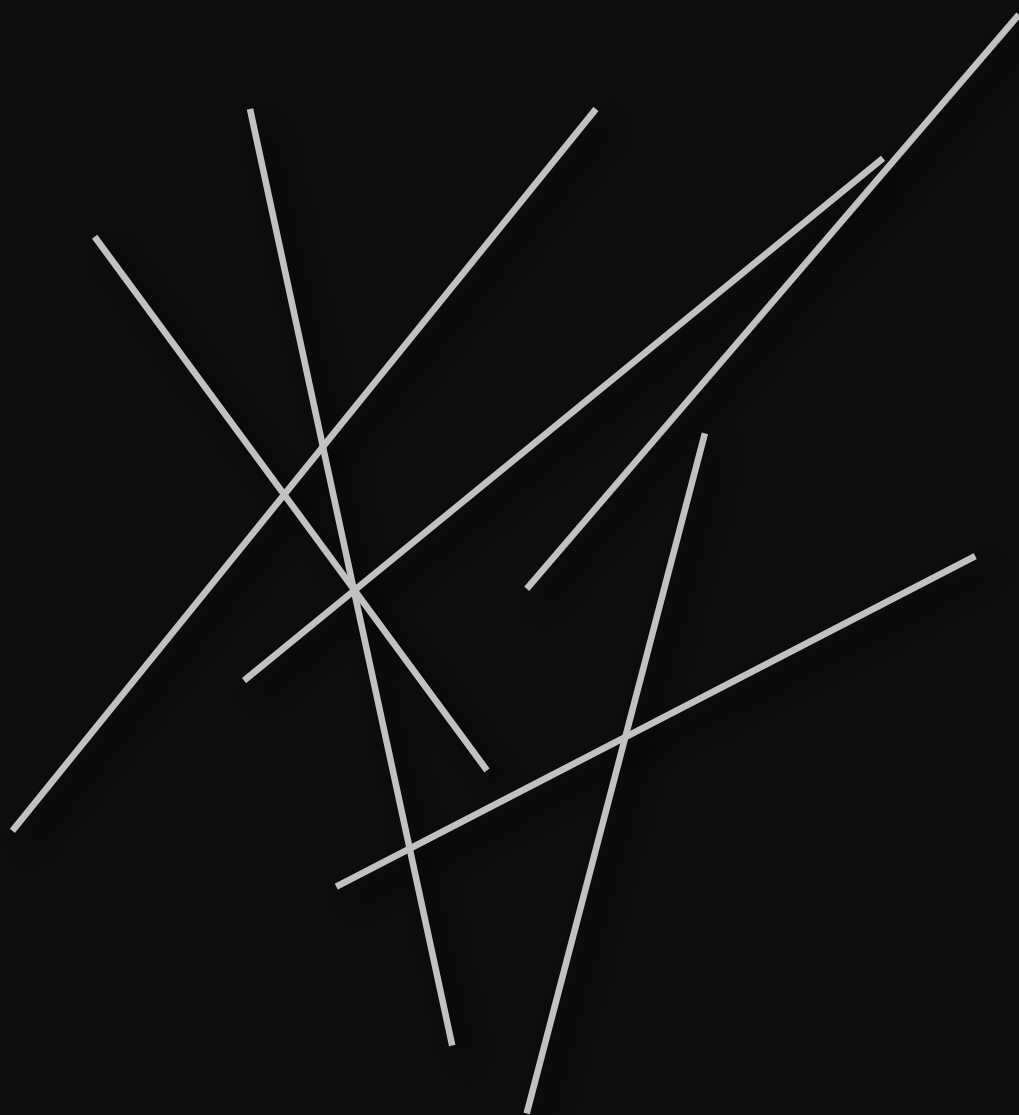


livros  
LABCOM  
books



# CINEMA MÚLTIPLO

Figuras, temas, estilos, dispositivos

Luís Nogueira





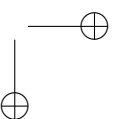
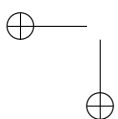
Luís Nogueira

# Cinema Múltiplo

Figuras, temas, estilos, dispositivos

LabCom Books

2015





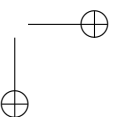
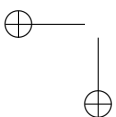
Livros LabCom  
Covilhã, UBI, LabCom.IFP, Livros LabCom  
[www.livroslabcom.ubi.pt](http://www.livroslabcom.ubi.pt)  
DIREÇÃO: José Ricardo Carvalheiro

SÉRIE: Cinema e Multimédia

TÍTULO: Cinema Múltiplo: Figuras, temas, estilos, dispositivos  
AUTOR: Luís Nogueira  
ANO: 2015

ISBN  
978-989654-223-8 (Papel)  
978-989-654-225-2 (pdf)  
978-989-654-224-5 (epub)  
DEPÓSITO LEGAL: 392735/15  
TIRAGEM: Print-on-demand

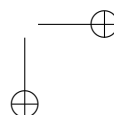
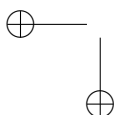
DESIGN DE CAPA: Luís Nogueira, Ana Matos e Guilherme Bentes  
PAGINAÇÃO: Filomena Matos





# Índice

<b>Introdução</b>	<b>1</b>
<b>1. Cinema geométrico: Richter, Eggeling, Ruttmann, Fischinger, Whitney, Van Der Beek, Knowlton, Schwartz</b>	<b>3</b>
<b>2. Vertigem, pose, pausa, ascese: motivos e modalidades do cinema hierático</b>	<b>23</b>
<b>3. Duplo duplo: <i>Persona</i> e <i>Fight Club</i>, intertextualidade e auto-reflexividade</b>	<b>53</b>
<b>4. O feto astral e o monólito: alegorias, epifanias e transcendência em <i>2001 – A Space Odyssey</i></b>	<b>67</b>
<b>5. Olhar para o lado: imagens extremas no cinema <i>gore</i></b>	<b>83</b>
<b>6. <i>Videodrome</i>: corpo, alucinação, violência, metafísica</b>	<b>101</b>
<b>7. Peter Greenaway: ilusionista, colecionador, narrador, documentarista</b>	<b>109</b>
<b>8. <i>I Started a Joke</i>: conspiração, sátira, sabotagem e embuste em <i>Exit Through The Gift Shop</i></b>	<b>127</b>
<b>9. Os super-heróis tomam conta de nós: uma <i>idade de ouro</i> da adaptação cinematográfica?</b>	<b>141</b>
<b>10. Cinegrafia expandida: cinema potencial e cinema integral na ficção científica</b>	<b>165</b>







# Introdução

O título deste livro pretende, tanto quanto possível, sumarizar o conteúdo do mesmo. São aqui reunidos dez textos escritos com pretextos e propósitos muito diversos, sob formas e abordagens variadas. Daí a ideia de multiplicidade a que alude. Essa multiplicidade reflete-se nas diferentes figuras, temas, estilos e dispositivos que são tratados.

São muitas as figuras aqui analisadas, indo das formas geométricas do cinema absoluto aos super-heróis, dos rostos de *Persona* à *starchild* de 2001 – *A Space Odyssey*, dos exageros do *gore* às alucinações de *Videodrome*, para dar alguns meros exemplos. São muitos os temas aqui tratados, indo da auto-reflexividade à violência, da ficção científica à filosofia, da adaptação ao experimentalismo. São muitos os estilos aqui discutidos, indo do documental ao hierático, do abstrato ao autoral, do *fake* ao *blockbuster*. São muitos os dispositivos aqui abordados, indo do cinematógrafo ao digital, do interface ao desenho, da televisão ao holograma.

O tipo de discurso e os moldes da reflexão situam-se numa linha claramente ensaística. Intentou-se novos tratamentos de temas e questões certamente já objeto de análise e estudo anteriores, tentando-se dizer algo de diferente e de pertinente. Procurou-se a ligação entre o cinema e outras formas de expressão, como a pintura, a banda desenhada, a televisão ou os novos media, umas vezes de forma mais ortodoxa, outras mais arriscada, pois parece-nos que as relações de especularidade e de permeabilidade do cinema com as demais artes e meios, no âmbito de uma teoria da imagem mais abrangente, enriquecem certamente o seu entendimento.

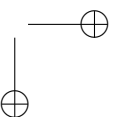
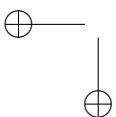
Obras de autores canónicos da história do cinema são aqui motivo de reflexão, como Bergman, Kubrick, Cronenberg ou Greenaway, mas também o *blockbuster* de super-heróis ou o cinema *gore*, a animação abstrata ou o *moc-*



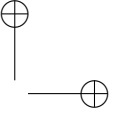
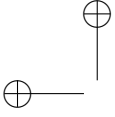


*kumentary*, por exemplo, são objeto de atenção. Por aqui se vê que os textos são consequência de interesses ou inquietações mais permanentes ou mais circunstanciais, estendendo-se entre 2007 e 2014, não respeitando a sua ordenação no livro, contudo, um critério cronológico.

Em consequência de tudo isto, o resultado é, inevitavelmente, um conjunto heterogéneo e eclético de textos, mas entre os quais nos parece ser possível estabelecer ligações válidas e profícuas que justificam a sua reunião neste livro.







# 1. Cinema geométrico: Richter, Eggeling, Ruttmann, Fischinger, Whitney, Van Der Beek, Knowlton, Schwartz<sup>1</sup>

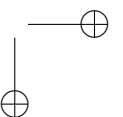
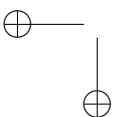
*A arte é uma harmonia paralela à natureza,*  
Paul Cézanne  
*Existe uma geometria intrínseca da natureza,*  
Victor Vasarely

Aparentemente, pouco existiria que aproximasse o cinema da geometria (bem como da matemática). Foi esta distância que, porém, se constituiu em desafio para este ensaio. Se a arte em geral desde há séculos tem na matemática e na geometria uma das sustentações das suas práticas de representação e das suas concepções do mundo – como o comprovam a proporção dourada e a perspectiva artificial ou, em épocas mais recentes, a abstração e o suprematismo –, dificilmente o cinema se eximiria a uma relação semelhante. Foi assim que, onde, num primeiro momento, os vínculos pareciam ténues, se foram insinuando e confirmando ligações cada vez mais estreitas e abrangentes.

À pintura fomos buscar duas citações que nos guiaram nesta reflexão, as quais, aliás, ecoam máximas e teoremas bem remotos. Em 1897, Paul Cézanne descreve “a arte como uma harmonia paralela à natureza”. Em 1947,

---

<sup>1</sup> Este texto resultou da palestra realizada no âmbito do programa de formação *Vanguardas e Estéticas no Cinema*, promovido pelo Cine Clube de Viseu, em 02/12/2010.





Victor Vasarely refere a existência de “uma geometria intrínseca da natureza”. Por mais do que uma vez, e de formas bastante distintas, o cinema se colocou também ele na confluência desta relação múltipla entre a natureza e as suas representações. Nesse gesto, ele aproveita não apenas para explorar as propriedades do mundo e a percepção cinematográfica deste, mas igualmente para refletir sobre os seus atributos específicos enquanto meio. Neste ensaio, de mera aproximação a estas questões, procura-se abordar esta temática tendo em mente três linhas de reflexão:

A geometrização da cultura: descrição de um período de *geometrização* do mundo e da sua percepção, que podemos localizar na viragem do século XIX para o século XX...

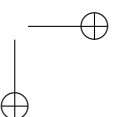
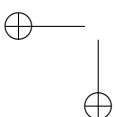
A idade de ouro e a idade de prata: dois períodos que correspondem ao cinema absoluto dos anos 1920 e 30 e ao cinema computadorizado dos anos 1950, 60 e 70;

A *cinematématica* do mundo: num sentido mais lato, podemos constatar que a relação entre cinema e geometria é muito abrangente, ao ponto de quase podermos falar – se quisermos forçar o neologismo – de uma *cinematématica* do mundo.

## A geometrização da cultura

Começemos por delimitar o nosso campo de análise inicial. Trata-se neste primeiro momento, desde logo, de trabalhar no âmbito de um género em particular, o cinema abstrato, e de abordar uma modalidade específica deste, a abstração geométrica, ou seja, uma espécie de abstração última, logicamente incorruptível, de pressupostos estritamente racionais, pelo que quase seríamos tentados a falar de uma abstração *pura*. Deixamos, por isso, de lado a abstração na sua existência e lógica multiforme para nos centrarmos na abstração como consequência irreduzível de descrição e explicação lógica do mundo.

De algum modo, podemos dizer que, a prazo, todas as artes (pelo menos na pintura e na escultura tal torna-se extremamente notório) tendem para a abstração, logo para se aproximarem de uma representação geométrica do mundo, das suas figuras e elementos mínimos, isto é, irreduzíveis. Ao processo e ao culminar dessa tendência podemos chamar de momento de crise





da mimese, ou seja, das premissas artísticas de imitação da natureza e da realidade. Nesse momento, a realidade está ainda, necessariamente, presente – mas já como depuração formal extrema. Se precisarmos de dois exemplos desta irreducibilidade (isto é, de limites ou momentos a partir dos quais as coisas não podem ser mais simplificadas ou abstraídas), podemos encontrar no *Quadrado negro sobre fundo branco* de Malevich uma perfeita ilustração pictórica desta lógica suprematista, ou, se quisermos pensar em termos cinematográficos, remetemos para o filme *Blue*, de Derek Jarman, no qual o realizador procura conciliar a mais íntima, porque biograficamente derradeira, visão com a absoluta depuração formal: toda a poesia e toda a elegia num fundo exclusiva e eternamente azul.

Mas voltemos ao cinema abstrato dos anos 20 e, em especial, ao *cinema absoluto* que, na Alemanha, levou a cabo uma investigação teórica e morfológica que singulariza muito claramente a sua relação com os pressupostos da linguagem cinematográfica. Porquê e como surgiram estes filmes? Nos anos 20 (e também nos 30), o cinema absoluto (os curtos filmes abstratos de Richter, Ruttmann, Eggeling ou Fischinger) surge no contexto de efervescência criativa e teórica (e experimentação técnica, refira-se: todos os filmes são de animação) que atravessa a Europa (com a União Soviética e a França em primeiro plano) e que envolve o cinema numa demanda sem fim: a busca de uma legitimidade artística que o equipare às outras artes e a compreensão da sua especificidade expressiva. Mais tarde, nos anos 50 e 60, a abstração geométrica retorna, mas agora num contexto substancialmente diferente, ainda que com pontos de contacto. O enquadramento não é já tanto (ou apenas) o da experimentação artística, mas o da investigação técnica, sobretudo das primeiras experiências cinematográficas baseadas em computadores e programas informáticos. Ainda assim, convém nunca separar abusivamente arte e técnica quando é de cinema que falamos.

Se quisermos, os filmes *absolutos* dos anos 20 constituem, também eles, uma espécie de despedida (não necessariamente radical ou definitiva, mas, ainda assim, sintomática) de uma tradição pictórica que atravessa a arte ocidental: a figuração mimética. Se analisarmos a história da arte ocidental, bem podemos constatar que é na pintura simbolista do final do século XIX que esta tradição conhece os seus últimos avatares. De algum modo, a pintura simbolista é a última tendência visual antes da modernidade, da geometria, da dessacralização, do impressionismo. No que respeita ao cinema, são, sobre-





tudo, os géneros do filme fantástico e do filme de terror que herdaram esse lado mais extático, sensual, espiritual, decadentista, e se assumem como repositório desse imaginário de brumas, fantasmas, espíritos e luminárias, mas de que podemos encontrar igualmente vestígios nos halos dos símbolos dos grandes estúdios americanos e nas auras da iluminação dirigida propositadamente para as estrelas, que a estas dão um toque divino, de sagrado, de extático, de simbolista. É como se uma espécie de atavismo pulsional constituísse o substrato da narrativa cinematográfica mais fantasiosa (e nos dias que correm, lá estão as sagas visual e tematicamente anacrónicas como *Harry Potter* ou *Lord of the Rings* para o comprovar), ao passo que o cinema mais experimental tendeu sempre a intelectualizar-se de modo formalmente frio e rigoroso.

Se parece inequívoco que, historicamente, o cinema absoluto surge em simultâneo com a arte abstrata, a verdade é que a cada um estaria destinado um futuro bem distinto: se a arte abstrata acabaria por se tornar, nas suas mais diversas modalidades e derivações, o género por excelência no circuito das artes plásticas, prevalecendo sobre as tendências figurativas que apenas aqui ou ali emergem (figuração que a fotografia tomaria a seu cargo), no cinema acabaria por ser a narrativa a triunfar, deixando às experimentações mais abstratas um espaço e um culto restrito. Em certa medida, é como se o cinema viesse tomar, juntamente com a fotografia, ao adotar a narrativa como molde privilegiado, o lugar da pintura figurativa: o cinema surge no momento em que as artes visuais parecem ter esgotado, como bem sabemos da demanda impressionista, todas as soluções narrativas e figurativas. O cinema chega precisamente no período em que as artes visuais entram simultaneamente em decadência popular e em depuração formal – sendo que uma fenómeno não deve ser desligado do outro. Uma arte na sua idade popular (o cinema) ocupa o lugar de uma arte em mutação elitista (a pintura). Talvez isto queira dizer que, contando séculos de história, as artes visuais estariam já na sua idade auto-reflexiva, auto-consciente e auto-irónica, reivindicando, por isso, uma dedicação e uma erudição elitista. Já o cinema encontrava-se ainda nos seus primórdios figurativos e discursivos, e teríamos de esperar até aos anos 60 (mau grado alguns relevantes, mas esparsos, exercícios meta-discursivos, como *Sherlock Jr*, de 1924, de Buster Keaton, *O Homem da Câmara de Filmar*, de 1929, de Dziga Vertov, ou *Sullivan's Travels*, de 1941, de Preston Sturges, por exemplo) para que a auto-reflexividade se tornasse um tema recorrente.





É neste contexto reflexivo e criativo que o cinema absoluto aparece como uma espécie de quimera anacrônica, cuja missão parece ser encontrar para o cinema, ao cabo de três décadas, o que a pintura levou séculos a conquistar: a depuração última da forma. Daí que se compreenda, e não deixe de ser interessante, que este cinema surja depois (ou ao lado) de um cinema narrativo que se vai impondo – e se tornaria dominante –, não apenas em Hollywood (com Griffith em primeira instância), mas também na própria Alemanha (como o comprova o expressionismo alemão, de Murnau a Lang).

Com o (ou melhor dizendo: no) cinema absoluto desaparece a narrativa (pelo menos num sentido convencional) e com esta a presença humana explícita e os procedimentos usuais de identificação, de empatia e de *pathos*: a personagem, as suas ações e as consequências destas. Este é um cinema que não se dirige já às paixões, aos afetos, às comoções e às catarses. A aposta vira-se toda para o *logos*, para a linguagem cinematográfica, para os seus meios de expressão, para as suas matérias de base: o som e a imagem, o ritmo e a plasticidade. O lado intelectual do cinema sobressai, bem como o seu lado artístico: o reconhecimento da sua sofisticação formal conduz a uma abstração progressiva e imparável. O cinema, como as outras artes, terá na depuração formal uma via possível, e no fim desse caminho encontramos a geometria, o absoluto morfológico. O que o cinema absoluto procura é, portanto, elidir séculos de atraso em relação à pintura e apanhar o comboio em andamento em que esta segue rumo à abstração.

A abstração no cinema absoluto e nas artes plásticas comunga, assim, de um mesmo objetivo: encontrar a especificidade de cada meio e a pureza das suas formas, num caso, eminentemente plásticas, no outro, nitidamente cinematográficas. Para isso, torna-se necessário deixar cair a herança e a impureza da literatura e do teatro em que o cinema vivera até então, nas suas primeiras décadas, e aceitar, ou até fomentar, a irmanação com a música (a mais intangível das artes) e a pintura, que por esta altura conheciam notáveis desafios formais e temáticos: as obras de Arnold Schoenberg, Alban Berg, Anton Webern ou Igor Stravinsky na música, e de Kasimir Malevitch, Wassily Kandinsky ou Piet Mondrian na pintura, são disso exemplo. Esta ligação à pintura e à música é notada (e exaltada) mais que uma vez por cineastas como Germaine Dulac, que se refere ao cinema como “sinfonia visual”, Abel Gance, que diz tratar-se da “música da luz” ou de Walter Ruttmann que o descreve como “pintura no tempo”.

*Livros LabCom*



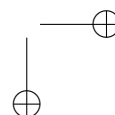


Assuma-se o cinema como uma arte pura ou como uma arte de síntese (alternativa eventualmente sem opção viável), o que se pode verificar nestes filmes é uma tentativa de fusão de artes do espaço, como a escultura e a pintura, com artes do tempo, como a música e a dança (neste caso de formas geométricas e abstratas). Diríamos então que se trata, em larga medida, no cinema abstrato, de introduzir propriedades temporais na pintura e de conferir atributos espaciais à música. E isso apenas o cinema poderia fazer. Esta ambição fusionista está bem patente nos títulos de muitos dos filmes deste movimento, os quais contêm expressões como “*motion painting*”, “*jogos de luz*”, “*parábola*”, “*sinfonia diagonal*”, “*rhythmus 21*”, “*allegreto*” ou “*composição em azul*”, ligadas quer às artes visuais quer à música (ou a ambas).

Porque convoca propriedades e características tão distintas na sua origem e materialidade, podemos entender este como um cinema de texturas, de uma quase deliberada taticidade, se o associarmos às artes plásticas e visuais, e um cinema de intangibilidade, de evanescência, se o pensarmos em conjugação com a música e com a dança. Daí que não nos pareça descabido o reenvio deste tipo de cinema para a ancestral ideia de sinestesia, de fusão de todas as modalidades sensoriais e artísticas, que, ao longo de séculos, ocupou artistas e teóricos.

Temos assim que se o cinema é mais ou menos contemporâneo das vanguardas (fim do século XIX / início do século XX), ele tem de, pouco depois de nascer (e ao contrário do teatro, da pintura ou da literatura que têm uma história de séculos), estar preparado para acompanhar o ar do tempo da reflexão teórica: a busca da essência do meio através da auto-reflexividade. O cinema aventura-se na procura do que traz de novo, de diferente, de distinto ou de específico em relação aos demais meios e artes. Começa por procurá-lo por analogia com a música e a pintura, mas esta via não resistiria à invasão avassaladora e à sedução colossal que a narrativa representou. E, assim, ao contrário da pintura, que permaneceu essencialmente abstrata, o cinema narrativizou-se (de uma forma e numa escala aparentemente sem reversão).

Regressando à abstração, diga-se que a ideia de que o mundo se organiza numa geometria escondida ou discreta que o entendimento humano cedo ou tarde desvenda, não é recente: o idealismo platónico e o seu elogio do número e da razão, a musicalidade matemática que Pitágoras intuía no universo, a perspetiva artificial renascentista, a geometria analítica cartesiana e o seu sistema de coordenadas ou o sistema binário e a *característica universalis*





propostos por Leibniz, todos eles ajudam a compreender o modo como a nossa visão do mundo vai mudando: suprassensível, musical, perspética, analítica, digital. Não esquecendo – e fazendo um *flashforward* de séculos – a invenção de Morel, essa câmara capaz de registar a realidade integral que nos rodeia e já não apenas as imagens e os sons, que Bioy Casares imaginou na primeira metade do século XX.

Mas é no virar do século XIX para o século XX que podemos dizer que o mundo se torna definitivamente geométrico. Alguns movimentos artísticos podem ilustrar e enquadrar essa mudança: o Impressionismo, o Cubismo, o Futurismo, a Bauhaus, a Arte Deco, o Construtivismo, o Futurismo e a Abstração dão bem conta desta vasta e multiforme reconfiguração do mundo e da nossa percepção do mesmo, um mundo que no *fin-de-siècle* se metamorfoseava para sempre, mudança que pode ser sinalizada nas mais diversas esferas, da industrialização ao design gráfico, da urbanização à automatização.

Podemos até propor uma grelha de mutações que nos ajudam a compreender esse novo mundo que nos é proposto, e de que o cinema absoluto não é mais que um epítome visual e sonoro. Constatamos assim, na viragem do século, a passagem/integração, mais ou menos acentuada:

do ornamental para/com o ortogonal

do arabesco para/com o ângulo

do detalhe para/com o esquema

da imitação para/com a abstração

do orgânico para/com o mecânico

do sentimento para/com o conceito

do narrativo para/com o reflexivo

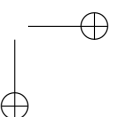
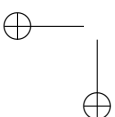
do bucólico para/com o urbano

do moldável para/com o rígido

da natureza para/com a técnica

da magia para/com a tecnologia

*Livros LabCom*





da religião para/com a ciência

do humano para/com o autómato

Estas mudanças haverão de nos ajudar a compreender como chegamos à abstração e ao cinema absoluto. Quase poderíamos ver uma beleza natural física e sensível a desvanecer perante uma beleza artística imaterial e ideal que se instaura. É mesmo uma espécie de (anti-)antropomorfização: ao mesmo tempo que o sujeito humano e a sua perceção do mundo se tornam fulcrais, e medida definitiva de todas as coisas, reduzindo a complexidade do mundo aos símbolos de uma linguagem universal, parece desaparecer o elemento humano, a narrativa, a emoção. O abstrato apaga necessariamente as marcas da existência (humana ou não).

Mas o humano pode sempre ser redimido ou recuperado no terreno das ideias mais abstratas: é na dessacralização do mundo que muitos abstracionistas encontram, quase que diríamos paradoxalmente, a transcendência da arte e do sujeito artístico. Kandinsky, Mondrian ou Malevitch, cada um à sua maneira, chegaram à abstração vindos de doutrinas e impelidos por inquietações de natureza espiritual mais ou menos vincada: a revelação da verdade interior, a busca teosófica do ser e a intangibilidade espiritual na iconografia. O humano e o transcendente parecem reencontrar-se a todo o momento e em qualquer lugar, mesmo num quadrado ou numa linha ou num ponto; ou, quem sabe, nunca se chegaram a separar.

Esta transformação do mundo e da perceção que descrevemos pode ser bem resumida no filme *H2O*, de Ralph Steiner, realizado em 1929. Aqui, verificamos de modo quase hipnótico e insensível a passagem do concreto ao abstrato, do aleatório ao padrão, do natural ao humano. É como se, qual molde alegórico, víssemos a nossa própria perceção em mudança. E nele podemos encontrar reenvios não apenas para os filmes *absolutos* anteriores, mas também para o expressionismo abstrato na pintura que, passadas duas décadas, surgiria nos EUA, para as *early abstractions* de Harry Smith ou para a animação direta de Norman McLaren e de Len Lye.







## Dois momentos: idade de ouro e idade de prata

É nos anos 1920 e 1930 que podemos localizar aquilo que designamos por *idade de ouro* do cinema geométrico, a qual coincide notoriamente com a época do cinema absoluto. Em certa medida, estas experimentações e investigações cinematográficas parecem inscrever-se genealogicamente na ideia de obra de arte total que acompanhara muitos criadores anteriormente (de que Richard Wagner será certamente o mais comprometido teórica e praticamente): a fusão de pintura e música a que já aludimos, mas igualmente a proliferação dos chamados órgãos de cores e mesmo a própria conceção futurista do cinema enquanto amálgama dos mais diversos meios de expressão convidam-nos a fazer essa ligação. Mas não nos podemos esquecer igualmente que, apesar desta hibridação ou fusão, é no âmbito da investigação sobre o cinema puro – sobre o cinema-em-si, portanto – que estas experiências, paradoxalmente, são levadas a cabo. Há, assim, todo um conjunto de características e facetas que enriquecem a nossa percepção deste cinema e que não o deixam esgotar-se na ideia de geometria que lhe está subjacente.

Em termos formais, há alguns aspetos nestas obras que vale a pena observar e aludir. Em primeiro lugar, encontramos um claro predomínio da representação bidimensional, de figuras planas sobre fundos planos, ao contrário do que se verificará nos anos 50 e 60. Em segundo lugar, podemos recorrer, num nível mais estritamente cinematográfico, à ideia de *montagem no plano* como forma de explicar a ausência da prática da montagem cinematográfica no sentido estrito (colagem de planos) nestes filmes. O que nos remete para o terceiro ponto a sublinhar: aquilo que aqui vemos são sobretudo metamorfoses sucessivas de formas e de figuras, como se de um jogo se tratasse, muito mais do que de qualquer narrativa, mesmo que esta se insinue na sua modalidade mais abstrata: um processo de transformação com um princípio, um meio e um fim.

Sobre as repercussões que estes filmes possam ter tido no futuro do cinema e da cultura visual, não podemos deixar de referir as similitudes que com ele encontramos em algum do cinema experimental posterior, e em particular nas obras de Mary Ellen Bute, John Whitney ou Harry Smith, mas também nas derivas audiovisuais das sessões de vjing ou dos videoclips, bem como, num registo de cinema mais convencional, nas coreografias simultaneamente





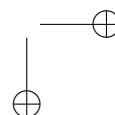
sensuais e abstratizantes concebidas por Busby Berkeley para alguns musicais clássicos de Hollywood.

Passando agora à análise de algumas obras emblemáticas do cinema absoluto, começamos por notar a importância do trabalho de Hans Richter. Se bem que em várias das suas obras dos anos 1920 como *Rythmus 21* (1921), *Rythmus 25* (1925) ou *Filmstudie* (1926) seja possível encontrar elementos que de forma muito evidente as ligam a uma tendência geometrizar do cinema, chamamos aqui especial atenção para *Rythmus 23*, uma curta-metragem que, nos seus 3'22" de duração, apresenta uma maior diversidade plástica do que o predecessor *Rythmus 21*, acrescentando formas e movimentos diagonais aos elementos e movimentos verticais e horizontais presentes nessa obra, e desse modo evocando, simultaneamente, aspetos dos imaginários de Mondrian, Kandinsky ou Malevitch.

Quanto a *Symphonie Diagonal*, realizado em 1924 por Viking Eggeling, trata-se de uma obra que nos seus sete minutos se apresenta, de entre os filmes deste período, como a morfologicamente mais variada. Vale a pena notar ainda, pela estranheza da ligação, as similitudes que podemos encontrar entre uma das coreografias finais de *Gold Diggers of 33*, de Busby Berkley, com os seus violinos brilhando contra um fundo escuro, e as figuras brancas contra fundo negro de *Symphonie Diagonal*.

A importância de Walter Ruttmann na história do cinema terá ficado sobretudo, e para sempre, ligada ao documentário *Berlim – Sinfonia de uma Cidade*. Porém, no que respeita ao cinema absoluto, ele legou-nos algumas das obras interessantes do movimento, como são os *Lichtspiel / Opus I, II, III e IV* que realizou entre 1921 e 1925. Na última destas obras, de pouco mais de quatro minutos, ele oferece-nos elementos da estética expressionista, como os contrastes de claro e escuro (onde é impossível não notar igualmente as semelhanças gráficas com as sombras de persianas recorrentes do *film noir*), bem como uma alternância entre a rigidez ortogonal e a sensualidade curvilínea (algo que encontramos igualmente, vale a pena referir, em Busby Berkeley), continuando a explorar a diversidade de formas dos seus trabalhos anteriores: círculos, quadrados, triângulos, parábolas, elipses, hipérbolas.

Oskar Fischinger foi pupilo de Ruttmann, mas, em certa medida, podemos dizer que terá mesmo superado o mestre. Realizou e animou inúmeras curtas-metragens abstratas, com um virtuosismo extraordinário capaz de aliar a suavidade e o frenesim ou a vertigem e a sensualidade com uma precisão ini-





gualável. As suas extraordinárias qualidades de animador, demonstradas em obras como, entre outras, *Spirals*, de 1926, *Estudo nº 6*, de 1930, *Komposition in blau*, de 1935, ou *Allegretto*, de 1936, valer-lhe-iam um convite da Disney, mas a experiência no estúdio americano – no clássico *Fantasia*, por exemplo – esteve longe de ser um momento positivo na sua carreira.

De algum modo herdeira e continuadora do trabalho destes cineastas alemães, encontramos a animadora e realizadora americana Mary Ellen Bute que em diversas curtas-metragens como *Synchromy*, de 1933, *Rhythm in light*, de 1934, *Parábola*, de 1937, ou *Tarantella*, de 1940, aprofundou esta tradição de conciliação de cinema e música.

Existe uma geometria intrínseca da natureza, segundo Vasarely. E não nos é difícil observar algumas similitudes entre o trabalho deste pintor e algum do cinema geométrico que artistas/cineastas como os irmãos Whitney, Lillian Schwartz, Stan Vanderbeek ou Ken Knowlton desenvolveram ao longo dos anos 50, 60 e 70, período que descreveríamos como a *idade de prata* do cinema geométrico. Do mesmo modo, não andarão estas obras longe também das propostas visuais da cultura psicadélica, tendo mesmo algumas delas sido adotadas como parte do seu imaginário.

Valerá a pena salientar que: esta idade de prata tem uma existência geográfica completamente distinta da época de ouro, com o centro criativo a passar da Europa, e da Alemanha em particular, para os EUA; a ideia de vanguarda não se ligará aqui já de modo tão direto à experimentação formal, mas, antes de mais, à vanguarda tecnológica de então e ao advento dos computadores (primeiro analógicos e depois digitais) como dispositivo de criação. Por outro lado, deve ter-se em conta uma outra alteração substancial: a passagem de uma representação bidimensional que caracterizou o cinema dos anos 20 para uma estética em muitos casos tridimensional que faz do volume das figuras um dos seus aspetos fundamentais.

Em nota paralela, será interessante sublinhar igualmente que, ao mesmo tempo que um cinema geométrico computadorizado era praticado por diversos cineastas, e em particular pelos irmãos Whitney, a sétima arte e a pintura mantinham uma outra relação estilística, assistindo-se a uma proximidade mais ou menos evidente entre o expressionismo abstrato, a corrente artística dominante por esta altura nos EUA, e a obra de cineastas como Harry Smith, nos anos 40 e 50, e Robert Breer e Stan Brakhage nos anos 60 e 70, que não deve ser desprezada.

*Livros LabCom*

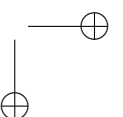




Dentre os cineastas desta época merece especial destaque o trabalho do pioneiro John Whitney (e do seu irmão James). Para além do virtuosismo intrínseco de obras como *Catalogue* (1961), *Matrix III* (1972) ou *Arabesque* (1975), filmes concebidos e executados inicialmente com recurso a um computador analógico adaptado de uma arma de artilharia anti-aérea e depois a computadores digitais, merece ainda destaque a invenção de técnicas que anos depois teriam um desenvolvimento e uma adoção comercial e industrialmente significativas como o *motion control* (que permite constância precisa dos movimentos de câmara e que George Lucas tão bem exploraria em *Star Wars*) e o *slit-scan* (que Kubrick e Douglas Trumbull usaram de forma exímia em *2001 – A Space Odyssey*). Se quisermos falar da continuidade da obra destes autores com o cinema dos anos 20, podemos verificar que nos trabalhos dos Whitney é possível encontrar reminiscências dos filmes de Ruttmann e Richter, mas, também, que é inegável que uma estética absolutamente pessoal foi desenvolvida pelos mesmos (e apropriada em obras comerciais como o genérico de *Vertigo*, de Hitchcock, em que Whitney colaborou). O virtuosismo de John Whitney valer-lhe-ia a contratação como primeiro artista-residente da IBM.

Para além da IBM, nos anos 60 e 70 também a Bell Labs se tornou um local de experimentação tecnológica e científica, dando a oportunidade a artistas como Ken Knowlton (*Poem Field*, série de oito curtas metragens desenvolvidas entre 1964 e 1967), Lillian Schwartz (destaque, entre outros, para *Pixillation*, de 1970, e *Mutations*, de 1972) e Stan Vanderbeek (*Symmetrics*, de 1972) aí desenvolverem os seus projetos.

Mas se a ligação congénita destes filmes às modificações tecnológicas ocorridas nas décadas de 60 e 70 é fundamental para se compreender a sua tipologia e morfologia, também o contexto artístico deste período é decisivo para um melhor conhecimento dos mesmos. Para além do já aludido expressionismo abstrato, também o minimalismo e as obras de artistas com Dan Flavin, Donald Judd, Carl Andre, Sol Lewitt ou Robert Morris (recorrendo a materiais inusitados como lâmpadas fluorescentes, blocos ou armações metálicas nas suas criações baseadas em formas geométricas tridimensionais) são importantes pela rede de cumplicidades que permitem estabelecer em termos formais e conceptuais (sendo que, em alguma medida, a própria arte conceptual, cujos princípios estéticos assentam na premissa de que a ideia subjacente





à obra é tão ou mais importante que a sua concretização, é um movimento artístico com afinidades claras com este tipo de cinema).

Resumidas as épocas mais marcantes deste tipo de cinema, verificamos que não está certamente no código genético ou estético destes filmes a sua popularidade ou notoriedade junto do grande público. O que não nos pode deixar de levar à questão: o que fazer com estes filmes, que são tão pouco vistos e de tão difícil acesso? Uma das soluções mais recorrentes, com vários exemplos que atestam esta ideia, será a da sua migração e apropriação pelo *mainstream*, não apenas do cinema comercial, mas igualmente do videoclip, da publicidade ou dos novos meios. Exemplos históricos dessa colaboração/contaminação são os contributos de Walter Ruttmann em *Os Nieblungos*, de Fritz Lang, de 1924, ou em *As Aventuras do Príncipe Achmed*, a longa-metragem de animação de Lotte Reiniger, de 1926; de Oskar Fischinger num dos segmentos de *Fantasia*, o clássico da Disney, de 1940; ou, mais recentemente, a evocação e homenagem ao cinema absoluto em *Ratatouille* (2007), longa-metragem de grande sucesso da Pixar.

Em tempos mais recuados, nos anos 30, não poderão deixar de ser sublinhadas as coincidências formais entre algumas das animações do cinema absoluto e certas coreografias de Busby Berkeley. Tal pode ver-se no já aludido *The Gold Diggers of 33*, mas igualmente, por exemplo, no apoteótico e deslumbrante final de *Footlight Parade* (1933). A propósito destes delírios visuais de Berkeley, não podemos deixar de enaltecer o modo notável como o coreógrafo concilia o erotismo e a geometria, a sensualidade e o cálculo, numa combinação que à partida nos apareceria como improvável. A coreografia final de *Footlight Parade* é, a esse nível, exemplar: lá encontramos juntamente com o cenário naturalista, as ninfas clássicas, a sensualidade dos corpos femininos, o muito *glamour* e brilho das danças e vestimentas, uma nítida tendência para a geometria e a simetria através da passagem de uma paisagem naturalista para uma arquitetura artificiosa, cheia de jogos de luz e contra-luz, onde se privilegia o círculo (o *perpetuum mobile*) e se faz uma aproximação à plástica, à estatuária e à escultura em movimento, de forma análoga ao cinema absoluto dos anos 20.

Uma exploração peculiar da geometria no cinema convencional, neste caso de animação, pode ser encontrada em *The Dot and the Line*, curta-metragem realizada por Chuck Jones em 1965. Aqui encontramos, naquilo que nos parece um sinalizador muito claro da propensão do cinema americano

*Livros LabCom*





para a narrativização, um esforço deliberado de antropomorfização e dramatização. Há um ponto e uma linha como protagonistas, mas há também um conflito entre eles, um romance possível, quase uma comédia romântica vivida por duas figuras geométricas. A animação é virtuosa, e a geometria acaba em *happy ending*.

Se em *The Dot and the Line*, mas sobretudo no final de *Footlight Parade*, encontramos uma proximidade muito grande entre geometria e sensualidade, em *2001 – Odisseia no Espaço*, encontramos uma ligação estreita entre geometria e intelecto (ou, visto sob outra perspetiva, entre geometria e espiritualidade): não só a figura chave do filme, o monólito que representa a inteligência humana (ou será cósmica?), possui uma forma geometricamente perfeita, como parte da viagem mental e transcendental com que se encerra o filme é feita em puro movimento geométrico, avançando por entre figuras perfeitamente desenhadas.

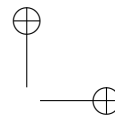
Através desta breve resenha, podemos constatar que a geometria não é um exclusivo nem se cinge ao cinema experimental, mas que os vários géneros clássicos do cinema a ela recorrem como modo de figuração afetiva ou intelectual: do musical à animação ou à ficção científica, encontramos diversas instâncias em que podemos observar a migração de um cinema mais árido e geométrico para situações mais sensuais e dramáticas.

## ***Cinematemática do mundo***

A acreditarmos que existe uma geometria intrínseca da natureza, não nos custará darmos o salto epistemológico seguinte e considerar que existe igualmente uma geometria intrínseca nas criações humanas. E, em larga medida, o cinema pode ajudar a compreender e descrever a ordem e a organização do mundo na sua formulação mais precisa. São várias as obras e os dispositivos cinematográficos que nos indiciam essa possibilidade. Encontramos exemplos disso em filmes muito diferentes, mas emblemáticos, de que apontamos aqui alguns exemplos. São casos que nos permitem ilustrar aquilo que poderíamos designar por *cinematemática*.

Por exemplo, em *Koyanisqtsi* (1982), o épico documentário de Godfrey Reggio sobre a convivência entre humanidade e natureza, são os padrões rítmicos, plásticos, urbanísticos, arquiteturais ou comportamentais, que nos tes-





temunham – de um modo que quase diríamos sublime e omnividente – a desmesura do mundo e a banalidade da existência humana. É possível reconhecer figuras e padrões geométricos um pouco por todo o lado: no mapeamento da cidade, nos circuitos da eletrónica, nas multidões humanas, nas figuras dos tecidos.

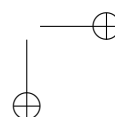
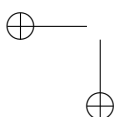
Em *Pi* (1998), a primeira longa-metragem de Darren Aronofsky, temos um jovem matemático que pretende encontrar o padrão explicativo de toda a existência, tentando detetá-lo nos mais diversos campos e disciplinas: na natureza, na bolsa, na tora judaica. Espirais dentro de espirais dentro de uma espiral: a figura ancestral da proporção divina pode ser encontrada em todo o lado. O padrão unitário, espécie de teoria última de tudo e do todo, torna-se a obsessão do protagonista.

Em *Tron*, o mal amado clássico de ficção científica de 1982 que recentemente mereceu uma sequência, encontramos duas modalidades da geometria intrínseca. Podemos constatar isso mesmo, por um lado, quando o corpo do protagonista é transportado para o interior do computador: ele é transformado em grelha geométrica e depois rastreado e transferido: o corpo humano transforma-se numa grelha de pura informação; por outro lado, no interior do computador, no ciberespaço, tudo é geométrico, uma imensidão ortogonal, feita de grelhas e movimentos irreprensivelmente mecânicos: um mundo de pura ordem e organização.

A geometria do mundo chega-nos, outras vezes, através de formas de olhar o mundo muito específicas de certas personagens. O plano subjetivo da visão robótica é disso um exemplo que nos parece sem par. Desde o pioneiro da ficção científica de culto *Westworld* (1973) até ao recente *Iron Man* (2008), passando pelo clássico *Terminator* (1984) e por uma infinidade de outros robots, o mundo é sempre, nestes casos, apresentado segundo coordenadas e grelhas geométricas, calculadas milimetricamente, precisas até à exaustão. Não se trata já da visão humana naturalista, mas de uma visão que transforma os objetos e os fenómenos em abstrações.

Estes são filmes que introduzem e resumem a ideia de matemática profunda do mundo que o cinema está habilitado a captar ou a inventar. A matemática explicaria o mundo porque há uma ordem escondida nas coisas e nos fenómenos. E o cinema permitiria revelar essa verdade, uma verdade já não fenomenológica, mas mediada. A similitude terminológica entre as figuras de estilo da linguagem e as curvas da geometria não poderá deixar de nos fazer

*Livros LabCom*





acreditar numa ordem profunda que as artes, e em particular o cinema, poderiam desvelar e atualizar: elipse, parábola, hipérbole. Duas linguagens como forma de abstração do mundo: imagens e palavras.

De algum modo, esta ideia de que existe uma matemática subjacente aos fenómenos que o cinema poderia ajudar a desvelar, vai de encontro à ideia de que o cinema permite ver mais e ver melhor do que o olho humano formulada, em cada caso à sua maneira e com os seus argumentos próprios, por cineastas como Vertov, Epstein ou Pasolini. Trata-se de ver melhor em diversas instâncias: de um ponto de vista técnico, tudo rastreando e medindo, tudo abstraindo e replicando; de um ponto de vista sensorial e/ou psicológico, emulando os mecanismos mentais do sonho ou da memória; mas também, no cinema geométrico, de um ponto de vista racional, e quase diríamos iluminista, usando a lógica e a reflexão. Teríamos assim o cinema como instrumento profundamente humano, científico, racionalista, idealista. Tratar-se-ia, então, de explorar uma das inúmeras modalidades do cinema total, a omnividência, isto é, o cinema como um mecanismo que tudo permite ver, até a matemática intrínseca do mundo.

Mas podemos ver essa ligação do cinema à matemática em situações mais singelas, bem longe da epistemologia cósmica que atravessa todo o projeto científico humano, do infinitamente grande e longínquo ao infinitamente pequeno e íntimo. Dois exemplos simples: quando falamos de *linearidade* narrativa ou quando representamos esquematicamente um *diagrama* da cena a filmar. É de figuras geométricas, metafóricas num caso e literais no outro, que nos servimos. Mas algo semelhante acontece também nas tarefas mais técnicas, como quando na CGI (*computer generated imagery*) vemos e manipulamos números, pontos, linhas, eixos, redes, quadrículas, curvas e pixéis, toda uma armação invisível que sustenta e ordena um mundo de formas múltiplas, tanto orgânicas como geométricas, naturais como mecânicas: metamorfoses fantásticas, robots imaginários, bonecos animados ou planetas impensáveis, todos eles são sustentados em grelhas e pontos texturados e iluminados.

Outros exemplos da simplicidade com que a matemática permeia – ou mesmo determina – as artes, os procedimentos e as opções cinematográficas? Quando, retornando à história da sétima arte, explicamos a genealogia da câmara cinematográfica na máquina fotográfica e desta na perspetiva artificial renascentista; quando falamos das regras dos 180° e dos 30°, que nos asseguram uma *mise en scene* escorreita ou mesmo, se desejarmos, precisa, geomé-







trica, matemática; quando falamos de um plano picado e de um contrapicado, que variam o ângulo e o eixo visuais e, logo, alteram a percepção ética das coisas (teríamos aqui a possibilidade de uma geometria da ética cinematográfica, então?); ou quando observamos zenitalmente o mundo, transformando-o numa abstração de pontos e linhas.

Também a forma como o cinema organiza o espaço cinematográfico é incidida geometricamente. Se remontarmos à perspectiva renascentista, a uma ideia da imagem como uma janela para o mundo, temos desde logo a quadratura da moldura, as linhas de fuga que nos conduzem o olhar e a linha do horizonte que mimetiza o ponto de vista do espectador – são estes os procedimentos da representação em proporção. Com a invenção do cinematógrafo, multiplicam-se os pontos de vista. No início o espectador é estabilizado frontal e centralmente, como se se encontrasse frente a um quadro ou um palco, mas a pouco e pouco vão-se variando ângulos e graus: surge o picado e o contrapicado, o oblíquo e o zenital. A visão é geometrizada e a semiótica do plano resvala, através da abstração, para o terreno das emoções: inferioridade, superioridade, instabilidade. Desviamos-nos, nestes casos, do nível do olhar humano, da neutralidade da representação, do princípio da ética geométrica, da sinceridade do ponto de vista: nem acima nem abaixo do sujeito, mas sim um igual seria a doutrina naturalista óbvia. Esta neutralidade ética do olhar seria um ponto de vista que nos poderia ajudar a encontrar uma distância justa, uma imagem justa, uma visão justa. Foi muitas vezes este o pressuposto, o padrão e a referência de uma ética do cinema, se ela pudesse fundamentar os seus princípios básicos. E isso passa igualmente por uma percepção geométrica, mesmo que discreta (neste caso de neutralidade e apagamento).

Mas há ainda a composição da imagem e a geometria intrínseca que muitas vezes a organiza: o primado da simetria, uma espécie de harmonia eterna, clássica, inultrapassável, insubstituível, que, tantas vezes, podemos encontrar em Tarkovski ou Greenaway. Ou o seu contraponto: a composição assimétrica que uma e outra vez observamos em Antonioni ou em Wong Kar-Wai. Ou o compromisso de clareza narrativa e hierarquização dramática do campo/contra-campo clássico que faz de um plano o espelho simétrico do seguinte. Ou o poder do centro em que a imagem clássica se segurou. Ou a lei dos terços que harmoniza e quadricula os pontos e as forças. Mas é claro que, em negativo, havemos de encontrar a câmara à mão que tudo isto coloca em causa...

*Livros LabCom*



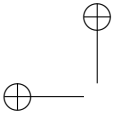


Poderíamos apontar outros exemplos: as coreografias robóticas do *breakdance* que, juntamente com as danças do musical clássico, Michel Gondry parodiou em *Around the World*, videoclip para os Daft Punk. O infinitamente grande e o infinitamente pequeno, o infinitamente longínquo e o infinitamente próximo, de *Powers of Ten*, de Charles e Ray Eames. O *split-screen* e o *loop* explorados por Zbig nas suas experiências dos anos 1980, como *Tango*. Os itinerários circulares, entre o abstrato e o fantasmático, de Jerzy Kucia. A narrativa quotidiana e delirada de *Disc-jockey*, de Jiri Barta, ancorada no círculo omnipresente. As valsas elípticas e metamórficas de Georges Schwizgebel. As derivas cubistas de *Revolver* (2005) ou *Iron Man*, no cinema *mainstream*. Ou, voltando ao videoclip, a dinâmica pop-abstrata em *The One*, de Kylie Minogue.

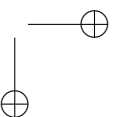
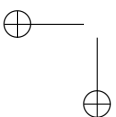
Mas a geometria não se esgota na segunda nem na terceira dimensões. Não se esgota na altura, na largura ou na profundidade. Ela lida igualmente com o tempo. Há na dimensão temporal, seja na regularidade dos intervalos e dos instantes (cinema assente na montagem), ou na permanência da duração longa (cinema assente no plano), um esforço de marcação ou medição da ordem do mundo e dos fenómenos. Há um tempo fulminante e um tempo solene, um tempo do frémito e um tempo da transcendência, um tempo vertiginoso e um tempo hierático, um tempo esculpido e um tempo encenado, um tempo lento e um tempo estático, um tempo urgente e um tempo trepidante. Um tempo que nos afasta e um tempo que nos envolve. Há a velocidade das máquinas futuristas, o delírio das vanguardas impressionistas, a métrica de Eisenstein, os intervalos de Vertov, mas também a distensão de Antonioni, Tarkovski, Tarr ou Angelopoulos. O cinema pode andar muito depressa, como o mundo; ou muito devagar, como a vida. Mas o contrário poderia ser igualmente dito.

Até nos *action-movies* e nas suas sequências de perseguições ou de lutas encontramos um esboço de geometria e abstração. Um exemplo: os ritmos frenéticos que desenham padrões (mais do que ações), como se pode observar nas coreografias abstratas de *Bourne* (2002). Poderíamos dizer igual das síncope das artes marciais: *pum, pum, tchá, pum, pum, tchá*. São vestígios de ordem, de regularidade; são gestos humanos feitos *mecanos*, autómatos coreografados. E podemos encontrar síncope e elipses ora ordenadas ora desordenadas na *hip-hop montage* de Aronofsky ou nas sequências *proto-caóticas* da câmara à mão oscilante, trémula, urgente de muito cinema realista (que, pa-





radoxalmente, se aproxima, por isso, de uma espécie de expressionismo abstrato). Mais exemplos abundam desta imbricação entre o cinema, a geometria e a matemática, entre o intelecto e o mundo. Estão aí para ser observados. (E não falámos aqui dos incontáveis hologramas e demais interfaces que povoam a ficção científica...)





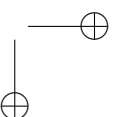
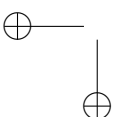


## 2. Vertigem, pose, pausa, ascese: motivos e modalidades do cinema hierático<sup>2</sup>

A nossa relação com as imagens (e com o mundo) não foi a mesma antes e depois do cinema, e o ritmo e a velocidade daquelas são certamente parâmetros onde algo se modificou substancialmente. Nem todas as imagens cinematográficas são frenéticas, rápidas, vertiginosas. Mas a vertigem visual muito deve necessariamente ao cinema. Com o cinema, tanto o espaço como o tempo se aceleraram, certamente. Se tomarmos em consideração a etimologia das palavras, tender-se-á a consensualizar que cinema (e poderíamos juntar-lhe: cinematografia, cinematógrafo, cinemático, cinematismo) significa, aproximadamente, a perceção, o registo, a inscrição, a arte ou a técnica do movimento, seja do movimento discreto ou incisivo, do movimento das coisas ou das suas imagens. Também podemos, em certos momentos e em certas obras, associar cinema e frenesim visual. Mais: estamos em crer que esta modalidade da visão, esta dinâmica das coisas e este modo de ver os devires, as mutações, as variações, é corretamente tomada como uma invenção e uma inauguração perceptiva e cognitiva devida ao cinema. Do prodígio do ínfimo movimento ao vórtice mais trepidante, o cinema não cessou de nos fascinar com a sua dinâmica.

---

<sup>2</sup> Este texto resultou da comunicação apresentada no III Encontro da AIM – Associação de Investigadores da Imagem em Movimento, que decorreu entre 9 e 11 de maio de 2013, na Universidade de Coimbra.





Mas houve também momentos em que o abrandamento (do tempo ou do movimento) se fez a premissa estética de diversas obras. O exemplo que imediatamente acorrerá à mente é com certeza aquele que se designa em português por câmara lenta e em inglês por *slow motion*. Ainda que não seja desprezível a sua relevância narrativa, dramática, estética e cognitiva, não é neste dispositivo e efeito que estamos a pensar quando falamos de abrandamento, nesta desaceleração técnica da imagem e do olhar, que ora nos surge como retórica mecânica das emoções, ora como solenização hiperbólica das minúcias. É de um outro abrandamento que aqui nos ocupamos. Um abrandamento do tempo, sim, certamente, mas mais dramático, baseado na *mise en scene*, do que mecânico, suportado num artifício técnico. Um abrandamento das ações, mas não mediante um truque mecânico, antes através da pose e da pausa. Um abrandamento do diálogo, através de palavras esparsas e hesitantes que são (entre)ditas, e através do silêncio quando este é instaurado. Um abrandamento do gesto, através da letargia ou da renúncia, e da inércia. Falamos de uma aproximação lenta, progressiva, cada vez mais lenta, mais, e mais ainda, até à pausa, à pose e, depois, à ascese, se tal conceito se revelar apropriado.

Falamos de quê exatamente? De momentos, de imagens, de planos, de poses, de cenas que desde o final da década de 50 foram introduzindo vagar e quietude no cinema, uma lentidão que contrapesa essa espécie de alucinação cinemática que – quase diríamos congenitamente – seduz criadores e espectadores da sétima arte desde o seu surgimento. Questionarmo-nos sobre esta tendência para a pausa e para a pose é o objetivo deste estudo: para quê e porquê? O que nos pedem estes momentos, estes filmes e os seus autores? Onde nos levam? Tocam-nos? Levitam-nos? Esvaziam-nos? Preenchem-nos? Que cinema é este que reequilibra ou responde à vertigem, ao delírio, à espiral, à fulminância, com a subtileza, a *gravitas*, o estático, a morosidade? Que cinema é este que nos agrava, que pesa em nós, para, no fim, nos fazer ascender? Que se hermetiza, e, paradoxalmente, nos implica, para nos liberar? Diríamos em resumo que talvez se trate da estase como condição da ascese, da pausa dramática como movimento interior.

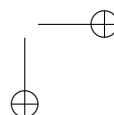
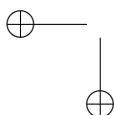
Mais concretamente, de que estamos a falar? Onde procuramos esses indícios do vagar, esses sinais da suspensão? Podíamos eleger outras épocas onde estes signos são identificáveis, mas entendemos que é durante a década de 1960 que este regime poético se inscreve com mais clareza na cultura e na his-





tória do cinema. Tomámos como exemplos da nossa hipótese, e para constituir o nosso corpus resumido, momentos ou excertos de filmes como *Hiroshima, meu Amor* (1959) e *O Último Ano em Marienbad* (1961), de Alain Resnais, *A Aventura* (1960) e *O Eclipse* (1962) de Michelangelo Antonioni, *Oito e meio* (1962), de Federico Fellini, *La Jetée* (1962), de Chris Marker, *O Evangelho Segundo São Mateus* (1964), de Pier Paolo Pasolini, *Persona* (1966), de Ingmar Bergman, *Weekend* (1967), de Jean-Luc Godard, *2001 – A Space Odyssey* (1968), de Stanley Kubrick, *Once Upon a Time in The West* (1968), de Sergio Leone, ou *O Espelho* (1974), de Andrei Tarkovski. Notar-se-á facilmente a diversidade temática e estilística destas obras, o que poderia colocar em causa a justeza da nossa hipótese de que a filmografia desta época é substancialmente marcada pela referida desaceleração cinemática. Ora, na realidade, tal facto tornará ainda mais fascinante o eventual paradoxo ou enigma: o que justifica ou explica a coincidência de uma temporalidade alternativa aos padrões comuns em obras tão distantes em termos de género e de ambição? Esta convergência na pluralidade leva-nos a perguntar se não se tratará de uma daquelas morfologias, configurações, marcas, que atravessa uma época, um pensamento comum, um sentimento, uma espécie de epítome do *zeitgeist*, logo uma estética abrangente, partilhada e comungada por gente com propósitos e visões simultaneamente singulares e múltiplos. Arriscamos esta hipótese como verdadeira.

Se localizamos esta reflexão maioritariamente em obras da década de 60, devemos notar que será possível desenhar um arco histórico onde inscrever esta estética da lentidão e da ascese. Movendo-nos historicamente, recuaríamos ao *Que Viva Mexico!*, de Eisenstein, onde o genial cineasta soviético se afasta das trepidações eufóricas da montagem para se deter no vagar dos rostos e dos gestos dos intervenientes; e a Yazujiro Ozu, a Carl Dreyer, a Robert Bresson, a Jean Cocteau. Depois, cada vez mais próximo no tempo, poderíamos também evocar Andy Warhol, Michael Snow, Jean-Marie Straub/Danielle Huillet ou Bela Tarr. O arco ir-se-ia fechando na contemporaneidade com inúmeros nomes: Chantal Akerman, Theo Angelopoulos, Alexander Sokurov, Peter Greenaway, Jim Jarmush, Michael Haneke, Gus Van Sant, Wong Kar-Wai, Albert Serra, Carlos Reygadas, Lars Von Trier, Apichatpong Weerasethakul, Nuri Bilge Ceylan, Terrence Malick ou o português Pedro Costa.





Se começámos por evocar a vertigem é porque intentaremos fazer uma demonstração pelo contraste: assumiremos a vertigem como referência espectral comum e tomaremos a ascese como a sua dobra secreta.

## Vertigem

Começemos então pelo reverso da pausa (e, de algum modo, da ascese), a vertigem, para lhe tentar traçar um percurso cinematográfico. Há muitas histórias do cinema, e certamente uma delas é a das suas vertigens. Em termos culturais e mesmo civilizacionais, o pendor vertiginoso do cinema não constitui um exclusivo. A velocidade crescente e a conquista da altitude podem ser vistos como fatores de recomposição do mundo em diversas instâncias, da urbanização à aviação. O cinema é, em certa medida, se pensarmos na sua pré-história, com todos os inventos e descobertas que o precederam e propulsionaram, contemporâneo da tecnicização da vida e do mundo, e da sua consequente aceleração. Podemos dizer que o cinema é apenas mais um meio – e, simultaneamente, um sinal – da aceleração do mundo e da vida. O cinema é, portanto, mais uma máquina entre outras. Estamos em crer que tanto o cinema como as demais máquinas, ao acelerarem o mundo, o colocam em fuga, e por isso nos obrigam a persegui-lo, a tentar alcançá-lo. A ficção científica, enquanto género literário e cinematográfico produtor de imaginários antecipados, seria o melhor resumo e o expoente máximo dessa aceleração das ideias e dos acontecimentos – e daí que seja um género cada vez mais caro ao cinema. É como se a humanidade, através das máquinas e da sua imaginação de possibilidades, bem como da performance eficiente e efetiva que lhes está associada, quisesse, sonhasse ou pudesse apanhar o futuro. Com a tecnicização, o tempo torna-se ansioso e a cultura angustiada – precisamente porque o devir torna-se antecipação, o potencial torna-se vertiginoso, a novidade faz-se ciclo (ou mesmo *loop*). A técnica acelera o imaginário – vê-se isso no design, no cinema, na rua, na estrada, no ar, na bolsa. Sendo, também, uma técnica e uma mecânica, o cinema colabora nessa aceleração.

O cinema é, de entre as técnicas mediáticas, aquela que, no virar do século XIX para o século XX e até ao surgimento da internet, mais consequências trará à perceção e à sensação do mundo. Precisamente porque, em sentido simultaneamente metafórico e literal, opera ao nível mental: máquina de pen-







samentos, máquina de percepções, máquina de emoções, máquina de pulsões. O cinema ora instaura ora busca alguma forma de vertigem, um desejo de omnividência, uma onnipotência figurativa; e nisso está bem acompanhado, pois inscreve-se num vasto movimento de domínio técnico (de exercício de um poder inequívoco) do espaço e do tempo, ao lado do comboio, do carro, do avião, do foguetão, e progressivamente da vertigem do espaço sideral ou do espaço virtual. Neste contexto e pela mesma altura, o próprio homem se torna máquina através do desporto e o desporto torna-se espetáculo mediático.

Da mesma forma que movimentam seres humanos e coisas, as máquinas disseminam ideias: o telefone (em modo íntimo e recíproco), a televisão (em regime doméstico e massivo), a internet (numa modalidade global e rizomática) emitem e transmitem mensagens, proliferam e aceleram a comunicação. Se o cinema foi durante um século o meio de divulgação e formação de ideias e imaginários por excelência, o lugar privilegiado da massificação de ideologias e valores, a verdade é que ele quis ser igualmente, como veremos adiante, o meio onde as subjetividades mais densas e lentas se procuraram exprimir.

Desde o século XIX que há múltiplos trânsitos e acelerações. Tal como os meios de transporte, os *media* refazem a nossa relação com o mundo. E também o cinema muda o espaço e o tempo, de formas diversas e nem sempre devidamente compreendidas e valorizadas epistemologicamente. Desde logo, o cinema muda a nossa relação com o espaço e o tempo pelo simples facto de *registar* o movimento (que não é mais que uma mudança no espaço e no tempo); depois, e para nos mantermos ainda no interior da imagem cinematográfica, porque *manipula* a velocidade (desde muito cedo que o *slow motion* e o *fast motion* se ofereceram à imaginação e mesmo à fantasia dos cineastas); também porque *desloca* a atenção do espectador, põe as imagens em contrastes, em paralelismos, em analogias, em metáforas, em crescendos, em sínopes, em rimas, em ecos (fá-lo precisamente através da montagem, esse prodígio associativo ou disjuntivo das imagens); e também porque *pluraliza* – vertiginosamente, quase nos apetecia dizer – as formas de ver (oferece todo um conjunto de novas visões, novos ângulos e distâncias, que refazem a percepção do mundo por parte do sujeito: grandes planos, planos picados ou planos subjetivos, por exemplo, que antes estavam ausentes da cultura visual ocidental).

Se queremos efetuar uma resenha genealogicamente mais fundada da vertigem e da velocidade nas imagens, precisamos remontar a um período an-

*Livros LabCom*





terior ao cinema e procurar os indícios prévios desse frémito, desse impulso dos olhares para a dinâmica (mesmo que se trate de um impulso escasso, discreto e pontual na história da arte). Recuemos, então, para identificar aqueles que designaremos como os *dinâmicos*, os artistas e escolas ou tendências que fizeram do movimento um modo ou um meio privilegiado para se exprimir. Tomemos como exemplos disso mesmo os movimentos do barroco, com os seus vórtices e ondulações, os seus alongamentos e ênfases (e a este propósito a exuberância de Rubens é ilustrativa); as vertigens ascensionais dos tetos e dos *trompel'oeil* de igrejas e palácios barrocos que nos convidam a mergulhar no céu, esse olhar de *baixo para cima* que a certa altura se parece transformar, por efeito vertiginoso, num olhar *de cima para baixo*; os ímpetos e ênfases de Delacroix, nesse impulso romântico que une massas e ideias numa transmutação do mundo, da vida, dos valores (como se a plástica, a quinética e a ética se entrecruzassem ou coincidissem); as cornucópias e volteios de Turner, como se os elementos se animassem, vivificassem, ganhassem uma vontade, um caráter, uma alma. Aproximemo-nos – e depois entremos – da era do cinema e encontramos as bailarinas de Degas, todas elas feitas de elegância e vertigem controlada, rodopio e pose em harmonia. E já adentro do século XX, nos anos pós-cinematógrafo, os futuristas hão de embriagar-se em efervescências e insolências estéticas e políticas, revolvendo os princípios da sétima arte no seu manifesto da cinematografia futurista: ênfase no movimento, na liberdade, na velocidade. No design gráfico, por fim, nessa que se tornaria uma das mais fulminantes formas de comunicação, acabaríamos por encontrar algumas das mais vincadas sugestões de movimento na imagem estática: linhas que movem, ângulos que precipitam.

Em paralelo à história do cinema, desenha-se na história dos media, portanto, uma arte da vertigem, do ritmo, da batida, da velocidade, do tropo, da urgência, da adrenalina. Onde? Em instâncias e circunstâncias múltiplas: no *trailer* e na sua lógica de condensação, no *spot* televisivo e na sua lógica de incisão, no videoclip e na sua lógica de animação, no videogame e na sua lógica de interação. E não esqueçamos a música, com o *rock* e o *tecno* lado a lado com a MTV. Constata-se deste modo que as artes, e em especial as artes populares, não cessaram ao longo do século XX de acrescentar velocidade e vertigem ao mundo, ou seja, descontrolo e delírio, desejo e deslumbramento. É um século de eletrificação e eletrónica, de videografia e digitalização, de iconofilia e de gamificação. De zeros e uns, de decimais, micros e nanos. Di-





visões cada vez mais ínfimas, multiplicações cada vez mais aceleradas. É o tempo do átomo e do bit, do *beep* e do *beat*, do foguetão e da fibra ótica.

Neste contexto, percebe-se, estamos em crer, porque é que o cinema, dada a sua genealogia mecânica e dinâmica, raramente quis ser hierático, pausado, silencioso, impávido. O cinema observa movimento, regista movimento, cria movimento, potencia movimento. Com a chegada do cinema, parece impor-se uma nova ordem escópica: o regime visual do estático, da fixação, da permanência, da cristalização, da descrição pertenceram à pintura, à escultura, à fotografia, mesmo à ópera e ao teatro. É precisamente isso que se nota no olhar dos primeiros filmes, uma espécie de rastro, ou de contiguidade de discurso, de forma, de estética, de linguagem que liga o cinema às artes anteriores: na história do cinema, a câmara começa estática, observadora, distante, clássica. O cinema é, nos primeiros anos, ainda mais pintura e teatro do que cinematógrafo. Está ainda num modo de ver tradicional, alheio ou ignorante da sua especificidade mediática e *poiética*. Mas seria assim por pouco tempo, aquele que podemos chamar o tempo da ingenuidade. Logo a câmara se libertaria – multiplicando os ângulos, os eixos e os pontos de vista, ou movendo-se, viajando (*travelling*) ou perseguindo (*tracking*) – e, mais do que isso, as imagens libertavam-se, através da montagem, para relações de reciprocidade e coesão, de justaposição e colisão, de saturação ou associação, que a breve prazo, nos anos 20, alucinavam em vertigem. As imagens passavam a procurar deliberadamente outras imagens. E apenas décadas depois, nos anos 60, elas procurariam de novo, deliberadamente, a lentidão e a pausa.

Como dissemos, a aceleração revela muito precocemente o seu fascínio sobre cineastas e espectadores. Constatamos isso nos motivos visuais e nos acontecimentos que os filmes nos mostram: nos combates de boxe e nas danças dos filmes de Edison, nos *chase-movies* e nos *travelogues*, nas metamorfoses e nas vertigens de Méliès. Depois, com a montagem alternada e a montagem paralela em Griffith, estamos a caminho de complexificar o ritmo dramático no interior da linha narrativa. E a partir daqui o *storytelling* cinematográfico não voltaria a ser o mesmo: milhares são os heróis que se precipitaram no *last minute rescue* para salvar a princesa de um perigo que se acelera para a catástrofe. Os motivos visuais começam a ganhar ritmo e trepidação a partir das potencialidades do próprio dispositivo cinematográfico: através da cadência da montagem e já não apenas das ações; e isso acontecerá em diversos géneros, do musical ao *thriller*.

*Livros LabCom*





A montagem torna-se a ferramenta de vertigem do cinema nos anos 1920, seja nos delírios da montagem impressionista em França ou construtivista na URSS, com Gance, com Eisenstein ou com Vertov, seja na animação abstrata germânica. Nos anos 20, o pensamento de vanguarda passava pelo frenesim e pela vertigem: planos breves, sobreposições trepidantes, convulsões ideológicas. E planos contrapicados de proletários (no *Outubro* de Eisenstein) e planos imperiais de conquistadores (no *Napoleão* de Gance). O cinema parecia agora estar possuído por um génio irrequieto, pulsante, temerário, libertário.

Nos anos 30, o cinema parece estabilizar, não por deliberação programática, mas por motivações técnicas: o gigantismo das câmaras e das suas caixas insonorizadas limita a amplitude e velocidade das movimentações dos dispositivos. A salvaguarda do som parece significar um espartilhamento da imagem. Mesmo assim, a vertigem não deixa de ser pretexto para muito cinema dessa época e, de algum modo, para bastante do cinema seguinte. Já antes, no final dos anos 20, tivéramos o exemplo de *Metropolis*, dos seus arranha céus e da sua catedral. Agora, em 1933, aparecia *King Kong* e a sua luta no topo do Empire State Building. Este tornar-se-ia um exemplo marcante, e de algum modo inaugural, de uma tendência que se constituiria numa vasta tradição ao longo do século do cinema até à atualidade: em abismos, montes, pontes, arranha céus, aviões, naves espaciais, até aos confins do espaço sideral e do cosmos (ou mesmo nos infra-mundos dos microcosmos), a vertigem não cessou de alargar a sua escala e intensificar o seu dramatismo ao longo do tempo.

Podemos – devemos ressaltá-lo – encontrar esta vertigem lado a lado com a ascense, isto é, o precipício e o hierático num mesmo filme; e podemos ter registos vertiginosos mais poéticos (como *2001 – A Space Odyssey* ou *Tree of Life*), mais tecnológicos (como *Alien* ou *Star Trek*) ou mais olímpicos, como no recente *Imortais*, recuperando a vertigem do *trompe l'oeil* barroco. Vemos como a vertigem é propícia e propiciada pelo género da ficção científica (e, de igual modo, pelo género-gémeo desta, a fantasia). Percebe-se porquê: o infinito do desconhecido, a potência da técnica, o prodígio da magia são modalidades e câmaras de amplificação da vertigem. E, note-se, mesmo noutros géneros, não se resistiu à tentação ou à sedução da vertigem: atente-se nos duelos fulminantes do *western*, nas coreografias inebriantes do musical ou nas perseguições do *thriller*.

Apesar do que foi dito, parece-nos verdadeira a ideia de que a imagem cinematográfica clássica faz da harmonia e da fixidez as suas características





fundamentais. Podemos, por isso, dizer que o classicismo cinematográfico emula o classicismo da arte. Tal viria, contudo, a alterar-se em alguma medida com os prenúncios e sementes de modernidade que se insinuam e instauram a partir de meados dos anos 40 – com a desenvoltura do neorrealismo –, mas sobretudo nos anos 50 com os movimentos documentaristas do *cinéma vérité* e do cinema direto, bem como com a *nouvelle vague*. Nesta instabilidade e vertigem, o ponto comum é, seguramente, o recurso à câmara à mão. Não há tripé, não há fixação, não há base, não há estabilidade. O equipamento mais leve permite maior liberdade e espontaneidade, e o cinema é agora capaz de captar a urgência ou a vertigem do quotidiano e do momento. É como se, de algum modo, fossem retomadas estratégias provindas dos anos 20 e que podemos encontrar em Gance, Pudovkin ou Vertov, por exemplo, quando procuraram plasmar a agitação e a crispação de guerras e conflitos na deriva e descontrolo da câmara à mão.

O cinema mudou no final da década de 1950 também nos EUA. Ele tornou-se mais ousado e mais experimental, acompanhando as mudanças nas diversas artes que ocorrem naquele contexto. Também lá encontramos frenéticos autores, capazes de criar vertigens cinematográficas muitas vezes no limite do inteligível ou sequer do decifrável. Cineastas como Stan Brakhage, Jonas Mekas, Paul Sharits, Tony Conrad ou Robert Breer são alguns dos nomes que retomam a vontade de experimentação com a montagem e com a plasticidade das formas onde, de algum modo, as vanguardas dos anos 20 as tinham deixado. É então que surge muito cinema que, ao longo dos anos 60 e 70, segue um caminho de euforia cinética em paralelo a um conjunto de autores que enveredam por uma espécie de hieratismo constritivo, como Andy Warhol ou Michael Snow. Traçam-se, portanto, duas linhas de cinema experimental nesta época: um cinema de cortes e incisões e *flashes*, por um lado, e um cinema de durações e demoras e *stasis*, por outro.

Se é verdade que estas experimentações ocorrem no exterior da indústria cinematográfica, é certo, porém, que, de modo direto ou diferido, as repercussões de tais espirais de ousadia e explosões de convenções chegariam mesmo ao centro da indústria, a Hollywood, tomando de assalto, em delírios psicóticos ou em tropos retóricos, a estilística da *nova Hollywood*: filmes como *Bonnie and Clyde*, *Wild Bunch* ou *Easy Rider* são alguns exemplos disso, nos quais, para mais, vertigem e violência se parecem apegar libertariamente. Não parece incorreto nem inconsequente tomar estes três filmes como algumas das



obras que lançam o paradigma do *action-movie* dos anos 80, esse género hoje maior, feito do frémito de lutas e perseguições e da espetacularidade de tiroteios e explosões. Tal frémito e espetacularidade veem-se exponenciando desde então e conhecem em títulos recentes desenvolvimentos extraordinários: nos assombros tecno-metamórficos da série *Transformers*, no pastiche *anime-videogame* de *Scott Pilgrim vs the World* ou no transe musical de *Sucker Punch*, para dar alguns exemplos. Ao mesmo tempo, nos dias de hoje, mas a considerável distância estética, encontramos um ciclo de filmes que fazem da vertigem humilde da câmara à mão – herdada do *cinéma vérité* e do cinema direto – um instrumento de mergulho sobre a realidade ou a autenticidade ou a veracidade, mesmo em obras de ficção: do realismo europeu dos irmãos Dardenne ou de Lars Von Trier ao cinema espetacular de *Bourne*, *Children of Men* ou *Cloverfield*, uma retórica do espontâneo vertiginoso se instaura no cinema mundial.

Concluindo esta viagem pela vertigem cinematográfica, não podemos deixar de referir o digital (e a *computer generated imagery*) como o fator tecnológico último com que nos confrontamos. É com ele que as ações (e eventualmente as imagens) aceleram definitivamente. Basta pensarmos no motivo narrativo e visual do voo, o qual se liga prioritariamente aos super-heróis: do *blue screen* de *Superman*, em 1978, ao *green screen* dos filmes de super-heróis recentes, estamos, parece-nos, em plena era do voo no cinema. Super-heróis demolidores ou voadores tomaram conta das cidades e dos prédios, dos céus e do cosmos. Nunca ninguém se moveu tão rápido como estes seres privilegiados.

E, no entanto, se os super-heróis ganham a todos em velocidade e vertigem, a verdade é que até eles se detêm, pausam, posam: lá os encontramos uma e outra vez, no fim da sua azáfama salvadora, nos pináculos de torres e nos terraços de prédios, esses ocasionais e oportunos substitutos do pedestal clássico, agigantando a imponência *bigger-than-life* deste salvadores (e respondentes malfeitores), em plano contrapicado, modo heroico e efeito épico, com a imponência da estatuária e o convite à adoração solene, cúmulo de *pop culture* e estética clássica que encontram (no âmbito da banda desenhada) nas aguarelas de Alex Ross a perfeição conciliadora da ascese (e do hierático) e da vertigem. Estamos, então, no plano épico dos *comics* e suas adaptações cinematográficas, perante toda uma outra modalidade do hieratismo cinematográfico (que não abordaremos aqui), o hieratismo retórico do majestoso.



[Do mesmo modo apenas queremos aludir brevemente ao delírio *pop*-porno-barroco de Gaspar Noé em *Enter the Void*, esse parque temático necrófilo das mais desmesuradas (e despudoradas) vertigens]

## Pose

Esta longa tradição (estilística e temática, narrativa e dramática, cognitiva e empática) da vertigem cinematográfica tem encontrado, a espaços e em certos contextos e autores (mormente fora da indústria cinematográfica norte-americana), uma espécie de contra-campo (ou, dizendo de outro modo, de contrapeso, ou ainda de outro modo, de contra-tempo). Um desses momentos, que elegemos aqui como central, espécie de plataforma giratória a partir da qual podemos quer observar o passado quer o futuro de *um certo* cinema, localizamo-lo nos anos 60 e 70 e, de algum modo, fazemo-lo coincidir com a valorização e instituição do que se consensualizou designar por cinema de autor. É neste contexto artístico, no interior desta tendência estética, que a imagem cinematográfica parece, em muitos momentos, literal e metaforicamente, estabilizar e demorar de modo semiótica e hermeneuticamente muito relevante. Esta *demora* da imagem, do plano, do silêncio, do movimento, pode assumir o jeito de provocação/teste epistemológico ou de hipérbole/fricção paródica. Vejam-se os filmes de várias horas de Michael Snow ou de Andy Warhol (ou, em tempos mais recentes, mesmo o *24 Hour Psycho* de Douglas Gordon).

Curiosamente, a proliferação desta desaceleração e desta demora da imagem cinematográfica e das ações que apresenta, que chega em certos casos ao limite da paragem integral, ocorre no mesmo momento em que o *cinéma vérité* e o cinema direto (e, já agora, Godard e muitos dos novos cinemas) libertam a câmara de um equilíbrio e de uma cadência tradicionais e cómodos. Temos então um momento em que, historicamente, talvez devido à vontade de experimentação e ao desejo de rutura vivido um pouco por todo o lado, a contemplação e a deriva como duas modalidades do olhar e duas estratégias criativas coincidem esteticamente no cinema, apesar de distintas nos seus procedimentos e valores. É como se o cinema descobrisse afinidades paradoxais em paralelos e bifurcações, e se reinventasse em espelhos e réplicas.





Como acontece essa desaceleração da imagem? Em muitos casos através de planos fixos, demorados e, no que respeita à escala, relativamente afastados. Planos que nos parecem querer lembrar que o cinema não nasceu necessariamente com (ou para) a montagem. Nesses filmes, mesmo quando há movimentos de câmara, eles tendem a ser suaves, envolventes, imersivos, equilibrados, contemplativos. Tais movimentos quase pedem a invenção de uma metáfora taxinómica: falaríamos então de movimentos de câmara *orbitais*, aqueles em que a câmara parece circundar e envolver o objeto a uma distância justa e precisa, não intrusiva, discreta, mas atenciosa, paciente, serena. Em todo o caso, estas imagens de hieratismo, com ou sem movimentos de câmara, parecem assentar nas premissas clássicas da harmonia, da ordem, da simetria e da centralidade, as quais não dispensam e mesmo reivindicam o equilíbrio como princípio fundamental. Desse modo, e também devido a tais características, elas convidam ou tendem para o imobilismo (como bem sabemos, a assimetria e a acentralidade são prenúncios ou sintomas de vertigem).

Num caso e noutro – nos planos imóveis e nos movimentos orbitais – parecemos identificar uma preocupação quase ética, moral, além de estética, por parte do realizador: a vontade de encontrar uma justa distância perante, ou na nossa reciprocidade com, as coisas. Deste cruzamento entre moral e estética algo de incontornável há de surgir: o resultado será necessariamente a criação de uma aura, de um sentimento, de um vínculo emocional ou intelectual entre cineasta e tema, entre espectador e filme. Quando falamos de ascese é também por aqui que andamos, envoltos numa aura que parece libertar-se das coisas e libertar-nos nas coisas. Libertar-se das coisas através do cinema. Libertar-nos nas coisas através do cinema. Trocássemos a expressão *envoltos* pela palavra *revoltos* e estaríamos a falar da vertigem em vez da ascese – estaríamos no outro extremo, portanto.

Na ascese encontramos-nos, podemos dizê-lo, perante um cinema do plano, antes de mais, e do plano-sequência e da pausa. Encontramos-nos também perante a declinação e o desajuste da montagem, tão apropriada que é para uma aura vertiginosa, mas não para uma aura ascética, contemplativa. Podemos desdobrar esta renúncia à montagem numa permissão para assinalar um regresso do cinema a valores da sua pré-existência: o plano cinematográfico retoma ou recolhe aqui aspetos da sua genealogia: torna-se quadro (e a ideia de *tableau vivant* não é despropositada para descrever muitas destas cenas, em função do imobilismo que as organiza), de algum modo, ou *vista*. Regres-







samos aos pioneiros, a Lumière e Méliès, de certa maneira, ainda que com propósitos diferentes dos originais. Evocamos os *tableaux* e *vistas* porque, se é verdade que se trata dos moldes ou formatos que geraram o plano cinematográfico, o certo é que o cinema se foi deles desligando, assumindo a rebeldia e a emancipação da perspectiva teatral e da perspectiva pictórica através do corte e do *raccord*. No cinema hierático, o cinema parece, então, mas apenas num determinado sentido, regressar ao seu estádio pré-montagem. A imagem cinematográfica – ou seja, cada plano – assume-se novamente como centro de si mesma, como autossuficiente, como unitária e integral. Ela aqui já não irradia os seus sentidos latentes na direção de outras imagens, como sucede na montagem, mas convoca o espectador para o seu interior, para a duração, para a imersão – no limite, e é devido a isto mesmo que surge a ideia de ascense, estaríamos a caminho de uma quase religiosidade – e a ideia de ícone pode ser deliberadamente convocada –, como se verá adiante. Há, pois, aqui – na autossuficiência – algo de muito próximo à pintura e à fotografia: por um lado, no esmero plástico que faz destas imagens um todo e uma unidade; por outro, na profundidade de campo que nos faz pensar no interior da imagem e não nos vínculos potenciais. Uma proximidade ao teatro parece-nos igualmente plausível: o gesto e a pose como fulcro expressivo (uma certa dolência, um vagar enfático – e aqui talvez pudéssemos evocar o MacBeth de Welles) são indesmentíveis.

Se antes fizemos um esboço de história da vertigem tanto prévia como intrínseca ao cinema, tentemos agora uma genealogia da pose (o que, para o que aqui nos interessa, remete para a pausa e para o hierático). Havemos de recuar bem lá atrás, ao início. Mas, para já, recuemos apenas ao mundo (ou às mundivisões) antes do cinema (e da mecânica). O que encontramos nas convenções visuais desse período da cultura ocidental anterior ao século XIX? Deparamos tanto com um mundo de imagens paradas quanto com um mundo parado nas imagens. Quer dizer: por um lado, encontramos a dificuldade insistente de transmitir o movimento através de imagens fixas, logo, trata-se de imagens que imobilizam de algum modo os acontecimentos naquilo que poderíamos chamar poses ou encenações; por outro, temos um espectro relativamente reduzido de ações que são ilustradas. São mais as ações excluídas, eventualmente, do que as que se exibem. Certamente porque a figuração ou narrativização do movimento e da ação são tarefas exigentes para o *olho manual* (falamos do desenho e da pintura, obviamente). Veja-

*Livros LabCom*





mos: é em pose deliberada, e muito frequentemente sentadas, que as figuras nos surgem. Praticamente não vemos personagens ou pessoas a correr, a saltar, a mergulhar, a voar, a dançar, a fugir, mesmo a lutar. A tendência para o imobilismo é evidente. Reparemos, por curiosidade, mas igualmente como sintoma, no seguinte: mesmo na vertigem do *trompe l'oeil* das pinturas *sotto in su* do barroco, as personagens, na maior parte dos casos, não voam, não planam e não flutuam, mas, antes, estão sentadas em nuvens artificialmente colocadas para as suster. Levar-nos-ia esta constatação a perguntar: a ideia de movimento era irrelevante na cultura da visão medieval, da renascentista ou da barroca? Será que precisámos de esperar pelo cinema para perceber que o movimento existe? Talvez. É que na pintura ou na escultura (e mesmo na fotografia) é notória a tendência para a pose e não tanto para a ação. É apenas com a banda desenhada e, de algum modo, com a fotografia, que o movimento aumenta nas imagens fixas.

Se precisámos do cinema para reinterpretar epistemologicamente o movimento e o mundo através das artes visuais, isso deve-nos fazer pensar que o movimento viveu durante muito tempo noutros contextos da representação, noutras artes. A evocação da antiga distinção entre artes do tempo e artes do espaço pode, a este propósito, ser pertinente. Se acreditamos que havia pouco tempo e pouco movimento nas artes do espaço (arquitetura, escultura, pintura), já as artes do tempo estão plenas de movimento (música, dança, poesia). Ora, o que nos interessa aqui é perceber de que modo o cinema rompeu com essa ausência de movimento e de tempo nas artes visuais e do espaço para, a certa altura, exacerbar o movimento, por um lado (no delírio da vertigem), e o tempo, por outro, (na austeridade da ascese) com extremo proveito artístico e cognitivo.

O que se procura através da genealogia da pausa é compreender esta hipotética reaproximação do cinema a um hieratismo que podemos encontrar em diversos contextos da história da arte, seja na arte egípcia, na grega, na medieval ou na renascentista. Se a pintura é, culturalmente, a nossa referência visual essencial, não deixa de ser importante convocar igualmente a arquitetura, assim como o teatro, a ópera e igualmente a escultura para a nossa reflexão. Em todos os casos a ideia de imobilismo parece acorrer à nossa noção de espaço e de tempo. E essa ideia de imobilismo, de pausa, é fundamental para o que nos interessa agora de modo central: a relação do cinema com as demais artes visuais, em especial as que o precederam, a pintura e a fotografia, e o modo





como códigos, convenções ou rotinas destas artes permeiam muitos momentos de muitos filmes, ainda que de modo discreto.

A mais remota arqueologia da pausa e da pose conduzir-nos-ia necessariamente ao *sabbath* divino: *E ao sétimo dia, Deus contemplou a sua obra*. Viu-se perante a sua ação completa e perfeita. Esta evocação da figura divina surge por vários motivos. Por um lado, de forma muito direta, é impossível evitar a alusão à transcendência que a evocação de Deus sempre implica, e essa noção de transcendência é por nós articulada na ideia de ascese; por outro, remete para a pintura medieval e a sua tradição hierática, a sua representação em pose (ideia que mais adiante recuperaremos a propósito de alguns dos filmes em análise). [Outro motivo: remete para uma ideia de história da pintura na qual a presença do humano há de desvanecer progressivamente e, ao mesmo tempo que a pose, acabar por sucumbir.] Mas retornemos à pintura medieval. O que encontramos nela? Muitas vezes, personagens entronizadas, logo sentadas, majestáticas e pausadas, em pose, portanto, seja Deus, Cristo ou a Virgem. E encontramos personagens em oração ou adoração, ajoelhadas, prostradas. Personagens paradas ou solenizadas, com certeza. Personagens elevadas pela pose e pelo momento, afora do mundo, acima do mundo.

No renascimento, a perspetiva não colocaria, obviamente, as personagens em movimento, já que elas deviam ocupar o seu lugar na ordem estrita, calculada e controlada do visível. Elas continuam a posar, pausadas ou prostradas. Em contraste com o Barroco e a sua exorbitação dinâmica das ações (ainda que pela mesma altura encontremos a descrição de Vermeer em contraposição à espetacularidade de Rubens), o estilo clássico, e o neo-clássico, adotaria a harmonia contida da descrição. Alguém como Ingres mostra-nos as figuras magnas em pose impassível, imponente: Homero, Júpiter, Napoleão. Contemplem os inatingíveis, parece dizer-nos, os solenes, os imortais, os deuses. Uma pose para a posteridade e para a transcendência. Uma pausa olímpica.

Com o realismo, a pose na pintura parece iniciar o seu estertor. Ainda encontramos personagens alinhados no estúdio do pintor, ou num funeral, ou numa exposição da vagina n' *O Princípio do Mundo* (para referir três obras de Courbet), mas o realismo não será facilmente conciliável com a pose, esse estado *artificial* das aparências aparadas. A remissão para a solenidade encontramos-la também na pose dos agricultores do *Angelus* de Millet, mas estamos já num outro imaginário, no qual o religioso perpassa o campestre, o divino embebe o humano, e à natureza resta (cada vez menos) algo de um





manto espiritual e de uma dimensão transcendente. Depois do realismo, a escassez da pose (e do humano) acentua-se mais e mais: ainda existe em Renoir ou Degas, mas é no *Un dimanche après-midi à l'Île de la Grande Jatte* de Seurat que se parece melhor anunciar o seu fim, uma espécie de mundo parado à espera do *fade* definitivo. Porém, é já muito de cinematográfico o que se pode antecipar neste quadro, mesmo que o vislumbremos através do hieratismo da estatuária: uma ideia de plano fílmico parece atravessar a sua composição, a sua profundidade, a sua *duração*.

Na pintura, como referimos, o valor da pose vai-se desvanecendo progressivamente, ao mesmo tempo que a observação, a contemplação e a representação prosseguem o seu movimento de deslocação da atenção: do humano para a paisagem, do tema para a técnica. De Chirico, Hoper, Edward Ruscha ou os hiper-realistas são alguns dos exemplos desse novo labor e dessa nova ordem pictórica que tende a fundir humano e físico, a inscrever ou recobrir o retrato psicológico na paisagem. Esse redirecionamento para a paisagem não é mais que o término de uma reorientação que séculos antes se começara a desenhar na história da arte e que haveria de conduzir ao fim do humano na pintura (e nas artes em geral). Resumidamente terá sido isto que aconteceu: começaram por desaparecer os deuses. Depois desapareceram os clericais. Depois desapareceram os poderosos. Da pintura religiosa e narrativa passamos para o retrato no século XVII. E na segunda metade desse século introduzem-se as cenas do quotidiano. E depois a natureza morta. E depois a paisagem. No romantismo, as personagens já se vão tornando observadores e não atores, guiando a nossa visão com o seu ponto de vista. No impressionismo a pose torna-se esparsa. É então que algo muito significativo ocorre: a pose e o humano deslocam-se para a fotografia, e o retrato fotográfico apropria-se agora da aristocracia como da burguesia e, posteriormente, do povo. O plebeu passa a ter direito, também ele, à sua imagem, à sua pose. E atingirá o seu auge (divinização ou sagração) com a moda e o *star-system*. É assim que o cidadão comum se tornará celebridade; é o momento em que a natureza e a iluminação tratarão de o tornar igual aos poderosos: belo e carismático.

Na pintura uma ou outra exceção (Lempicka, Bacon, Freud) torna ainda notória a pose e o humano na arte ao longo do século XX, mas o seu estertor tornara-se irreversível. Com o expressionismo, com as suas personagens em pose que quase parecem estátuas, deparamo-nos, de algum modo, com o último movimento artístico verdadeiramente humanista na pintura. É então que





o processo se completa: desapareceram os deuses e depois os homens. Agora, nas primeiras décadas do século XX, a arte procura a transcendência em si mesma, nas suas matérias, na suas formas. As superfícies monocromáticas de Malevitch ou, mais tarde, de Yves Klein, de Rothko e de Newman, ou os emaranhados de Pollock, prefiguram uma emoção estritamente formal, um *pathos* sem empatia com personagens, mas diretamente criado nas e a partir das formas, tornando-se estas uma espécie de horizonte, de projeção, de abstração, de invólucro onde cada um se poderá comover ou retirar e experimentar a mais íntima subjetividade e espiritualidade.

*Pathos* sem personagem mediadora encontramos-lo igualmente em muita fotografia documental (e subgéneros afins). Lá nos deparamos, é verdade, com pessoas e respetivas poses (vejam-se as séries de August Sander, por exemplo), mas também com uma verdadeira caracterização – ou seja, atribuição de um carácter – de objetos e formas: nas conchas de Edward Weston ou nas flores de Imogen Cunningham. E lá encontramos as paisagens a convidar à contemplação e à imersão, à viagem sublime, à fantasia melancólica ou à percepção abstrata: em épocas muito diversas, é isso que nos mostram Ansel Adams, Harry Calahan ou Andreas Gursky.

Personagens, mas não obrigatoriamente *pathos*, encontramos nas poses heroicas ou eróticas das musas e divas de Helmut Newton. Ou nas encações quase cinematográficas de Jeff Wall ou Gregory Crewdson. *Pathos*, necessariamente, mas já não personagens, antes pessoas, é o que se vê nos dramas dos rostos em contra-picado dos desprotegidos e desafortunados de Dorothea Lang e Walker Evans, abandonados da vida cujos alpendres se tornam pequenos pedestais, fazendo destes homens e mulheres sofridos heróis na sua simplicidade laboriosa, operária ou proletária. E poderíamos também evocar a pose humana na intimidade absoluta captada por Nan Goldin. E na moda, lugar de todas as poses e cálculos, encontramos hieratismo em Irving Penn e Horst P. Horst. E encontramos-lo igualmente nas homenagens e paródias cultas de Joel-Peter Witkin e Cindy Sherman, lá onde o cálculo erudito da pose e da *mise en scene* se exibem orgulhosamente.





## Pausa

Mas voltemos ao cinema para efetuarmos, antes de mais, uma semiótica da pausa (que desdobra e complementa a genealogia da pose). O que se pretende? Muito simplesmente: identificar como tendem estes filmes, momentos e planos para a imobilidade, para a pose. Quais são os sinais (ou a sua ausência) que nos conduzem a esta cinematografia de lentidões e vazios, de silêncios e densidades?

Começemos por abordar o tempo. Há nestes momentos cinematográficos uma espécie de suspensão do tempo. É como se passássemos de uma *euforia cinética* – que a ideia de movimento nas imagens comporta original e necessariamente e é transversal à história do cinema dominante – para uma espécie de desejo ou *nostalgia contemplativa*. Uma busca do apaziguamento, talvez. Esta suspensão e alongamento do tempo corresponderia, então, a uma espécie de retorno, de alguma forma romântico ou utópico, a uma *idade perdida* de maior acalmia e descanso, de serenidades e vagares, de refastelamentos e distensões, a uma era pré-moderna, pré-mecânica, a uma época pré-cinética, a um tempo antes das máquinas, antes dos mecanismos, antes dos ritmos sinopados e acelerados; a um tempo da natureza, um tempo natural. A uma época que tanto diríamos arcaica como medieval ou clássica, dependendo da extensão cronológica da nossa melancolia e da nossa nostalgia.

O que parece estar em questão nestes momentos é o abrandamento da velocidade da modernidade (velocidade e modernidade que, neste sentido, se afiguram quase sinónimas e cuja convergência se manifesta em várias dimensões: na técnica, na indústria, na metrópole), da qual o cinema seria, no seu surgimento e na sua história, uma espécie de metonímia, de contiguidade. Esta velocidade – inscrita no desígnio e no *design* cinematográficos, e adorada tanto por vanguardistas soviéticos e franceses como pela *speedmania* do *mainstream* de Hollywood –, conheceria desde os anos 50, mas sobretudo dos anos 60, uma espécie de resistência da qual ainda hoje podemos sentir heranças e avatares. Esta resistência ganha um especial e acrescido relevo na medida em que marca, parece-nos, um dos possíveis limiares, uma das possíveis balizas, do que poderemos designar por cinema moderno. Por isso podemos dizer, apesar da aparência paradoxal da hipótese, que o cinema moderno surge, numa das suas vertentes, através de uma denegação, pelo próprio ci-





nema, da modernidade como a entendemos em termos de técnica e de cultura: contra a velocidade.

A recusa da montagem seria um dos indícios e uma das estratégias dessa resistência, e facilmente se compreende porquê: a montagem dificilmente permite o estático, o estável, a estátua e, no limite, a estase. A montagem comporta obrigatoriamente mudança (nos planos, nos objetos, no filme, no sujeito), seja ela brusca ou envolvente. É certo que explora o tempo e a sua plástica, mas, de um certo ponto de vista, para o manipular e não para o libertar, para o intelectualizar em vez de o materializar, ou para o narrativizar em vez de o depurar. Ora, o que o cinema hierático pretende é densificar o tempo, torná-lo puro, tátil, espesso, matéria, sensação. A suspensão do tempo vai, assim, acompanhada de uma densificação que deverá torná-lo sensível, experienciável. É na medida em que o tempo se suspende, e no processo em que se prolonga no filme, que ele vem à consciência, que ele se avoluma e que ele cerca o espectador. O tempo longo faz dos seres algo como estátuas disponíveis para a contemplação pelo espectador, fixando instantes decisivos nos quais os seres (ou melhor: as ideias que estes corporizam) fluem e refluem para o passado e para o futuro, mas sobretudo se densificam e estabilizam no presente.

A ser assim, o que este cinema de pausa, inércia e rigidez faz é uma espécie de dupla dádiva: dar tempo à coisas para elas se manifestarem e dar tempo ao espectador para contemplar as coisas. A este duplo percurso haveremos de voltar. Para já, falemos dos corpos. Porque se falámos de dádiva do tempo, parece-nos que uma das dimensões em que ela incide é precisamente ao nível dos corpos. A dádiva do tempo é, também, uma dádiva aos corpos. No cinema hierático, os corpos tornam-se mais ideias, conceitos, emanações, do que personagens, do que agentes. Os corpos são aqui usados como tempo (eles param, eles posam, eles expõem-se, eles esperam, eles recolhem-se, eles suspendem-se) e o tempo como um corpo (que deve ser moldado, densificado, materializado, esculpido, e nesse sentido o tempo cinematográfico aproxima-se muito literalmente da estatuária).

A questão do tempo é, então, central nesta semiótica da pausa, sobretudo quando ele tende a plasmar-se numa hipótese ou numa aspiração de eternidade. Compreende-se melhor deste modo que o cinema hierático seja atravessado por uma espécie de elogio da lentidão e de comunhão religiosa. Lentidão que, no limite, encontraria na pausa o seu horizonte de sentido último, ou seja,





a sua eternidade (ou podemos dizer transcendência, se sentirmos que a ideia de eternidade transporta demasiada religiosidade). Pausa que na eternidade nos (e)levaria a uma experiência espiritual preenchida, completa (ascese, se a tomarmos como a via para a transcendência). De um ponto de vista técnico, a pausa significa aqui, muito frequente e tendencialmente, para além da renúncia à montagem, a própria paragem da câmara, a sua fixidez num eixo e num ângulo visuais. Mesmo quando ela, a câmara, se movimenta, o que acontece? Assume uma dinâmica lenta, uma fluidez de tom, um estilo envolvente. Quais as consequências? Os seres e os objetos são transformados em quase-estátuas, dando-lhes volume, densidade. Poderíamos falar, em certa medida, de uma espécie de tridimensionalidade, não se desse o caso de o cinema parecer procurar aqui fundir tempo e espaço numa dimensão entre, ou para lá do, espectador e do filme, numa quarta dimensão – que precisa ser inventada e construída em partes iguais pelo autor e pelo espectador – onde os seres (espectadores e personagens, cada um à sua maneira) e as perceções (empatia e expressão, *pathos* e *ethos*) se recolhem e imbricam. Se a câmara para é para que a espessura advenha às personagens e ao filme: os seres e os objetos tornam-se mais conceitos do que funções narrativas, mais valores do que ilusões dramáticas.

Esses seres são personagens que são atores. Também eles, os atores, como a câmara, são parados ou pausados. Repare-se na cadência lenta dos seus movimentos, na discrição e vagar dos seus gestos, nas pequenas mudanças quase impercetíveis, quase insignificantes, na aparência vácuas, inócuas, em certas situações quase frívolas e afetadas. A *mise en scene* é, por isso, muitas vezes, da ordem do minimalista (as euforias são para o *mainstream* e para a vertigem), do escasso (valoriza-se com mais pertinência o que se mostra, mostrando pouco), do *blasé* (as ênfases e o *overacting* roubaram a autenticidade e é preciso resgatá-la). Há *deadpan* por todo o lado, rostos sem expressão, corpos sem dinâmica. Todos se parecem ter tornado modelos, no sentido que Bresson deu à expressão. Temos, portanto, um déficit de expressão que, no seu reverso, se tornará um excesso hermético. Daí a estranheza sentida pelo espectador perante estes filmes (como se lhe fosse pedido um trabalho de preenchimento e de semantização dos vazios, das indiferenças, das ausências); daí a distância a que se sente colocado e a que se coloca (como se não houvesse trânsito intelectual, acesso emocional, nó dramático entre filme e destinatário); daí a ausência de empatia (a dificuldade que encontra em conciliar-







se com as personagens, em reconhecê-las, em projetar-se nelas, mesmo em subjetivá-las). Ele, o espectador, tem de aguardar em vez de seguir, de se pacientar em vez de agir, de serenar em vez de prever – e não é sem angústia e tensão que o faz – para que possa sondar, na espera de uma epifania, o caráter e o sentimento das personagens.

O mínimo de expressão encontramos igualmente na ausência de diálogos, ou na sua dispersão, ou na sua inefabilidade. Os diálogos parecem também, em muitos casos, advir da, ou derramar-se na, pausa. É na pausa dos diálogos que se esculpem os silêncios. Silêncios puros ou impuros que se desenham entre duas palavras ou duas frases. Silêncios que num mesmo gesto dispensam palavras, ruídos e música. Silêncios que dispensam a verbalização mas não os ruídos. Silêncios que dispensam a música mas não o verbo. Silêncio que está sempre latente, espécie de fundo da imagem onde se desenham os sons na sua multiplicidade. Esta evidente paragem dos diálogos ou a sua rarefação poderá iluminar-nos uma outra ideia: talvez este sim seja o verdadeiro cinema mudo, aquele em que a verbalização é ora cautelosa ora hesitante, ora impossível ora dispensada. Em muitos destes momentos é o nascimento da afasia e da incomunicabilidade que se dá a ver ou a escutar. É neles que notamos o quanto as palavras podem parecer (ou estar) gastas, maceradas, cansadas, impotentes, afundadas. O silêncio, mais do que tudo, deixa ecoar a sua memória, quando não a sua dor.

Perante tantas paragens e ausências, parece-nos que a hierarquia de valores discursivos prevalecente no cinema, e que usualmente eleva a narração acima da descrição, sofre aqui uma inversão ou, pelo menos, uma reversão. O cinema hierático é uma modalidade onde a personagem domina sobre a ação (mesmo se, como veremos, a personagem tende, também ela, muitas vezes, a desaparecer enquanto tal – é que diminuir a narração significará, inevitavelmente, diminuir a personagem, já que uma e outra se condicionam e determinam). Mesmo quando agem, as personagens fazem-no hieraticamente: suspendem(-se) no tempo. As personagens *ganham* tempo. É-lhes oferecido tempo. Damos tempo à personagem na mesma medida em que o retiramos à ação. O tempo torna-se também ele um valor: precisamos de tempo e sacrificamo-nos (autor e espectadores) por ele. O tempo torna-se um valor cinematográfico (já que se inscreve no processo fílmico) e um valor moral (já que se inscreve no processo anímico).





Se este cinema, antes de mais, descreve, fá-lo no espaço necessariamente, mas igualmente no tempo. Porém, não o faz, preferencialmente, no tempo da narração ou da narrativa (que também molda o tempo, como sabemos: na dinâmica, na transformação, na sucessão, na expectativa). Ele instaura um outro regime temporal: o da estase, da permanência, da unidade, da contemplação, da abstração. Por isso o cinema hierático filma mais corpos e ideias do que personagens: interessa-lhe mais descrever atributos e estados do que perseguir acontecimentos e ilustrar ações. Os corpos, muitas vezes, não estão lá para resgatar personagens e o seu carácter, mas para exprimir ideias e valores. Valores de um hierático humilde, quotidiano, angustiado, infeliz, silencioso, que pode encontrar no reverso dessa humildade uma solenidade transcendente ou uma pungência visceral. [Mas podíamos pensar num outro hierático, deliberado e determinado na sua solenidade, ostensivamente majestático, imperial, glorioso, imponente, esplendoroso, espécie de vulto divino entre os humanos: o *Napoleão* de Ingres como o de Gance bem serviriam a esse endeusamento épico.] No hierático humilde dos dramas prosaicos do vazio, da pausa, da mudez e da ausência, o que encontramos são ideias que se fazem sentimentos e sentimentos que se fazem ideias. E que precisam do silêncio e da pausa para essa alquimia; ou para essa ascese, como veremos. Deixámos aqui de parte o hierático imponente e maravilhoso – ainda que Kubrick ou Tarkovsky o sondem em *2001 – A Space Odyssey* e em *O Espelho* – e centrámo-nos num hierático dramático e realista. Este é um cinema de planos-sequência que se demoram e nos desarmam num rosto ou num gesto, de paisagens e corpos que na sua descrição fundem o emocional e o físico.

## Ascese

Retomemos algo referido antes: a ideia de que estes momentos seriam como que uma espécie de alquimia onde as ideias se tornam sentimentos e os sentimentos ideias. Chamemos-lhe, com alguma esperança de clareza epistemológica, mas não sem risco elevado, ascese. Porquê ascese? Porque nesse lugar puro para onde somos conduzidos, esbate-se a distinção entre razão e emoção, intelecto e pulsão. Trata-se de um lugar onde, se quisermos fazer uma descrição otimista, o pleno se enlaça no nada (o vazio preenche-se) e o ser no estar (a essência na existência). Pensemos antes de mais em despojamento,





porque ele é, aqui, o caminho da plenitude. Aquilo para que este cinema frequentemente nos convida é para a subtração de toda a pré-visão, de todo o saber acumulado, de toda a expectativa caucionada pela rotina. Isso implica expurgar os preconceitos, as evidências, os artifícios. Ora, esse despojamento, e essa purificação, terão de passar inevitavelmente pela escassez: de planos, de personagens, de ações, de movimentos, de sons. É um cinema austero, por isso, porque retorna à simplicidade do essencial, porque nos libera da carga semiótica que transportamos, da tonalidade estética a que sucumbimos, do eco moral em que mergulhámos, antes de nos fazer penetrar os segredos – velados, latentes, ínfimos – dos seres e dos objetos.

Despojamento e expurgação: frugalidade. Eis por onde teremos de seguir para atingir regiões mais vastas, um conhecimento mais íntimo. Falamos de uma austeridade quase monacal que nos colocará no caminho da ascese. Seremos espectadores feitos eremitas, abstraídos do mundo, subtraídos do mundo, subtraídos do próprio cinema, subtraídos de si próprios (aliás, à semelhança das próprias personagens). O que leva à questão: será por isso – por causa da frugalidade, da subtração, da renúncia, da ascese – que este é um cinema de uns poucos em comunhão, de eremitas que se reconhecem na solidão e na exigência hermenêutica que este cinema nos oferece ou reivindica, no (improvável) efeito catártico que a rigidez hierática oferece, mas igualmente na entrega martírica que pode pressupor?

Para aceitarmos a escassez, ao que temos de renunciar? Ao prazer do frêmito e do efêmero, do sumptuoso e do pujante? E em nome de quê? Só poderá ser de uma purificação e de uma ascensão. De uma purificação mais aristocrática (ou mesmo burguesa, ou mesmo plebeia) do que eclesiástica. De uma ascensão mais fenomenológica do que espiritual. Quer dizer: pode haver um fundo de religiosidade neste cinema, em sentido literal, mas interessa-nos mais o seu reverso: um certo estoicismo acompanhado de um certo cinismo e de uma certa heroicidade provindos do quotidiano, do *mal de vivre*, do desconsolo, do vácuo. Esta purificação ocorre em detrimento de quê? Da vaidade extravagante, do falseio artificioso, do estereótipo preguiçoso. O que nos permite este cinema? Se a alquimia for bem sucedida, se a ascese se cumprir, teremos a mente (e com ela o corpo, pois são indissociáveis) a deixar a sala de cinema, a procurar acolhimento no filme (ou para lá dele), a tornar-se matéria (também se poderia dizer alma) com o filme. A matéria das ideias e dos sentimentos tornam-se a matéria do espectador e do filme. O cinema torna-se





uma matéria de ideias (ele que, noutros contextos, é igualmente uma ideia de matérias) e as ideias transmutam-se em sentimentos. É então que este cinema pode celebrar: ele ganhou o seu espectador. Despojado, o filme interpela-nos, convida-nos, aguarda-nos. E despojados – é a condição de possibilidade desta experiência – entramos nele.

Ao lado do despojamento encontramos a sobriedade. Tenderemos a aproximar sobriedade e *bom gosto*. E maturidade. A ideia de maturidade afigura-se como uma outra categoria para pensar este cinema. Neste eixo – despojamento/sobriedade/bom gosto/maturidade – desenham-se as hipóteses de uma fineza aristocrática, de um minimalismo críptico, de uma elegância ponderada, de um abandono vazio. A maturidade pode significar o domínio de si e do mundo, a recusa e renúncia a vários níveis: do extravagante, do ostensivo, do folclórico, do histriónico, do *kitsch*, do *trash*. Esculpir o gosto, eis o que une, nestes momentos, estes cineastas e estes espectadores. Lá para trás, lá longe, são deixadas as inconsciências e as risadas da infância. Porque *toda a arte será séria*, eventualmente sisuda, mesmo aflitiva, agonizada. Nada de infâncias, portanto: a arte primeva é ingénuo (infantil, se quisermos ser contundentes). O cinema inicial é ingénuo (lúdico, se quisermos ser amáveis). A banda desenhada inicial é coisa de bons humores (ou de escapismos infantis se quisermos ser indelicados). O cómico, o ingénuo, o imaturo são marcas de uma primeira idade, nas pessoas como nas artes. Ou, numa etapa avançada, sinais de uma regressão ou de um retardamento.

Por isso, deixemos lá longe, lá atrás, lá abaixo, o frenesim da infância e o frémito da comédia. Solenizemos: o hierático apenas assume a maturidade do e no drama. Só o esteio da vivência o possibilita. Só a sabedoria dos anos o avaliza. O mundo vai-se acalmando na medida e no compasso das idades que se vão ultrapassando ou dos sentimentos que se vão refinando (e esgotando). (A)percebemos as impossibilidades e as impotências na progressão da idade: da vida, do amor, do afeto. No *Último Ano em Marienbad* alguém (não) viveu o derradeiro drama romântico, o impossível, aquele que escapa à memória e ao sonho e à fantasia e à ilusão; é apenas um romance que não se revela nem lúdico nem trágico, apenas hierático, aprisionado entre colunas e estátuas.

Se a tonalidade religiosa parece incontornável em toda esta questão, como vimos anteriormente, dificilmente o solene na sua variante cósmica poderia ser ignorado. A incomensurabilidade do universo acaba por, necessariamente, se configurar como o limite último contra o qual se mede a predisposição hu-





mana para a contemplação. Como se liga solenidade e infinito, firmamento e sagrado? Através da distância e da quietude. Aprisionados no nosso planeta, apenas imóveis e à distância podemos observar a imensidão do universo sereno e longínquo. Há um manto de solenidade e segredo entre nós e os astros. Na pintura religiosa, esse véu de solenidade é muitas vezes assegurado pelo fundo dourado, essa espécie de infinito ideal contra o qual são delineadas as figuras hieráticas de anjos e santos. No cinema, parece-nos que nenhum outro filme nos aproximou tanto desse insondável solene em que a nossa existência cósmica nos mergulha como *2001 - A Space Odyssey*. Do monólito ereto ao alinhamento dos planetas e à criança estelar, a reverência e a solenidade não cessam de atravessar a obra de Kubrick, com o plano final – hieratismo uterino contra o (ou dentro do) infinito absoluto – a fazer figura de inultrapassável ascese na história do cinema.

No cinema hierático, jogos e trânsitos entre a gravidade (remetendo para a presença, o fixo, o humano, o terreno, o telúrico, o secular) e a imponderabilidade (a ausência, o ascensional, o divino, o celestial, o astral, o sagrado) cabem em múltiplas modalidades. Há reversibilidades a cada passo, inversões e reconversões: num filme, o hierático pode ser humilde, no outro transcendente; num solene, no outro matemático. Mesmo a ascese e a vertigem não distam tanto assim. Os filmes e as suas ideias dialogam, mais do que se opõem; mesmo quando contrastam, mesmo quando se enfrentam, mesmo quando se afastam. Há inúmeros jogos de medidas e pesos, de distâncias e densidades: o que pesa mais, a memória ou a imaginação? O sonho ou a fantasia? No cinema hierático haveremos até de encontrar subversões (e imbricamentos e indefinições) entre estes estados mentais: memórias imaginadas, sonhos fantasmáticos.

Feito de imagens de gravidade e solenidade, no cinema hierático havemos de confrontar-nos, necessariamente, com o nosso limite individual, a morte, como nos confrontamos com o nosso limite coletivo, o universo. Nada há mais grave do que a morte na cultura ocidental. Ascensão ao paraíso ou queda no inferno, prêmio ou castigo, tudo isso é póstumo; antes, defrontamo-nos com a gravidade do absoluto irreversível, do absoluto imprevisível, do absoluto contundente, a morte. Daí a proximidade entre o hierático e o mortuário ou o fúnebre. Toda a gravidade se intensifica na morte, toda a tensão se joga para baixo: o cadáver sepultado na terra, as lágrimas correndo no rosto, os corpos que pesam e desfalecem. E as procissões de passos lentos, pesarosos,





receosos, temerosos. E o pranto dilacerado pelo chão. E a rigidez do padre e dos veladores. Até mesmo o silêncio da luz das velas dá gravidade às suas chamas. E pesam ainda as sombras e os negrumes das indumentárias e das igrejas.

O sono seria o émulo da morte. Dormentes inativos, inertes, pausados. Seres hieráticos. Com a imitação da morte agravamos e hieratizamos a infância: *como se estivesse morto* significa como se estivesse a dormir. Brincamos com a morte para dar seriedade ao lúdico. Sem movimento, sem sopro, sem pestanejo, ao fingir a morte é como se a criança tivesse consciência do seu próprio valor, do valor da sua vida, através da gravidade do falecimento. Aproximar o sono e a morte não será muito diferente de aproximar a estatuária e a taxidermia: estátuas e múmias, trata-se, em ambos os casos, de mais figuras da pausa.

Em muitos casos do cinema hierático restam já não personagens, mas avatares, ou, quando muito, espetros, múmias e sonâmbulos (e poderíamos evocar *zombies*): o que são muitos dos personagens destes filmes senão fantasmas vácuos, corpos vazios, invólucros ociosos, seres inanimados (sem *anima*, sem alma). Invólucros de rostos graves, sérios, fechados, insensíveis ou demasiado sensíveis, catatónicos ou maquínicos, abstratos ou letárgicos? Espetros que, mesmo eles, poderão acabar por desaparecer. Vejam-se os corredores vazios de *Marienbad* ou as ruas desertas de *O Eclipse*, de Antonioni. Há algo de fúnebre, de sombrio, nestes momentos e nestas personagens. Como se o espectral reduzisse toda a personagem à figura e toda a pessoa ao espetro. O mortuário é o estado destas personagens em espera, entre a melancolia e o oblívio, trespassadas pelo sentimento e pelo vazio.

Este limbo onde se deslocam ou habitam estas personagens, o lugar onde elas parecem sair de si mesmas ou cair em si mesmas, é para o espectador a hipótese ou a antecâmara de uma transcendência. Mas se o hieratismo as imobiliza, ou até as agrava, as repuxa, como podemos falar de transcendência? E se o hieratismo ocorre no quotidiano, nos vazios da vida das personagens, no tédio e no aborrecimento, como falar de transcendência? Não estaremos, pelo contrário, bem longe, no extremo oposto do transcendente, ali, onde os corpos pesam, se avolumam e param? O que nos impõe a questão: poderá o cinema, e o cinema hierático em particular, ser um ativador secular de ascetes? Ou seja: poderá haver transcendente fora do religioso, poderá a matéria do real ou o silêncio da matéria ou o vazio do silêncio ou a emoção do vazio





conduzir aquelas personagens, aqueles espetros, e com eles o espectador, a uma catarse purificadora? Quer dizer: neste momentos, o cinema seria uma variante da religião em que não apenas ao crente, mas também ao cinéfilo, estaria reservada a ascese? O que nos leva a perguntar: a ascese comportará uma exigência de crença, de fé, ou uma disponibilidade de experiência, de despojamento?

E, desmultiplicando estas questões, quando partimos do quotidiano, do secular, o quê e como se transcende? Poderá a estase ser a secularização do êxtase? Poderá, para as personagens, o tédio ser uma outra forma de alucinação? Podem as personagens e o espectador ter visões, revelações, em pleno aborrecimento? Poderá a mera retenção do tempo pelas personagens, pelo filme, pelo realizador, propiciar uma outra forma de oração, de encontro consigo próprio? Ao reter o espectador no plano, não estaremos a convidá-lo, a abrir ou sugerir uma porta, uma via, para uma outra realidade? Poderá a mediação cinematográfica do tempo, da duração e da espessura dos seres e dos acontecimentos permitir, no fundo, uma espécie de ascese prosaica, profana, levando-nos ao âmago do nosso ser através do ser delas, das personagens, do ser do mundo através do ser das imagens?

A ser assim, esta transcendência que emana do real, do prosaico, seria a prova de que o sagrado está em todo o lado, de um panteísmo que nos levaria da realidade à ascese através do cinema e dos índices da escassez de movimentos, de palavras e de ações. Encontrar o transcendente no real, na realidade, no tempo daquele, nas demoras desta, seria, em última instância, desdobrar a ontologia fotográfica na ontologia cinematográfica (na medida em que a tendência do cinema para a pausa o aproximaria do imobilismo fotográfico) e reenviá-las para as margens da magia e da divinização: a fotogenia seria aqui o vínculo demoradamente construído entre imanente e transcendente. Se desdobrada, também esta transcendência no imanente não cessará de se expandir: poderemos descrevê-la como uma forma de metafísica na ontologia, se quisermos acorrer a esta experiência através da filosofia. Se quisermos acorrer pela estética, o que em última instância alguns destes filmes nos revelam é, precisamente, o encontro com a poesia do (ou no) drama. E poderemos mesmo tomar tudo isto como uma modalidade do sublime, quer sigamos a via da filosofia quer a da estética. Um sublime que se expande pelo íntimo mental (conferir *O Espelho*), pelo infinito sideral (*2011 – A Space Odyssey*), pelo labirinto intelectual (*O Último Ano em Marienbad*), pelo vazio emocional (*A Aventura*),

*Livros LabCom*





pela humildade materialista (*O Evangelho segundo São Mateus*) ou mesmo pelo grotesco malfeitor (*Once Upon a Time in The West*). Estamos no poético, no metafísico ou no sublime porque nos deslocamos entre o afável, o inefável e o epifânico.

Ligar a transcendência ao sublime não parece passo arriscado. Ligá-la ao fenómeno poderá requerer mais ousadia. Se evocássemos a fenomenologia para nos explicar estas ocorrências, como nos poderia ela ajudar? Por hipótese: dizendo-nos que aquelas personagens que existem na pausa e no silêncio a caminho da ascese não fazem mais do que espelhar o percurso de aproximação entre espectador e filme, entre sujeito e objeto. Brevemente, descreveremos assim o trabalho do espectador: contemplamos, no início, depois imergimos, e, por fim, fundimo-nos. Sujeito e objeto tornam-se um só. Ausentamo-nos de nós, recriamo-nos no limiar da mente e do ecrã. Se nos dispusermos a tal, podemos sentir ou acreditar, enquanto espectadores, que aqueles tempos longos dos planos, aquelas personagens que posam, aqueles vazios que demoram, aqueles objetos que dormem, são os avatares e os casulos da nossa transcendência. É então que fenómeno dramático, fenómeno psicológico e fenómeno fílmico se imbricam.

Como julgamos que se pode comprovar, há nestes momentos cinematográficos, além de muita poética, muita filosofia e muita religião. Embrenhar-mo-nos neles é, também, arriscarmo-nos no labirinto dos conceitos e das teorias explicativas do sujeito e do objeto, do mundo e da sua perceção, do tempo e do seu devir. O que está em questão nestes momentos é, por isso, igualmente, a ontologia e a psicologia, a metafísica e a matéria. Logo: o ser e o estar, a essência e a existência. Só através do existente podemos aceder à essência, como nos comprova bem o tédio de *A Aventura*. Só através da essência podemos apreender a existência, como nos desdiz bem o gelo de *Marienbad*. Há jogos de revelações e desvelamentos, mas também de hermetismos e labirintos. Há um trânsito entre a transcendência e a imanência, de sentido duplo, em que uma começa sem que a outra acabe. E também entre a essência da existência (questão psicológica, acreditamos nós) e a existência da essência (questão filosófica, supomos), em que uma se abre sem que a outra cesse.

O que podemos fazer? A fenomenologia da pausa apenas nos diz que esta, a pausa, nos é imprescindível para tomarmos o mundo na nossa consciência e para nos ausentarmos dele. A nostalgia de uma era pré-mecânica, de um mundo compassado e ordenado, mais do que rastreado e expandido, técnica-

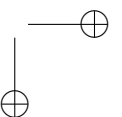
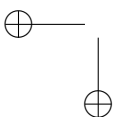






mente recoberto e acelerado como é o nosso, compreender-se-á melhor desta maneira. Porque precisamos da pausa? Porque precisamos de parar o mundo para termos a garantia de que ele está lá. É esse o caminho que leva da permanência à evidência. O mundo tem de *ficar*, tem de parar, para que o possamos apreender, para chegar a *ser*. Esta pode ser a última forma de transcendência (e de poesia e de metafísica) que nos está prometida, que nos resta: a pausa do mundo, a suspensão do tempo, o silêncio do vazio.

A bondade de acreditarmos nesta promessa é o que pode fazer a diferença entre os eremitas da comunidade e uma comunidade de eremitas. A cinefilia pode também passar por aí, por um apego a um tempo, a um ritmo (ou a sua exaustão), que nos gravita, nos expurga, nos distende. Mas podem existir outras cinefilias. Assumir o rígido (e o seu equivalente temporal: o lento) como o avolumar da pausa (e o seu equivalente temporal: a suspensão), como desaceleração da vida e restituição do mundo poderá ser visto de duas formas: ou como um quase retorno à metafísica e à ontologia, ou como uma experiência estética e ética pura. Em todo este processo, além de uma promessa, fica-nos igualmente uma suspeita que nos há de lançar ou nos há de resgatar (e aqui a cada espectador cabe experimentar-se): a de que apenas apreendemos o mundo na sua estase, pois apenas nesse estado vamos da existência à essência, da exuberância ao recato, do hedonismo à meditação.





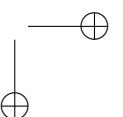


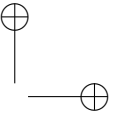
### 3. Duplo duplo: *Persona* e *Fight Club*, intertextualidade e auto-reflexividade

#### Introdução

Quer a figura do duplo quer o dispositivo do espelho têm uma longa tradição no cinema. O espelho como reflexo da alma emocional. O duplo como fantasma de um corpo ou duma ideia. Aqui, em *Persona* e *Fight Club*, os filmes que analisamos e contrapomos, tudo é uma espécie de espelho de algo (por vezes mesmo de espelho de espelho). Encontramos então espelhamento de filmes, espelhamento de personagens, espelhamento de temas – nem sempre simétricos, necessariamente, pois existem múltiplas deformações, distorções, anamorfozes, concavidades. *Persona* e *Fight Club* não são filmes (absolutamente) parecidos, não são (necessariamente) filmes sobre os mesmos temas, não são (certamente) filmes com as mesmas preocupações – mas são filmes que se tocam, por vezes em tangente, outras em *mimese*.

Há aqui muitos espelhos, mas queremos centrar-nos na ideia de um duplo espelho ou de uma dupla duplicidade. Por um lado, temos o cinema virado para si mesmo, expondo aos olhos de todos os seus artifícios, as suas maquinarias e maquinações, as suas subtilezas e *sublimidades*, as suas matérias e assombrações. Por outro, temos as almas divididas, as mentes fraturadas, a impossibilidade da restituição da harmonia: Jack (e o seu reflexo invisível, Tyler Durden), em *Fight Club*, e Elisabeth (e a sua confidente e presumível salvação, Alma), em *Persona*, parecem perdidos para sempre em estilhaços



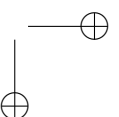


de si mesmos, em fuga e deriva das suas cisões interiores. Há um medo e um niilismo, uma claustrofobia e uma inefabilidade ali, em cada uma daquelas personagens. Há algo de irrecuperável, um vórtice sem controlo ou um labirinto sem travessia. Temos, portanto, dois temas-chave: o cinema e o humano, que é como quem diz, a arte e alma. Mas que se desmultiplicam em diversas instâncias, tons, estilos e perspetivas.

## Auto-reflexividade

Falemos de auto-reflexividade, de filmes onde a consciência do cinema – onde o cinema se toma a si mesmo como objeto de reflexão – é anterior à consciência do espectador. São filmes que mostram as suas – da própria obra ou da arte cinematográfica genericamente entendida – entranhas mecânicas, químicas, estilísticas. São filmes que devastam e devassam a narrativa nos seus jogos de (des)ilusão, no seu excessivo (ou, possivelmente, exibicionista) saber cinéfilo. Desde o início que ambos os filmes aqui analisados estão marcados pela sua natureza de artifício. Há uma segunda pele que recobre a pele da narrativa e dos temas e das personagens, que se rasga sobre (e com a) película, que questiona o cinema, que obscurece a transparência diegética.

Em *Fight Club* há, logo nos primeiros segundos, um *scratch* tão subtil na banda sonora que quase não se nota. É um prenúncio primeiro de que muito do que se seguirá será da ordem do subliminar e exigirá redobrada atenção, de que um filme existe também nos ínfimos detalhes e não apenas nas grandes ideias e de que o cinema muitas vezes vive em esconderijos que temos de localizar e explorar. *Persona*, por seu lado, passa da subtileza à contundência muito rapidamente. Começamos também na ordem do escondido: um fundo negro com pontos de luz brancos, difíceis de identificar, a que assistimos por alguns segundos. Logo de seguida, a incandescência ocupa toda a tela, satura-a, e surge o caos visual da desordem de imagens e ideias que se sucedem. Aqui, logo que nasce o cinema na projeção, apaga-se a clareza do discurso: a sequência de imagens seguinte, feita de – entre outras coisas – cortes, recortes, fulgurâncias, insolências, sofrimento, burlesco, incredulidade e tangibilidade desafia o espectador como poucos outros filmes. Vamos entrando no filme sem reconhecermos um trilho e um destino. Há *flashes*, *strobes* e violências; e





assombrações e reminiscências de um hipotético filme experimental que parecem nunca mais se apaziguar.

Voltemos a *Fight Club*. Vamos entrando no filme com fotogramas subliminares, fulminantes, invisíveis, de um fantasma. Não sabemos quem anda por ali e, por isso, não sabemos também por onde andamos. Há sinais de alguém, de uma alteridade, de um desconhecido. Não sabemos se Fincher joga com o espectador, se se diverte com a personagem ou se faz de *agent provocateur* no *mainstream* de Hollywood: as imagens subliminares não estão legalmente banidas? Temos para elas um significado? Será apenas um vislumbre de Tyler Durden, daquele fantasma que ainda não conhecemos? Serão uma alucinação ou uma projeção? Ou, numa jogada hermenêutica mais radicalmente abusiva, uma projeção diferida e longínqua do início de *Persona*?

Regressemos então a *Persona*. A certa altura, a enfermeira Alma monologa e parece dirigir-se à câmara. Fala para si? Fala connosco? Fala com Deus? Fala com o vazio? Sabemos que quando uma personagem interpela o espectador, estamos a caminho da mais desabrida auto-reflexividade, de uma supra-consciência do meio que se desdobra entre o autor, a personagem (por vezes mesmo o ator) e o espectador, em que nenhum deles é imune à cumplicidade e às expectativas do jogo da representação cinematográfica e das convenções que esta instaura (e que nestes dois filmes se violam). Também em *Fight Club*, quando Jack se nos dirige e nos apresenta Tyler, está-se a quebrar esse protocolo de intimidade (presumida e consensualizada, mas, no limite, impossível) com a narrativa, ou melhor, com as personagens, e que nos apresenta a prerrogativa de que o mundo deles e o nosso não devem fundir-se, enlear-se; daí que, para que tal aconteça, é preciso que cedamos ao nível retórico da auto-reflexividade, na qual a inocência narrativa é perdida – como aqui acontece.

Enquanto Jack fala para a câmara em *Fight Club*, fotogramas subliminares de imagens e sons pornográficos são-nos apresentados. Trata-se de sabotagem visual, seja ela moral ou lúdica na sua motivação e nos seus efeitos: ínfimos indícios do escondido, do secreto, do clandestino que é a pornografia, são oferecidos (obscenamente, pois é fora de cena que tudo é maquinado) às crianças e às famílias cinéfilas. Refletem-se aqui as imagens breves de um pénis apresentadas no prólogo de *Persona*. Podemos então observar que tanto num como no outro filme a auto-reflexividade se inicia na unidade mínima do cinema, isto é, no fotograma, e que o *flickering* e a imagem subliminar finais





de um pênis em *Fight Club* apenas nos mostram e provam que o filme (ou seria melhor dizer a narrativa?) esteve constantemente a ser sabotado. Tanto em *Persona*, que também fecha com uma degradação – poética, filosófica, artística? – do material e do processo filmicos, como em *Fight Club*, estamos constantemente a ser recordados: o que vemos é só um filme, um alinhado de fotogramas.

Se a auto-reflexividade tende a entrar em confronto com a convenção da transparência narrativa, isso não significa, porém, que em certos aspetos e em certos momentos o nível meta-fílmico e a personagem não se possam aproximar precisamente através da diluição da autonomia e da clausura narrativas. Vejamos: a certa altura, em *Fight Club*, os seguidores de Tyler Durden explodem a iconologia da civilização ocidental, contemporânea, dominante; em *Persona*, a determinado momento, a rutura entre Elisabeth e Alma é total, a traição é insuportável, a tensão agudiza-se, a película incendeia-se, rasga-se, enrola-se, treme, como se a pulsão de violência e morte de Alma se estendesse ao próprio filme ou como se o próprio filme recobrisse metaforicamente o espírito de Alma. Portanto, nem sempre as personagens se cingem à narrativa, mas, por vezes, entram no filme, e o filme não se constrange necessariamente com a narrativa, mas imiscui-se nela, amplia-a, retorce-a. Num filme de tantas aparições, a pulsão de morte pode aparecer-nos numa fita trémula, rasgada ou queimada. E um filme pode concluir-se com um projetor que para, ou com um apontamento irónico: “humor em *flashback*”, como diz a certa altura Tyler.

Assume-se aqui, portanto, que existe um jogo de ecos, réplicas e citações entre *Fight Club* e *Persona*, um jogo de espelhos que não é da ordem da simetria, mas antes da alusão (para além da existência de um jogo cinematográfico interior a cada um dos filmes). Mas este jogo prolonga-se noutros aspetos, temas e dimensões.

### **Alter ego: dividir perspetivas**

Qualquer leitura imediata destes dois filmes nos dirá que o tema central dos mesmos é a alteridade, a existência de outras almas e identidades dentro de um sujeito. Não estará, certamente, incorreta. Aliás, os sinais estão lá desde o início. Em *Fight Club*, estamos, logo no genérico, na mente de alguém: será uma ilustração de esquizofrenia ou uma descrição científica da vida mental

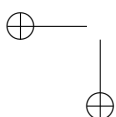




através das ligações neurais de um cérebro? Fica a questão. Em *Persona*, estamos também desde muito cedo na vida mental de alguém, ainda que pareça incerto dizer exatamente de quem: a sequência inicial pertence a alguma personagem? Pertence a Elisabeth, a emudecida atriz protagonista? Será a representação dos seus tormentos interiores? Pertencerá a Alma, representando a angústia (sub/in)consciente que ela haverá de descobrir mais tarde? Será à criança solitária que afaga o(s) rosto(s) no ecrã/fantasmagoria com que se defronta algures num local sem coordenadas? Será ao realizador, que aproveitaria para inscrever a sua própria tormenta na beleza abstrata, simbólica, das imagens? Ou será que não existe aqui harmonização narrativa possível entre as margens inicial e final do filme e o seu dramaticamente denso bloco intermédio? (breve excuro: mesmo se existe um naipe de semelhanças entre os inícios de *Persona* e *Fight Club*, há uma diferença técnica a separá-los: onde um se socorre da montagem enquanto alusão, outro socorre-se do CGI enquanto ilustração. Dois feitos notáveis, cada um a seu modo)

A questão da alteridade, de um duplo que se cola ao sujeito, de uma outra face, um outro lado ou uma outra verdade com que as personagens têm que conviver é mais densa e complexa em *Persona* do que em *Fight Club*: enquanto no primeiro há um jogo de intimidade entre *duas* personagens que se multiplica em equívocos, dilaceramentos e perfídias, no segundo ela decorre e repercute-se (demasiado) notoriamente na narrativa (a certa altura dá-se uma revelação ou reconhecimento de quem é um e de quem é o outro, Jack e Tyler). Não que tal desmereça este filme. Aliás, não custa acreditar que a uma maior complexidade narrativa haveria de corresponder uma acrescida perplexidade por parte do espectador *mainstream* e, nesse sentido, o sucesso do filme seria com certeza menos triunfante. Se existe, portanto, uma renhida luta interior tanto nas personagens de *Fight Club* como de *Persona*, a ambiguidade deste haverá de remeter-nos para questões de maior intransigência filosófica.

Em Alma e em Elisabeth tudo se vai duplicando: o silêncio e a sombra, o bem e o mal, a maternidade e a morte, numa espécie de espelho requebrado que destitui as identidades de qualquer certeza. Desde a primeira sequência que nos encontramos em zona fenomenológica e epistemologicamente instável: o que é sonho, o que é fantasia, o que é verdade, o que é dissimulação, o que é autenticidade, o que é máscara? Não sabemos. Desde a primeira sequência que não sabemos sobre quem é o filme. Ou sequer se o filme se deixará aprisionar enquanto obra acabada, completa, fechada, aperfeiçoada.





Desde a primeira sequência que temos a certeza: por mais que nos socorramos de processos ou chaves hermenêuticas seremos sempre espectadores tão solitários e míopes e desamparados como a criança que tateia fantasmas em busca de conforto. E concluiremos que, por isso, o filme existe, antes de mais, para nos interpelar, que há uma duplicidade entre as personagens, mas que existe também o espectador como um duplo do filme. Como a criança, nós, espectadores, esperamos uma epifania. Não uma mensagem, não uma moral, não um resumo – apenas uma revelação.

Falamos de alter-ego, mas nunca sabemos se os dois lados de alguém são conciliáveis, convergentes. E passamos de um a outro sem fronteira definida. Em *Persona*, de quem é a alucinação com o marido? Saberemos? A certa altura alguém diz: “são tudo mentiras e fingimento”. Não sabemos de quem. Mas é numa inesquecível sequência de narrativamente invulgar e simetricamente duplicado campo/contra-campo que a alteridade se mostra em toda a sua agudeza. Há algo de confessional, de violentamente confessional, nesta conversa de solidões entre Alma e Elisabeth. Expõe-se tudo que existe de mais visceralmente (in)umano em cada uma delas. Quase podemos ver e tocar a verdade a revelar-se, senti-la a surgir, a emergir, a ganhar peso, volume, gravidade, tangibilidade. É essa tangibilidade que as personagens parecem buscar, depois, frente ao espelho, quando os seus rostos e, eventualmente, as suas almas se fundem numa revelação pura. É a improvável tangibilidade da verdade que quase se pode sentir.

Estes puzzles de identidades são certamente desafiantes para o espectador, que os vai construindo e reconstruindo ao longo dos filmes. Verificamos aqui a convocação de duas modalidades da alteridade: uma que decorre do interior do próprio sujeito (será o caso em *Fight Club*) e uma que decorre do confronto entre sujeitos (como sucede em *Persona*). Tal apenas nos confirma que quando procuramos a alma em profundidade podemos ver-nos nos outros como podemos ver-nos em nós mesmos. O campo/contracampo de Elisabeth e Alma à mesa, em *Persona*, e as alucinações mais ou menos fugazes e surpreendentes, em *Fight Club*, ilustram isso claramente.







## Duas violências: emocional vs tangível

A alteridade poderá ser um assunto premente e imanente nestes filmes, incontornável mesmo. Mas existe um outro tema de que não podemos afastar-nos ou ignorar, feito de matizes e modalidades várias: a violência. Há uma questão inicial que devemos colocar: são estes filmes violentos, com violência ou sobre a violência? São, pelo menos, filmes sobre a violência como teste de identidade. São filmes em que a verdade interior nos chega através da força, seja das ideias e sentimentos seja dos corpos e atitudes. Violência das ideias e das almas, de um lado, violência dos corpos e da carne, do outro: em alguns casos, violência tangível, brutal, física; noutros, violência emocional, interior, quase insondável. Aliás, a insondabilidade de algumas das modalidades da violência pode ser uma das interrogações mais prementes do cinema: como se coloca em imagens a violência interior, as feridas emocionais, as almas estraçalhadas? Com que tipo de planos, fechados como em *Persona*? Quase subliminares como acontece em *Fight Club*? E com que signos e sinais? Literais, figurados? Com rostos em solidão? E a violência física, como se mostra? Com sangue em abundância? Com a câmara em cima de esmurramentos? Com *slow motion*?

Há violência de e com múltiplos graus de gravidade: uma violência suave, mas não menos efetiva; uma violência direta, no limiar do intolerável; uma violência avassaladora, sem resposta e sem defesa. Há diversas éticas e até estéticas da violência. Em *Fight Club* e em *Persona* demonstra-se parcialmente o espectro de elasticidade da violência, a plasticidade do padecimento. Vamos por partes, então. Há em *Fight Club* uma violência do mundo (daí a fuga para um alter-ego) e sobre o mundo (daí o *Projeto Mayhem*) e uma violência consentida, quase privada, de camaradagem, uma violência que concilia o lúdico e o físico. Há em *Persona* uma violência da mudez, do inefável, como se o mundo gritasse tão alto que só o silêncio se tornasse audível – daí a afasia voluntária, a renúncia ao discurso como estratégia de defesa da sanidade, da identidade, da clarividência.

Em *Persona*, falar ou não falar torna-se uma questão que decalca o ser ou não ser shakespeariano; estamos na ordem da ontologia. Temos de calar, precisamos calar, devemos calar. O silêncio perante o mundo e o silêncio perante si mesmo contrariam a falta de lógica do mundo (demente, cataclísmico, imolador, opressivo) – há um sonho de *ser* e não de *parecer*, como nos diz a

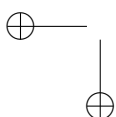
*Livros LabCom*





médica; mas a autenticidade é sempre vítima de impotência: nunca seremos nós mesmos, inteiros e fiéis. A nossa vontade não chega para nos fazer autênticos. Só quando desaparecemos deixamos de parecer. E só desaparecemos na morte. Daí que Elisabeth apenas fale quando confrontada com a iminência ameaçadora da morte e da dor: “Não! Para!”, diz ela perante a fúria de Alma. Ou seja: a violência que suspende o discurso é também a violência que o recupera. É perante a violência – física, emocional, tanto faz – que qualquer autenticidade pode ser atingida ou recuperada. É essa autenticidade que os membros do clube de combate perseguem também: o ringue é o lugar da vida, o lugar onde o ser se sobrepõe ao parecer, o local onde a máscara da civilização cai e a carne da vida se massacra, precisamente para ser reavivada. Aquela irmandade constitui um micro-estado de natureza hobbesiano: não de devoradores e predadores, mas de jogadores.

Temos, então, múltiplas configurações da violência, tomando esta como aquilo que nos enfraquece ou fortalece, nos imobiliza ou potencia, nos silencia ou grita, nos aniquila ou liberta, através de uma força inexpugnável, impiedosa, brutal. Estes dois filmes conduzem-nos (como, mas se calhar menos do que, outros) a uma questão de fundo sobre as representações da violência na arte ou através da arte: poderá haver filme sobre a violência que não seja violento? Será que a violência só se pode inscrever no discurso através da sua materialização, ou seja, da sua manifestação realista? Ou podemos refletir a violência no cinema de forma simbólica, abstrata, estilizada, desconstruída, ironizada, como sucede no tom paródico e no enquadramento lúdico que atravessa *Fight Club* ou na consciência meta-fílmica e teorizante da auto-reflexividade de *Persona*? A película fílmica que enrola e queima ou o humor negro de Tyler Durden serão formas de desviar o olhar da violência, de a tornar discreta, descritível, aceitável? E onde se concentra e condensa mais violência? Nas rugas de uma lágrima, nas lâminas de uma unha cravada em sofrimento, num rosto desfigurado pelo sangue e pelos murros, na sabotagem pornográfica de uma sessão familiar? Estes dois filmes não parecem ocupar-se das mesmas violências, mas atravessa-os uma violência de fundo a que nenhum espectador é indiferente. E essa violência de fundo é o radical (raiz e extremo) do humano que filosófica, psicológica e culturalmente tentamos discernir, identificar. Não para a eliminar, pois a violência é incessante; mas para a conhecer, precisamente porque ela é incessante e será sempre o nosso mais íntimo e inclemente inimigo. É aí, algures entre o individual e o social,





o afetivo e o físico, o natural e o cultural, o silêncio e o grito, que a violência emocional se torna tangível e que a tangibilidade da violência se revela em emoção. É um nó invisível e imprevisível, e do mais profundamente humano.

### Dois tons: lúdico vs metafísico

Sobre o tom de cada um dos filmes, podemos dizer que é atravessado, um e o outro, pelas marcas da época em que são feitos. Entre meados dos anos 1960 e o final da década de 1990 muito mudou no cinema e na forma de o entender, e estes dois filmes são disso um claro exemplo. Em *Persona* há uma densidade filosófica que reconhecemos desses tempos áureos do cinema de autor, e que podemos encontrar quer nos demais trabalhos de Ingmar Bergman quer noutras filmografias relevantes de então: Antonioni ou Tarkovski seriam outros bons exemplos. É um filme que nos remete para um tempo de conflitos tremendos: conflitos na ordem das ideias como conflitos na ordem das ideologias, no plano das convicções estéticas como das inquietações morais. Lutas que não desmereciam ou ignoravam os mais difíceis territórios filosóficos: a ontologia de onde parecemos sempre emergir, a metafísica onde parecemos sempre imergir. Ser e não ser. Vida e morte. Aceitavam-se e confrontavam-se a agrura e a exigência da metafísica e da ontologia, as quais, se extremadas na sua gravidade, poderão conduzir à mutilação e à violência, como nos demonstra o monólogo final de Alma. Nesse monólogo as palavras falham para dar a ouvir a única resposta possível à busca do ser: o peso do corpo, a sua densidade, a sua carnalidade, o seu combate, o seu padecimento – nesse sentido, *Fight Club* poderia ser também uma espécie de seqüela de *Persona*, onde a violência passaria da alma para a carne. A última palavra que ouvimos em *Persona* é um simples “nada”. Nihilismo é o nome (do fim) do jogo em *Persona*. E o princípio do jogo em *Fight Club*. Se deixamos que a descoberta interior se transforme em vórtice (como sucede em *Persona*), somos necessariamente conduzidos ao insondável, ao vazio cósmico da alma. E desse vazio cósmico apenas podemos renascer sofrendo no corpo a violência da identidade (ou da sua falha/falta).

*Fight Club* não alinha pelo mesmo tom. Não encontramos a mesma gravidade da metafísica, as mesmas aporias da ontologia, o inexpugnável filosófico da alma e da existência. O que nos leva a perguntar, talvez provocatória, tal-





vez equivocadamente: porquê e quando recusámos as questões irrespondíveis que desenham o horizonte humano, aquelas com que todos nos confrontamos, em surdina ou silêncio ou espanto ou fúria? Ou seja: quando nos cansámos da metafísica? Quando a assumimos como o moinho de vento quixotesco da contemporaneidade e a transformámos em fantasma inominável e secreto? Quando declinámos o solene e o místico e assumimos o *blasé* e o prosaico como *lifestyle*? E porque o fizemos? Porque nos bens do consumo e nos signos do imaginário descobrimos e acedemos vertiginosamente ao objeto de desejo, a um hedonismo imediato, orgíaco, sumptuoso e esbanjador que anula as veleidades e promessas de uma teleologia diferida, aristocrática, utópica ou mirífica? Quando deixámos de vislumbrar na elipse o charme do metafísico, isto é, no não-dito e no não-visto o chamamento do conhecimento absoluto? A certa altura, afastámo-nos do niilismo de *Persona* (e, mais geralmente, do cinema de autor mais ambicioso esteticamente e eticamente) e substituímos esse *nada* que fecha o discurso verbal, onde toda a metafísica e toda a ontologia parecem claudicar, por um materialismo negro: a conjugação de violência física com comédia negra, como nos parece mostrar *Fight Club*.

No filme de David Fincher, tudo é risível, mesmo quando não nos convida necessariamente ao riso. *Fight Club* é muito exato na forma como, simultaneamente, se apropria do seu *zeitgeist* e o reverbera (aliás, como *Persona*, como vimos anteriormente). O que *Fight Club* nos diz é que tudo pode ser parodiado, até a morte e o sofrimento, a violência e a civilização. Onde Bergman entendia o niilismo como momento solene, quase *snob*, e derradeiro da odisseia interior, Fincher toma da pós-modernidade as suas marcas mais sedutoras: alguma denúncia do *fake* e muita ironia negra contra a aspiração à autenticidade e a notória vaidade da existência contemporânea. No fundo, é um filme que pensa o seu tempo através da paródia e do cinismo em vez (ou ao lado) da metafísica e da gravidade.

A violência, por seu lado, torna-se regrada na sua absurdidade clandestina, e não é já, como em *Persona*, experiência interior inefável: “primeira regra do Fight Club: não se fala do Fight Club”; “segunda regra do Fight Club: não se fala do Fight Club”. Não se fala sobre o clube de combate: o clube de combate “não é sobre palavras”, “não é sobre vencer ou perder”, diz o narrador. É sobre estar lá, sobre o (mesmo que derivativo e lúdico) *dasein*, a presença ante nós mesmos e ante os outros, nus na autenticidade de um jogo *noir* de risibilidade, sobre o *super-homem* urbano em cada um de nós. À semelhança





do que sucede em *Persona*, também aqui não se trata de verbalizar, trata-se de calar as palavras para que a experiência pura, gratuita, efêmera, voluntária, se revele. Uma experiência que se perpetua em ciclo: “quando a luta acabava nada se resolvia”, diz-nos Jack. Não, a ordem do mundo não é restabelecida; não, o eu interior não aplacou a sua angústia ou inquietação. A salvação é sempre provisória, não um descanso eterno: está na luta corpo a corpo, sempre retomada – é aí que a vida se descobre na sua autenticidade possível.

O clube de combate era o lugar da catarse, uma catarse que se estende ao mundo, que explode tanto dentro de cada membro do clube como fora, nas avenidas e lojas. O terrorismo toma a metrópole de assalto, mas um terrorismo apenas simbólico: a luminosidade sedutora e fetichista dos símbolos é destituída através do humor e da sabotagem. Um pouco de glicerina e um pouco de negrume vêm questionar o imaginário e os valores vigentes. Está-se contra o mundo moderno, contra a civilização, contra a higiene, contra a sanidade, contra a cosmética, contra o consumo, contra o conforto; apenas a favor da experiência pura – e nesse sentido podemos falar de um filme debordiano. Tudo é cinematograficamente resumido numa *montage*, epítome de um discurso de sabotagem estética, política e simbólica. Voltando ao contraste entre os filmes: em *Persona* temos a afasia metafísica; em *Fight Club*, a ativação situacionista. Aí se condensa a duplicidade de tons: um registo lúdico e sensualista, mesmo no seu negrume cômico, frente a um registo denso e grave, mesmo no seu alívio auto-reflexivo.

## Duas cosmovisões: consumo vs guerra

Há duas visões fascinantes e inquietantes sobre o mundo nestes filmes, em cada um à sua maneira – sendo que a propósito de *Persona*, de fascínio talvez não se possa falar com inteira propriedade. Há uma visão que perscruta no mundo a *violência* do consumismo, esse mercantilismo dos espíritos (na versão mística) e das mentes (na versão laica) que parece enredar com tentação e fervor cada sujeito. Há uma outra que pressente na alma a ferida da violência da guerra, essa violência contundente e terrífica que a todos pode dizimar. Temos então mundos duplos. Um mundo onde nos apoiamos em enfermeiras, como em *Persona*, um outro onde nos dissolvemos no anonimato do grupo de apoio, como em *Fight Club*. Um mundo onde agonizamos com o holocausto,





onde sucumbimos ao horror, ao inefável, ao tenebroso; outro onde colecionamos frivolidades, trivialidades, efemeridades, vacuidades. Um mundo onde veraneamos à beira-mar de um idílio asseptizado; outro onde nos refugiamos em casas degradadas e sangramos em caves. Um mundo onde somos vencidos pelas armas e pela tirania, outro onde somos domados pelo *lifestyle*. Em *Persona*, a maternidade é a aspiração última de humanidade e o aborto o mais corrosivo remorso. Em *Fight Club*, a maternidade é motivo de frágil virilidade: “somos uma geração de homens criados por mulheres”, diz-nos Tyler. Épocas, valores, prioridades, preocupações diferentes.

Em *Fight Club* temos o espelho da nossa atualidade. Somos consumidos pelos signos e bens que nos rodeiam: “aquilo que possui acaba por te possuir”. Dissolvemos e dispersamos a identidade por objetos e marcas. Tornamo-nos insones e sonâmbulos: “tudo é um cópia de uma cópia de uma cópia”, diz-nos Jack. Ao consumismo milagroso responde-se com o messianismo e forma-se um clube cujos membros são apostólicos – “In Tyler we trusted”. Um clube de associados anónimos, unidos no *projeto Mayhem*, todos de negro – o negro da indiferenciação semiótica e da assombração letal. Prepara-se um exército para uma guerra espiritual, para um bem maior. A civilização está em questão. E o discernimento também: surge o fanatismo, quando a criatura desobedece ao criador. O mal embrenha-se no bem, e o que começa por ser purificação torna-se penalização. Limpar o mundo pode significar verter sangue indiscriminado. Uma guerra simbólica pode, a qualquer instante, degenerar numa guerra fratricida.

Temos, então, duas cosmovisões em forma de escândalo e de espelho. E confrontamo-nos com duas escalas. Num caso, o protesto contra a degradação moral, a opressão política ou o horror da guerra chega à auto-imolação, essa imagem-limite de desespero e coragem gravada para sempre na nossa memória (que podemos observar em *Persona*). No outro, essa imolação espelha-se e minimiza-se numa queimadura na mão de Jack, mera ferida do ceticismo pós-moderno. São dois escândalos perante o mundo que a violência atravessa em profundidade, mas sem equivalência: o escândalo da guerra e de um eventual apocalipse nuclear, em *Persona*, e o escândalo do consumo, de um eventual apocalipse espiritual, em *Fight Club*. Decididamente não se medem pela mesma escala.





## Conclusão

Na história do cinema, *Persona* inscreve-se necessariamente entre os seus maiores feitos artísticos. *Fight Club*, por seu lado, entre as ousadias mais virulentas no interior do *mainstream*. São, portanto, dois filmes pertencentes a dois mundos, duas dimensões, duas métricas distintas – um não se mede pelo outro, ainda que a estilística, a construção discursiva e os temas recorrentes por vezes os aproximem. *Persona* entra sem medo no experimental e na metafísica. *Fight Club* desafia valores vigentes do pensamento dominante e aceita a sua condição ultra-moderna de equilíbrio entre narrativa, citação e ironia. É inegável que – uma cedência e um sinal dos tempos – as ideias são mais imediatas, diretas, retilíneas, incisivas em *Fight Club*. Não que seja moralmente menos inofensivo do que *Persona*; pelo contrário, como neste, vemos por ali muita sexualidade, muito recalçamento e culpa. No entanto, em *Fight Club* tudo é mais libertário. Ou será que isso é apenas aparência, pois não estão as cenas de sexo dissipadas em anamorfozes esteticamente interessantes mas que se afiguram como um hipócrita véu de pudor num filme de presumida radicalidade e insolência? É que se em *Persona* a sexualidade se alinha do lado dos receios, da culpa, aqui, no filme de Fincher, mais parece um teatro de variedades, puro divertimento...

Há mais diferenças nas escalas em que os filmes se medem com o cinema e com o mundo: *Persona* é um filme de câmara, um *kammerspiel* de duas personagens, ainda que com janelas abertas ao mal, à miséria, às enfermidades do mundo. *Fight Club* é um filme global, que pretende questionar, contestar, destruir a ordem cultural, sacudir os alicerces de uma civilização, como se constata no plano final da demolição (na mente da personagem, talvez) da Babel contemporânea, das suas (im)potentes torres de ambição e glória.

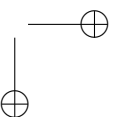
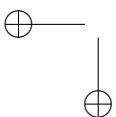
Temos então um filme de arte refletido especularmente num filme *mainstream*; entre ambos, encontramos um curioso vínculo de intertextualidade: em *Fight Club* talvez possamos vislumbrar vestígios de uma modalidade intertextual que o cinema de autor parece interditar ou esquecer, o *remake*. Como sabemos, não há *remake* como princípio criativo no cinema de autor; mas, em *Fight Club*, há elementos tão significativamente coincidentes com *Persona* que quase abrem a possibilidade dessa modalidade criativa. Há muito a unir estes filmes e muito a afastá-los. De maior subtileza são as ligações ao nível temático ou narrativo. De maior proximidade são as estilísticas e formais. Em





ambos, há momentos de cinema geracional, de imagens que se gravam, inscrevem, perduram na mente dos espectadores do seu tempo – e, certamente, a confirmarem-se obras-primas, na mente de espectadores futuros.

*Covilhã, maio de 2010*



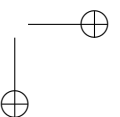
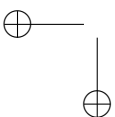




## 4. O feto astral e o monólito: alegorias, epifanias e transcendência em *2001 – A Space Odyssey*

Não é fácil explicar como, nem porquê, um filme imperfeito se pode tornar o filme preferido, e de um modo incomparável. É exatamente isso que me acontece com *2001 – A Space Odyssey*. É um filme desequilibrado – e não nos estamos a referir (apenas) à deriva narrativa, nem à ambiguidade semiótica ou à incerteza interpretativa. Estamos a falar da obra na sua dinâmica e na sua disposição: há partes excessivamente longas, partes discursivamente desnecessárias e partes tecnicamente datadas; no entanto, obviamente, tudo isto é superado por momentos de pura elevação espiritual, por incidências de sublime inquietação filosófica ou por rasgos de alienação visceral.

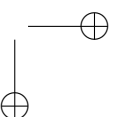
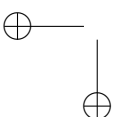
É um filme que merecia ser refeito; mas haverá visionário com segurança para tarefa tão arriscada? É um filme que não cessará nunca de ser inquirido; mas haverá teleologia ou hermenêutica que o possa estabilizar? É um filme que se abre ao infinitamente grande e ao infinitamente pequeno; mas não será que lhe falta a dimensão humana essencial, a emoção? Como se constata, poderíamos desdobrar as questões incessantemente. Aqui iremos colocar mais algumas. Nunca se esgotam. É uma odisseia imparável. Não se vislumbra pausa nem término. Apenas abismo filosófico e flutuação poética.





1. Alegorias e epifanias são ideias que não faltam nesta obra de Kubrick: lá encontramos, antes de todas, o enigmático monólito, raiz de muitas dúvidas metafísicas e mesmo humanistas; também o osso, esse esboço de sofisticação tecnológica que há de atirar o ser humano para o espaço infinito; ainda o computador HAL 9000, essa máquina quase humana, mau grado a sua estranha frieza; também a *trip* vertiginosa que atira o astronauta Bowman de dimensão em dimensão, e que na *criança das estrelas* se depara, encerra, revive, liberta, na transcendência. São figuras, objetos e episódios que alargam de modo inusitado a amplitude hermenêutica de uma obra que se estende para lá do entendimento racional ou da experiência inteligível. São marcos, limiares, sinais, interfaces da imensidão de significados com que a obra nos interpela umas vezes, convoca noutras e envolve em muitas. Há múltiplas expansões e condensações, níveis e tensões, dialéticas e fusões. Há o alfa e o ómega, o passado e o futuro, o denso e o extenso. De algum modo, quase poderíamos ver aqui uma ambicionada teoria de tudo: a confluência do subjetivo e do cosmogónico, do divino e do humano, do frágil e do majestático.

Esta tensão entre perspectivas, mundividências e cosmovisões muitas vezes inconciliáveis é simultaneamente fascinante e paradoxal: ora nos parece prometer sedutoramente a convergência e a compatibilização, ora vislumbramos a impossibilidade insanável de premissas e conclusões antagónicas. Possivelmente não encontraremos melhor ilustração desta tensão plural do que a eleição do filme pelo Vaticano como uma das obras maiores do cinema aquando da celebração dos 100 anos desta arte, quando a mais relevante instituição religiosa coloca um filme de um género prosaico e secular – talvez o mais deliberadamente secular de todos –, a ficção científica, entre as 45 obras mais relevantes da forma de expressão mais marcante do século XX. Fá-lo em função do seu valor artístico, é verdade, mas parece-nos que nesta obra, como em poucas outras, a estética e a ética, a temática e o estilo, são quase indestrutíveis. Trata-se de um filme cientificamente especulativo? Sem dúvida. E de um filme religioso? Com certeza. É um filme que ora nos leva pela lógica inexorável da ciência ora nos passeia pelo misticismo de uma aura religiosa; ora convoca uma espécie de paganismo alienígena, ora nos induz num monoteísmo inexorável; ora exponencia as teses evolucionistas, ora insinua um *masterplan* criacionista. Trata de um design cósmico, é verdade, mas cujo criador permanece insondável na sua natureza e na sua força, na sua forma e na sua função.





Perante estas inquietantes tensões, todas as posições se tornam instáveis, voláteis, frágeis, arriscadas: o ateu não consegue disfarçar o apelo da transcendência, o racional não consegue resistir ao espanto da metafísica. Somos colocados numa ponte, num limiar, num vínculo, numa passagem: entre a poesia e a filosofia, entre a tecnologia e a natureza, entre a arte e a teologia. O próprio monólito pode ser uma e muitas coisas: artefacto ou alegoria, matéria ou emanção, imanência ou transcendência, mandamento ou epifania. A própria viagem é múltipla e as suas figuras, imagens e sons são variados: é uma odisseia interior e exterior, uma odisseia do monólito e do espectador, uma odisseia da inteligência e do universo; uma ode à imagem e um canto ao infinito. Quase podemos ver, se olharmos de um certo ponto de vista, o ancião-arquiteto de William Blake; se olharmos de outro, descortinamos as fases darwinianas da mutação *sapiens*. Porque, se formos espectadores crentes, podemos acreditar que todas as viagens nos conduzem ao Seu encontro e todas as imagens nos apresentam a Sua face. Se formos espectadores conscientes, sabemos que todas as viagens nos conduzem a nós mesmos e que todas as imagens nos devolvem a nossa própria multidão. Podemos acreditar numa fusão cósmica – a derradeira transcendência – que a todos espera, ou podemos entrever uma solidão intrínseca – o nirvana intangível – em que cada um se plasma. Mas poderia tudo isto ser ao contrário. Porque a viagem aqui ocorre em mosaico ou salto: no espaço e no tempo, na arte e na filosofia, na religião e na antropologia, na tecnologia e na mente.

2. Uma segurança cosmogónica parece vir-nos de tempos imemoriais: no princípio era o verbo. A ser assim, teria havido um princípio. Mas uma suspeita clássica nos diz: *in media res* – começamos no meio das coisas. Não sabemos, portanto, nunca, como as coisas começaram. O que é o mesmo que dizer que não sabemos se começaram. Para tanto não nos chega o entendimento: não temos informação. Num mundo saturado de *data*, falta-nos constantemente o fundamental: o fundamento, a origem, a causa. Toda a tecnologia não nos aproximou muito mais da verdade do que lendas e mitos constantemente compilados e renovados.





Não sabemos, portanto, se a Alvorada do Homem é um início ou um *flash-back*. Sabemos sim que há algo de romântico e ao mesmo tempo de árido nesta sequência. Há o romantismo de um mundo que se abre à nossa contemplação como que pela primeira vez, uma alvorada em que o mundo se desvela como se Caspar David Friedrich ou William Turner nos emprestassem os olhos para o ver. Há um mundo que se revela por detrás de um manto de vermelho ou dourado. Há uma paisagem. Uma paisagem para ser explorada, ainda (ou já) sem ninguém, sem movimento, sem vida, um mundo criado e imenso, de uma imensidão que quase esquecemos. Um mundo de silêncio e quietude que é tanto uma potência absoluta como uma plenitude fechada. Um silêncio e uma quietude que quase já esquecemos. Por isso podemos pensar em Godfrey Reggio e no seu olhar sobre um mundo que se mostra a existir na medida em que o contemplamos, na trilogia *fQatsi*.

Antes da humanidade não é certo que haja mundo. Há espaço e há tempo. Há silêncio e há pausa. Há existência, mas nada assegura que haja essência. Este mundo, pré-humano, não é ainda semiótico, nem ético, nem narrativo, nem alegórico. É apenas material. Ainda não conhece signos porque se faz de rotina. Ainda não conhece juízos porque se faz de união. Ainda não conhece história porque se faz de harmonia. Ainda não conhece códigos porque se faz de evidências. Este mundo há de ser humano, quando a força, a violência, a dissensão, o conflito surgirem. Esse será o pecado epifânico, a origem do bem e do mal: um osso não é um osso não é um osso. Um osso pode ser a origem de toda a antropologia, de toda a ciência que ao homem pode caber e de toda a tecnologia de que pode precisar. O génesis é uma categoria tanto cósmica como antropológica. É um momento que emana em várias direções, que se desdobra em várias dimensões: a origem do cosmos, a origem da vida, a origem do humano, a origem do técnico, a origem do sentido, a origem do mundo, a origem do divino, a origem do destino. De tudo isto trata este filme. E de cada coisa imbricada ou sobreposta na outra: é preciso cosmos para surgir vida, é preciso vida para aparecer o humano, é preciso o humano para surgir a técnica, é preciso a técnica para revelar o sentido, é preciso o sentido para compreender o mundo, é preciso o mundo para presenciar o divino, é preciso o divino para pensar o destino, sendo este mesmo a origem de si próprio. E todas estas origens têm apenas uma causa e um motivo: o infinito, o absoluto, o transcendente, o inominável. É essa a viagem. Tomemos





o caminho da fé ou da razão, o nosso destino é sempre a origem. No final, seremos sempre, alegórica ou literalmente, crianças do cosmos.

3. *2001 – A Space Odyssey* é um filme sobre mutações e metamorfoses, evoluções e ruturas, etapas e limiares. É uma odisseia, uma viagem, um tráfego: de ideias, de estados, de figuras, tanto no filme como no espectador. É também um filme sobre eras ou idades. É um filme onde cabem muitos tempos e, no limite, todo o Tempo – logo, também, nenhum tempo. É um filme que estende, condensa, retorce, funde, anula o tempo. É um filme que descreve, mas também que desdenha, para não dizer que destrói, algumas das categorias mais cómodas do pensamento: a linearidade, a certeza, a lógica, a crença. É, também, um filme sobre momentos críticos, decisivos, irreversíveis. São momentos que sintetizam idades.

A primeira idade é a do mundo. Já a ela aludimos: houve o *big bang* ou o *fiat lux* e apanhámos o mundo como uma superfície e um tom – uma superfície porque é um mundo ainda sem a textura do humano, da relação deste com a natureza, sem a textura da técnica e da cultura; e um tom porque adivinha-se a monotonia dos dias que passam sempre iguais, inabaláveis, circulares. É um mundo em espera, de uma alvorada técnica que irrompa e que apresente o mundo ao homem, que inaugure a idade da máquina. Essa irrupção há de levar o homem à saída: de si mesmo, do seu lugar, da sua fronteira; e lançá-lo-á em várias outras dimensões: neural, subjetiva, física, metafísica, cibernética, quântica, lunar, sideral, estelar, cósmica. E trará: a guerra das estrelas e a cibercultura, a matriz e os exterminadores. Depois haverá a idade de deus: o infinito que se abre com a morte ou a metamorfose, que contrai ou estende a consciência para lá do quotidiano ou do prosaico, atirando o humano para a transcendência sem tempo, a pura eternidade.

Há ainda uma segunda cronologia: a da imaterialização crescente. O homem sempre sonhou com a imponderabilidade: tudo o que é elevado é melhor: a mente melhor que o sexo, as mãos melhores que os pés, o céu melhor do que a terra, o paraíso melhor do que o inferno. Sempre sonhou excluir-se da gravidade térrea, e saltar, voar, escapar. Por isso falamos de velocidade de escape, uma velocidade que nos permita esticar o nosso universo, atravessar os limites que nos prendem. O fascínio pela aeronáutica e a aviação, pelos anjos e pelos super-heróis, pelos futuristas e pelos atletas, para isso mesmo remetem: o sujeito humano quer separar e afastar-se da natureza, sublimar-se:

*Livros LabCom*



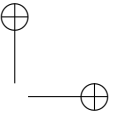


a aerodinâmica e a cosmética, a música e a dança, a ginástica e a meditação são algumas das vias. O homem só suporta a natureza contrariado, sofrendo: a dor provém da natureza e lembra-nos o peso, a massa, a densidade da existência. O homem quer sempre aligeirar-se, mesmo sabendo da sua condenação à dor, mesmo tendo consciência da *gravitas* inexorável da vida adulta. Por isso, sempre que pode, ele sonha: separar-se da natureza sendo primata, separar-se dos primatas sendo homem, separar-se da humanidade através da máquina, superar a máquina através da informação, separar-se da informação através da ideia, separar-se da ideia através de deus. Esta passagem da gravidade à leveza, do aprisionamento à libertação, encontramos-la de forma metafórica exemplarmente ilustrada no *raccord*/eclipse que assinala a passagem da idade da natureza para a idade da técnica. Nesse momento, ele liberta-se das forças telúricas e aspira à transcendência. É aqui que começa a odisséia da libertação que culminará na metamorfose final; é aqui que passamos de uma tecnologia arcaica que é ainda apenas experimental e projetual para uma tecnologia prospectiva e avassaladora, capaz de tudo conquistar. É um salto sem par, um salto de mundividências e potências.

4. A obra de Kubrick é também sobre o nascimento da vontade, que é, como quem diz, o nascimento do bem e do mal. É, por isso, também, em certo sentido, um filme sobre o nascimento da humanidade. Um filme que nos diz, politicamente, que o homem quer ser livre, quer escapar da natureza, do peso, do fardo da existência terrena – e nesse sentido seria um filme liberal –, mas que nos diz também que a luta de classes é intrínseca à humanidade – o poder, e a sua forma mais radical, a violência, provém de uma supremacia tecnológica que é, também, uma supremacia ideológica, que é também um atentado contra a própria humanidade: aquele que para ser livre exerce a violência é aquele que é incapaz de compreender o sentimento alheio, e esse é aquele que ainda se mantém aquém do limiar de humanidade, aquele que esmaga o crânio de um bovino para lá de qualquer justificação, aquele que na gratuidade da violência pressente um êxtase libertário.

A relação com a violência e com o poder é aqui tratada cinematograficamente através da evocação mais ou menos explícita da famosa sequência final da *Greve*, de Eisenstein, quando a metáfora do abate dos grevistas renuncia o grito de revolta das classes oprimidas de todo o mundo. No filme do cineasta soviético trata-se de acordar e descobrir: o processo de opressão e de-

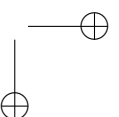




sumanização em curso precisa ser contrariado; no filme de Kubrick trata-se de acordar e descobrir: a virtude técnica vem acompanhada do vício da violência. As próteses são alvíos e potenciações dos órgãos ou dos sentidos humanos, mas são igualmente armas letais. Que vejamos em *slow motion* e com melodia majestática o momento dessa descoberta diz-nos bem da vontade régia que acomete o homem de cada vez que se confronta com a sua própria potência técnica: rei do mundo, governante de galáxias, senhor do universo. Aqui, quando a harmonia dos grupos é interrompida pela rivalidade dos *gangs*, não podemos deixar de ver todos os fundamentalismos ou perversões a acorrer à mente humana.

O que está aqui em questão parece ser: que a bestialidade nos perfaz e talvez nunca seja excluída, pois se ela eclodiu lá atrás, num passado remoto, poderá bem manifestar-se perpetuamente, não num futuro distante, mas em todos os futuros prováveis; que toda a descoberta (da inteligência, da técnica, da violência, da paixão) se refletirá num apogeu, mas que se a origem é indeterminada, o apogeu é incerto, seja apocalíptico ou místico (e poucos filmes são, aparentemente, tão anti-apocalípticos como *2001*); que o desconforto da terra e das suas poeiras, das suas sujidades, das suas lamas, tem, como espelho, nos confins miraculosos e inexplicáveis do universo, a sua face luminosa, eventualmente beatífica, quem sabe salvífica, talvez eterna; que as lutas de *gangs* capazes de chacina e terrorismo podem bem conhecer uma elevação mágica num ballet galático que junte ossos, naves, planetas, monólitos e fetos astrais, todos figuras e alegorias de uma humanidade que se estende para lá do universo.

Esta humanidade irresolúvel, inquieta, incapaz de se fixar na sua própria definição, natureza ou essência, só pode sonhar a sua própria superação: o feto astral, a *starchild* com que fecha o filme, é a esperança de um destino irredutível ao niilismo, mas que nem por isso deixa de reduzir a existência a um limiar vazio ou a um vazio limiar. É nesta alegoria que a humanidade encontra o apaziguamento: os desejos que não se cumpriram não restam, as frustrações que iraram estão agora esvaziadas de raiva, as carências que agonizaram são apenas invólucros transparentes de otimismo. Precisamente naquela criança que ainda não é sentimento e já não é sentimento, ainda não é emoção e já não é emoção. É apaziguamento porque se confunde com o universo e sobre ele pode mandar, o pode dominar – deus, capaz de criar e de castigar, da





luz e da treva, do zero e do um. Deus onipotente, deus categórico, deus misericordioso, deus cibernético.

5. Um filme que tanto trata do espírito e tanto aborda o tempo, não poderia deixar de ser, igualmente, um filme do ou sobre o seu tempo. É um filme que parece tomar e refletir ideias que perpassam o mundo e a era em que foi criado. Se pensarmos no ambiente artístico dos anos 1960, facilmente podemos constatar a presença, subtil mas decisiva, de várias formas, ideias, conceitos, percepções, sensações próprias desta época. Se muitas vezes foi dito que o filme possui uma propensão claramente abstratizante, ele insere-se de forma perfeita no sentimento comum da arte de então, mas também de uma tendência que podemos fazer remontar a Mondrian, a Kandinsky ou, sobretudo, a Malevitch, ou mais remotamente ainda aos impressionistas ou a Turner. Mas foquemo-nos em Malevitch por breves momentos: no infinito de uma tela negra (*Quadrado Negro sobre Fundo Branco*, de 1915) quis ele vislumbrar e partilhar a empatia mística do ícone religioso, a pureza de uma contemplação e uma comunhão para lá de figuras ou palavras; ora, é ainda a essência dessa tela negra que encontramos no infinito escuro do universo de *2001*, apenas perfurada por mínimos pontos de luz, da mesma forma que as rachas da tinta texturizavam a obra de Malevitch. E é essa tela negra que vislumbramos igualmente na densidade monocromática do monólito com que Kubrick resolveu simbolizar a inteligência humana ou cósmica, dependendo do ponto de onde se olhe. Há, portanto, uma parte da arte no filme: um fundo estelar, um quadrilátero negro, a matéria superada, a ideia supematizada. Estamos no âmbito da espiritualidade e da abstração, numa zona onde geometria e fé se parecem equivaler ou, pelo menos, dialogar.

Esta proximidade entre espiritualidade e abstração, geometria e religião, encontra outros *links e raccords* ao longo do tempo das artes e nas artes do tempo: nas monumentais e planas pinturas que Barnett Newman apresenta a partir do final da década de 40 e durante as décadas de 50 e 60 ou nas *abstract paintings* da primeira metade da década de 60 de Ad Reinhardt. Estamos no âmbito do expressionismo abstrato, do minimalismo e da arte conceptual, todos eles movimentos em que o reducionismo das formas à sua pura perfeição ou mesmo à sua superação material é o mandamento poético. Nuns casos, lá encontramos a densidade da matéria, mas cingida às suas formas mais elementares e depuradas: vejam-se os blocos de Carl Andre, de Donal Judd ou







de Richard Morris; noutros casos, é a luz que parece querer significar a pura expressão sensorial, espiritual ou subjetiva, como acontece com os *neons* de Joseph Kosuth ou de Bruce Nauman e com as fosforescências de Dan Flavin. Noutros casos é o translúcido e o matérico, o luminoso e o volumoso, que parecem coexistir: é isso mesmo que constatamos nas esculturas de luz de James Turrell, em *Afrum 1 (White)*, de 1967, ou em *Prado (white)*, do mesmo ano, ou nas esculturas transparentes de Hans Haacke (*Wave*, de 1964, ou *Condensation Cube*, de 1965). A evocação destes dois últimos casos é tão mais interessante quanto, se é certo que o monólito no filme é um bloco negro, no livro de onde este é adaptado trata-se de uma coluna transparente.

Não estranhemos, pois, este excuro efetuado pelas formas de representação artística da época em que o filme foi concebido: desde que se lançou na senda do empirismo perceptivo e abandonou a religiosidade dos temas (da antiguidade ou do cristianismo), a pintura e as demais artes afastaram-se de deus, mas apenas para o reencontrarem numa espécie de platonismo que faz da forma geométrica pura a experiência mais íntima e intensa de comunicação humana e de comunhão espiritual. A arte conceptual não quer mais do que avançar ao Seu encontro, ao encontro do que não se vê, do que não pode ser dito (mesmo se nada pode existir fora da linguagem), numa busca inevitavelmente condenada pela ideia antes da matéria, fora da matéria, puramente mental, embrenhada na linguagem e apenas nesta. Seja conceptual ou abstrata, figurativa ou expressionista, clássica ou iconoclasta, realista ou simbolista, toda a arte é perpassada pela Sua linguagem. Se Ele não pode ser dito, cada um di-lo-á à sua maneira: tangível ou intangível, geométrico ou orgânico, indecيدido ou impreciso, incognoscível ou oculto. É da arte a Sua linguagem, a Sua potência, a Sua verdade. Potência de verdade: fé.

Uma fé que ilumina. Ora, se quisermos levar mais longe o jogo alegórico e simbólico, não podemos deixar de notar que a redoma de luz que envolve e aureoliza o feto astral no final do filme bem pode vincular-se ao momento em que a luz entra efetivamente (enquanto matéria e não apenas enquanto motivo) no mundo da arte, com as já aludidas incandescências de Dan Flavin, as projeções de James Turrell ou os *neons* de Kosuth e Nauman. Se a Sua imagem foi sempre radiosa, a arte tornava-se por esta altura não apenas o absoluto geométrico, mas também a matéria-forma e a figura-luz, uma ciência feita de ângulos retos e linhas direitas, uma arte mínima, minimal, do mínimo; no filme, por seu lado, temos a esfera perfeita, a esfera que, não sabemos ao





certo, flutua ou emerge, se estende ou é rodeada. Na eternidade, não há horizonte nem bússola nem mapa. O feto e nós com ele somos cercados pela Sua presença, monumental, absoluta, como o somos na imaginação contemplativa de um quadro de Mark Rothko ou Jackson Pollock, ou no azul de Yves Klein, do qual, quase poderia forçar-se uma epifania, parecemos ver reflexos no monólito que vagueia na noite sideral. Assim, as formas cósmicas e as formas geométricas parecem fechar-se umas sobre as outras quando se trata de pensar a absoluta pureza das ideias humanas e das ideias divinas.

6. Poucos filmes como *2001 – A Space Odyssey* nos colocam uma das questões essenciais do cinema de forma tão contundente: o que nos podem mostrar as imagens? A esta, necessariamente, corresponde uma outra: o que podemos ver nas imagens? A abertura em que o filme se oferece ao espectador há de levar-nos necessariamente a concluir aquilo que uma primeira intuição nos diria: estas perguntas não são a mesma com diversas formulações. Cada uma delas coloca-se de um lado da experiência fílmica: o lado do realizador e o lado do espectador. Que estes lados confluam na obra cinematográfica em si é o motivo porque a ela sempre voltaremos para nos inquietarmos ou apaziguarmos. Quando as imagens excedem a potência do meio, das convenções ou das expectativas e nelas irrompe o inaudito ou o inefável, estamos perante a epifania. A epifania seria, assim, o momento em que as imagens rasgam o impossível; ou em que o impossível rasga as imagens. É o momento da revelação. Isso mesmo podemos constatar no feto astral ou na *trip* derradeira, mas também, ou sobretudo, no monólito. E o que é esta epifania materializada no monólito? Oficialmente, seria uma espécie de alienígena tábua do saber, emanção do intelecto, treino da mente, resumidamente, o legado extraterrestre da inteligência. Mas podemos recusar esta leitura alienígena e trazê-lo para terreno humano: ele seria a geometria simbólica do humano, a perfeição formal da razão humana, a depuração extrema da abstração lógica. Ou, se quisermos afastar-nos de novo do humano, ele pode ser o milagre, a magia, o mistério, o sinal, o avatar da presença divina, o elemento beatífico do design. Na sua estranheza, e pelo seu insólito, ele seria o outro lado da natureza irregular de rochas e nuvens ou da capilaridade bestial de símios e demais animais.

O monólito pode ser, portanto, uma das muitas portas em que se abre o filme: ao humano, ao alienígena, ao sagrado. A parte do sagrado é uma das aberturas mais estimulantes do filme, e precisamente por ser um filme, ou seja,





porque nos permite revisitar ou especular sobre a ligação do cinema ao divino – e, na sua forma secular, ao metafísico. O filme, parece-nos, contém uma espécie de esperança teofânica, e nesse sentido poderíamos falar de uma fil-mofania, do cinema como veículo de acesso à dimensão religiosa. Na química das imagens teríamos então uma espécie de alquimia. Na majestade da grande tela – e este é consensualmente um filme para o ecrã grande, pois mesmo este não permite ainda alcançar a sua enorme desmesura – encontraríamos a revelação: a teologia aplicada à luz de um ecrã.

Por outro lado, se o rigor teórico e conceptual ou as suas convenções semânticas talvez não nos deixem falar, em rigor, de um filme antropológico, a verdade é que é da antropologia, do estudo do homem, das suas manifestações ou essências, que aqui se trata; pois se é do início (e do fim) da humanidade que aqui nos ocupamos, como não ver em *2001* um filme antropológico? Mas demitamo-nos, por segurança teórica, de falar de um filme antropológico. Falaremos, ainda assim, de um filme filosófico, e nesse sentido, de uma possível *filmosofia* que o atravessa: um filme que, por vias alegóricas – ou místicas –, se aproxima de uma teosofia, de um conhecimento de deus. Mas podemos ainda tomar para o filme um outro enquadramento: um filme-ensaio, um filme-tratado, um filme-teoria. Um filme para compreender tanto o humano como o próprio cinema. Porque é um filme que nos convida a teorizar o cinema, a ensaiar ou insinuar uma teoria do cinema e mesmo uma teoria da imagem: uma imagem religiosa, pela busca de deus em que se e nos coloca; uma imagem transcendente, pela expansão que procura na criação cinematográfica e na percepção do espectador; uma imagem visionária, pela espetacularidade dos efeitos visuais que propõe; uma imagem solene, pela reverência a que convida ou submete o espectador; uma imagem longa, pelo tempo que dedica a cada momento, a cada movimento, a cada gesto, desse modo nos adentrando na categoria das imagens contemplativas, pela *durée* esculpida e pela imersão mística; uma imagem gloriosa, pelo sublime ascensional a que nos conduz; uma imagem enigma, pelo indecifrável que encerra e que nos desafia; uma imagem invisível, porque nunca antes vista e porque deixa sempre algo em fora-de-campo, e nesse sentido tomando a imagem invisível como a imagem mais pura. A imagem pura seria a imagem do fora-de-campo absoluto em algumas das suas declinações possíveis: o nascimento e a sua equivalência conceptual, a imanência; a morte e a sua equivalência hipotética, a transcendência. Este duplo fora-de-campo aplica-se tanto à dimensão individual como

*Livros LabCom*



coletiva: o nascimento de cada um e o nascimento da espécie, a morte de cada um e a morte da espécie. Antes do surgimento do monólito e depois do *fade* do feto astral estão esses fora-de-campo insondáveis: o que nos antecede e o que nos sucede, e as suas metamorfoses.

Neste filme podemos ainda encontrar ligações entre o cinema e as diversas dimensões em que se jogam as suas representações. Sentimo-nos, por isso, tentados a encontrar vínculos entre o filme e outras obras que, parece-nos, colocam questões similares ou, pelo menos, cúmplices, em diversos níveis. Numa primeira instância falaremos do humano, depois do divino e por fim do maquínico. Para quem quiser ver no feto astral o grande plano, o close-up, de toda a humanidade, não podemos deixar de evocar outras experiências – anteriores ou posteriores à obra de Kubrick – onde o humano ou a sua espectacularidade foi experimentada ou testada cinematograficamente. Pensamos nas figuras dos *tableaux vivants* de *O Último Ano em Mairénbad* e no seu hieratismo emudecido; pensamos na (con) fusão identitária de *Persona*; pensamos no *deadpan* incomunicável da trilogia de Antonioni; pensamos nos *screen tests* informalmente desveladores de Warhol; pensamos nas faces em devir-pranto de *Shirin*; ou mesmo nesse rosto sonoro que é *Blue* de Derek Jarman.

Também ao divino o cinema tentou aceder mais do que uma vez, para além da plenitude onde *2001* nos parece descansar: o cinema procurou as impossíveis evidências do divino, seja nos seus fantasmas, nas suas evocações, nas suas ausências, nos seus milagres, nas suas relações, nas suas assombrações – ou em tudo isto ao mesmo tempo. Bresson no seu encontro com o inesperado; Dreyer no *suspense* salvífico em *A Palavra*; Pasolini na informalidade estilística do *Evangelho segundo São Mateus*; Tarkovski nas mais diversas instâncias (autobiográficas, científicas, miraculosas). São outros caminhos, outras esperanças. Nuns casos trata-se de esperar no caminho, noutros de caminhar na esperança: pela arte do invisível, pelo caminho do inacessível.

Mas também ao cinema das máquinas podemos ligar *2001*. O filme foi feito no período em que o cinema e o computador começam a articular-se e as máquinas parecem falar uma nova linguagem cinematográfica, pura, primordial, ontológica. Não já – mas seguramente ainda na sequência de – as sinfonias e andamentos geométricos de Ruttmann, Eggeling, Richter ou Fischinger dos anos 20 e 30, mas os mantras, as metamorfoses e os crescendos abstratos de John Whitney (ver *Catalogue*, de 1961, recolha de trabalhos dos anos anteriores, por exemplo), de Jordan Belson (ver *Allures*, de 1961), de



Ken Knowlton (ver os *Poem Fields* dos anos 60), de Lillian Schwartz (ver *Pixillation*, de 1970, ou *Mutations*, de 1972) ou de Stan van der Beek (ver *Symmetricks*, de 1972). A isto acrescentam os primeiros ensaios da Bell Labs com imagens animadas em 3D ou a invenção e aperfeiçoamento do laser desde inícios dos anos 60. Por aqui podemos, mais uma vez, ter a esperança de contextualizar algumas das imagens mais fortes de *2001*: a *trip* final, e de uma forma mais discreta e indireta, o monólito e o feto astral.

7. A poucos filmes – e a poucas obras de arte – parecem convir tantos conceitos filosóficos como a *2001*. Desde logo a metafísica – ou não fosse a metafísica a ficção científica da filosofia. Depois a ontologia – e o que mais do que a essência do ser nos mostra o monólito? A seguir a teleologia – não é a finalidade em potência da humanidade aquilo que encontramos na elipse milenar do osso? Ainda a fenomenologia – não é a morte e renascimento de Bowman o mais extraordinário fenómeno humano/cósmico? Inevitavelmente, a teologia – não é da procura do homem em deus e de deus no homem que a filosofia (como a religião e a arte) sempre se tem ocupado? O *travelling* final adentrando o escuro do monólito em direção ao diáfano e ao translúcido da redoma infantil não é precisamente uma fusão do material e do imaterial, do corpo e da alma, do humano e do divino, do secular e do eterno? Acende-se por ali, por aquele portal, ao domínio das ideias perfeitas, puras, absolutas: uma imensidão que nos lança no sublime e no incomensurável do ser e do não ser, e do estar a ser.

A *starchild* com que nos deparamos é uma alegoria que re-liga, que funde o uterino no sideral. Se olharmos com atenção o que temos na alegoria final? A mónada e a totalidade. A unidade. Em que medida? Incomensurável, precisamente: uma nova humanidade ou um novo sujeito, não sabemos. Incerteza no princípio e princípio da incerteza: ele ou Ele é a mera ideia, a mais elástica, a mais potente, pois que a todos toca, em minúcia subjetiva. Ele é o portal para o infinito, um monólito, uma nova dimensão: simbólica e cósmica. Depois uma nova escala: o ventre maior que um planeta, uma nova matéria no cosmos e uma nova geometria do humano e do planetário. Naquela esfera de luz, a mais pura das ideias, o feto-deus numa redoma: Ele é uma zona de abrigo. É, pela sua escala universal, uma película que tudo recobre de divino – por isso, é um filme panteísta. E, assim, o espectador, mesmo sentado, ajoelha. E deseja ser feto constante, renascido de força. Deseja um deus portátil,

*Livros LabCom*



companheiro, viandante, que equalize as escalas do humano e do infinito. E espera com ele, em cada lugar e a cada momento, encontrar o fim, de si e do mundo: não em apocalipse, mas em silêncio.

Mas, então, estamos no domínio da filosofia ou da religião? Se há filme que revela como quase indestrinçáveis estas duas dimensões é este. Porque ele também nos inquire: superado o homem, o que vem depois do fim? Deus? Ou, mais antropocentricamente, o super-homem? Superman ou Dr. Manhattan? Ou o regresso dos antigos: os titãs? Ou o pós-humano, a *Matrix* e o seu messias, Neo, o novo, o que renova? Ou mais evolucionariamente os mutantes: X-Men? Ou o Iron Man? Ou, pleno de poder imperial, um novo Napoleão que tudo domina, cria e destrói, no tríptico final do filme de Gance, esse nome e sonho de filme nunca concretizado por Kubrick? Ou, quando o universo se fecha sobre o ventre, é um outro menino, super-herói supremo, Jesus, esse mesmo, que ali entrevemos? Ou é apenas um avatar evocado por Zaratustra? Ou um eterno retorno, um *flashback*; ou um *flashforward* para um novo *big bang*? No céu, a transcendência; no útero, a Glória; na película, a Graça – que é interior e é fílmica e é estelar. Este filme é um poema sinfónico, mas é também um épico silencioso. Na sinfonia cabem todas as orações, na poesia a indecidibilidade: simultaneamente feto (humanidade), avatar (tecnologia) e anjo (religião).

Para este filme, como é fácil constatar, não chega a filosofia como não basta a religião como não é segura a antropologia como não é definitiva a arte. Quando, no final, a viagem estabiliza e se detém em pausa e em silêncio, estamos em plena oração, confrontados com o sublime do ícone e convocados para o reconhecimento da arte pela fé (ou da fé pela arte). Estamos no regime da solenidade: a escala do majestático acomoda-se na beleza da simplicidade. Então, o figura irrompe no fundo e atrai-se à vastidão: um no outro, um com o outro: signo adentro do significante adentro do significado: o mais próximo de deus que se pode chegar: a imagem da vida, nas fotografias de *A Child is Born*, de Lennart Nilsson, em 1965: "uma explicação científica de deus", nas palavras do próprio Kubrick.

Se avançarmos, percebemos que em *2001* tanto a Graça como a cinefilia se repartem em igualdade: uma parte de ficção científica, uma parte de fantasia, uma parte de realismo, uma parte de idealismo. E tudo resumido e suspenso, protegido por uma película conceptual, uma esfera-ventre, um casulo, uma casa. Se avançarmos um pouco mais para lá do filme, vemos que desta ima-



gem final basta um passo: para o inefável, para o intangível, para o invisível. Se fosse medieval, o halo que vemos seria um fundo dourado; aqui, a aura do futuro é luz pura. Se pudéssemos ver em múltiplas lentes, perscrutaríamos à vez ou em simultâneo: a plenitude extática da fé e o vazio promissor da percepção. Mas, ainda assim, ainda não saberíamos onde estamos. O que vemos está dentro Dele, e é lá que nos aconchegamos. Há uma parte de agnose e faz-nos esquecer: isto é simplesmente um filme. Há uma parte de sagrado e lembramo-nos: isto é ascensão. Há uma parte de fé e sabemos: isto é o futuro. Não a eternidade, apenas o futuro. Mas o futuro é o ecrã da eternidade. E a eternidade é apenas mais um fora-de-campo absoluto: a totalidade da ausência. Não vacilemos: esta película de luz é um futuro, um ventre da Sua Graça.

8. Sem tempo nem espaço: é assim que imaginamos todas as viagens ao infinito. Este é um filme de uma viagem que não parece ter partida nem chegada, nem origem nem regresso. Parece que viajamos em todas as direções, parece que não nos bastam todas as dimensões, parece que estamos sem presente nem passado, nem antes nem depois. E parece que não há corpo nem mente, nem idade nem mapa nem genealogia. No final parece que o fenómeno mais premente é a mais pura epifania: um feto-mundo, um halo-universo. Não há velho nem novo, como nos diz a sequência final. E, se virmos bem, as mais decisivas ontologias com que nos confrontamos são as mais opacas, ilegíveis, insondáveis, puras aporias, para lá de qualquer horizonte de eventos, de qualquer cena das origens, de qualquer *fiat lux*, de qualquer *no início era o verbo*. Até porque o final do filme parece confirmar uma evidência tantas vezes esquecida: a explicação do passado só pode ser encontrada no futuro, toda a teleologia se curva sobre si mesma e nos revela o ancestral: o universo, a vida, a inteligência, a linguagem, a subjetividade, a morte. Se o monólito aparece ao Observador da Lua durante o sono, este é tanto um sono físico como metafórico: uma inspiração, um sonho, uma intuição, uma epifania – a linguagem ou a matemática ou o mito não são mais do que isso, uma dimensão opaca sem origem conhecida e sem teleologia previsível.

Este filme desenha um arco ou um ciclo ontológico e antropológico, uma curvatura que liga o início da espécie e o fim do indivíduo, feito de metamorfoses em diversas escalas, ora mentais, ora corporais, ora cósmicas. Se nos habita uma fé no humanismo, no iluminismo, no racionalismo, na ciência,

*Livros LabCom*





dispensamos sem grande pena ou esforço a intervenção extraterrestre e substituímos o assistencialismo alienígena pelo evolucionismo naturalista. Pode ser que esta arrogância, esta *hybris*, nos custe caro e nos dê a noção da nossa verdadeira impotência, da nossa incapacidade de provar cientificamente qualquer teoria sobre a humanidade, sobre o universo ou sobre tudo. Ou, quem sabe, talvez em vez da recusa de uma perspectiva em favor de outra, nada tenha de ser preterido e, confiando numa nova possibilidade de análise da *trip* final, possamos fundir diversos pontos de vista, numa espécie de *mise en abyme* que vai oferecendo uma após outra, uma sobre outra, uma dentro de outra, as várias hipóteses hermenêuticas do filme, das suas alegorias, do humano e do religioso.

Entremos, então, por uma última vez, no *stargate*: a *psicadelia* que nos inunda, feita de brilhos, auras, gráficos, auréolas, galáxias, é contemplada de um ponto de vista subjetivo, o ponto de vista humano, aquele que desde a perspectiva renascentista nos habituámos a tomar como nosso. É, por isso, uma viagem autenticamente humana, já que a perspectiva renascentista nos tirou do olhar divino das hierarquias para nos dar o olhar racional do ser humano. Mas esta viagem não é meramente humana, subjetiva: ela leva-nos ao encontro da perecibilidade, da morte, da metamorfose, do renascimento. E quando transcendemos a percepção, já não sabemos: é o homem a ocupar o lugar de deus ou deus a ocupar o lugar do homem? O derradeiro encontro é com deus, com o universo, consigo mesmo ou com todos? Com os passados ou os futuros? As perspectivas e as escalas parecem, sempre, (con)fundir-se no penúltimo plano: o planeta e o útero. Ou então, mais uma vez resvalamos, e a toda a hora este filme convida a isso, para a indefinição, e acreditamos que a viagem é o desígnio último e inelutável do humano, sempre em trânsito, sempre precário e vulnerável, mas cheio de potência, sem tempo e com um novo tempo à sua espera, num fio de eterno retorno, em que a parte e o todo, o subjetivo e o divino, nunca se destrinçam.

*Covilhã, dezembro de 2014*







## 5. Olhar para o lado: imagens extremas no cinema *gore*<sup>3</sup>

### Introdução

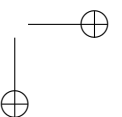
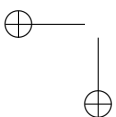
Ao longo da sua história, o cinema conheceu diversos regimes (éticos, mas igualmente discursivos) de visibilidade. Entre o início da década de 1930 e o final da década de 1960, vigorou, no cinema americano, aquele que se poderá considerar um dos mais determinantes da sua história, o chamado Código Hays ou Production Code. Atravessando todo o período clássico do cinema americano, e constituindo-se este como modelo exemplar e dominante, aquele código – que consistia num conjunto de premissas autorreguladoras para os estúdios de produção – pode ser entendido como uma espécie de paradigma estilístico e temático primordial das representações cinematográficas, não só nos EUA, mas igualmente a nível mundial.

O que se pretende neste estudo é averiguar de que modo as figurações cinematográficas se ocuparam de temas controversos, como a representação da violência e das suas consequências, e quais as modalidades discursivas fundamentais em que tal ocorreu e ocorre. Nesse sentido, procuraremos esboçar uma distinção fundamental entre os modelos de representação durante o período de vigência do Código de Produção, por um lado, e desde o seu desaparecimento até à atualidade, por outro.

A eleição deste tema prende-se com a constatação da existência, nas décadas recentes, de uma quantidade crescente de obras que fazem da apresentação

---

<sup>3</sup> Este texto resultou da comunicação apresentada no XI Encontro Internacional da Socine, que teve lugar na PUC-Rio de Janeiro, de 17 a 20 de outubro de 2007.





de situações de violência extrema a matéria das suas narrativas e das suas estratégias discursivas. Tomaremos como caso exemplar aquilo que na produção crítica e mesmo teórica se designa por cinema *gore*, um género cujo propósito criativo e comunicacional se centra precisamente na representação imagética das mais extremas consequências da violência.

Estruturalmente, dividimos este estudo em três momentos fundamentais: num primeiro momento, procederemos a algo próximo de uma breve arqueologia do *gore*, nas diversas áreas artísticas e em diferentes épocas; num segundo momento, ocupar-nos-emos da contraposição entre os regimes discursivos vigentes durante o Código de Produção e após este; num terceiro momento, proporemos algo como uma introdução ou esboço de uma teoria da abjeção.

## Uma arqueologia do *gore*

Ainda que, no contexto da história geral do cinema, dificilmente alguma obra de cinema *gore* esteja em condições de integrar o cânone das grandes referências artísticas, tal não deve iludir a sua relevância para uma espécie de história alternativa da sétima arte, a qual abrangeria, sobretudo, alguns dos chamados filmes de culto, em muitos casos próximos da *trash culture* ou de fenómenos de *exploitation*, aquilo que em português se poderia designar no discurso crítico, popular ou mediático, de forma informal, por cinema ‘xunga’ ou sensacionalista. De algum modo, podemos ver nesta forma alternativa de criação cinematográfica uma contraposição cultural aos valores de referência convencionais da sétima arte: no lugar da erudição encontraríamos o lúdico, no lugar da gravidade, encontraríamos a provocação, no lugar da reverência, encontraríamos a paródia. Este aligeiramento da seriedade no tom das abordagens – que pode mesmo, por vezes, justificar reparos ou mesmo acusações de levandade – parece ser uma marca dominante nas obras do género e opor-se, de algum modo, àquela que é a longa tradição artística das representações – esparsas e discretas – da violência na cultura ocidental. É de uma breve descrição dessa tradição, a qual deve funcionar como uma espécie de esboço arqueológico, que nos ocupamos agora, procurando antecedentes nas mais diversas áreas artísticas para o *gore* cinematográfico.





A violência é um fenómeno intrinsecamente humano e perene. A sua dominação e controlo através da política, do direito, da medicina ou das ciências dificilmente poderá alguma vez confluir na irradiação da mesma, uma espécie de quimera benemérita, mas necessariamente condenada ao fracasso. Como todos os fenómenos, também a violência foi, desde sempre, matéria de narrativas e teorias, de representações e reflexões, nas mais variadas artes, da pintura à literatura, do teatro à banda desenhada. A representação explícita de situações extremas de violência na arte ocidental remonta aos mitos fundadores da própria cultura e atravessou os séculos. Essa representação vai de situações de punição e tortura, como exemplificadas no mito de Prometeu, de decapitações, como ilustradas pelas figuras de Medeia ou de João Baptista, de canibalismo, como mostra o mito de Saturno, de crucificações, essa imagem fundadora da religião cristã inúmeras vezes reproduzida, às representações imponentes e aterrorizantes de apocalipses, escatologias e juízos finais que sustentaram e enformaram muito do imaginário medieval, passando pelas épicas batalhas e heroicos duelos que nos dão conta da multiplicidade de escala e tipologia do conflito bélico. Destes temas se ocuparam os mais diversos autores: Bosch e Brueghel, Rembrandt e Caravaggio, Dürer e Miguel Ângelo, apenas para referir alguns.

Em tempos mais recentes, podemos encontrar igualmente a representação radical desta temática em diversos contextos: em movimentos artísticos como o expressionismo ou o surrealismo; em correntes musicais como o *heavy metal*; em artistas singulares como HR Gigger; em fotógrafos como Joel Peter Witkin; nas reportagens de Weegee e no fotojornalismo em geral; em pintores como Otto Dix, Georges Grosz ou Francis Bacon; nos *comics* americanos; num vasto número de videojogos e séries televisivas. Como se constata, a representação da violência de forma explícita e extremada, ainda que encontre no cinema um meio especialmente propício, pode ser encontrada nos mais diversos suportes e áreas artísticas. Avançamos agora para a sua análise no contexto especificamente cinematográfico.

Como será fácil verificar, estas diversas modalidades da violência encontram no cinema múltiplas correspondências, indo do filme-catástrofe ao filme de guerra, do filme de *gangsters* ao *film noir*, do *western* ao filme de ação, do *thriller* ao filme de terror, e mesmo do drama à comédia. Assim, podemos dizer que a violência cinematográfica não é exclusivo de um género, mas antes que perpassa os mais diferentes tipos de filme, mesmo que se adivinhe em

*Livros LabCom*



certas modalidades como uma mais propícia ou urgente temática. Podemos inventariar, ainda assim, alguns dos géneros, obras ou autores onde a temática da violência e a tendência para um tratamento visualmente explícito da mesma assumiu, ao longo da história do cinema, especial relevância.

As acusações feitas ao cinema enquanto causa de degradação dos valores e princípios morais da sociedade são bastante precoces e surgem logo nas primeiras décadas do cinema, mas é nos anos 1930, com os filmes de *gangsters* americanos, que ela se impõe como temática fulcral e recorrente. Ao longo do tempo, outros géneros como o cinema de terror, o *western* e o *film noir* haveriam de encontrar na violência um dos seus pilares narrativos. O filme de ação, cuja depuração morfológica podemos localizar nos anos 1980, seria talvez o último grande género *mainstream* a tomar a violência como elemento nevrálgico do seu discurso.

Dentro destes géneros, ou de forma tangencial ou paralela aos mesmos, e durante o período de vigência do Código, algumas obras merecem uma menção particular pela abordagem singular que fizeram da violência, bem ao arrepio das convenções de discrição e pudor clássicos: *Peeping Tom* (1960), de Michael Powell, pela ligação que explorou entre violência e *voyeurismo*; *Psycho* (1960), de Alfred Hitchcock, pela utilização de dispositivos criativos como a montagem e a música; *Saló ou os 120 de Sodoma* (1975), de Pier Paolo Pasolini, pela recuperação do imaginário escatológico radical do Marquês de Sade. Apesar da relevância destas obras, quer artística quer culturalmente, é no final dos anos 60, coincidindo com a cessação do Código de Produção nos EUA, que dois títulos ganham o estatuto de fundadores do moderno regime de representação da violência no cinema: são eles *Bonnie and Clyde* (1967), de Arthur Penn, e *Wild Bunch* (1969), de Sam Peckinpah. Nunca até aí a violência cinematográfica tinha sido tratada com tanta evidência gráfica – e, porque não dizê-lo, tanta espetacularidade. Uma nova forma de representar a violência era dada a ver, com os esguichos de sangue nos corpos cravejados de balas apresentados enfática e coreograficamente em *slow motion*, de múltiplos ângulos e com uma montagem francamente expressiva. Iniciava-se uma nova era.

Depois disso, a violência explícita tornar-se-ia tópico comum, deliberadamente levada às últimas consequências no género *gore* ou narrativamente justificada em filmes dos mais diversos géneros e dos mais diferentes autores. Obras como *A Clockwork Orange* (1971), *The Exorcist* (1973), *Silence*

*of the Lambs* (1991), *Bad Lieutenant* (1992), *Seven* (1995), *Saving Private Ryan* (1998), *American History X* (1998), *Hannibal* (2001) ou *Lord of the Rings* (2001) são nesse aspeto reveladoras, mesmo ou sobretudo na sua variedade. Em relação a autores cujo trabalho em muitas circunstâncias toma a violência como tópico relevante, podemos indicar, no cinema americano, os nomes exemplares de Martin Scorsese (*Taxi Driver*, *Cape Fear* e *Goodfellas*), John Carpenter (*Halloween*), Brian de Palma (*Dressed to Kill*, *Scarface* e *The Untouchables*), Oliver Stone (*Natural Born Killers* e *Platoon*), Francis Ford Coppola (*The Godfather* e *Apocalypse Now*), David Lynch (*Blue Velvet* e *Wild at Heart*), David Cronenberg (*Crash* e *Dead Ringers*) e, em particular, Quentin Tarantino. Como se constata, os grandes nomes do cinema contemporâneo americano não se inibiram de abrigar no cerne temático da sua obra a violência como assunto recorrente. Se destacamos o nome de Quentin Tarantino é porque, de alguma forma, ele pode ser tomado como o impulsionador, a partir do seu primeiro filme, *Reservoir Dogs*, de 1992, da mais recente vaga de cinema *gore* (ainda que num registo quase mainstream), quer enquanto inspiração artística quer enquanto produtor, como se constata no apoio dado a diversos filmes dos últimos anos.

Mas se o cinema americano tem sido, desde há muito, o território onde a violência encontra as condições mais propícias ao seu tratamento, importa, no entanto, reter que a mesma está longe de ser um tema exclusivo deste contexto cinematográfico. Na Europa, por exemplo, cineastas como Ingmar Bergman, Michael Haneke, Lars Von Trier, Mathieu Kassovitz ou Gaspar Noé em diversos momentos da sua obra se debruçaram sobre este tema e a sua representação. Do extremo oriente, por seu lado, toda uma tradição de inclusão e exploração da violência nas narrativas propostas pode ser encontrada nos muito coreografados filmes de artes marciais ou nos de *yakusa*, as máfias japonesas. Mais recentemente, uma vaga de filmes de terror provenientes quer da Coreia quer do Japão tem imposto estas cinematografias como um território de especial atenção a um cinema extremo, onde nomes como Takashi Miike e Hideo Nakata ganham especial relevo.

Apesar de, como se constata, a violência e a sua representação ser uma questão abordada nos mais diversos contextos produtivos e criativos, é no cinema *gore* que o seu tratamento se torna particularmente incisivo e determinante. Esta afirmação ganha inteira justiça se tivermos em conta que o critério fundamental para um filme pertencer a este género ou categoria é

precisamente a exibição exagerada e a utilização abusiva dos sinais de violência: sangue, ferimentos, fluidos, excrementos, vísceras, etc. Um breve cânone do género permite encontrar obras clássicas de culto como *Night of the Living Dead* (1968), de George A. Romero, *Texas Chainsaw Massacre* (1974), de Tobe Hooper, *Cannibal Holocaust* (1980), de Ruggero Deodato, ou *Re-animator* (1985), de Stuart Gordon, bem como obras mais recentes que incluem títulos como *Hostel* (2005), de Eli Roth, ou *Saw* (2004), de James Wan. É neste conjunto de obras que sustentamos o nosso estudo.

Esta breve arqueologia do *gore* permite-nos constatar que a exibição mais ou menos excessiva dos sinais e dos efeitos da violência atravessa os tempos, desde os mitos fundadores da civilização ocidental até à contemporaneidade, desde uma violência ancestral, cósmica e incomensurável a uma violência humana, deliberada e gratuita. É a manifestação atual da violência no cinema, e em especial no cinema *gore*, que abordaremos de seguida, tentando compreender alguns dos seus pressupostos discursivos.

## Regimes discursivos

Se a distinção que referimos anteriormente entre a representação da violência durante o período de vigência do Código de Produção nos EUA e o período após o mesmo tem pertinência analítica, podemos então identificar, em primeiro lugar, dois regimes discursivos para a mesma (quase poderíamos dizer, duas retóricas). Classificaremos um como elíptico e o outro como hiperbólico. Como os próprios conceitos indicam, um sustenta as suas premissas discursivas na supressão e na ocultação, o outro assenta-as no exagero e na sobre-exposição. Assumiremos depois uma segunda diferenciação – que, de algum modo, decorre da primeira – entre um regime discursivo que denominaremos de dramático, que visa a representação tão fiel quanto possível das causas e dos efeitos da violência, e um outro que designaremos por paródico, o qual inverte as premissas estratégicas do discurso sobre a violência para desconstruir as causas e os efeitos desta.

Fazemos corresponder ao período do Código de Produção um discurso elíptico da violência por diversas ordens de razão. Como sabemos, a elipse consiste na supressão, num texto de qualquer género, de uma parte do mesmo sem prejuízo da inteligibilidade deste. Trata-se de subtrair uma informação



que, não estando manifesta no texto, o integra ou lhe pertence de forma latente. Durante o Código de Produção, podemos dizer que é esta a modalidade de representação da violência que impera: se é certo que a violência está presente de um ponto de vista temático, a verdade é que, de um ponto de vista estilístico, ela tende a permanecer ausente. O estilo serve mais para a escamotear do que para a exhibir. Podemos então dizer que a forma se sobrepõe ao conteúdo, que o estilo se sobrepõe ao tema.

Assim sendo, podemos dizer que a violência, neste regime discursivo, é mais uma responsabilidade do espectador do que do autor. Este limita-se a sugerir ou indiciar. Ao espectador cabe a tarefa de preencher os hiatos de informação, isto é, de imaginar aquilo que não é mostrado. Deste modo, podemos afirmar que se num regime de representação elíptico, a violência é privilegiada pelo trabalho imaginativo do espectador, num regime hiperbólico, a violência é privilegiada no trabalho de criação de imagens por parte do autor. Num caso, o autor esconde e o espectador desvela. No outro, o autor mostra e o espectador constata. Onde um regime elíptico insinua, sugere e indicia, um regime hiperbólico impõe, refere e mimetiza.

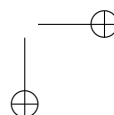
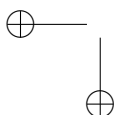
Esta distinção entre uma estratégia indicial e uma estratégica analógica de representação da violência permite-nos então falar de uma tendência para o abstrato e de uma tendência para o concreto em cada um daqueles regimes. Isto significa que num regime de representação elíptico, a violência resulta mais de uma – e numa – alusão e seleção formais do que propriamente de um – ou num – investimento exaustivo na sua exibição concreta. Assim, a elipse acabará por se combinar neste regime com outras figuras ou operações retóricas como a metáfora, a metonímia ou a sinédoque, exigindo ao espectador uma participação ativa na decifração e descodificação da mensagem – trata-se, portanto, de uma representação da violência assente em códigos de leitura que aponta mais para a conotação do que para a denotação. Estaremos, então, perante uma violência mais velada do que revelada, mais simbólica do que factual, mais verosímil do que verídica – trata-se, portanto, mais de uma questão de crença do que de verificação. Onde num caso temos a metáfora, encontramos no outro a tautologia, onde num caso temos a sinédoque, encontramos no outro a perífrase. Num caso, trata-se de ocultar; no outro, trata-se de ostentar. Num caso, o discurso privilegia ou exige mesmo a inferência; no outro, privilegia ou aspira à referência.





Esta relação entre o tema e estilo que encontramos desdobrada nestes dois regimes comporta outras distinções. Assim, num regime elíptico, tende-se a facultar a apresentação das causas em detrimento dos efeitos. Trata-se de um procedimento metonímico: a partir das causas podemos compreender ou antever os efeitos. Causa e efeito são então apartados discursivamente e hierarquicamente organizados. A esta separação entre causa e efeito faremos corresponder duas outras que lhe são, de algum modo, análogas: entre agente e vítima e entre personagem e ação. Se o regime elíptico tende a privilegiar o agente, assegurando-lhe um estatuto de imputabilidade, reserva à vítima, por seu lado, um lugar de fatalidade: a causa (provocada pelo agente) torna-se, do ponto de vista discursivo, mais premente que o efeito (sobre a vítima) – aquela, a causa, é referida; este, o efeito, é inferido. No regime hiperbólico, podemos constatar de algum modo uma inversão desta lógica: a agonia, a angústia, a ansiedade, o terror, a aflição da vítima (estamos, portanto, na ordem dos efeitos) são tão ou mais relevantes do que a crueldade, o sadismo, a excitação ou o deleite do agente (estamos ao nível das causas). Os efeitos da violência sobre a vítima tornam-se objeto de um investimento exaustivo na sua apresentação, como se a penúria sacrificial da sua existência se tornasse mais relevante, no processo de empatia (ou repulsa) do espectador, do que a infame responsabilidade do agente. Daí que tantas vezes se fale de *exploitation*, ou seja, de uma exploração discursiva do sofrimento das vítimas. Daí que o *gore* exagere os sinais de sofrimento, ou seja, os sinais dos efeitos da violência. Daí igualmente que onde um regime elíptico apresenta em abstrato a relação de violência centrando-se nas personagens e nas relações que estabelecem entre si, um regime hiperbólico dedique especial atenção à ação em si, ou seja, ao modo como essa relação entre as personagens se concretiza em fenómenos de tortura, mutilação ou crueldade, entre outros. A ser assim, quase poderíamos dizer que se um regime elíptico pode escamotear a crueldade até a tornar tolerável, um regime hiperbólico pode enfatizar a violência até a tornar cruel.

Se as observações até aqui efetuadas colocam a reflexão ao nível propriamente estético e retórico, estes regimes de representação permitem igualmente uma leitura política sobre a violência cinematográfica. Importa antes de mais dizer que nem o discurso elíptico nem o discurso hiperbólico são exclusivistas. Eles tendem a coexistir sincronicamente, apesar de o contexto cultural, social ou político poder propiciar um ou outro com mais veemência. Assim, podemos afirmar que o discurso elíptico tende a manifestar-se em contextos polí-







tica e socialmente conservadores, ao passo que o discurso hiperbólico tende a existir em contextos de matriz mais liberal. De certa forma, eles revelam uma espécie de configuração retórica própria de cada um daqueles contextos: num caso, trata-se de dar a ver ocultando, isto é, colocando a forma ao serviço do conteúdo; no outro, trata-se de dar a ver impondo, isto é, colocando o conteúdo ao serviço da forma. Num caso, a elipse torna-se conservadora, reiterando o pudor dominante. No outro, a hipérbole torna-se uma operação desviante e clama por maior liberdade expressiva.

Ao lado do par de regimes anteriormente caracterizados, propomos agora uma outra dupla de categorias discursivas: o dramático e o paródico. Podemos dizer que o dramatismo é a condição normal da violência, e é-o no mais alto grau: nada se afigura tão dramático para o espectador quanto o exercício abusivo de um poder e as consequências desse abuso. É nesse momento que o espectador é convidado a assumir as suas posições críticas de forma mais veemente. Com mais frequência de simpatia pela vítima e de antipatia pelo agente – porque a violência é, por definição, da ordem do condenável, ou seja, um impulso ou uma deliberação destrutiva –; mas a situação inversa verifica-se igualmente, quando o herói se revela a vítima e o vilão o agente.

Tanto a instância dramática como a instância paródica da violência se ligam a um duplo par de categorias que agora propomos: temos, por um lado, ao nível das estratégias retóricas, a transparência e a interpelação; temos, por outro, ao nível dos princípios discursivos, o verosímil e o verídico. A transparência torna-se tão mais relevante quanto ela determina que a violência seja afetivamente sentida com mais intensidade: num regime elíptico, os efeitos psíquicos da violência sobre o espectador tendem a esbater-se, a viver mais da insinuação e da indicialidade, como referimos; num regime hiperbólico, os efeitos tendem a manifestar-se de modo mais contundente. Trata-se de uma estratégia que serve melhor o discurso dramático da violência.

Não quer isto dizer que a interpelação não detenha um papel determinante no discurso dramático: a hipérbole discursiva que caracteriza o *gore* procura precisamente interpelar o espectador, provocar nele uma reação, lançar-lhe um repto, instaurar um desafio, testar a sua resistência emocional ou afetiva à crueldade ou à tortura, à agonia ou ao sofrimento alheios. No entanto, parece-nos que a estratégia da interpelação ganha especial interesse ao nível do discurso paródico. Aqui, a violência é desconstruída, de alguma forma, pelo discurso, invertendo as expectativas e dilacerando os códigos e convenções. De certa





maneira, podemos afirmar que a violência deixa de ser violência e se metamorfoseia numa espécie de jogo, sendo objeto de um investimento lúdico que sublinha o absurdo, o insólito, o surpreendente, o exacerbado. É como se o espectador sentisse, a certo momento, que os valores de referência com que avalia criticamente as ações e os agentes se encontram revertidos ou invertidos, como se toda a edificação social dos princípios políticos e das hierarquias de valor fossem desestabilizados.

Assim, podemos afirmar que onde a transparência se coloca do lado do dramatismo para dar a ver – tanto num regime elíptico como hiperbólico – a violência por aquilo que ela é (uma instância de grave ou extremo abuso de poder que conduz ao sofrimento ou à atrocidade), a interpelação coloca-se do lado da paródia para mostrar na violência aquilo que ela não é (uma instância de zombaria e irreverência, ou mesmo de leviandade que leva ao riso ou à incredulidade). Com estas estratégias comunicacionais ligam-se dois princípios discursivos que desempenham igualmente um papel específico: o verosímil e o verídico. Podemos afirmar que quanto mais a representação da violência privilegia a verosimilhança e a veracidade, mais próximos estamos de um discurso dramático; e que, por seu lado, um discurso paródico sobre a violência tende a minar a verosimilhança e a veracidade. O dramatismo provém da veracidade na medida em que possamos saber, ou seja, verificar as causas e as consequências da violência como reais: daí que não nos comovamos com as vítimas de uma qualquer catástrofe da mesma forma se a violência for revelada num documentário ou numa ficção. A nossa perceção crítica e a nossa disposição afetiva, ainda que encontrem pontos de contacto em cada tipo de discurso, tendem a diferenciar-se nos discursos factuais e nos discursos ficcionais. O dramatismo tende a revelar-se através da verosimilhança na medida em que acreditemos que o que vemos pode acontecer. Quando deixamos de acreditar, a curva dramática decresce e, eventualmente, desaparece.

Nesse sentido, o discurso paródico sobre a violência é melhor servido pelo inverosímil e pelo inverificável. Assim, quando o exagero ou o absurdo são levados ao extremo, quebrando as regras da verosimilhança, tendemos a entrar no terreno da ironia e do gozo: o assassino ou o monstro que teimam consecutivamente em sobreviver, mesmo se o seu corpo está cravejado de balas, ou o eco desmultiplicador dos gritos da heroína ameaçada, ou os esguichos de sangue inestancáveis que remetem para o burlesco da situação, ou mesmo a constatação de qualquer onirismo, podem atestar exemplarmente esta afirma-





ção. A incredulidade cessa a sua suspensão e um sentido lúdico advém dessa constatação. De igual modo, quando a veracidade é desmentida, as certezas epistémicas transformam-se em tom paródico: o filme *Blair Witch Project* (1999) é disso um ótimo exemplo. Quando um facto se revela ou transforma em ficção, os mecanismos certificadores do discurso são postos a nu, num gesto lúdico irrecusável.

Poderemos afirmar, deste modo, que a violência extrema pode convocar dois modos de fruição afetiva: por um lado, a repulsa, quando a transparência, a veracidade e a verosimilhança tendem a imperar; por outro, se a interpeção, o inverosímil e o inverificável predominam, temos a irrisão. Por um lado, princípios e estratégias discursivas que reforçam a crença ou a verdade; por outro, princípios e estratégias que fomentam a suspeita e a ironia. De um lado, o dramatismo, que exalta a gravidade das situações, o reforço dos valores, das expectativas éticas e do sentido hermenêutico. Do outro, a paródia, que inverte os valores, o sentido e as expectativas, esbatendo a gravidade das situações.

## O abjeto: esboço de uma teoria

Se existe género cinematográfico no qual nos parece possível assentar uma teoria da abjeção, ele é, seguramente, o *gore*. Para delinear este esboço teórico que aqui propomos, efetuaremos uma dupla distinção. Em primeiro lugar, uma distinção entre as manifestações concretas da violência, com os seus elementos narrativos, as suas situações, espaços, agentes e vítimas, por um lado, e os efeitos afetivos que estes instauram no espectador, ou seja, as reações emocionais com que este responde àquelas manifestações, por outro. Em segundo lugar, uma distinção que, diríamos, se sustenta numa matriz cultural: de um lado, a civilização, do outro, a natureza.

No que respeita às manifestações concretas da violência, abordamos aqui três elementos que nos parecem fundamentais: em primeiro lugar, o corpo como matéria vulnerável; em segundo lugar, os instrumentos da violência; em terceiro lugar, os agentes da violência.

Se existe característica distintiva nas narrativas do cinema *gore*, ela prende-se, sem dúvida, com a vulnerabilidade do corpo, ao ponto de parecer que todos os pretextos dramáticos existem apenas no sentido de criar possibilidades para





a exposição dessa mesma vulnerabilidade no mais alto grau. Frequentemente o esforço criativo parece apontar no sentido de diversificar ou intensificar as modalidades e os níveis de violência apresentada, como se cada nova obra não dispensasse nunca uma avaliação criteriosa daquilo que poderíamos chamar o *estado da arte*, com o intuito da sua superação. E a sua superação consiste habitualmente em agravar o género ou o grau de sadismo das ações mostradas. A questão conceptual e criativa que parece orientar estes filmes é precisamente a de saber até onde pode ir a sofisticação ou a brutalidade na destruição de um corpo. E encontramos as mais diversas modalidades, cada uma delas levada ao seu extremo: cortar, rasgar, mutilar, esquartejar, desmembrar, trucidar, incinerar, esventrar, torturar, esmagar ou comer são alguns dos verbos que permitem descrever as ações apresentadas. Trata-se de uma espécie de especulação sobre a crueldade e a escatologia, como se o objetivo fosse sempre a superação de vilanias e atrocidades anteriormente conseguidas, numa lógica de dor crescente.

Podemos então, a propósito do *gore*, falar de uma estratégia exibicionista no tratamento narrativo do tema da violência: o que se pretende é dar a ver, deliberada e meticulosamente, as operações de violentação e as suas consequências. Trata-se sempre de romper o corpo enquanto forma para mostrar o seu reverso, o seu interior, as suas entranhas. É como se o corpo existisse, narrativamente, como negação de si próprio. De uma forma reconhecível, harmoniosa, integral, ele converte-se em amálgama disforme ou, no limite, informe. E é nesse movimento, da forma para o informe, que se vai construindo um discurso do abjeto, à medida que todo um conjunto de matérias obscenas se vai exibindo: as vísceras, os fluidos, o sangue, os excrementos, o vômito são precisamente os sinais dessa abjeção. É um discurso do exagero que procura testar os limites do *voyeurismo* do espectador através de uma escalada imparável de exibicionismo atroz.

Nesta fabricação da atrocidade são de especial relevo os instrumentos da violência. Um breve inventário das suas espécies demonstra não só a sua variedade funcional e morfológica, mas igualmente a sua sofisticação técnica e conceptual. Podemos dizer que qualquer instrumento cortante ou dilacerante encontrou já, em alguma obra, um momento de utilização. Das modalidades mais orgânicas como os dentes e as garras às tecnicamente mais elaboradas como moto serras, passando por uma vasta panóplia de facas, ganchos, lâminas, arame farpado, nada a imaginação *gore* parece querer excluir. Além





da diversidade dos instrumentos, importa ainda referir como eles são tratados retoricamente. Como princípio, quase que diríamos inalienável, encontramos uma abordagem desses instrumentos que visa o reforço das suas propriedades destrutivas através de uma espécie de glamourização dos mesmos, como se o enaltecimento da sua semiótica aterradora constituísse uma espécie de profissão de fé criativa no contexto do *gore*. Grandes planos dos instrumentos ou da sua utilização são uma estratégia retórica recorrente no género.

Se a vulnerabilidade do corpo nos faz olhar o abjeto do ponto de vista da vítima, transformando esta no centro nevrálgico da narrativa *gore*, não devemos, contudo, negligenciar a caracterização dos agentes. Em relação aos agentes da violência, a sua caracterização permite constatar uma enorme pluralidade ontológica, que iria da violência auto-infligida a uma espécie de violência cósmica. Existe, portanto, uma diferença de magnitude dos agentes da violência e de escala dos seus efeitos, indo de uma violência incomensurável e incontrolável, cataclísmica e global, a uma violência causal e motivacionalmente identificável, subjetiva e, usualmente, metropolitana. Por um lado, encontraríamos agentes cuja magnitude do seu poder se afigura tendencialmente insondável, como o divino ou a natureza, e que se manifestaria em eventos devastadores de grande escala como o Armagedão ou as catástrofes. Por outro, teríamos agentes de caracterização mutante, entre a humanidade e a bestialidade, plenos de ferocidade inegociável, nem sempre ontológica e motivacionalmente compreensíveis: lobisomens, vampiros, bem como monstros e predadores das mais diversas espécies, frequentemente alienígenas. Por fim, teríamos a violência propriamente humana, exercida pelo sujeito contra si próprio ou contra o seu semelhante: civil, bélica ou policial, auto-infligida ou gratuita. É esta última modalidade que aqui nos interessa particularmente, na medida em que a violência no cinema *gore* é muitas vezes originada por humanos contra humanos, de uma forma tantas vezes gratuita – gratuita no sentido de, tendo em conta o quadro de referência moral ou estético prevalente, não ser fácil encontrar uma justificação plausível para a sua motivação, causalidade ou magnitude.

Se ligamos a gratuitidade da violência à abjeção é porque, no limite, quanto mais gratuita a violência, isto é, quanto mais inexplicável ou incompreensível, mais ela se torna vil e intolerável. Nessa medida, a violência gratuita é já de si abjeta, como abjetos são os seus agentes. A violência gratuita visa o sadismo, a crueldade, a humilhação, o rebaixamento das vítimas. Ela tende, portanto, a estar para lá de toda a justificação lógica e de toda a motivação



narrativa. As suas manifestações não encontram qualquer contexto que as enquadre: as consequências extravasam os propósitos, as intenções dispensam os motivos, os efeitos suplantam as causas. É como se a humanidade se virasse contra si mesma, contra os princípios políticos ou os constrangimentos morais clamados ou impostos pela sociedade.

Podemos então afirmar que o abjeto se manifesta em sinais de diversa ordem: na destruição e informidade dos corpos, na glamourização retórica dos instrumentos e na vilania e sadismo gratuitos dos agentes. Como contraponto às manifestações e sinais do abjeto temos a abjeção enquanto fenómeno, digamos, propriamente psicológico. Falamos, portanto, dos efeitos que aquelas imagens provocam sobre o espectador. Começamos por afirmar que toda a abjeção constitui uma espécie de perturbação afetiva e fisiológica. É essa perturbação que constitui o cerne da experiência cinematográfica radical do cinema *gore*. Esta perturbação pode assumir proporções e consequências diversas, e nesse aspeto a cultura e a rotina cinematográficas do espectador tem certamente uma relevância fulcral: nem todos os espectadores reagem de igual modo perante as manifestações abjetas que caracterizam o cinema *gore*. Ainda assim, independentemente das nuances que a experiência privada de cada um pode impor, um conjunto de efeitos de natureza fisiológica ou afetiva podem ser atestados. Do receio à vergonha, do repúdio ao nojo, da repulsa ao horror, do fascínio à compaixão, da ironia à náusea, as mais variadas experiências afetivas podem ser experimentadas nos momentos *gore* de uma obra.

Assim sendo, devemos ter em consideração que uma mesma situação narrativa pode ser objeto de diversas interpretações por parte dos espectadores: onde um recusa o olhar e não suporta a contemplação, o outro pode soltar o riso e concentrar o fascínio. Porém, se podemos falar de uma experiência autêntica da abjeção a partir do cinema *gore*, ela resultará, com certeza, do privilégio de certos regimes e estratégias discursivas em detrimento dos restantes. Deste modo, onde o regime elíptico tende a imperar, a abjeção dilui-se naquilo que considerámos uma espécie de abstração, uma vez que a elisão do referente visa, em certos casos, precisamente a ocultação dos sinais manifestos do abjeto: mostra-se a causa e apenas se insinuam os efeitos da violência sobre os corpos. Contrariamente, o regime hiperbólico tende a privilegiar a eclosão do abjeto, precisamente na medida em que pretende testar, levando o desafio ao extremo, a capacidade de adesão estética e de resistência moral do espectador perante os efeitos destrutivos da violência. De igual modo,



o dramatismo enquanto modalidade discursiva levada ao limite procura ilustrar com a máxima transparência o abjeto, dando à violência tonalidades de sadismo ou crueldade, como se a própria ideia de dramatismo se tornasse semanticamente escassa para designar esta variante da contemplação. Em sentido contrário, o registo paródico, de que o *gore* muitas vezes se reveste, tende a esvaziar as situações do seu conteúdo abjeto para dar a ver precisamente o seu reverso: o ridículo ou a absurdidade do discurso *gore*.

Posto isto, seremos levados a considerar que onde o espectador é convocado para o riso, o abjeto se desvanece, sendo o seu lugar ocupado pelo lúdico – a irrisão ocupa o lugar da repulsa, a ironia o lugar da náusea. E onde o espectador é convocado para a agonia, o abjeto reforça-se – o horror à imundície e o repúdio da crueldade impõem-se. É nesta perturbação atroz dos afetos e muitas vezes das reações fisiológicas que podemos sustentar um esboço de teoria da abjeção a partir do cinema *gore*.

Por fim, importa dizer que uma distinção mais abrangente de cariz político e cultural, que se junta ao par conceptual de raiz mais estética e subjetiva anteriormente caracterizado, pode ser fulcral para entender a abjeção. Falamos da confrontação entre civilização e natureza. À ideia de civilização ligamos duas outras, as de higiene e de cosmética. Parece-nos que não será de forma alguma inapropriado tomar estes conceitos como índices de civilidade. Em todos os contextos culturais as ideias de civilização e de urbanidade assentaram nas necessárias e meticulosas operações de apagamento e subtração do espaço público de toda e qualquer marca de animalidade ou bestialidade. Daí que o bárbaro ou o violento sejam vistos como sujos, imundos. Nesse trabalho, o cinema, na sua formulação clássica, não fez, em muitos casos, mais do que acompanhar essa tendência para a irradiação do vil, do abjeto, do bestial – o regime elíptico de apresentação da violência é, nesse sentido, exemplar, colocando a beleza e o heroísmo como os critérios fundamentais de valoração narrativa e temática. Nesse sentido, podemos dizer que a nossa é uma sociedade cosmética e que a pluralidade infinita de discursos produzidos nela serve essa mesma estratégia de apagamento da violência, da vilania e da abjeção – a publicidade, mais do que qualquer outro discurso, poderá comprová-lo. O velho, o degradado, o decadente, o sujo, são constantemente desvalorizados e, se possível, escondidos.

Ora, parece-nos que aquilo que o cinema *gore* vem fazer é precisamente desvelar o mais inextricável da condição humana: a sua condição natural,





a sua animalidade. Que o faça a partir de uma estratégia de sobre-exposição e hipérbole da violência poderá ser visto tanto enquanto provocação lúdica quanto enquanto contestação política, como se procurasse revelar, por detrás de todas as premissas de uma cosmética reiterada e proliferante, por detrás do artifício e da sublimação, a mais radical e irredutível das características humanas: a visceralidade. A ser assim, encontraríamos no cinema *gore* não apenas uma espécie de manifestação da abjeção a um nível privado, o do espectador, isto é, uma experiência subjetiva da náusea, da repulsa ou do horror, mas igualmente uma proposição política e cultural que convoca para o espaço das representações cinematográficas os sinais de uma natureza ocultada, domesticada e mascarada.

## Conclusão

Procurámos neste breve estudo das representações explícitas da violência no cinema e, em particular, no cinema *gore* perceber quais os regimes e estratégias com que autores e espectadores operam. Chegados aqui, podemos agora adiantar algumas conclusões e colocar algumas questões.

Em primeiro lugar, constatámos que as representações da violência de-tem na história das artes uma longa tradição e que mesmo no próprio cinema aquela se afigura como temática recorrente, apesar das oscilações e mutações nas modalidades da sua apresentação.

Em segundo lugar, essas oscilações relacionam-se, necessariamente, com aquilo que designámos por regimes discursivos: uma tendência para a elipse, ou seja, para o apagamento e a supressão dos sinais manifestos da violência, e uma tendência para a hipérbole, para o sublinhado desses mesmos sinais.

Em terceiro lugar, verificámos que as manifestações da violência podem ser submetidas a diversas estratégias discursivas: de maior transparência ou de maior interpelação, de maior verosimilhança e veracidade ou de maior incredulidade e suspeita. Cada uma destas estratégias relaciona-se igualmente com os regimes discursivos paródico e dramático que se apresentam como duas interpretações, oponíveis necessariamente, de um mesmo fenómeno.

Por fim, afirmámos que a violência *gore* se pode constituir como uma interessante base de trabalho de uma teoria da abjeção cujo esboço tentámos desenhar através da contraposição entre as manifestações materiais do objeto







e a experiência fisiológica e afetiva da abjeção, e da oposição entre uma tendência para uma cosmética civil universal que tenta apagar os sinais de toda a bestialidade e uma espécie de manifesto político que procura trazer para o imaginário público esse irreduzível vínculo à natureza que subjaz a toda a condição humana.

Concluimos este estudo com a enunciação de três questões que resultaram do mesmo. A primeira: podemos ver estes filmes a partir de uma posição exterior a qualquer judicção moral? Dito de outra forma: poderá qualquer discurso crítico sobre estes filmes dispensar uma perspectiva ética? Poderão ou quererão estes filmes ter a pretensão de existir num vácuo social ou político, quando procuram interpelar deliberadamente o espectador, instabilizar os valores sociais, culturais e políticos de referência?

A segunda, que se relaciona com a primeira: haverá um limite temático e narrativo no que à representação explícita da violência respeita? Será que qualquer ambição artística se pode cumprir apenas através do excesso, da hipérbole, como se qualquer situação narrativa não fosse mais do que um pretexto para o exagero escatológico?

A terceira: será esse exagero escatológico a base de uma espécie de discurso contestatário, o lugar privilegiado da contracultura na atualidade cinematográfica? Será que toda a ironia que perpassa estes filmes não os aproxima mais do burlesco do que da abjeção, como o comprova a ideia central de um dos últimos filmes do género, *Hostel*, que toma a ideia de parque temático típica da cultura de entretenimento que é a nossa para ilustrar o conceito de turismo de tortura? E quando a tortura é vista como atrativo turístico não estaremos perante uma espécie de escatologia invertida, irónica, que desmonta e denuncia a lógica prevalecente nos nossos dias do hedonismo a partir da violência exacerbada que apresenta? Representará o *gore*, no cinema, a vingança da natureza sobre a civilização, da bestialidade sobre o pudor, do lixo sobre a cosmética, da abjeção sobre o gosto?







## 6. *Videodrome*: corpo, alucinação, violência, metafísica<sup>4</sup>

Olhado à distância de três décadas, a primeira inquietação que *Videodrome* (1983), de David Cronenberg, nos causa é não apenas desarmante, como de uma ingenuidade quase perturbadora: afinal, na realidade, sobre o que é este filme? Esta questão coloca-se desde logo ao nível primeiro da narrativa: o da verosimilhança. Acreditamos naquela história? Questão que muito rapidamente se revela supérflua e se desdobra: precisamos de acreditar naquela história (ou em qualquer história, se quisermos ser radicais)? E então somos levados da superfície fantasiosa e inverosímil dos eventos para uma dimensão mais profunda – filosófica, sociológica, política, teórica – onde a relevância temática e a gravidade dramática do filme se instauram.

Entramos então numa espécie de leitura alegórica que nos dará a ver, em jeito de fantasia ou ficção científica – e a (in)verosimilhança da história instabiliza-se precisamente pela indecisão de género cinematográfico que parece percorrer este filme –, o futuro que hoje é o nosso presente. Trata-se, portanto, de um filme não tanto sobre o seu tempo, nem tanto sobre o seu universo, ou mesmo sobre o seu imaginário, mas mais sobre o futuro que nele estava contido, ainda que de modo retoricamente alucinado (e, neste caso, o termo parece inteiramente adequado). É esta, pelo menos, a nossa perspetiva. Voltaremos a estas questões mais adiante.

---

<sup>4</sup>Texto originalmente publicado em *Argumento – Boletim do Cine Clube de Viseu*, nº 143, junho de 2013.

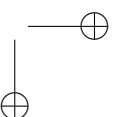




Se olharmos a obra no contexto da carreira de Cronenberg, facilmente nela encontramos os seus temas recorrentes: o corpo e o modo como ele se degrada, destrói, devém, transmuta, sucumbe, oferece, visceraliza, fantasma-tiza; a tecnologia e o modo como penetra e religa a mente e o corpo, como se repercute social e politicamente, como questiona ética e tecnicamente os limites do poder ou do desejo; a realidade e as suas multiplicações e imbricações, as fronteiras rasgadas ou invisíveis em que se desdobra ou redobra, em que se espelha ou esconde: alucinação, fantasia, neurose, demência; a violência e o modo como integra, conciliada ou abruptamente, o pendor criminal do *thriller* e a experiência mais subjetiva, a deriva psicológica e a reverberação política. Não se esgotam aqui os temas deste cineasta, mas parece-nos que resumem suficientemente bem as preocupações presentes ao longo da sua carreira e constantes deste filme.

Estilisticamente, é possível também detetar aqui as suas marcas: a cadênci-a do *thriller* em versão *downtempo*, feita de vagar e discrição; o *look* que se desloca serena e despreocupadamente na fronteira entre o *indie* e o *underground*, entre o *dirty* e o *trash*; o uso da montagem como ferramenta de desorientação espacial e temporal do espectador, ou seja, como um dispositivo cinematográfico deliberadamente alucinatório; uma escolha e contenção de planos que nos mostram apenas o essencial e nada mais do que isso. Daí que, ainda que encontremos motivos de géneros reconhecíveis como o terror, o *thriller*, a fantasia ou a ficção científica, nos pareçamos manter sempre no tom de um cinema vincadamente autoral.

Vislumbrarmos num filme tão excêntrico reflexos do nosso presente é seguramente algo que enriquece a sua análise e consequente reflexão. Um dos aspetos contemporâneos que se vislumbram no filme prende-se precisamente com a descrição do *Videodrome*, o programa televisivo que o filme aborda, como uma espécie de *ultimate reality show*, uma experiência de *reality television* levada ao extremo. Numa era como a nossa, em que este tipo de entretenimento funciona como pivot das grelhas de programação televisiva, não podemos deixar de tomar em consideração o lado sarcástico e profético do filme de Cronenberg... numa matiz de negrume filosófico e niilismo político, naturalmente.



A certa altura fala-se mesmo de *snuff TV* – um estágio último de *exploitation* e sensacionalismo que nos parece quotidianamente prestes a eclodir no mundo da *reality television*. Negro e cáustico é também o humor com que Cronenberg resolve nomear o canal de televisão: Civic TV. Em que consiste esse papel cívico? Em percorrer na sua programação o espectro que vai da pornografia à violência. Podemos perguntar: será que se impõe aqui uma leitura moral? Pode ser que sim, mas dispense-mo-la. Afinal, não é o *wrestling* a fantasia de violência preferida das gerações mais jovens atuais? Essa fantasia de violência é também o que, numa escala obviamente diferente, oferece o próprio *Videodrome*: uma arena (e aqui não podemos deixar de remeter para os espetáculos romanos tão graficamente reavivados na recente série televisiva *Spartacus*) ou um palco (e aqui a violência cruza-se com a performance artística e o *peep-show*) onde as fantasias, pulsões ou sensações mais carnis se entregam a um insuportável e insuperável realismo: tortura, assassinio, mutilação. Já agora, refira-se que não estaremos também longe das vagas e sagas cinematográficas de *torture porn* que nos foram servidas em anos recentes, como *Hostel* ou *Saw*.

Às ideias de palco e de arena poderíamos acrescentar ainda as de prisão ou ilha que tão presentes estão na história da ficção literária e audiovisual, e igualmente na contemporaneidade (obras como *A Invenção de Morel*, com a qual se podem notar pontos de convergência temática, a série *Lost* ou os filmes *Battle Royal*, *Hunger Games* ou *Gamer* são disso exemplo). Interessante não deixará de ser encontrar igualmente sinais de proximidade entre *Videodrome* e *Truman Show*, essa parábola da *humanidade do espetáculo total*: se num caso se é aprisionado na mente, no outro é-se aprisionado na realidade. E sobre este último filme parecem ganhar ainda mais sentido as palavras ditas por Brian O’Blivion, uma das personagens de *Videodrome*: “television is reality, and reality is less than television”. Fora dos média, parece que a realidade se empobrece, fraqueja, desmaia. A experiência contemporânea é, obviamente, a experiência mediática. Será eventualmente por aí que se pode compreender a ideia de que o *Videodrome tem uma filosofia*: seria esta a filosofia da intensidade, do extremo, do radical, do *ultra-estésico*, do visceral, da situação-limite onde através da violência se pode aspirar à transcendência.

Onde se escreveu transcendência podia escrever-se igualmente imanência. Sabemos bem que quer na violência quer na sexualidade o que permeia estas duas dimensões é sempre ténue, frágil, transitório. Aí, nessa passagem inter-



mitente entre imanente e transcendente, se vai entrecruzar uma outra: entre o físico e o fantasmático. A figura que nos parece melhor demonstrar esse trânsito será a Nicki Brand interpretada por Debbie Harry. Ela é a figura do desejo, mas também do ímpeto, da sensualidade e da fantasmagoria. Pelo seu lado de *femme fatale* ela parece condensar todos os perigos, e mesmo abraçá-los: todas as experiências a seduzem, toda a sedução a vulcaniza. Ela tem a força de atração de um buraco negro – e se a metáfora parece conter um tom sexual, não é despropositado: a televisão que se torna pulsional e suga Max Renn reflete a libido e o animismo aos quais o protagonista não pode escapar; como Nicki, diga-se, não pode fugir ao seu masoquismo (pelo contrário: quer abraçar e exponenciar o seu prazer).

O corpo ocupa nesta história, em torno de Nicki, um poder de atração tal que desenha uma narrativa-fantasma ao longo do filme, a qual conhece no plano aproximado dos lábios da personagem a origem do vórtice de desejo e perdição em que os protagonistas se vão abandonar – como, relembrando outro clássico dos anos 80, os lábios de Dorothy, (en)carnados e incendiários, condensavam as pulsões bravias de *Blue Velvet*. A presença de Nicki torna-se, portanto, a alucinação de um desejo para o espectador e o desejo de uma alucinação para Max – mas também poderia ser o inverso.

A metáfora talvez mais evidente, e por isso a mais contundente, mas também a menos elegante, que perpassa o filme será a da televisão como dependência. Um mundo sob a influência radical e inescapável dos raios catódicos não parece ideia despropositada, mas sofre de excesso panfletário. Não que o curso do tempo não lhe tenha sublinhado a sua justeza, mas incorre obviamente no perigo da facilidade. Mais interessante parece-nos a forma como a síndrome é descrita: fala-se de uma *world mixing board*. E revela-se tão mais interessante quanto não podemos deixar de vislumbrar aqui, em jeito de *raccord*, a saliência com que Dziga Vertov atendia à mesa de montagem como local derradeiro do processo criativo cinematográfico. Era aí que a matéria fílmica adquiria a sua morfologia final, aí que toda a vida filmada se organizava, aí que todo o mundo ganhava ritmo e plasticidade.

Também a este propósito podemos ver como o tempo fez justiça a *Videodrome*: o mundo, individual e coletivamente, entrou numa engrenagem universal de filmagem, arquivamento, mixagem e re-editing. O que é o *youtube* senão uma *mixing board* planetária? O que é a contemporaneidade senão, em grande medida, mas não exclusivamente, um infindável procedimento de re-





conversão, reinterpretação e recriação? A toda a hora encontramos o pastiche, o *mash-up*, o *cross-over*, o *home-movie*, o *fan-film*, o *fake trailer*, e demais variantes que tantas vezes indistinguem o amador e o profissional, o original e a homenagem.

Já não estamos na idade do VHS nem do catódico. Agora o mundo é digital e multiplica os interfaces. Em *Videodrome* ouvimos dizer que “the television screen is the retina of the mind’s eye”. Hoje em dia multiplicaram-se os ecrãs, em número e formato. Ver (e rever, operação à qual, em diversos sentidos, nem sempre damos a devida atenção) tornou-se lugar comum – porque os ecrãs ocuparam todos os lugares. Parafraseando as citações de Lorenzo de Medici escutadas em *Videodrome* (“love comes in at the eye” e “the eye is the window of the soul”) podemos dizer que não apenas o amor e a alma continuam a ser matérias eminentemente visuais como todo o espetro de emoções e informações são visualizações na contemporaneidade. Quem se perde em abismo nas janelas múltiplas do interface ou nas inesgotáveis bases de dados das mais diversas imagens – da festa de aniversário à pornografia – sabe que tudo existe em multiplicado, algures, para ser disfrutado. E que sem essa multiplicação, acredita-se com ingenuidade, a efemeridade e o localismo votam os acontecimentos ao oblívio.

Quando forçamos uma interpretação de *Videodrome*, e se para ela queremos partir com a segurança que o verosímil dá a qualquer análise, logo uma dificuldade de elevado grau se nos coloca e que podemos resumir numa ideia que o filme adianta: as visões tornadas carne. Esta dimensão quase sinestésica é tão fascinante quanto incrível. Mais uma vez, implica a fuga da literalidade, ao mesmo tempo que nos tenta ou compele à mesma. Quando se diz que o sinal televisivo de *Videodrome*, o programa, induz um tumor cerebral, quase somos levados a suspender a descrença e acreditar – literalmente – numa possibilidade tão fictícia, para não dizer fantasiosa. Pensar que as imagens podem coalescer no cérebro criando nele um novo órgão é levar ao extremo da especulação aceitável as ideias McLuhanianas de que o meio é a mensagem e de que os meios são próteses, extensões, do ser humano. É sedutora esta hipótese, quando colocada no âmbito da ficção científica. É menos sedutora quando entendemos esta ideia como uma metáfora do vírus informático ou, ainda mais prosaicamente, do *trash* televisivo.

O que significa, então, algo como “the video word made flesh”? Só assumindo a sua dimensão de alucinação a podemos aceitar como hipótese. Ou,

*Livros LabCom*



para lhe trazer alguma clareza, teremos de ecoar na mesma duas outras ideias: “death to videodrome, long live the new flesh” faz-nos escutar o “death to existenz, long live the new flesh” de *eXistenZ*, o filme-espelho de *Videodrome* que Cronenberg fez anos depois, no qual passa a luta pelo poder das imagens das tecnologias e dos dispositivos dos aparelhos televisivos para os videojogos, numa espécie de *update* mediático dos lugares da alucinação contemporânea. A outra ideia que pode ser igualmente evocada vem-nos do clássico de William Gibson, da mesma altura, *Neuromante*, onde se fala de *data made flesh*, formulação que mais tarde filmes como *Matrix*, *Avalon* ou *Surrogates* haveriam de recuperar.

*Videodrome* é um filme sobre o poder. Um poder para lá da dicotomia corpo/mente, um filme sobre a política das imagens e sobre o poder dos dispositivos. Daí que quando se fala de uma *giant alucination machine* universalmente disseminada e operante nos regressem memórias de distopias como *Neuromante* e *Matrix*. E que quando nos é apresentada a Spectacular Optical e o seu slogan *keeping an eye on the world* a hiperligação à distopia se exponencie ainda mais: *1984* é a obra que imediatamente catalisa as nossas aflições. *Videodrome* seria então o reverso do Big Brother orwelliano e ao mesmo tempo o verso do Big Brother televisivo. Ele estaria a meio caminho entre a vigilância implacável e onisciente, despótica e constritiva, da obra de Orwell e a insinuação doce, consentida, mesmo desejada do Big Brother-*reality show*. Um misto de sociedade de consumo e sociedade totalitária, onde perfídia e consentimento se diluem (já agora, diga-se que esta diluição entre perfídia e consentimento constituiu desde sempre a dificuldade maior que os teóricos da cultura de massas nunca conseguiram ultrapassar sem cair num discurso elitista ou fundamentalista).

*Videodrome* é político também porque produz um discurso sobre o poder num sentido muito amplo e de consequências sempre inestimáveis: o controlo da mente. Sobre este assunto, talvez valha a pena alinhar um conjunto de filmes que contemporânea ou posteriormente à obra de Cronenberg abordaram a mesma temática: *Dreamscape*, *Brainstorm*, *Until the End of the World*, *Strange Days*, *Matrix*, *Inception* ou a série *Wild Palms* são alguns casos. O que se coloca em questão em cada um destes exemplos, de formas diversas e por vezes coincidentes, é a possibilidade e o modo de atravessar a mais próxima, e simultaneamente a mais distante, das fronteiras: a mente humana. São filmes que preconizam uma possibilidade meramente teórica, mas fascinante: o





derradeiro interface, o derradeiro dispositivo, a derradeira câmara, aquela que seria capaz de nos fazer aceder, sem mediação, à vida mental. Nesse aspeto, *Videodrome* revela e ultrapassa algumas preocupações teóricas e especulativas do seu tempo: quem controla a mente controla a matéria, e nesse sentido, até pelos ecos de Michel Foucault que deixa escutar, é um filme extremamente político.

Ora, quando passamos da dimensão política para a dimensão narrativa, o filme abre novas questões, no centro das quais está uma ideia: a *mise en abime*, ou seja, a existência de uma história que se integra, esconde, desdobra ou imbrica noutra(s) história(s). É que, desde muito cedo, eventualmente desde a primeira exibição de *Videodrome*, o espectador fica perdido num labirinto de incertezas e volatilidades sobre o estatuto ontológico do que vê, do qual só a custo parece recuperar. Entre o real e a alucinação não há sinais ou marcas de passagem. Baralham-se as coordenadas: onde estamos onde e quando estamos quando? Onde estamos quando e quando estamos onde? Conclui-se, então, de algum modo, que a alucinação é o grau extremo da *mise en abime*, em que uma história se esconde num universo, secreta e silenciosamente, sem que a sua origem ou o seu término sejam imediatamente reconhecíveis. Toda a alucinação é, por isso, uma *mise en abime*, uma espécie de realidade que se vem colar e substituir a própria realidade.

Nesse sentido, e prolongando a ideia, poderíamos dizer que toda a arte tende a ser uma *mise en abime* em relação à vida; mas não necessariamente uma alucinação, ainda que nos casos de transfiguração narrativa mais extrema da realidade se possa aproximar desta: pensemos no desdobramento de dimensões no final deste filme e vemos bem o quanto a arte nos pode levar para um longínquo infinito de reflexos e transmutações. Ou então pensemos nos labirintos inescapáveis das parábolas-puzzles de David Lynch.

Para concluir, fixemo-nos neste motivo dos desdobramentos que atravessam a obra de Cronenberg e que são, parece-nos, o que de mais distintivo – logo, autoral – encontramos no cineasta canadiano. Desdobramentos que apenas na aparência representam uma colisão, pois diga-se que, em larga medida, aspiram a uma totalidade: corpo com mente, orgânico com tecnológico, político com subjetivo, imanente com transcendente, profano com religioso. Falamos sobre desdobramento e totalidade sob duas perspetivas: uma lúdica, no que esta ideia pode comportar de intrigante, e uma filosófica, no que esta ideia pode ter de (meta)físico.

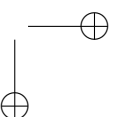
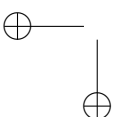
*Livros LabCom*





Lúdico porque somos convidados, interpelados, a perder-nos nos meandros da identidade e da realidade: são as próprias personagens que em certos momentos nos fazem notar a intriga ou a perplexidade: “não sei onde estou neste momento”, ouve-se em *Videodrome*, ou “ainda estou no jogo?”, questiona-se no fim de *eXistenZ*. Ou seja: as coisas nunca são exatamente o que parecem e os contrários acabarão por fundir-se ou dilacerar-se... ou dilacerar-se para se fundirem. E é então que as personagens se reconhecem na sua identidade mais profunda – e nessa medida mais filosófica. A este propósito note-se a dimensão ritual, quase mística, dos suicídios que encerram algumas das obras do realizador como *M Butterfly*, *Dead Ringers* ou *Videodrome*. Ou a necessidade ou o desejo de passar a “uma nova fase”, ou uma *nova carne*, como se anuncia em *Videodrome*, *eXistenZ*, *Crash* ou *Dead Ringers*. Nesse aspeto, o corpo é, imbricado sempre na mente, em Cronenberg, o lugar da alteridade: o duplo em *Dead Ringers*, a mutação em *The Fly* ou *Naked Lunch*, a erotização em *Crash*, a fantasmagoria em *M Butterfly*, o homicida em *A History of Violence*.

Há, pois, simultaneamente, algo de muito desafiante, um repto reiterado, mas também de profundamente solitário e triste, no cinema de Cronenberg e nas suas personagens. Algo aquém ou além (é difícil decidir) do romanesco ou do poético. Um universo da fisicalidade e da pungência, por um lado, mas, ao mesmo tempo, por outro, do inefável e do intangível. Daí ser, nos seus melhores momentos, um cinema (meta)físico: soberano e resistente à interpretação, por um lado, subsumido na violência da existência, por outro.





## 7. Peter Greenaway: ilusionista, colecionador, narrador, documentarista<sup>5</sup>

### Introdução

Começemos por responder a uma questão primeira: porquê tomar como objeto de reflexão a obra cinematográfica de Peter Greenaway a propósito da temática da narrativa numa revista dedicada ao estudo do documentário? Em larga medida, nada parece mais afastado deste tipo de cinema e mesmo da narração convencional do que a generalidade da obra deste cineasta. E, no entanto, trata-se de um autor cuja carreira no cinema se iniciou precisamente neste género, quando ao serviço do Central Office of Information e do British Film Institute. Desde então, e sobretudo nos seus primeiros filmes e no projeto mais recente *The Tulse Luper Suitcases*, as marcas do documentário espalham-se pela sua obra. Mas Greenaway é um autor complexo. Para o que aqui nos interessa, tentámos resumir no título desta reflexão o retrato multifacetado que esboçamos: ilusionista e documentarista, colecionador e narrador. Na obra de outro autor poderíamos encontrar-nos perante dicotomias claras; no caso de Greenaway, estamos antes perante imbricações escorregadias.

A reflexão que agora se apresenta procura conjugar a resposta possível a uma dupla inquietação: questionar a narrativa a partir do documentário e, num mesmo movimento, fazê-lo a partir do cinema de Greenaway. A obra

---

<sup>5</sup> Texto originalmente publicado na revista Doc On-line n.06, agosto 2009, [www.doc.ubi.pt](http://www.doc.ubi.pt), pp. 36-54.





deste autor é vasta. De forma alguma se pode alegar escassez de ideias e problemáticas como matéria. Encontrar uma perspectiva sólida ou um ponto de focagem claro não se revela fácil. Ainda não temos a certeza de que tal seja viável. Eventualmente, concluiremos o presente estudo sem uma definição clara do objeto do mesmo e do ângulo com que o abordaremos. Sabemos, no entanto, que pretendemos inquirir a narratividade e o documentarismo. Logo veremos de que modo.

Para começar, podemos socorrer-nos de uma premissa simbólica e, supostamente, humilde da obra de Greenaway verbalizada por uma das suas personagens, em *Drowning by Numbers*: quantas folhas existem numa árvore, quantos peixes no mar, quantos cabelos na cabeça? Epistemologicamente diletante e quimérica, mas simultaneamente grave, esta preocupação parece sumarizar a espiral em que a obra de Greenaway se movimenta e desenha, feita de descrições e inventários aparentemente incessantes, infinitos. E nela se resume a pulsão documental que estamos em crer perpassa todo o trabalho de Greenaway, mesmo, como pretendemos demonstrar, nos filmes que mais se parecem afastar do documentarismo.

Existe uma vontade insaciável de saber e conhecer em Greenaway. Uma vontade que se estende do próprio autor à sua obra, desta ao sistema das artes, deste à história da cultura – e, conseguisse, estendê-la-ia certamente às civilizações e mesmo ao cosmos. Tudo ele parece querer dissecar, acumular, relacionar, registar, descrever, guardar. Daí que, a ser viável qualquer configuração mental, talvez devamos falar de uma mente geométrica – que se pode comprovar no gosto pelo split-screen, pela simetria, pelo mapeamento – e algébrica – que se constata no gosto pela soma de objetos e nomes, pela multiplicação de referências e textos.

Além desta propensão métrica e algébrica que parece dispensar a narrativa convencional – como verificaremos mais adiante –, e determinará em parte a morfologia das suas obras, existem diversas manifestações de sentido contrário na sua poética: uma tendência para a deriva estilística que se concretiza na irrisão, na diletância, no dispêndio (pela quantidade de referências e ideias que sobejam e quase se anulam nas suas obras) ou na farsa (uma espécie de ironia aristocrática de quem joga a ambição intelectual de um modo completamente épico). E daí que talvez pudéssemos mesmo falar de um documentarismo épico que atravessa toda a sua obra. Não encontraremos facilmente quem com este autor se bata no que respeita à densidade erudita que as suas





obras transportam, ao ponto de, para o espectador menos avisado, elas quase parecerem tropeçar entre si, numa espécie de amontoado de onde a ordem, por vezes, se pareceu alhear. Mas, em jeito de compensação estilística, verificamos que com esta realidade convive, simultaneamente, uma destreza, um *feeling*, uma pulsão de contemporaneidade que se manifesta numa extrema atenção aos mais variados discursos e às tecnologias mais recentes. Em certa medida, podemos ver mesmo uma prefiguração de certas conceções que parecem adiantar-se ao seu tempo, ideias que rasgam o futuro e que este acaba por atestar. Dois exemplos: a lógica de hipertextualidade recorrente na sua obra e o gosto pelo *fake*, pelo engodo, pelo jogo. Duas manifestações discursivas que a atualidade não dispensa.

Existe igualmente em Greenaway, como uma espécie de assinatura estilística, uma predileção pelo excesso e pela exuberância, a qual se manifesta de modos diversos, sendo que o menos relevante não será certamente a dinâmica de uma infinita combinatória. O discurso em Greenaway parece estender-se e desmultiplicar-se em discursos infindáveis – e a proficiência teórica da sua obra é bem disso exemplo. Aliás, quase poderíamos dizer que se algum autor parece encarnar a ideia de uma gramática generativa aplicada à criação artística, Greenaway é, seguramente, um dos mais fortes candidatos. Sabe-se o quanto as ideias de estrutura e de série são importantes na sua conceção artística, mas talvez seja fundamental acrescentar-lhe dois outros conceitos: o de matriz e o de rede. Este último é fácil de constatar na quantidade de reenvios e trânsitos dentro da sua própria obra, mas igualmente com outras obras. O primeiro pode descrever de forma justa a ideia de uma fonte inesgotável de *data*, reiterada na pluralidade de concretizações e ideias em que a sua obra se materializa.

Ao falarmos de uma pluralidade de ideias estaremos aparentemente a contrariar o próprio autor, o qual usualmente resume as grandes questões do seu trabalho e mesmo da própria civilização em dois temas nevrálgicos: o sexo e a morte. De certo modo, é verdade que existe uma recorrência destas duas ideias ao longo dos seus projetos; porém, dificilmente compreenderíamos ou perdoaríamos a alguém tão prolífero que se cingisse à retoma simples e regular destas duas questões. Pelo contrário, aquilo que constatamos é que estes dois temas se desmultiplicam em abordagens diversas, se decompõem em preocupações específicas, se cruzam e redefinem a cada momento. É certo que





a sua obra é feita de recorrências temáticas e estilísticas, mas que se abrem constantemente.

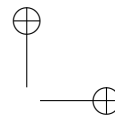
A complexidade e abrangência do trabalho de Greenaway impedem que lhe dediquemos neste estudo a profundidade de que é merecedor. Estamos em crer que nos encontramos perante um cineasta que resume uma época da história do cinema. Ainda que se trate de uma história paralela, alternativa, mesmo futura. Por isso, idealmente, este texto deveria dividir-se numa espécie de políptico que permitisse diversas formas de acesso e exploração da sua obra e da sua figura. Poderíamos então apresentar um retrato múltiplo: o Greenaway narrador, o experimentalista, o documentarista, o efabulador, o narcisista – com as suas justaposições, as suas sobreposições, os seus antagonismos, as suas contradições. Haveria algo de cubista neste retrato, e estamos em crer que tal estilo não seria inadequado. Ainda assim, esperamos que, na sua singela concisão, este estudo possa apresentar um pouco de cada uma destas faces de um cineasta inesgotável. E que, nesse esforço, a narrativa e o documentário nos surjam como duas questões prementes na sua obra.

### **Auto-reflexividade: num outro nível**

É o próprio Greenaway que assume como uma profissão de fé a morte do cinema. Reiteradamente esta ideia surge no seu discurso, num misto de alerta e nostalgia, de genuína preocupação ou provocatória interpelação. E, no entanto, não deixa de ser curioso – ou mesmo paradoxal – que o cinema seja, ele próprio, uma das temáticas mais recorrentes do seu trabalho. Talvez isso justifique a outra profissão de fé que usualmente acompanha o seu discurso: a assumpção da auto-reflexividade como uma premissa criativa que mobiliza toda a sua obra. Um olhar obsessivo sobre uma arte moribunda? Estaremos aqui perante mais uma das modalidades da necrofilia recorrente em Greenaway?

A estratégia de auto-reflexividade assume em Greenaway uma feição de veras impar. Poderíamos talvez falar de uma auto-reflexividade total. Com isto queremos dizer muito simplesmente que este autor procura no seu trabalho abranger os diversos níveis em que tal realidade se pode manifestar: uma reflexão acerca do cinema enquanto dado cultural, uma reflexão acerca do cinema enquanto labor técnico e criativo, uma reflexão acerca do cinema enquanto forma de expressão subjetiva. Estamos, então, perante uma ambi-



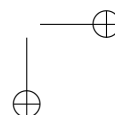


ção demiúrgica e teórica global. A obra de Greenaway pode, assim, ser vista como a criação de um universo auto-contido, não apenas no sentido diegético mais comum (a criação de mundos autônomos, com as suas características, leis e lógicas próprias), mas que contém e espelha igualmente os procedimentos da sua poética. A obra, o autor e a arte encontram-se aqui estritamente imbricados. Nesse sentido, e esta é a primeira proposta de leitura, o seu trabalho funcionará como um documentário sobre o cinema e sobre a sua complexidade conceptual e material.

De algum modo, é nesta auto-reflexividade multipolar que podemos identificar as diretrizes do seu projeto pessoal e único. Existe um plano de trabalho que é reinvestido uma e outra vez: pensar o que é o cinema, fazendo-o a partir das instâncias mais diversas, virando o cinema para si mesmo e os filmes para o cineasta. Trata-se de uma aventura ontológica profundamente subjetiva, mesmo quando demonstra uma preocupação teórica clara. Em certo sentido, esse programa ontológico leva-nos a perguntar se Greenaway não está sempre a fazer o mesmo filme – seja quando se aproxima do documentário seja quando se permite as mais incomensuráveis efabulações. Este filme que parece estar sempre a ser feito não é mais, em nosso entender, do que o filme do próprio cinema. Por isso, o tema central acabará por ser o próprio cinema.

Greenaway faz questão de frisar constantemente que o seu espectador deve ter plena consciência de que está a ver um filme, algo artificioso. E insiste deliberadamente nessa estratégia de auto-reflexividade. Para o conseguir socorre-se de diversas táticas. Uma das mais interessantes consiste em inserir referências aos seus próprios filmes. Narcísico ou desconstrutivista, o gesto não deixa de conter algo de provocador. Este recurso à auto-citação pode passar pela inclusão de excertos ou pela transposição de personagens entre universos aparentemente heterogéneos. Essa heterogeneidade acaba por desvanecer e desaparecer se pensarmos a obra do autor como um todo. Nesse sentido existe um autorretrato ou uma autobiografia artística no cinema de Greenaway que se vai escrevendo no interior e ao longo da própria obra.

É então possível falar de um documentário pessoal, de filmes que mais do que contar histórias vão inventariando ideias que desenham um perfil, documentando obsessões ou conceções que atravessam a obra: a simetria, a necrofilia, a traição, a pintura, o cinema, a civilização. De algum modo, podemos mesmo ver em muitas das suas personagens traços de um autorretrato que um escrutínio atento haveria de permitir sintetizar. Não é inevitável ver algo de



Greenaway no desenhador de *Draughtsman's Contract*, no arquiteto de *Belly of an Architect*, no duque de *Prospero's Books*, no cozinheiro de *The Cook, the Thief, his Wife and her Lover*? Em *The Tulse Luper Suitcases* o personagem principal é descrito, entre outras coisas, como um colecionador, arqueólogo e inventarista; será uma perfeita projeção de Greenaway, o seu total e assumido alter-ego?

Outro modo de jogar com a auto-reflexividade passa pela ilustração ou inclusão dos procedimentos de produção e de realização dos filmes. É como se o *making of* se tornasse parte integrante do filme. Como se o mágico desvelasse o truque enquanto o exhibe, qual prestidigitador auto-demonstrativo. A narrativa transparente e ilusionista torna-se então claramente inviável. Mas as estratégias são variadas, e podem mesmo chegar a soluções extremas como a inclusão do texto do guião (contrastando duas linguagens diversas: audiovisual e escrita), do processo de *casting* (o que impede imediatamente qualquer ingenuidade relativa ao realismo do cinema) ou dos ensaios (que acabam por, de algum modo, se tornar indistinguíveis da própria representação).

Estas são algumas das soluções mais excêntricas na denúncia do artifício cinematográfico a que Greenaway se apegava. Mas outras são igualmente recorrentes: o irrealismo dos cenários (muitas vezes no limite da abstração), a divisão do ecrã, a interpelação do espectador pelas personagens, a confusão entre imagens de arquivo e reconstituições, a sobreposição e justaposição de imagens, o assincronismo, a cacofonia, o trânsito de personagens entre filmes ou o uso de diferentes atores para a mesma personagem. Podemos dizer que, para Greenaway, um filme é, evidentemente, um filme – e não uma história. Um filme feito por alguém, com determinados instrumentos. E filme e história podem nem sempre conciliar-se de modo harmonioso.

A obra de Greenaway é frequentemente tomada como exemplo acabado da poética da pós-modernidade. Facilmente se percebe porquê. Mas o que nos parece verdadeiramente singular neste autor é que essa poética é levada ao extremo. Não apenas problematiza e declina a narrativa; não só se diverte em jogos de ironia referencial; não apenas cruza a alta e a baixa cultura; não só mistura temas e estilos; não recorre simplesmente ao *pastiche*, à citação, à alusão, à adaptação, mas fá-lo, ainda, de um lugar interior à sua própria obra, como se, em última instância, o seu discurso condensasse e cingisse o seu mundo próprio, mesmo quando incorpora os trabalhos alheios. Em certa medida, a sua obra é o melhor documentário sobre as décadas recentes (as





derradeiras, no seu entendimento) do cinema e da cultura da segunda metade do século XX.

A cultura do final do século XX e início do século XXI tem no seu trabalho uma aplicação dificilmente vista com tal abrangência noutros lugares. Greenaway combina artes às quais, uma e outra vez, foi prefigurado o seu estertor, como o teatro e a pintura, com as mais recentes tecnologias audiovisuais. Aliás, Greenaway parece querer integrar, numa lógica extremamente wagneriana, todo o sistema das artes nas suas obras. Basta notar que é dos poucos cineastas onde a palavra escrita mantém uma genuína importância. E onde a palavra oral é objeto de um design de vozes: intimista, fria, objetiva, cirúrgica, declamada, artificiosa. Ou onde os corpos são vistos menos como veículos para personagens e mais como elementos de estatuária. Ou onde a dança e a *performance* encontram um lugar de pleno direito.

Mas a própria linguagem cinematográfica é por parte deste autor objeto de exploração constante. Ora encontramos a cadência vertiginosa própria da montagem experimental, ora a delicadeza e elegância do *travelling* contemplativo; ora uma *mise en scène* classicista, ora um trepidante *split-screen*; ora um *loop* enigmático e perturbante, ora uma elipse imprevista; ora uma aproximação ao cubismo através de múltiplos planos e ângulos, ora uma solenidade académica na simetria dos enquadramentos. Também aqui notamos que os estilemas são múltiplos. Não existe um cinema em Greenaway, mas múltiplos cinemas. E, no entanto, quando vemos um filme de Greenaway, imediatamente o reconhecemos. E vemos nele um documento sobre o cinema.

Aludimos antes a uma conceção wagneriana do cinema em Greenaway. E pela descrição que fizemos da sua obra, notamos que existe algo de multimediativo na mesma. A ideia de hiperdocumento não é descabida a este respeito: artes que se cruzam com outras artes, autores com autores, estilos com estilos, temas com temas. A intertextualidade em Greenaway é extensíssima: os mitos ancestrais, as figuras bíblicas, as constelações civilizacionais, as convenções culturais. Há uma escala que tende para o incomensurável, uma plasticidade que não conhece fronteiras. Uma aspiração à tridimensionalidade que se torna mais evidente à medida que as imagens computadorizadas vão integrando a sua obra. No limite, há uma busca, deliberada ou não, que parece atestar o motivo do decreto da morte do cinema que Greenaway regularmente advoga: a busca da sinestesia. Se frequentemente se diz que o cinema de Greenaway é feito de camadas, essas camadas são de diversa natureza: temática, estilística,





material. É um cinema de texturas certamente – e, por diversos motivos, particularmente tátil. E, para avançarmos para a questão da narrativa a partir da técnica, não tem sido essa dimensão sinestésica da vivência espectral uma das preocupações maiores quer na história do cinema quer na sua atualidade?

### **Alternativas à narrativa, narrativas alternativas**

Por mais que uma vez, Greenaway condenou a narrativa predominante, centrada na causalidade, na psicologia da personagem e na identificação do espectador com esta. Os seus filmes podem contar histórias, mas não o fazem certamente segundo as convenções morfológicas dominantes. O seu cinema é mais semiótico do que narrativo, mais conceptual do que representativo. Nele encontramos personagens e eventos, os dois elementos imprescindíveis de uma narrativa, mas estão subsumidos por uma precisão estrutural, por uma desmesura plástica e por um edifício conceptual que prevalecem. As histórias tornam-se, de algum modo, um mero pretexto – não um propósito.

Esta renúncia de Greenaway ao classicismo narrativo devia ser tomada como um importante alerta. É que a predominância da narrativa tem impedido o cinema de cumprir alguns desígnios e funções que lhe poderíamos atribuir, obliterando importantes questões estéticas, depauperando a diversidade morfológica. Daí a dificuldade genérica do cinema e, em particular dos espectadores, em confrontarem-se com a ideia de um infinito, de um vazio ou de uma incomensurabilidade enquanto possibilidades teóricas; ou com as ideias de embuste, de *trompe l'oeil* ou de fraude. Sobra ao cinema em ilusória transparência o que lhe falta em opacidade formal. E Greenaway sabe bem disso.

Uma e outra vez Greenaway se tem declarado desolado com este cinema aprisionado nas convenções diegéticas e nas personagens típicas. E, podemos especular, procurou responder-lhe de dois modos aparentemente inconciliáveis: por um lado, denegando a narrativa até ao limite do seu reconhecimento; por outro lado, procurando abranger todas as possibilidades do relato enquanto género do discurso numa espécie de narrativa total. A narrativa é para Greenaway não mais que um dos diversos sistemas de organização da informação ao nosso dispor. É essa diversidade de configurações do conhecimento que convive e coincide na sua obra. Em última instância, parece impos-



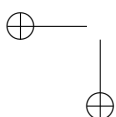


sível não encontrar aqui um desejo de omnividência – quimérica e impraticável, necessariamente –, capaz de escrutinar o mais ínfimo detalhe, inventar o mais extravagante incidente, interpretar o mais subtil sinal, estabelecer a mais insuspeita relação.

O confronto de Greenaway com a narrativa não é unívoco – pelo contrário, é múltiplo e, sobretudo, sempre inquieto, instável, volátil, incerto. Nota-se que existe um desconforto – mais conceptual do que criativo, claramente – com a narrativa num sentido convencional. Interessa-lhe mais aquilo que a narrativa pode ou não pode ser do que aquilo que ela é. Por isso, podemos ver em muitas das suas obras uma espécie de potência negativa da narrativa: histórias que são interrompidas logo que se iniciam e ficam em suspenso como rumos possíveis. Ou podemos encontrar múltiplos narradores numa mesma narrativa – como ocorre em *The Tulse Luper Suitcases*. Ou podemos descortinar um desdém pela narrativa nas palavras de uma das suas personagens, quando esta diz: “once upon a time... isn’t it the way to tell stories?”. Para Greenaway, não existe uma forma de contar histórias. E se houver, logo ele irá em busca do seu contrário ou do seu excurso.

A linearidade está longe de ser uma característica marcante da obra de Greenaway. Esta é feita, sobretudo, de reenvios e desvios. Para o espectador habituado à clareza, consequência e progressão direta da narrativa, o modo como os seus filmes denegam a formulação heroica de uma expectativa ou a urgência e promessa de um desfecho torna-se muitas vezes uma desolação ou um desengano da certeza do mundo e do discurso. Há sempre desvios tentadores ou decursos ameaçadores para a inteligibilidade da história que nos é contada – quando esta, sequer, sobrevive... Mesmo quando podemos identificar um centro em redor do qual as histórias se organizam, como o são os protagonistas das suas histórias, muito depressa constatamos que estas irradiam em diversas direções, convivem com hipóteses e possibilidades. Tudo se torna um jogo: Tulse Luper, na sua picaresca existência, chega a ter dois empregos em simultâneo: jogar xadrez e contar histórias. Nada melhor que este personagem para retratar sumariamente o programa proto-narrativo de Greenaway.

Mas Greenaway propõe várias outras questões acerca desse género discursivo aparentemente tão transparente como a narrativa. Na sobreposição de incidentes e personagens inquire-nos sobre quantas histórias é possível contar ao mesmo tempo, despreocupando-se da inteligibilidade narrativa como





pressuposto primordial. Por vezes, parece aderir ao programa narrativo de Xerazade, incerto quanto à possível exaustão da narrativa: haverá sempre histórias para contar? É possível contar a história derradeira? Será por isso que quis contar a história da origem e da morte em *A Zed and Two Noughts*? Ainda mais: interpela-nos com a impossibilidade de certas histórias, com a suspensão ou o abandono de outras.

À nossa volta, quotidianamente, tudo parece adquirir o design de uma narrativa – não tão harmoniosa, evidente, familiar ou detalhada como a narrativa clássica, mas, ainda assim, uma narrativa: a Bíblia abre com as origens e fecha com o juízo final; a biografia decorre entre o nascimento e a morte; o dia abre com a alvorada e encaminha-se para o crepúsculo. Princípio, meio e fim. Origem, progressão, fechamento. Pensar em termos narrativos ajuda a dar sentido. E sem sentido tudo se desmorona num caos intolerável, inconciliável, inviável. Mas a narrativa não se oferece como a única configuração para o mundo e para a existência, sequer a mais rigorosa, mas certamente uma das mais sedutoras e cativantes – a não ser assim, como explicar o sucesso desmedido do cinema narrativo, mesmo feito de convenções reiteradas, para não dizer gastas?

Greenaway propõe no seu trabalho outros modos de pensar o mundo. Para ele os sistemas de representação a que recorremos ajudam a ditar a forma como nos relacionamos com esse mundo. As categorias acabam por enquadrar a nossa perceção, por criar molduras e esquemas com que abordamos e procuramos compreender os fenómenos. Analisando a filmografia de Greenaway podemos verificar um enorme fascínio por múltiplas formas de sistematização antropológica. O alfabeto é uma das modalidades mais frequentemente presentes nos filmes de Greenaway.

O alfabeto é uma das formas de listar elementos. Também os números são constantemente utilizados como sustentação estrutural. As listas são, assim, outro dos modos mais comuns no cinema deste autor, podendo estas resultar da aplicação de sistemas solidamente identificáveis como os números ou as letras ou de uma mais vaga e improvisada fabricação. Em todo o caso, existe um conjunto de dispositivos com os quais se procura ora medir, ora organizar, ora reinventar o mundo.

Mas não se esgotam nas letras, nos números e nas listas as modalidades de entendimento de que se socorre Greenaway. A pluralidade do mundo e das suas entidades exige outras molduras. Temos os labirintos e puzzles, que de al-





gum modo denotam a propensão lúdica de Greenaway, o seu gosto pelo repto e pelo desafio ao espectador. Temos também os bestiários, onde a fauna universal é arrumada. Temos o gosto pelos mapas, pelos atlas, pela cartografia, pelas redes: é preciso descrever o mundo, representá-lo, ilustrá-lo, medi-lo. Temos ainda os inventários e catálogos – nada parece dar mais prazer a Greenaway do que enunciar, acumular, colecionar objetos ou lugares, sejam eles de que género ou proveniência forem. E temos ainda as malas e as exposições, as bibliotecas e os arquivos, as biografias e enciclopédias, o paisagismo e o retratismo. Este gosto pela organização do mundo não é novo na cultura – pelo contrário, vem no seguimento de fórmulas como as naturezas mortas e os gabinetes de curiosidades, por exemplo, igualmente presentes na obra do cineasta. Se é possível falar de um amor pela informação, ele existe certamente em Greenaway. Nesta *datafilia* identificamos uma compulsão, quase clínica, para a gestão de dados.

Assim, de algum modo, podemos entender melhor o que são as personagens nas histórias que Greenaway conta: não seres com uma psicologia romanesca, feita de motivações e afetos, de sofrimentos e benesses, capazes de despoletar os mecanismos de identificação e empatia no espectador, mas antes quase-objetos que se imiscuem e integram neste inventário de lugares, de entidades, de nomes, de animais, de plantas. Se é possível ver algo como um prazer do retrato, encontramos aqui mais, no entanto, o prazer da descrição – não se trata de dar um carácter às personagens, mas antes de enunciar as suas características. E quando elas são sujeitas à ironia, à caricatura ou à abstração, trata-se de mais um exercício em que as personagens se esvaem nos seus contornos ou se firmam nos seus volumes hieráticos, subtraídas em ambos os casos, de algum modo, da sua psicologia.

E, no entanto, apesar de Greenaway apreciar os reenvios e as reentrâncias, as volatilidades e as fugas, os trânsitos e as inconstâncias, preferindo a forma muito deleuziana do rizoma à tipologia hierárquica da árvore, aderindo à lógica da pura ficção mesmo quando aparenta dissecar factos, o certo é que é o próprio autor a reconhecer um grande classicismo estrutural em muitos dos seus filmes. É ele próprio quem o demonstra: um prólogo, três atos e um epílogo é a estrutura mais comum dos seus filmes, cuja genealogia localiza na grande ópera ou no romance do século XIX. Esta constatação, de algum modo surpreendente, espécie de *twist* imprevisto, conduz-nos a uma dupla questão: se existe esta similitude com a estrutura clássica que é quase hegemónica em





Hollywood, porque enfrentamos com tanta estranheza as narrativas dos filmes de Greenaway?

## O facto e a fábula: o toque dos extremos

Esta propensão para a diversidade morfológica na obra de Greenaway encontra paralelo nas estratégias documentais que podemos identificar nos seus filmes. Ainda que a estabilização das fórmulas documentais não seja total, podemos encontrar algumas modalidades e dispositivos que caracterizam este género. O que não deixa de ser interessante é que, não sendo Greenaway um documentarista no sentido estrito ou convencional, na sua obra convivam tantas molduras e procedimentos documentais. Assim, encontramos, desde logo, uma forte ligação ao tempo e à sua importância enquanto elemento de organização discursiva. A biografia é uma dessas modalidades, indo do malabarismo exibido em *The Falls*, no início da sua carreira, com os seus retratos extravagantes apresentados num registo documental, às ocorrências múltiplas e excêntricas da vivência de Tulse Luper, na trilogia recente, por exemplo. Por outro lado, o tempo não deixa de ser igualmente importante no seu sentido cronológico, como se comprova na lógica episódica predominante nas suas narrativas. E poderíamos ainda falar de uma espécie de crónica civilizacional que parece emoldurar toda a sua obra.

Em algumas das suas obras, como os referidos *The Tulse Luper Suitcases* e *The Falls*, encontramos mesmo alguns dos dispositivos clássicos do cinema documental: os depoimentos de cidadãos anónimos ou de especialistas; as reconstituições de factos e acontecimentos; o recurso ao *found-footage*, às imagens de arquivo. No entanto, como veremos mais adiante, todos eles acabam por, de um ou outro modo, ser submetidos a uma espécie de subversão ou derisão que, de algum modo os desacreditam – e nesse sentido, Greenaway joga precisamente com uma das questões fundamentais do documentário (e, podemos dizê-lo, por extensão e contraposição, de toda a ficção): a crença.

Mas é possível encontrar ainda na obra de Greenaway outras características do documentário ou de uma lógica documental possível, alternativa. Não é difícil notarmos uma plasticidade quase caleidoscópica que desdobra as perspetivas, que abrange ao mesmo tempo que desconstrói, que estonteia ao mesmo tempo que escrutina. Greenaway é um observador compulsivo,





imparável, frenético. E essa observação pode assumir ora a forma de uma contemplação demorada – mais clínica que metafísica, é certo –, ora a forma de um vórtice inquieto de imagens, sons, palavras, cores, corpos, adereços. De igual modo, o gosto pelo álbum surge constantemente, enquanto variante do catálogo universal que parece ser a aspiração e estrutura profunda do projeto de Greenaway. E o gosto pelo retrato. E pelo bloco de apontamentos – aliás, a ideia de um bloco de apontamentos é seguramente emblemática da morfologia de esparsa narrativa que podemos encontrar na sua obra, feita de episódios mais do que de peripécias, de quadros vivos que se esgotam, em certo sentido, na sua autonomia.

Como vemos, existem inúmeras marcas de documentário na obra de Greenaway, muitas vezes invertidas ou revertidas, desafiadas ou reformuladas. Mas, ainda assim, qual a relação do cineasta com o documentário, qual o seu compromisso ou a sua expectativa? Na linha do que temos vindo a afirmar, poderíamos retomar a ideia de um documentário total, capaz de conter o mundo, a civilização, a cultura, a arte, o cinema, o cineasta, o pensamento, cada objeto, cada ideia, cada sinal, cada código. Esta espécie de cosmologia, feita em escalas e com níveis vários, parece conter todas as dimensões, todas as medidas do mundo. E a esta cosmogonia parece corresponder uma extrema ironia. Como se o olhar clínico e o olhar cínico ora se conciliassem ora se antagonizassem.

É esta ironia discursiva que nos parece permitir falar de uma ideia de documental para lá dos documentos – mesmo, por vezes, contra os documentos – como podemos constatar quando um retrato que parece prometer ou comprometer-se na sua veracidade se revela um jogo de ilusão: pensemos em *Tulse Luper*. Existe, portanto, uma tática clara no cinema de Greenaway, e essa tática é a da provocação lúdica, dos sinais cifrados, das aparências veladas e desveladas, das subtilezas alegóricas, da irradiação simbólica. Daí que, quando Greenaway nos apresenta um plano fixo e afastado, como sucede regularmente, esse dispositivo de contemplação e observação aparentemente tão inofensivo, se assumia ao serviço de um artifício estilística e cénico. Daí que ao insólito de muitas situações, feitas de elucubrações morais ou acrobacias formais, se contraponha, como uma espécie de negativo ou de *blur*, a descrição minuciosa, até ao limite da irrelevância, do tédio, do absurdo ou da inocuidade.





Este jogo com a fragilidade e, no limite, a impossibilidade da verdade fílmica, é tão mais interessante quanto coloca o cinema de Greenaway frequentemente no insustentável limiar onde supostamente poderíamos discriminar ficção e documentário, facto e fábula. Por exemplo: o *found-footage*, frequentemente tomado como certificação de veracidade, recurso utópico de uma explicitação da verdade, acaba por, em Greenaway, sofrer uma perda dessa aura de factualidade e rigor, diluído que se apresenta na vastidão de informação com que muitas vezes convive. Este é apenas um exemplo da indiferença ontológica e indicial em que Greenaway convive com as matérias do cinema. Por isso, também as fotografias de época acabam por nos deixar indecisos, muitas vezes, entre a autenticidade e a encenação, o testemunho e a reconstituição. Existe, assim, em relação ao referente, um desdém que encontra o seu equilíbrio contrapontual no enorme poder de efabulação do cineasta.

Não se trata da inexistência em Greenaway de documentos enquanto tal. A eles recorre como provas umas vezes, como símiles noutras, como embustes também. Há locais, eventos, épocas, personagens reconhecíveis. E, no entanto, todas estas referências, factos e dados são frequentemente recobertos por uma película de ficção, de fábula, de arranjo, de ceticismo, de suspeita, de manha, de brincadeira. Perante esta contraposição entre a efabulação e o artifício, por um lado, e a neutralização, a denúncia ou a rutura das convenções documentais, por outro, é possível identificar alguma espécie de adesão do cinema de Greenaway à realidade? Aparentemente não – e, porém, dificilmente conseguiremos encontrar outro cineasta onde a complexidade da cultura e dos modelos de organização do saber acerca do mundo seja ilustrada de forma tão pungente.

Há algo de fascinante em todo este teatro lúdico, nesta insistência no engodo, neste desconforto da (ou renúncia à) verdade, nesta obsessão com a documentação, com a descrição, com a observação que convive com os processos de efabulação quase incontinente. Estaremos perante um documentarista da ironia? Estaremos perante uma ficção antropológica? E poderá ser este género hipotético verdadeiramente o documentário? Seja como for, há nesta lógica irreverente do *fake* uma sedução irrecusável que faz do cinema de Greenaway uma das mais provocadoras propostas artísticas da contemporaneidade. Quando, no fim de *The Tulse Luper Suitcases*, descobrimos o jogo conspirativo em que autor e narrador se parecem comprazer, o espectador parece viver em igual medida a impotência e o arrebatamento. Quando em







*Vertical Features Remake* nos enredamos na espiral de *remakes* de *remakes*, de *making of* de *making of*, de inquéritos documentais ao serviço do embuste, dividimo-nos entre a graça e o engraçado.

Não deixa de ser curioso o modo como, ao longo do estudo, nos temos referido a duas ideias que, de algum modo, se parecem contrapor numa espécie de paradoxo aparentemente inconciliável: por um lado, uma propensão para o jogo através do engodo, da efabulação, da ironia, do enigma; por outro, uma assunção da auto-reflexividade como desmontagem da efabulação, que se torna nos seus momentos mais vigorosos numa abnegada profissão de fé. É nesta medida que o cinema de Greenaway se torna numa amálgama conceptual e discursiva onde cabem todos os jogos de espelhos de afastamento e aproximação ao real: o cinema como reflexo de si mesmo, o cinema como reflexo do pensamento, o pensamento como reflexo do mundo. E, deste modo, parece restar um enorme ceticismo: em relação à ilusão realista, em relação aos sistemas de organização do mundo, em relação ao próprio cinema, em relação à narrativa, em relação aos géneros – como o documentário e a ficção.

## Conclusão

Aqui chegados, podemos lembrar algumas das recorrências da obra de Greenaway: o gosto pela ordem e pela simetria, o gosto pela descrição e pela estrutura, o gosto pela excentricidade e pela aritmética, o escrúpulo *voyeurista* e o distanciamento irónico, a escopofilia que perscruta o nascimento e a morte, a constrição do *kammerspiel* e a amplitude do paisagismo, os procedimentos do inquérito e a exatidão estrutural. Greenaway é igualmente capaz de nos fazer partilhar as suas obsessões mais indeléveis, como quando nos obriga a atentar nas linhas verticais de *Vertical Features Remake* ou nas narrativas hipotéticas e telefónicas de *Dear Phone*. É como se a riqueza de referências eruditas que povoam as suas obras não fosse um móbil mais forte do que as incidências e objetos mais banais. Nesse sentido, a sua cosmologia é absolutamente a do detalhe.

Se existe uma cosmologia na obra de Greenaway podemos igualmente procurar a sua genealogia artística. A sua formação de pintor ajudará a explicar o esmero visual extremo da sua obra e as incontáveis referências pictóricas que a povoam. Do barroco à arte conceptual, do minimalismo ao modernismo,





da numerologia ao paisagismo, do estruturalismo à deconstrução derridiana, do distanciamento brechtiano à literatura lúdica, das malas de Duchamp às ficções borgianas. No cinema, dificilmente podemos ignorar o ilusionismo de *F for Fake* de Welles, a auto-reflexividade de Godard, o visionarismo de Gance ou a ousadia de Resnais (cujo diretor de fotografia, Sacha Vierney, se tornou um colaborador constante de Greenaway). Estas são apenas algumas referências, porque, também na sua genealogia criativa, o excesso é uma característica determinante.

Se há obra que se afasta de qualquer análise pragmática ela é seguramente a de Greenaway. Ainda assim, de forma quase herética, podemos sempre questionar-nos: para que serve o seu cinema? Sobre o que são verdadeiramente os seus filmes? O que significam? Quando o centro temático e o horizonte semântico parecem sempre deslizar e desfocar, como pode o espectador organizar a avalanche de informação que tanto marca o cinema de Greenaway? Não serão esta instabilidade e repto uma consequência das próprias estratégias discursivas de Greenaway, como o comprovam os finais de *O Bebê de Macon* ou *The Tulse Luper Suitcases*, e o seu maior prazer? Se como estes dois episódios nos parecem dizer, tudo é uma ficção infinita, então que lugar podemos encontrar para o documentário? E para o fechamento narrativo?

A convocação de tantas referências culturais, estratégias discursivas e dispositivos criativos não acabarão por, em algum momento, se anular mutuamente? O repto do jogo não enfraquecerá a empatia narrativa? A deliberação programática não destruirá a adesão emocional? Podemos, sem consequências indesejadas, jogar com a narrativa ao mesmo tempo que fazemos do jogo um relato? Não existe no cinema de Greenaway um oximoro inultrapassável, uma quadratura do círculo? Se falamos de um cinema-programa, não estaremos mais próximos da cibernética do que do afeto? O hipertexto não sacrificará a imersão? Um programa tão fechado nas suas premissas, aparentemente sem cedências, não inviabiliza qualquer improvisação, qualquer sopro de incomodidade?

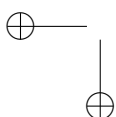
Em larga medida, parecemos estar também aqui perante um excesso: de cálculo, de estrutura, de mensurabilidade. Daqui resulta uma distância emocional, deliberadamente procurada, perante o objeto artístico. Daí que, de modo compreensível, mas paradoxal, os filmes de Greenaway nos pareçam tão frios mesmo quando retratam temas ou episódios tão intensos e perturbadores como





o sexo e a morte. O cinema de Greenaway está claramente do lado do *ethos* e não do *pathos*, do modo de fazer, pensar e mostrar e não dos afetos ou das paixões. Há muito de mecânico e pouco de orgânico. Há fragmento em vez de unidade. Há analepses e prolepses – olhares para o passado e para o futuro, mas raramente para o presente. O presente revela-se mais na tecnologia do que no tema.

Cumprir um programa com o rigor e a obstinação de Greenaway dificilmente pode contemplar o acaso. Ao mesmo tempo, existe uma aparente urgência de tudo englobar que ajuda a explicar a tendência para a saturação. Procura convergir nesse programa a ambição do historiador e a decodificação do semiólogo. Vasto e incisivo, como se constata, o cinema de Greenaway será inevitavelmente de uma extrema precisão: claramente pensado, aturadamente escrito, minuciosamente encenado, criteriosamente decorado. Empenhado, obsessivo, programático. Mas igualmente irônico, idealista, cético. Controverso. A-narrativo. Ficcional. Documental. Irrecusável, mesmo no seu cinismo. Impressionante, mesmo na sua (in)sinceridade.







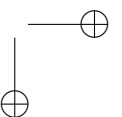
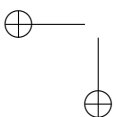
## 8. *I Started a Joke: conspiração, sátira, sabotagem e embuste em Exit Through The Gift Shop*<sup>6</sup>

Todos estamos avisados: o jogo das aparências é dos mais arriscados. Quando as máscaras caem, alguém fica vulnerável e embaraçado. É provável que, por isso mesmo, para evitar tal risco, Banksy, o enigmático realizador de *Exit Through the Gift Shop*, tenha não só perpetuado a máscara até ao fim como, eventualmente, multiplicado as máscaras e os disfarces ao longo do filme. Este caleidoscópio de disfarces e manigâncias, talvez mesmo trapaças e maquinações, que nos parece tão fascinante, espécie de malabarismo com os signos culturais e montanha-russa da feira de vaidades do mercado da arte, acaba, porém, por nos deixar com uma sensação de incumprimento e, no limite, de ligeira indiferença.

Porque acontecerá isso? Eventualmente porque há aqui um desnível mais pronunciado do que se intui numa primeira abordagem entre os dois discursos em questão, a *street art* e o *docu/mockumentary*, quer ao nível do tema quer ao nível do estilo. Por isso, chegamos ao fim do filme com a sensação de que onde a irreverência da *street art* nos conquista pelo vigor quase anarquista das suas propostas, o *mockumentary* que aqui se apresenta revela-se dócil (dizer débil seria demasiado contundente), e em certa medida inconsequente, na sua intimidação ou provocação discursivas. Quer dizer: a sofisticação da *street art* enquanto meio de intervenção cívica, cultural, política ou artística não é

---

<sup>6</sup> Texto originalmente publicado na revista Doc On-line n.10, agosto 2011, [www.doc.ubi.pt](http://www.doc.ubi.pt), pp. 160-176.





acompanhada em igual alcance (e impacto, termo a este propósito muito pertinente) neste *mockumentary* que goza mas não choca, que entretém mas não persuade. Não que a persuasão seja uma consequência necessária do entretenimento ou o choque do gozo. Mas sentimos a falta de alguma virulência, ou pelo menos de um sobressalto. Parece-nos que para *Exit...* estar à altura do seu tema talvez não pudesse descurar essa dimensão mais crítica, incisiva, política, se assim podemos dizer, que volta e meia ocupa e enforma o cinema. Ora, a sensação final e de fundo é que o *do-it-yourself* dissidente da *street art* praticada por Banksy ganha aos pontos (quem sabe, por *KO*) ao seu exercício cinematográfico dileitante.

### A vulnerável proeza do *fake*

A estratégia discursiva deste filme, o *fake*, tem conhecido em tempos recentes um assinalável sucesso quer no *mainstream* do sistema cinematográfico quer nas suas margens. Além dos casos mais ou menos comuns de indefinição entre a autenticidade e o fingimento, o facto e a ficção, que vamos conhecendo através do *youtube* e de suportes/canais parecidos, podemos encontrar, nas últimas décadas do cinema, obras diversas em que o *fake* se revelou decisivo. Podemos recuar até esse esforço de prestidigitação semio-narrativa que é *F for Fake* (e se evocamos o trabalho de Orson Welles, como não trazer à memória essa experiência-limite de engodo e pânico que foi a emissão radiofónica da *Guerra dos Mundos* pelo Mercury Theatre?). Podemos ainda evocar *Zelig*, de Woody Allen, primorosa apropriação das convenções documentaristas. Ou *This is Spinal Tap*, piada cinematográfica sobre uma piada musical. Ou *Holocausto Canibal*, delírio etnográfico, antropofágico e figurativo. Ou, mais recentemente, *C'est Arrivéé près de Chez Vous*, notável pedaço de violência caricatural. Ou o marco maior deste género: *Blair Witch Project*, esplêndida peça de ourivesaria do embuste mediático. E, posteriormente, em pleno *mainstream* cinematográfico americano, o *look lo-budget* do *blockbuster* *Cloverfield*. Em todos estes casos, as coisas devem parecer o que não são, mesmo que os graus de dissensão entre a realidade e a ficção sejam variados.

Poderíamos questionar aqui esta ascensão estilística do *fake*, e a sua proliferação crescente, fazer a sua ontologia e a sua hermenêutica. E arriscar algumas hipóteses: o *fake* pode ser o outro lado do espelho do CGI, quer di-





zer, onde este procura a emulação da realidade na mais pura ficção, aquele procura a dissimulação da ficção nos códigos do realismo; o *fake* pode ser a última ironia sobre os mecanismos de verosimilhança, colocando a nu a constatação de que todo o discurso – da *reality tv* ao documentário observacional – é uma construção e que no limite apenas pode aspirar à crença e nunca à verdade (porque podemos sempre suspeitar que algo se esconde em segredo sob a aparência de veracidade); o *fake* pode ser a nova *patine*, esse acrescento de verdade que advém do uso e do desgaste, como se a obra ou o objeto adquirissem uma memória, uma duração, e desse modo uma identidade, e nos oferecesse mesmo uma intimidade; o *fake* pode ser também uma depreciação da euforia cosmética das imagens e dos seres que marca a nossa era (uma involuntária apologia do envelhecimento, uma voluntária degradação da beleza perfeita). Visto deste modo, o *fake* pode ser uma miríade de coisas e talvez seja tudo isto ao mesmo tempo. Ou talvez estejamos a apontar ao lado.

Será em busca de algo parecido com isto que Banksy andou neste *Exit...?* Eventualmente. Mas falta, por isso, saber se, no final, a sabotagem de códigos e discursos políticos e artísticos não passou de uma cócega onde se vislumbra e prometia um murro. E se o lúdico não venceu, pela superfície, a seriedade que se adivinhava lá no fundo. Ou seja, se o *fake* enquanto difuso arremesso ideológico não se revelou apenas uma *practical joke* inócua. A ser assim, o *fake* seria aqui uma proeza que se esvanece na sua própria vulnerabilidade e inconsequência. Não pedimos que *Exit...* se tornasse instrumento de conversão; apenas apreciaríamos, solícitos, que a inquietação ou, idealmente, a agitação, nos movesse.

Podem dever-se à psicologia ou à moral de cada espectador a maior ou menor predisposição para a agitação, o escândalo, o sobressalto, a virulência. Ou a sua recusa. Ou pode ser que *Exit...* se perca num jogo de espelhos que replica o jogo de máscaras e nele se enlaça. Há então aqui um gosto pela *mise en abime* que ora nos chega a inquietar ora nos desencanta. E a certa altura perguntamo-nos mesmo se nos chegamos a perder, ou se, pelo contrário, somos perdidos, nessa espiral de discursos que se encaixam ou se fundem. Ora, onde o filme parecia poder ser ganho, é precisamente onde mais nos desilude. É quando o filme dentro do filme se remete a uma mera anedota. Porque se há momento em que uma promessa de iconoclastia e irreverência se parece anunciar é precisamente no denominado “unwatchable nightmare trailer” que é *Life Remote Control*, o documentário que supostamente Thierry Guetta esta-



ria a produzir e realizar sobre Banksy. É aí que estão escondidas as sementes de uma autêntica estética da sabotagem audiovisual, precisamente no facto de as imagens não poderem ser vistas, de se furtarem à perceção e à literacia, e mesmo aos cânones de uma harmonia e de um classicismo para sempre irrecuperáveis. E isso aconteceria não apesar de, nas palavras de Banksy, se tratar de uma obra feita por um “doente mental e não um realizador”, mas precisamente por causa disso, porque a perceção comum é sabotada ali para inquietar, intrigar, provocar, quem sabe hostilizar o espectador – precisamente o que acontece na *street art*. Quer isto dizer que o filme de fundo que, na nossa opinião, *Exit...* devia ser está lá, prometido apenas, nos minutos vislumbrados de *Life Remote Control*. Está lá, infelizmente escondido ao fundo, ou, se quisermos ser mais otimistas, como fundo. Mas é pena, porque se *Life Remote Control* chegasse a ser o epicentro de sabotagem cinematográfica que desejávamos, não ficávamos com a intuição de que só o acaso poderia salvar um principiante no xadrez do jogo da arte cinematográfica. E não ficaríamos com a frustrante sensação de que *Exit...* é o filme que *Life Remote Control* não quis ser. Ou, na versão mais contundente, que o *puppetmaster* Banksy não conseguiu que fosse.

Há muito *fake* e há muita *mise en abime* em *Exit...* E há muitos palimpsestos. O facto de haver muitas camadas neste filme fará dele um objeto de hermenêutica interessante, ainda que dificilmente se encontre o melhor método para a fazer. A *street art* está cheia de palimpsestos: de textos por baixo de textos, de inscrições mal apagadas, de enigmas mal resolvidos. E, nesse aspeto, tal técnica parece resultar melhor do que no filme. Algumas das camadas discursivas estão tão visíveis que, paradoxalmente, quase não nos apercebemos delas. Vejamos: quem filma Guetta a filmar? Pergunta simples. Tão simples que, quando procuramos a verdade do que está a ser mostrado, nem a colocamos. Depois chegamos aos créditos finais e vemos identificados dez operadores de câmara. E confirmamos que tudo isto é uma maquinação. Ainda assim, a questão continua a perturbar-nos: quem nos faz acreditar? E como? E porque tendemos a acreditar? Será porque somos espectadores domados pelos códigos da ficção e do documentário, incapazes de exercer ceticismo ou suspeita, embrenhados na superfície das evidências e na evidência das superfícies? Será que qualquer imagem de baixa definição, tremida, cheia de grão e de *zooms* basta para nos fazer acreditar na sua autenticidade? Que, para nos reforçarmos nas nossas convicções, recusamos o olhar instituciona-



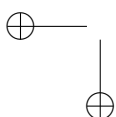


lizado aliviando-nos no olhar casual? E que o casual é apenas, no fundo, uma forma de vestir umas calças, *casual wear* (tão próxima da *street art*), como no cinema uma câmara à mão e um desfoque podem oferecer a enganosa informalidade de um cinema doméstico pretensamente genuíno?

Ora, não deixa de haver uma certa ironia no facto de que esse cinema doméstico que nos parece surgir como genuíno e indomado, seja um cinema que nasce precisamente no lugar do hábito, da tradição, da autoridade: o lar. Esse cinema-pulsão, cinema-*voyeur*, cinema-devoção que o amador cultiva como se todo o instante fosse uma efemeridade a exigir uma memória poderia ser o cúmulo do genuíno, o seu grau zero estilístico e zénite realista. Nas palavras de Guetta: “Não ia a lado nenhum sem uma câmara”. A prótese irrefutável, portanto. Vertov em versão *camcorder*. Filmar torna-se uma obsessão. É Guetta que o diz. Gravava tudo, até o ato de urinar. Filma-se a si próprio ao espelho. E sobre a personalidade de alguém que tanto se filma ao espelho como se filma a urinar, está tudo dito (e visto). Filma celebridades: Jay Leno, Shaquille O’Neal, os Oasis. Aliás, o reflexo de Guetta-*cameraman* no vidro escuro da limusina dos Oasis é uma síntese irónica da dialética do olhar: o breu que separa/espelha o idólatra (ou dito de outra forma: o fã idiota) do ídolo (ou dito de outra forma: o frívolo). Naquele vidro escuro todos os *paparazzi* se reveem na sua condição: mensageiros humilhados do Olimpo estrelado.

Guetta grava tudo, mas não monta nada. Interessa-lhe o momento, frívolo ou dramático, a *imagem* epifânica, irrepitível, fugaz, desse momento. Mas não o discurso do, ou sobre o, momento. É um típico homo-escópio-portátil, alguém cuja existência se mede e configura na obsessão ubíqua do registo, apenas e só. Tudo o que antecede o registo e tudo o que vem depois é acessório. E aqui Guetta apanha Vertov apenas pelo meio, não chega à montagem-clímax-criativo. Filmar tudo é o (único) mandamento. Que nada se escape é o imperativo. Que haja algo de catártico nesse gesto pode ser um sinal de uma boa irrisão por parte de Banksy: quando a biografia de Guetta nos é apresentada, como dispositivo de reforço da empatia do espectador para com a personagem, há um *pathos* que tem tanto de mórbido como de terno e que estaria na origem da compulsão irreprimível para o registo: a morte da mãe. É um *pathos* que não nos deixa indiferentes, mas que nos toca de modo diferente se Guetta (como Banksy) for um *personagem* ou uma *pessoa*. É esse fio de indefinição que nos agrada seguir.

*Livros LabCom*



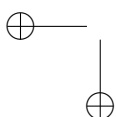


## (ef)faceless

Permanecemos, então, ao nível da sabotagem. Agora passamos do filme para o autor. Antes de mais, agrada-nos a ausência de um nome civil. Significa que o autor já diluiu ou recobriu o homem através do artista. Este é o primeiro ato, ligeiro, de sabotagem. Assim ele não pode ser perseguido pelas forças autoritárias da ordem policial. Assim ele não pode ser envaidecido pelo poder simbólico das instituições culturais. E pode deixar-nos eternamente enredados num mistério: mas afinal quem é Banksy? Pode ser um indivíduo ou um coletivo, uma rede de conspiradores ou um número de *clown*, no fim até pode não ser ninguém, se o anonimato se mantiver enquanto tal: ausência de nome. E sem nome não há pessoa. E sem pessoa não pode haver autor. E sem autor não pode haver artista. E sem artista... pode haver arte?

Claro que sim. Porque, no fim de contas, há um nome. O nome artístico, esse alter-ego simbólico que se tornou imagem de marca (em muitos casos literalmente) do *star-system*. Ou, neste caso, do seu reverso, a guerrilha, como se a irreverência do anonimato da intervenção política se tivesse tornado *glamour* da ousadia artística. No caso de *Exit...*, temos um nome logo de início, e como proprietário: *A film by Banksy*. Ora, o filme começa logo por nos dizer algo e o seu inverso: um pseudónimo como assinatura. Um dos aspetos interessantes deste jogo de espelhos, máscaras e disfarces, de camadas e esconderijos, de arte da fuga, é que nele se possa ver refletido um procedimento que (apesar da tradição longa) conheceu no contexto da cultura urbana contemporânea, sobretudo a musical e artística, uma nova expansão: o nome alter-ego, o famoso *a.k.a.* À pseudonímia de que falámos, podemos acrescentar o culto da heteronímia na *pop culture*: as identidades alternativas ou secretas dos super-heróis, os *nicknames* dos avatares, os *alias* dos Djs. A ninguém parece bastar já um nome, uma identidade. Sempre terá sido assim, ou parecido, é certo, a avaliar pelos epítetos e pelas alcunhas que desde sempre existiram. Mas o interessante aqui parece ser o facto de este jogo de heterónimos e anonimato configurarem uma espécie de rebelião cultural ou de desobediência civil.

Em *Exit...* perguntamo-nos: e se Guetta fosse mesmo Banksy? Mas podíamos inverter a pergunta: e se Banksy fosse afinal Guetta? Claro que este abismo especular só é permitido porque todas as identidades estão aqui instabilizadas. Não se sabe quem é quem. E sem um nome não existe pessoa. Muito menos sem uma face. O segredo aqui é, então, aproveitando o jogo





de palavras, (*ef*)*faceless*, a forma como a elisão de uma face faz com que as marcas do artista não possam ser apagadas. Como se a arte se autonomizasse do artista. E como se este perdesse a face em favor da sua arte. O artista é aqui, então, um avatar da clandestinidade, alguém que entrou numa dimensão fantasma, porque sem rosto e sem nome: um espectro, uma assombração – no limite, um vândalo, um fora da lei, alguém a bando. Ora, é isso que lhe permite não transigir, não se fixar, não se comprometer, não condescender. E é por aí que o filme mais nos convoca: a cumplicidade pelo crime virtuoso e o crime como uma bela arte.

É essa dimensão fantasmática que fica bem, igualmente, ao sátiro. A sátira e o escárnio tendem a chamar as coisas à sua justa medida: denunciar o artificialismo das convenções, a vaidade dos talentosos, a insídia dos poderosos. Podem não ser uma forma de insurreição, mas acompanham-na. Podem não ser uma forma de resistência, mas reforçam-na. A sátira e o escárnio são, mais do que apoucamentos, esvaziamentos: de presunções, de soberbas, de indigências. Em *Exit...* temos um pouco de ambos, ainda que mais sátira do que escárnio, tomando aquela como a versão polida deste.

Em certos momentos o filme desenha o arco que vai do vício à virtude (e depois ironiza-o): da resistência à rendição, da contestação à complacência. Porque as fronteiras morais são tão ténues e vagas, e porque a proximidade entre o bem e o mal é tão ínfima, cada passo bifurca-se entre a celebração heroica e a excomunhão punitiva. Se aqui pendemos muito para a moral, fazemo-lo a propósito da proximidade entre o cânone e o capital. Ainda que muito os separe, na verdade um e outro são prodigiosos domadores. Num caso, são domadas as insurgências artísticas, as pulsões criativas, o risco da incomensurabilidade, isto é, o estranho, o diferente, o insólito, qualidades que prenunciam a dificuldade de categorizar e julgar o que, por isso mesmo, deve ser domado. O classicismo canónico, em todas as épocas, ocupa-se desse trabalho. No outro caso, o novo, o insólito, o insurgente, o pulsional, é transformado de perigo disruptivo em potencial económico: num regime de produção e demanda cultural acelerada e imparável, e de domínio das forças ditas progressistas sobre o imobilismo conservador, a irreverência criativa responde a um desejo de cada vez mais liberalismo estético e moral. O que, neste caso, significa oportunidade de lucro.





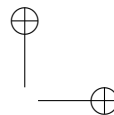
## (agit)-p(r)op, proletário, punk

Em *Exit...*, esta resistência ao cânone e ao capital é anunciada desde o genérico, no qual vemos uma espécie de arregimentação de forças: as latas de tinta e demais utensílios são pegados como se de armas se tratasse, como se uma milícia clandestina se aprontasse para agir. Esta conotação política pode bem ser atestada nos estratagemas usados para preservar o anonimato nesta sequência: desfocagens, pixelização, *blur* e capuzes servem para preservar incógnitos os *saboteurs*.

Esta clandestinidade microscópica típica da arte urbana ganha uma inédita extensão com as novas tecnologias. A ação localizada – já que, tratando-se de arte urbana, ela ocorre, necessariamente, *in situ* – ganha uma amplitude inusitada através da internet. O processo de disseminação é favorecido por este meio cuja característica é precisamente a condição rizomática e viral da informação. As ideias nomadizam-se incessantemente. A arte deixa as ruas para entrar nas autoestradas da informação: velozes e ubíquas, imparáveis e replicáveis em novos murais. Acresce a isto que a internet possui no seu código genético um outro fator de compatibilidade com a *street art*: o anonimato, sob a forma do *fake*, da máscara. Assim, sendo a internet eventualmente o lugar de todos os fingimentos e secretismos, mas também de toda a sabotagem e *hactivismo*, haveria melhor *agora* tecnológica para a *street art*?

Esta ideia de intervenção, de manifesto, de panfleto político-cultural, tem uma história que não faremos aqui. Tal arqueologia levar-nos-ia ao *grafitti* ancestral, ao terrorismo simbólico, aos golpes palacianos, à denúncia anónima ou à sublevação gráfica. Limitar-nos-emos a assinalar ocorrências e movimentos mais próximos no tempo: a *t-shirt* dos Sex Pistols envergada por Shepard Fairey fará a ligação imediata ao *punk*, esse movimento que ao anunciar o *no future* estava precisamente a profetizar o futuro que é o nosso presente, um futuro (aparentemente) de desencanto juvenil, de estagnação espiritual, de impasse civilizacional. Um futuro de ressentimento económico e revolta política, de acoissados sociais e sitiados espirituais. Deles Banksy seria um dos porta-vozes (ou estandartes). Podemos recuar um pouco mais e assumir que a *pop-art* não foi apenas um gesto de liberdade diletante, mas o momento de uma sátira da sociedade do espetáculo a partir do seu interior. Arguta por vezes, deprimente também. Retrocedamos mais ainda e encontramos o niilismo trágico-cómico dadaísta.





Encontramos também os tempos da *agit-prop*, da agitação política e ideológica. Da iconoclastia e da doutrinação. Da propaganda deliberada. Das rupturas operadas por anjos negros. Da vertigem coerciva do futuro. Mas aqui, na *street art*, a zombaria *pop* parece sobrepor-se e aliviar a severidade *prop*. Há semelhanças nas atitudes, mas onde uma se propunha redefinir as mentalidades e as instituições, a outra procura desviar as convenções e o conformismo. Onde aqueles, os agitadores, pecaram por excesso (doutrinação coerciva), estes, os populares, pecam por defeito (persuasão ingénua). A única maneira de escapar a esta fragilidade consistirá em assumir que nenhuma teleologia radical política pode já, nos nossos tempos, alimentar Banksy ou a *street art*: veja-se a ordem inelutável das manifestações recentes em capitais europeias.

O que nos leva a uma questão que talvez devesse ter surgido em momento anterior: o que é a *street art*? A esta pergunta, sim, *Exit...* pode ajudar a responder, já que, se não tivesse outros méritos, pelo menos funciona como uma espécie de *inside story* do nascimento de uma forma de arte. Ficamos a conhecer figuras, obras e factos relevantes. Ainda assim, a abordagem é mais descritiva do que ontológica, mais anedótica do que incisiva – nesse sentido, o filme poderá ser um espelho do tema, mas não se pode deixar de sentir uma certa insuficiência teórico-analítica. Mesmo se a *street art* se faz ao arrepio de academismos e consagrações...

Se na génese da *street art* está uma atitude de sedição que conduz a um discurso de libertação, porquê fazer um filme sobre este tema? Poderemos encontrar aqui uma aparente contradição? Eventualmente. Porque se a efemeridade é uma condição da *street art*, devido à sua vida pública, a céu aberto, desprotegida das ameaças naturais e humanas, ela devia assumir essa condição. Um filme sobre a *street art* e mais ainda sobre Banksy não pode deixar de ser visto como uma domesticação – neste caso seria mesmo melhor dizer um *embalsamento* – da arte, mesmo se é o próprio Banksy que fala dessa necessidade de registo, de posteridade, de preservação de um momento efémero. Então, a ser assim, o filme pode ser visto também como uma espécie de peça auto-celebratória? Banksy presta-se à sua própria domesticação no momento em que cristaliza a sua arte? Ou, pelo contrário, tratar-se-á de (mais) um ato de auto-irrisão, isto é, de perpetuação de um jogo constante com a verdade, com a identidade, com a arte? Banksy, ao optar pelo *fake* e pelo *mocking*, não estará a desmultiplicar os níveis da sua sátira e do ridículo? Não estará a provocar uma crença *no* espectador para depois provocar o espectador? Não



estará este efeito de crença, sedução e manipulação (ou seja: embuste) bem resumido na silhueta de Banksy entrevistado em contraluz que vai pontuando todo o filme? Chegaremos ao embuste mais adiante.

Por enquanto mantenhamo-nos na sátira. O que é aqui satirizado? Num nível, o cinema e a sua pretensão de verdade, através do *fake*. Num outro, a própria *street art* através da figura MBW (MisterBrainWash). Mas, sobretudo, ao nível nuclear, o mercado da arte. Porém, todos sabem o quanto custa não apenas suportar, mas igualmente sustentar a ironia e a sátira. Ser irónico é, muitas vezes, apenas uma estratégia de infiltração e sedução. A sobrevivência da ironia implica um afastamento, mesmo na cumplicidade. Aqui, em *Exit...*, percebemos que há uma sátira da arte enquanto produção e consumo. Os alvos dessa apreciação estão bem identificados: Andy Warhol ou Damien Hirst, por exemplo. É apenas uma pi(c)ada, nem muito venenosa, sequer. Aliás, até podemos ver aqui mais um momento de auto-ironia: a exposição final, *Life is Beautiful*, bem podia assumir a filiação do *glamour* corrosivo warholiano. A lógica da produção em escala, como se de uma linha de montagem se tratasse, é sempre um procedimento sujeito à rejeição e até ao insulto romântico: nela, a aura, a autenticidade, o irrepetível, a originalidade, todos os caracteres de uma pureza criativa, são denegados com afronta. Vai daí, o *clown* Guetta resume tudo com a elegância do auto-comprazimento epifânico: a sua estratégia artística não é mais que a celebração hedonista total; o seu objetivo: importar o *amusement park* para a *amusement art*. Entreter através da arte. Algum problema nisso? Não parece. A atestá-lo, o sucesso em toda a linha da exposição: público, crítico e mediático.

Talvez já não nos baste a ideia de pós-modernidade para pensar alguns fenómenos artísticos em geral e cinematográficos em particular. Talvez as derivações nos cansem. Talvez as ironias nos entediem. Talvez as citações nos enjoem. Talvez as hibridações nos desolem. É provável que sim. Parodiar o parodiante pode ser um exercício de sagacidade, de perspicácia, de argúcia, de homenagem, até de ironia. Por isso não estranharemos a presença constante de Warhol. Há sempre algo a acrescentar. Antes falámos do palimpsesto. Aqui gostaríamos de falar do holograma: de um texto que está sempre em vias de surgir como a sombra de outro, uma luz, um fantasma, uma promessa de novos sentidos. Um texto constantemente emergente, em permanência, que nunca se esgota, que sempre deriva, se desvia, se abre, se oferece. Alguém agarra em Batman para criar o seu antepassado, o Bat-papi.



Alguém coloca uma metralhadora na mão de Elvis. Alguém coloca uma arma no David de Miguel Ângelo. A iconografia entra numa trepidante apropriação. Tudo se converte em tudo. Tudo é refeito. Artes plásticas, fotografia, cinema, televisão, videogames contaminam-se. A *pop culture* assume a sua condição: partilha constante através da reciclagem ou da citação, da ironia e da sátira, do palimpsesto e da iconofilia, da autofagia e da pirataria. Tudo isto à custa de um risco, que *Exit...* bem expõe: o da transformação da irreverência em complacência, do insurreto em *blasé*. Porque o choque, o escândalo, não se consegue facilmente, muito menos perante a complacência ou a anestesia. E a paródia – é este o seu risco maior – é tudo o que basta para transformar o agitador num *dandy*, situação em que, se se ganha artisticamente, perde-se politicamente.

Não fosse o vampirismo latente e quase poderíamos perceber um certo charme em criar riqueza com arte pobre, proletária, suburbana. Quem desdenha da bondade milagrosa da casualidade com que MBW faz o preçário do seu repertório? Quem duvida da bondade desse *toque de Midas* (ou será a famosa *mão invisível*) que aponta um dedo e diz um valor, e ao fim de uma semana tem um milhão de dólares de receitas com a venda das suas obras? Contado assim, aqui, parece uma piada. No filme não tem menos graça. Mas há um fundo trágico em tudo isto, e essa tragédia pode advir precisamente de um equívoco em que o filme ora nos parece querer embrenhar ora nos quer fazer despertar. Como diz Banksy, “talvez a arte seja uma piada”. Mas, a ser assim, deveria ser a comédia e não o drama o mais nobre dos géneros. Ora, como diz um ex-assessor de Banksy, as coisas podem ser ainda mais deliciosas para os niilistas, quando afirma, a propósito da ascensão meteórica do indescritível MBW que “não se sabe onde está a piada” ou, melhor ainda (ou pior, dependendo do ponto de vista), “se há uma piada”. E, realmente, torna-se difícil escolher entre estas opções: a comiseração dos iludidos ou a desilusão dos míseros.

## MisterBrainWash, nome de embuste

Chegámos ao último ponto. Tememos que a insistência no *fake* e na política, na sátira e na arte, nos possa desviar a atenção de um dado de relevo: o lirismo que perpassa muita da obra de Banksy. Por vezes amargo, negro, quase apo-





calíptico, muitas vezes mordaz, mas ele lá está, sob essa capa de insurreição e arremesso. Mas isso é matéria para outros regressos à obra deste artista; deixemos o lirismo, passemos ao embuste.

Se o que aqui é mostrado é forjado, então queremos julgar a perfeição do embuste. Se somos enganados, que o sejamos bem! Ora, a mecânica de sabotagem está presente desde muito cedo, demasiado cedo: na paródia ao logótipo da Paramount Pictures quando uma rajada de balas criva o logo Paranoid Pictures. É um cartão de visita, para sabermos ao que vamos. O limite entre o lúdico e o sério começa logo a tender para o primeiro. Era bom para o filme que o limite fosse antes um limiar, uma zona indefinida, ambígua, balançada, porque quando a brincadeira passa por seriedade o embuste enreda-nos melhor. Desse modo, quando a seriedade se revela sob a camada de riso, somos jogados no abismo da denúncia: desmascarados. É quando se suspende a crença. E a suspensão da crença é abrupta, ao contrário da suspensão da descrença, que é suave. Num caso, somos desiludidos, no outro somos iludidos. Num indignamo-nos, no outro rendemo-nos.

Ainda assim, em *Exit...* a suspensão da crença é ambígua desde o início: a aposta em diversos tipos e graus de auto-reflexividade coloca-nos, desde logo, numa zona instável, pendurados sobre uma falha epistemológica. É que se é certo que a auto-reflexividade nos anestesia o ceticismo – na medida em que nos diz logo que todo o discurso é o discurso de alguém, o qual se veicula através de um determinado meio e assume um determinado género –, como se de forma alguma nos quisesse enganar, a verdade é que, no seu reverso, esse despojamento sincero, essa irrepreensível frontalidade, pode estar a criar as condições para o ardil. Quando o suposto Banksy se senta para a entrevista na primeira cena e ensaia a pose, pensamos que sabemos ao que vamos, que podemos acreditar naquele depoimento, porque a auto-reflexividade quer-nos fazer acreditar que nada está a ser escondido. Mas logo que ele nos diz que *Exit...* é um documentário sobre um documentarista que estava a fazer um documentário sobre Banksy, o jogo de espelhos não apenas despista como alarma o espectador: o casual revela-se suspeito. O verdadeiro artista a passar-se por artista verdadeiro? Sente-se uma comichão intelectual. Uma dúvida metódica. A intriga expõe-se em demasia.

Claro que tudo isso, esse jogo de espelhos e esses níveis dentro de níveis, pode não passar de um golpe de prestidigitação auto-centrada: toda a auto-reflexividade, auto-referência e auto-consciência seriam apenas um número





circense de auto-derisão. Se Guetta fosse Banksy, como a semelhança dos estilos permite (ou convida a) especular (ótima palavra neste filme), e se esse estilo é descoberto de forma tão fulminante pelo próprio Guetta, então Banksy apenas está a dizer de si próprio: “a minha arte é fácil”. Se Guetta se sente “tão bom como Banksy”, então a arte deste ou é um golpe de génio ou um golpe de sorte. Mas isto pode ser apenas uma malévola maquinação de uma mente retorcida: Mister Brainwash. No alter-ego está a chave de toda a conspiração.

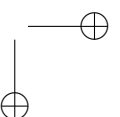
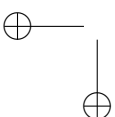
Mas toda a conspiração tem uma estrutura, um fio, uma narrativa. E é aqui e agora, quando usamos a expressão *narrativa*, que tudo parece fazer sentido. É que o filme é demasiado convencional. Se o filme, enquanto tal, em algum momento quis refletir a derisão da *street art*, falhou antes de mais na sua base de sustentação. A estrutura típica de uma ficção de Hollywood está lá, método exaustivamente testado com garantia performativa, com os seus *plot points*, peripécias e *twists*. Enunciemo-los: o surgimento de Banksy, a quase fatalidade na Disneyland, a conversão de Guetta em *street artist*, a perna partida de Guetta, o contrarrelógio para a inauguração. Um final digno de um *thriller*, sem dúvida: a ansiedade do *last minute rescue*. Griffith ou Hitchcock não desdenhariam a competência narrativa de Banksy.

Mas as características do *thriller* podem ser, aliás, encontradas noutras circunstâncias. É que a condição de ilegalidade desta arte dá-lhe a adrenalina da transgressão. A polícia anda sempre por perto. As luzes da câmara devem ser apagadas. A fuga é uma constante. Nesse sentido, se um filme sobre arte pode ser também um *making-of* do processo criativo, como acontece aqui, então neste caso há um apelo extra: é que a *street art* não se faz do cómodo recato do *atelier* pessoal, nem em frente ao ecrã do computador, nem na discrição do *smartphone* no banco do jardim. Ela faz-se sempre em risco, em segredo. A sua aparição pública é, por isso, tão mais impactante quanto o seu processo criativo seja mais sigiloso. *Exit...* é, então, um *making-of* em forma de *thriller* de um tipo de arte, a *street art*, cujo *making-of* imita, ele mesmo, o *thriller* (político e/ou policial). Mais jogos de espelhos, portanto...

Ora, porque é que, mesmo oferecendo, como bónus narrativo, o charme do *thriller*, *Exit...* parece não cumprir as suas expectativas? Precisamente devido à sua narrativa domesticada. O convencionalismo e o classicismo da estrutura adotada, típica de qualquer ficção de Hollywood, não chegam a ser minados, dinamitados, estilhaçados, como se esperaria. E, nesse sentido, o filme falha porque falha o embuste: o *twist* é descoberto demasiado cedo, a *encenação*



não se mantém, os sinais suspeitos vão-se disseminando, a previsibilidade começa a insinuar-se e depois a dominar. Qual a consequência derradeira? O filme não chega a provocar nenhum *efeito*: não há nenhuma revelação escandalosa, nenhuma descoberta bombástica, nenhum engodo aviltante. E repare-se que este é um filme sobre travessuras escandalosas, sobre bombas de *spray*, sobre vilões mascarados. Então o que falta? Parece-nos que a única (ou, pelo menos, das poucas) revelação que nos podia espantar seria precisamente... a queda da máscara, esse momento em que toda a realidade se revolveria (o derradeiro *twist*, portanto) e reorganizaria depois da estupefação. Ora, Banksy não podia, ou não queria, revelar a sua verdadeira identidade. Por isso, o filme cumpre metade da sua existência: esconder o *puppetmaster*. Mas faltou cumprir a outra metade: dar um rosto à *mastermind* por detrás do *masterplan*. Tudo fica adiado. Visto deste prisma, este filme seria menos um *fake* e mais... uma prequela.





## 9. Os super-heróis tomam conta de nós: uma *idade de ouro* da adaptação cinematográfica?<sup>7</sup>

Os heróis (simples, super ou anti) tomaram, nos anos recentes, o mundo do cinema através das adaptações de banda desenhada. Isto não é novo, mas acontece numa escala sem precedentes. Se assumirmos que, no século XX, a banda desenhada está para as artes gráficas como o cinema está para as imagens em movimento, a *pop-culture* parece estar a fechar um ciclo de apropriação do nosso imaginário.

As adaptações de banda desenhada estão a tornar-se cada vez mais comuns tanto na indústria americana como na europeia. Ainda assim, de forma justa ou não, tais imagens e temas são vistos com significativo desdém crítico ou académico. Também por esta razão nos parece o momento certo e um bom pretexto para recuperar múltiplas instâncias do pensamento crítico e teórico na filosofia e na teoria culturais – a crítica das indústrias culturais, a crítica da sociedade do espetáculo, a volatilidade da pós modernidade – e relacioná-lo em simultâneo com a banda desenhada e com o cinema.

Neste preciso momento, parecemos testemunhar uma espécie de idade de ouros das adaptações de banda desenhada, com títulos a serem consecutivamente produzidos. Isto não nos parece negligenciável; por isso perguntamos: porquê este fenómeno? Estão as gerações passadas de *geeks* e jovens a tomar nas suas mãos a celebração cultural dos seus heróis? Como e quem determina

---

<sup>7</sup> Texto originalmente publicado em *International Journal of Cinema*, 2013, Debatevolution–Associação.





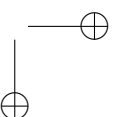
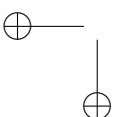
e monitoriza os parâmetros e as modalidades das adaptações (livre, literal, verdadeira... inadmissível)? Existe alguma garantia artística no contributo de autores – de ambas as artes – indesmentivelmente prestigiados como Stan Lee, Frank Miller, Alan Moore, Enki Bilal e Dave McKean, Tim Burton, Christopher Nolan, Bryan Singer, Ang Lee ou Zach Snyder?

## Da técnica

Numa primeira intuição, bastariam três letras para se compreenderem as causas da vaga crescente de adaptações cinematográficas de bandas desenhadas de super-heróis a que temos vindo a assistir desde há pouco mais de uma década: CGI (Computer Generated Imagery). Não precisamos ser especialmente perspicazes para perceber que as profundas mudanças tecnológicas ocorridas a partir de meados da década de 1990 na produção cinematográfica ofereceram possibilidades antes insuspeitadas na conversão para cinema destes universos delirantes e personagens fabulosos.

A verosimilhança é, como o sabe o realizador mais escrupuloso ou o mais aficionado jovem, um aspeto incontornável neste tipo de adaptações. O maior risco criativo que se pode correr é acrescentar a universos, personagens e eventos já de si bastante elásticos ou sinuosos no que respeita à credibilidade qualquer suplemento de ceticismo de natureza técnica. Percebemos com relativa facilidade a centralidade desta questão recorrendo a um episódio narrado no *making of* de *Superman* por Richard Donner. Aquando da mítica adaptação cinematográfica de 1978 do primogénito dos super-heróis, Donner colocou no seu gabinete uma imagem de Superman a carregar consigo o requisito (o peso, poderíamos dizer) da verosimilhança, como se de uma mnemónica se tratasse. O extraordinário triunfo do filme provou o valor do esforço e a razão de Donner.

De algum modo, a história das artes visuais é uma história do aparecimento e do desaparecimento. Platão falava da simulação das aparências na pintura; mais tarde, a fotografia fará da revelação o seu momento epifânico. Aparecer-desaparecer-mudar é também uma tríade decisiva nos super-heróis. Em universos feitos de tão insólitas criaturas e acontecimentos, esta capacidade para apresentar visual (e sonoramente) o aparecimento, a transformação ou o desaparecimento de seres quase mágicos e prodigiosos torna-se um dos





desafios fundamentais. Acresce a esta constatação uma espécie de princípio: quanto mais realista o média utilizado (o visual mais do que o verbal), mais mecânico ele é; e quanto mais mecânico, mais informação ele integra; e quanto mais informação, mais exigente. Entre a abstração de uma ideia e a sua reificação em qualquer obra, há vários níveis de investimento a serem feitos. No caso em análise, entre o desenho de cores básicas da banda desenhada e o CGI mais sofisticado dos filmes vai uma distância tremenda no que respeita a investimento tecnológico – mesmo se o desenho continua a ser a base de trabalho.

Entre a facilidade técnica e expressiva do desenho e a ambição foto-realista do cinema (e, por extensão, do CGI) se desenha um dos traços mais distintivos entre a banda desenhada e a sua transposição cinematográfica: naquela constatamos uma diversidade enorme de estilos que, de modo inquietante, desaparece quando as obras são levadas ao cinema. Onde o desenho, enquanto arte manual, tende a sublinhar o estilo do seu autor, a carregar consigo o inédito ou a valorizar o insólito, o cinema, enquanto arte mecânica, tende a guardar, como uma camada e uma convenção, a textura da realidade fotográfica. Por isso se compreende que as adaptações tendam a emular a realidade, mesmo quando nos apresentam mundos fantásticos – e que apenas em casos mais ou menos específicos e incomuns se encontre uma forma diversa de abordagem visual, mais afastada do realismo e mais próxima da abstração que todo o desenho constitui (como *Sin City*, *300* ou *The Spirit*).

Esse gesto de abstração cinematográfica servida pelo CGI aconteceu nos três casos referidos com estratégias de adaptação bastante diversas: em *Sin City*, o objetivo foi que quer narrativa quer visualmente a versão cinematográfica se aproximasse com rigor e fidelidade da obra original; em *300*, havendo um grande respeito pela paleta de cores do original desenhado, acrescentou-se uma dimensão diáfana, uma textura que apenas estava implícita na banda desenhada; em *The Spirit*, a estratégia da abstração está nitidamente presente, mas funcionando num sentido absolutamente divergente: a estética adotada no filme é substancialmente oposta à da banda desenhada de Will Eisner.

É de assinalar que a uma maior determinação técnica dos filmes (basta pensar que *300* ou *Sin City*, por exemplo, são, digamos, quase integralmente feitos no computador) corresponda uma diminuição crescente dos constrangimentos figurativos – quer isto dizer que quanto mais estes mundos imaginários são feitos em computador, mais eles tendem a ser verosímeis. De algum modo

*Livros LabCom*





é como se, nestes exemplos, a realidade fosse restringida à sua condição de fundo, mais ou menos codificado, mais ou menos realista, mas surgindo tendencialmente *ex-nihilo*. O que sucede, aqui, é que dispensamos a realidade em favor de um *green screen*. Neste tipo de produções, o lema parece ser “quanto menos realidade, melhor”. Basta-nos colocar a imaginação num ecrã verde. Mesmo quando a fantasia narrativa se pretende realista, é no interior do computador que a realidade tende a ser originada – excecionam-se, naturalmente, esforços de verosimilhança materialista, se assim se pode dizer, como os de *Batman Begins* ou *Dark Knight* que, pelo seu lado, apostam sobretudo na reprodução da realidade (e na criação de um estrito realismo) ou pelo menos na sua mimetização escrupulosa.

Da bidimensionalidade do desenho à tridimensionalidade do cinema, há diferenças no tipo e na quantidade de informação que é transmitida ao leitor e ao espectador. Onde o desenho vive de linhas estáticas, de manchas monocromáticas e de diálogos e onomatopeias surdas, o cinema vive de volumes texturados, de movimentos frenéticos e de sons estridentes. São dois modos muito diferentes de criar imagens e sons. O desenho e a pintura fazem com certeza aparecer e desaparecer a realidade e a fantasia. A fotografia também (ainda que com maior facilidade faça aparecer a realidade do que a fantasia e lhe seja difícil fazer desaparecer a realidade). O cinema, até ao advento do CGI, era bem propenso a recriar a realidade, mas as suas fantasias caducavam com demasiada celeridade (os efeitos *especiais* tornavam-se notados, os filmes envelhecidos e datados). As antigas pinturas *matte* ou os primeiros *blue screen* são exemplos dessa dificuldade em enxertar de modo invisível a fantasia na realidade. Essa invisibilidade do enxerto ganhou renovada esperança – por quanto tempo, ver-se-á – com o advento e desenvolvimento do CGI. As imbricações, as mutações, as suturas, as cesuras, as contaminações, os enlacs, tornam-se como por magia – e sabemos como, desde Méliès, a magia é irmã do cinema, em especial do fantasista – absolutamente verosímeis, indetetáveis. Agora, a metamorfose de um ente imaginário ou a transformação de uma cidade ou a explosão do universo podem ser feitas segundo um princípio-chave da verosimilhança: *seamless*, sem costuras, sem marcas visíveis. Alfaiataria perfeita, portanto: a mais meticulosa manufatura conseguida, paradoxalmente, através da mais sofisticada tecnologia.

Quiséssemos nós fornecer mais uma pista de leitura para esta imbricação e condicionamento entre tecnologia e fantasia e poderíamos aqui convocar algo





como o princípio sinestésico da adaptação. O que queremos dizer com isto? Que a adaptação obedece a um princípio que apenas a espaços é contrariado: ela ocorre, por norma, partindo de um meio menos sinestésico para um meio mais sinestésico, de um mais abstrato para um mais concreto no seu suporte – da oralidade para a literatura para a pintura para a banda desenhada para o cinema... e no futuro? Para o videojogo. Porque o ser humano quer uma experiência completa: mais sensações, mais ritmo, mais verosimilhança... mais vida, no fundo. Ora, a tecnologia determina, em certa medida, o que se pode e não pode fazer no cinema (basta atentar na longa maturação de *Avatar*). Não espantará, assim, que o cinema tenha esperado tanto pelas condições ótimas para dar vida a estes mundos e super-heróis; mas também que quando reunidas as condições técnicas para a adaptação, o imaginário vasto e fecundo da banda desenhada tenha passado a conhecer mais e mais reconversões e apropriações.

## Da arte

Averiguámos as condições técnicas para esta vaga de adaptações. Constatámos que o surgimento do digital trouxe para a produção cinematográfica de géneros como a ficção científica ou o fantástico possibilidades de verosimilhança há muito prometidas, mas ainda não cumpridas. Será talvez devido a essa espécie de libertação do potencial técnico e, logo, da imaginação, que estes dois géneros se tornaram inequivocamente, nas duas últimas décadas, os mais populares da indústria cinematográfica. Basta atentarmos no filme mais visto de sempre, *Avatar*; ou no sucesso de sagas como *Harry Potter* e *Twilight*; ou até no maior de todos os fenómenos de *comics* adaptados, *Dark Knight*, o sétimo filme mais visto de sempre até ao momento. Ora, é precisamente nestes dois géneros que podemos classificar as histórias de super-heróis; consequentemente, os filmes de super-heróis estariam em linha com os géneros dominantes no que respeita a audiências.

Ajudará, pensamos, a entender este estado de coisas o facto daqueles dois géneros serem, no sistema e no imaginário cinematográfico americanos, os que mais aproximam o cinema de uma experiência de verdadeira *pop culture*. A ficção científica e o fantástico ajudaram, em diversos momentos, a solidificar uma perceção popular e juvenil do cinema ao longo do século XX, da ficção científica da época dourada dos anos 50 às sagas *Star Wars*, *O Senhor*



*dos Anéis* ou *Terminator* e a obras de culto como *2001 – A Space Odyssey* ou *Matrix*.

O imaginário de inúmeras gerações fez-se ao longo do século XX no âmbito da cultura *pop*, seja através da música, da banda desenhada, do cinema ou, mais recentemente, dos *new media*. É nesse contexto que alguns jovens autores de *comics* (de culto e de panteão) vão inaugurar uma nova forma de literatura – e de mitologia –, de algum modo recuperando ancestrais (ou imemoriais) ideias, figuras e valores. Atentemos à idade de alguns destes autores aquando das suas maiores criações: Jerry Siegel e Joe Shuster têm 24 anos quando em 1938 sai o primeiro número de *Superman* (uma personagem que, note-se, estava em gestação desde cinco anos antes); esta é igualmente a idade de Bob Kane quando cria Batman. Quanto a Stan Lee, se é certo que apenas por volta dos 40 anos cria as suas inúmeras personagens emblemáticas no início da década de 60, como Spider-man ou os X-men, a verdade é que ele se encontrava ao serviço da indústria dos *comics* desde os seus 20 anos. Em tempos mais recentes, autores como Alan Moore, depois de longo trabalho anterior, escreve aos 33 anos a obra de culto *Watchmen*; Frank Miller tem 29 anos quando lança *Dark Knight Returns*, em 1986; e Mark Millar tem cerca de 35 anos quando lança as suas obras mais conhecidas como *Wanted* ou *Kick-Ass*, também depois de significativo trabalho anterior na indústria.

Após esta incursão pela idade dos autores clássicos de banda desenhada, valerá a pena fazer um trabalho similar a propósito dos realizadores que em anos recentes nos deram algumas das melhores adaptações. Estamos em crer que deste modo a dinâmica geracional será mais fácil de entender. Exemplos: Tim Burton tem 31 quando *Batman* estreia; Bryan Singer tem 35 anos quando conclui *X-Men*, tal como Christopher Nolan quando estreia *Batman Begins*; Guillermo Del Toro tem 40 quando sai *Hellboy*; Sam Raimi, Zach Snyder ou Jon Favreau têm 41 anos aquando da estreia de *Spider-man*, *300* e *Iron Man*, respetivamente. Podemos então efetuar duas constatações: por um lado, que a idade de acesso ao mundo de cinema tende a ser mais elevada do que ao mundo da banda desenhada; por outro, que se trata de gerações de jovens que atravessaram a segunda metade do século XX sob a influência da *pop culture*.

São estes realizadores-fãs que assumirão a perpetuação de tal imaginário. E fá-lo-ão ao mesmo tempo que assistimos (e eles propiciam) a passagem de uma cultura popular a uma cultura *pop*. Quer isto dizer que se é certo que as ideias de cultura popular e de *pop culture* não coincidem, a verdade, porém, é



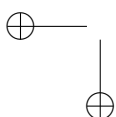


que é possível, no âmbito que nos interessa aqui, encontrar pontos de contacto muito vinculados. Se podemos ver no *merchandising* e na massificação (características marcantes da *pop culture*) uma desvirtuação hipotética da cultura popular – na medida em que aquela tenderia a esbater ou diluir a autenticidade e a especificidade locais, típicas desta última, numa indústria homogênea e de disseminação universal –, é inegável, porém, que uma transmutação não implica necessariamente uma traição. Senão vejamos: onde as máscaras de heróis ou demónios arquetípicos ilustravam e dinamizavam todo o pendor fantasista do carnaval, assistimos, a partir do surgimento dos super-heróis, a uma substituição daquela imagética e figuração tradicional pelo olimpo da DC ou da Marvel.

Teremos então de aceitar que parte do imaginário popular é tomado pelos super-heróis não apenas através dos *mass-media* como a imprensa, os *comics*, a televisão ou o cinema, mas também através de formas de expressão ancestrais como os brinquedos e o carnaval. Uma reconfiguração do imaginário infantojuvenil ocorre noutra instância: nas *action-figures*. Todos sabemos que os brinquedos são objetos e símbolos que respondem a uma condição antropológica indesmentível e incontornável: a propensão para a brincadeira, o jogo, o faz-de-conta. O que os super-heróis, e outras figuras similares da *pop-culture*, vêm fazer é precisamente ocupar um espaço significativo também no âmbito do lúdico. De algum modo, é como se a dimensão lúdica (onde podemos incluir os videogames ao lado da banda desenhada) fosse tomada em toda a sua extensão pelos sonhos mais íntimos de cada sujeito, dos quais os super-heróis são a efígie contemporânea: o voo, a invulnerabilidade, a magia, a imortalidade. E, de um outro ponto de vista, é como se uma estatuária de culto se reconfigurasse igualmente: nas *action-figures* teríamos uma versão *pop*, infantil, doméstica, da estatuária religiosa que antes ocupava as habitações. Em vez de anjos e santos, agora temos heróis e robots, partindo de uma matriz: os *comics*.

A presunção de que o culto no contexto da indústria cultural pode ser tido como prática e ideia genuínas também deverá ser testada. É o que faremos agora: os *comics* e os seus heróis situam-se numa encruzilhada interessantíssima: entre o religioso e o secular, o sagrado e o profano. O secular é recoberto com o fervor (que não a reverência) e com a adoração (que não o servilismo) próprios do sagrado. Só que numa versão menos solene e mais *cool* (em vez do milagre, o prodígio). Não que a *mise en scène* seja muito

*Livros LabCom*





diferente: lá temos a escatologia apocalíptica, lá temos a ascensão (os heróis vigilantes sobre os arranha-céus) e a queda (os vilões nas profundezas da perdição e da prisão); lá temos o céu (de onde nos chega Superman) e o inferno (onde caem todos os celerados). A religião do *cool* substituiu o culto da religião. Podemos denunciar o *kitsch* se quisermos embaraçar os leitores de *comics* ou os seus espectadores; podemos condenar a ligeireza para sossegar as consciências eruditas; podemos censurar o desvanecimento de uma gravidade milenar nas matérias do Bem e do Mal; podemos recriminar a violência gráfica. Porém, todo o poder crítico ou retórico tende a ser deficitário perante o poder dos super-heróis: as suas marcas nas mentes – nas almas, dir-se-ia noutros tempos – dos seus cultores são indeléveis.

Porque quando eles, os super-heróis, chegaram, fizeram-no em legiões, como provam o extenso legado cultural das duas mais emblemáticas editoras americanas: a DC e a Marvel. O que encontramos lá? Milhares de personagens, literalmente. E inumeráveis histórias que originaram, guerras que travaram, locais e tempos que percorreram, crises que presenciaram, temores que provocaram. Há nestes universos uma propensão para o infinito que faz irradiar todas as culturas, todas as épocas, todas as ideias, todas as figuras, todos os triunfos, todas as virtudes ou todas as traições. Arquétipos em reconversão constante. Reinventar, refazer, recuperar: deuses, titãs, heróis, vilões, demónios. Tudo se envolve e tudo revolve nestes universos múltiplos, nestas matrizes e nestas malhas, do deus mais poderoso ao demónio mais execrável. Que a cultura erudita, clássica ou ancestral tenha encontrado nos *comics* uma forma de preservação, reconversão ou revitalização deve dizer-nos muito sobre a ligação profunda entre a nossa herança mais remota e fundadora e a indústria cultural mais descomprometida. Não que se confundam, mas certamente não se estranham.

## Do mito

É incontornável a evocação de remotas figuras míticas a propósito dos super-heróis. Mais subtil ou mais manifesta, a sua presença é constantemente notada. Se no título deste estudo falamos de uma hipotética idade de ouro das adaptações cinematográficas fazê-mo-lo por analogia com aquilo que se convencionou caracterizar como a Idade de Ouro dos *comics*, entre o final dos





anos 30, com o surgimento de Superman e Batman, e o inícios dos anos 50, período crepuscular dos super-heróis. De modo similar (apesar de uma década de 90 bastante promissora), é nos anos 2000 que as adaptações aumentam de forma constante em número e crescem imenso em sofisticação.

Mas a ideia de Idade de Ouro, com a sua ressonância efabulatória, pode também remeter para o período primevo, o *arché*, e deve permitir-nos, por isso, fazer a ponte com este tema tão intensamente abordado nos *comics*: o mito. *The Greatest Story Ever Told*. Assim se chama o filme de 1965 no qual George Stevens põe Max Von Sydow a encarnar Jesus Cristo. É sem dúvida a mais vezes e maior história alguma vez contada. Mas o título do filme poderia ser igualmente transposto para a narrativa de Kal-el, ou Clark Kent, ou Superman. Dedicemos um pouco de atenção à caracterização das personagens de Jesus Cristo e Superman e facilmente encontraremos paralelismos vários: uma figura messiânica que vem dos céus para salvar a humanidade operando milagres e defendendo o bem de forma intransigente. As épocas (e logo as estratégias e as ferramentas da missão) são diferentes, mas o propósito e a intenção última são idênticos. Do religioso para o secular, mantém-se um protetor alienígena que nos providencia a salvação. Na sua mudança, o mito perpetua-se.

Outra semelhança pode ser encontrada entre a forma simbólica do mito no sentido mais originário e as modernas figuras dos super-heróis: a repetição do *storytelling*. Uma das características do mito desde a oralidade prende-se precisamente com a repetição: o mito é casual ou ritualmente recontado com o objetivo de perpetuar a sua memória e a sua vigência. Ora, uma das características fundamentais que encontramos nos *comics* prende-se com a necessidade ou a vontade de recontar constantemente as origens dos super-heróis – certamente para reavivar a sua memória e o seu exemplo, mas também porque, devido à sua natureza efabulada e extraordinária, a credibilidade destas personagens precisa ser constantemente atestada (quase poderíamos dizer que, em muitos casos, elas são *stranger than fiction*). Se quisermos ser cínicos, podemos, por outro lado, ver nesta reiteração das origens não mais que um propósito comercial que a estratégia do *reboot* assinalaria com nítida clareza.

As personagens que habitam este imaginário não são apenas *stranger than fiction*. Há um outro lugar-comum da caracterização que lhes é igualmente apropriado: *bigger than life*. Porquê *bigger than life*? Por vários motivos: porque estão acima de nós, comuns mortais, dos nossos padrões e limites;

*Livros LabCom*

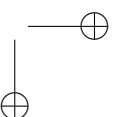




porque a sua existência não cabe numa vida (basta perceber que estas são personagens que não morrem, que atravessam tempos e lugares incomensuráveis); porque a sua dimensão mítica e simbólica os subtrai à obliteração e os ascende ao panteão; porque iluminam os dramas quotidianos à luz dos valores mais elevados e das façanhas mais heroicas; porque encarnam os sonhos, os desejos e as fantasias libertárias do ser humano que atravessa uma vida preso a um corpo pesado, envelhecendo, morrendo. Por todos estes motivos, a imaginação torna-se delirante. As personagens criadas – entre a ontologia e a extravagância – são agora mais fáceis de compreender: elas podem, e devem, dar uma forma a uma força (que poderíamos sintetizar na conjugação do fato e dos super-poderes), a forma e a força dos nossos sonhos e fantasias. Por isso, toda a personagem acumula sinais. E a imagem acumula delírios. Delírios que podem ser bondosos, libidinosos, alquímicos, angelicais, vertiginosos, demoníacos. Mas humanos, sempre.

Os super-heróis são seres que nos sobrevoam, como anjos ou deuses. São figuras que podemos ver acima de nós, rente ao *skyline* ou perdidos no firmamento. A este propósito poderíamos evocar a pintura religiosa ou o *trompe l'oeil* que tão magicamente convidaram à plenitude mística: acima de nós, planando, flutuando, vigiando ou escondendo-se, estes heróis superlativos parecem sempre à espera de um chamamento humano, demasiado humano, de que o símbolo mais perfeito e literal seria o sinal que a população de Gotham projeta nos céus, a luz que ilumina as trevas da metrópole (como na pintura religiosa encontramos o halo do Espírito Santo). Onde antes os anjos vigilantes nos guardavam, agora os justiceiros prodigiosos nos contemplam. Nós, os terrenos, aqui, em baixo, enredados em humildade doméstica ou frenesim urbano; eles, os maravilhosos (*marvels*), acima, sempre solícitos a acudir-nos, monitorizando nos telhados ou descendo dos céus. Se recordarmos e olharmos a pintura religiosa que nos dividia entre os celestiais e os prosaicos, facilmente percebemos a simetria.

Se evocamos aqui a pintura religiosa, fazê-mo-lo por vários motivos. Um deles prende-se com a seguinte constatação: num mundo que desde a *idade da razão*, do positivismo, da revolução científica e da industrialização se tornou cada vez mais geométrico, abstrato, regrado, mensurado, desmistificado, desiludido e secularizado, géneros como o fantástico ou o terror (e em certa medida a ficção científica) tornaram-se redutos de um imaginário menos racionalista e tecnológico que foi sendo remetido para bolsas de imaginação





tidas por atávicas pelos guardiões do rigor intelectual (mas, curiosamente, de grande apelo popular). Nesse sentido, uma ou outra vez lá encontramos, nesses mundos de sonho e fantasia, de projeção e especulação, de fábula e maravilhamento, traços de uma herança gótica, romântica, simbolista, fantástica: monstros, demónios, névoas, fogos, halos, brilhos, sombras, criptas, grinaldas, coroas.

Também encontramos nestas histórias todo o espectro da matéria em transformação: a água, o ar, a terra, o fogo. Os quatro elementos são armas de ataque ou de defesa, símbolos de poder ou densidade corpórea. A magia parece regressar, dos tempos profundos do mito original para a sua réplica anacrónica nos *comics*. Da água nos vem Namor. Em fogo se transforma o Tocha Humana. *The Thing* é uma rocha vivente. Storm domina todos os elementos a seu belo prazer. Há certamente muito de alquímico nestas personagens e nos acontecimentos que elas provocam. É como se o mundo fosse uma espécie de laboratório incomensurável onde se experimentam as mais diversas fórmulas mágicas. Onde todas as transformações parecem possíveis, especuláveis. Caso paradigmático: o *morphing* inestancável de Mystique, a mutante que pode mimetizar qualquer forma que deseje. Mystique seria então o emblema perfeito do desejo de metamorfose que nos habita. Os próprios criadores, na sua imaginação delirante, permitiram-se as mais desmesuradas efabulações. É como se todas as formas pudessem e devessem encontrar o seu lugar nestas galerias de heróis e vilões: a mais sensual das amazonas, o mais desfigurado dos vilões, o mais sereno dos colossos, o mais monstruoso dos meliantes, o mais apolíneo dos heróis, o mais carnavalesco dos criminosos. Todas as formas hão de encontrar-se aqui, do grotesco e do abjeto ao diáfano e ao celestial. Em cada um, uma atualização dos mitos prematuros ou clássicos. Uma alquimia universal, digamos; mas instável, feita não apenas de prodígios, mas também de aberrações, de incidentes e erros, de culpas punitivas e crimes sem redenção.

## Da narrativa

Não são sinónimos, mas aos termos mito e narrativa não se nega uma proximidade quase ontológica. Entre os mitos se encontram certamente muitas das narrativas primordiais. E entre as narrativas mais populares se contam

*Livros LabCom*





os mitos. As cosmologias seriam o molde e o género matricial deste cruzamento. Explicamos o mundo com mitos, com fábulas, com parábolas e com contos; em todo o caso, sempre com narrativas. A narrativa é um elemento fundamental para se compreender o sucesso dos *comics* e das suas adaptações. Até porque, como será fácil constatar, tanto o cinema como os *comics* (e ainda mais estes do que aquele) encontram na narrativa a sua moldura mais comum. Daí a facilidade de identificação de leitores e de espectadores com as personagens e universos apresentados.

Ora, se tomarmos como uma das características fundamentais do pós-modernismo a falência (ou, pelo menos, a crise) das grandes narrativas, podemos ver como a assunção dos *comics* como um dos avatares desse período nos coloca embaraços analíticos deveras estimulantes. Isto porquê? Porque nos *comics* encontramos em simultâneo as mais diversas escalas e modalidades da narrativa: a grande e a pequena, a quotidiana e a olímpica, a linear e a rizomática, a fragmentária e a enciclopédica. Isto torna-se tão mais relevante quanto o volume e a escala são critérios de aferição artística e crítica de uma obra – como se toda a certificação da qualidade assentasse no critério da quantidade: como se o sublime exigisse o colossal, como se o incomensurável fosse condição do genial. Ou seja: como se a grande narrativa tivesse de ser necessariamente uma narrativa grande. Ora, os *comics* têm tendência a criar grandes histórias com narrativas pequenas (e o inverso também será verdade).

O que existe de estimulante nos *comics* é precisamente o modo como estes critérios (a quantidade e a qualidade) se contrastam, reforçam, anulam ou, simplesmente, convergem. A análise da narrativa nos *comics* a partir da ideia de grandeza impõe-se em múltiplas instâncias. Começemos pela questão da grande narrativa. A ideia de uma narrativa grandiosa, épica, universal, total, não tem certamente origem nos *comics*. No entanto, progressivamente, à medida que a história deste média avança, vemos que a questão da escala se torna cada vez mais relevante. Um dos tópicos recorrentes nos *comics* é precisamente a ameaça apocalíptica. De algum modo, podemos encontrar aqui um certo paralelismo com a invenção de um *cinema-global* que encontramos na produção americana de ficção científica dos anos 1950, no qual o mundo inteiro se encontra em risco cataclísmico: múltiplas capitais e países simultaneamente em perigo.

Ora, no que respeita aos *comics*, o salvamento pode ocorrer em várias instâncias e dimensões: pode ser um salvamento doméstico (a namorada ou a





família), metropolitano, civilizacional ou mesmo cósmico. Assim, quando a escala entra no grau cósmico, aquilo que podemos constatar é que se trata não apenas da grande narrativa, mas mesmo da maior das narrativas, a narrativa total que coloca toda a humanidade ou mesmo toda a existência perante a ameaça de desaparecimento. As ideias de aniquilação ou de extermínio tornam-se prementes, a sensibilidade apocalíptica irreprimível. A ser assim, a falência da grande narrativa seria contrariada pelas histórias que na banda desenhada, como no cinema, assumem essa dimensão ecuménica, universalista ou cósmica.

E, no entanto, há dois aspetos que a partir do interior e do exterior desafiam esta ideia de grande narrativa: um tem a ver com a lógica sumária, o outro com a natureza fragmentária de muitos *comics*. No que respeita à primeira característica (a tendência sumária das narrativas), o que queremos dizer é que, inicialmente, as histórias de super-heróis eram contadas em relativamente poucas páginas, de uma forma acelerada: cada cena ou evento tendia a ser apresentado num único plano, de modo que a informação era condensada como um epítome, uma súmula (nota: esta característica ia de par com um outro aspeto em certa medida similar: a tendência para a caricatura, em que um aspeto mais marcante da personagem é colocado em nítido relevo). Sucedia então que facilmente as personagens passavam de uma tridimensionalidade naturalista a uma unidimensionalidade *cartoon*. Foi precisamente por aí que o cinema, na expectativa de granjear respeitabilidade nas adaptações, teve de fazer o seu percurso: dar densidade tanto às personagens como aos acontecimentos. Progressivamente, a lógica sumária herdada pelos *comics* das *comic-strips* precedentes foi deixando de servir aos próprios *comics* e à sua transposição para o cinema (e o lado mais *cartoon* das personagens foi-se revelando também incipiente e rejeitado). Quando este preceito - o da maturidade da abordagem - foi ignorado, o fracasso na adaptação tendeu a ser regra.

Quanto à típica fragmentação da narrativa dos *comics*, podemos constata-la na lógica de folhetim herdada das *comic-strips*, mas também nos *cross-overs*, *spin-off* ou *reboots*. O que sucede neste caso é que as narrativas tendem a ser apresentadas de forma episódica, constantemente renovada. A ideia de *cliffhanger* torna-se fundamental, retomando a tradição de que as *Mil e Uma Noites* são o modelo de referência. Há um propósito muito claro: criar, manter, aumentar, renovar ou relançar a expectativa do leitor. Este é convidado a



ciclicamente regressar às aventuras dos seus heróis. Tal lógica episódica, fragmentária, pode ser agora vista, retrospectivamente, como precursora do que sucede hoje em dia nas adaptações para cinema: sequelas, prequelas, trilogias, tetralogias, sagas, tornaram-se recorrentes, ao mesmo tempo que evocam a lógica dos *serials* dos anos 40 (historicamente, refira-se, um dos meios de transposição dos *comics* para filme).

Igualmente nesta dinâmica narrativa encontramos os *cross-overs*, os *spin-off* ou os *reboots*. No primeiro caso, trata-se de cruzar personagens ou universos heterogéneos: por exemplo, Spider-man e Superman, um de Nova Iorque, o outro de Metropolis, um da Marvel, o outro da DC. O *spin-off*, por seu lado, consiste em apartar uma personagem de um determinado grupo e dar-lhe uma história própria como protagonista – temos o caso famoso de Wolverine, o mais popular dos X-Men. O *reboot* é de todas as estratégias a mais radical já que neste caso tudo começa de novo, apagando-se tudo o que existiu antes, como se uma determinada história estivesse a ser contada pela primeira vez.

Esta tendência para a fragmentação é apenas uma das modalidades em que podemos perceber a grande elasticidade destas narrativas (aliás, no extremo oposto, poderemos salientar a expansividade da narrativa de super-heróis, um conceito e uma prática tão em voga nos tempos que correm). Ela pode encontrar-se não apenas ao nível da narração, como vemos, mas igualmente da própria história. Queremos com isto dizer que, porque estas histórias tendem a enquadrar-se no fantástico (género que, juntamente com a comédia, e em menor grau a ficção científica, se conta entre os mais elásticos no que respeita à verosimilhança), elas permitem uma grande flexibilidade efabulatória: podem a qualquer momento entrar novas personagens ou mudar-se de espaços e de tempos. E o *twist* é um *must*. Daí que as ideias de utopia e de anacronismo nos pareçam quase familiares: as histórias passam-se muitas vezes em épocas a-históricas ou em universos paralelos ou em realidades alternativas ou em mundos sem referente real (veja-se os casos paradigmáticos de Gotham ou Metropolis, cidades que, mesmo tendo Nova Iorque como referência, não pertencem à cartografia do nosso planeta). Assim, viajar no tempo e viajar para lugares imaginários (através do teletransporte, por exemplo) são ocorrências comuns nestas histórias.

Mas se há uma elasticidade fantasista muito evidente, a verdade é que estas histórias tendem a ancorar-se em questões muito íntimas. Em muitos casos, trata-se de narrativas de exemplo e formação, com uma mensagem po-





lítica, cultural, social e moralmente caucionada. Frases como “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades!”, o mote de Peter Parker/Spider-man, ou “caímos para aprendermos a levantar-nos”, máxima seguida por Bruce Wayne/Batman, são ilustrativas da ética vincada que atravessa estas histórias. Talvez por isso mesmo os heróis mais populares sejam os mais humanos – na sua origem, nos seus dilemas, nos seus medos, nas suas falhas, nos seus desejos. Caso de Batman ou dos X-Men. Daí também que muitos dos heróis sejam órfãos: Superman, Batman, Spider-man. Como se a bênção dos superpoderes que lhes dão uma posição – e muitas vezes uma pose – aristocrática, tivesse o contrapeso trágico da perda mais dilacerante.

Esta humanidade indelével podemos encontrá-la igualmente nas histórias que recuperam a clássica *hybris*. A figura tutelar de Prometeu é a referência a ter em conta: desafiar os deuses pode trazer consequências devastadoras. Contestar as hierarquias pode ser irremediavelmente punitivo e trágico: que o diga Bruce Banner, cujo alter-ego, Hulk, um monstro verde irado, é precisamente a consequência de um acidente que o expôs à radiação gama numa experiência militar; que o digam os quatro fantásticos, e em especial The Thing, um cientista que é alvo de radiação cósmica e que, por rearranjo molecular, se transforma num *golem* desajeitado, tormento diário da autoestima. Para não falarmos já em pactos com o Diabo que ecoam necessariamente o imaginário faustiano e que originaram Hellboy ou Spawn, dois heróis famosos da primeira metade dos anos 1990.

Mas talvez não seja o lado humano a causa maior da grande popularidade destas personagens. É a sua dimensão *bigger than life* (sobre ou pós humana) que as distingue, como se vê numa das suas características fundamentais: a coreografia e a acrobacia que podem desafiar todas as leis físicas e limites humanos. Encontramos muitas variantes: do pugilismo ao *ballet*, das artes marciais ao malabarismo, da levitação ao projétil. Há aqui um intenso culto da mobilidade e da dinâmica, da velocidade e do movimento, da superação e da perícia. Há algo de profundamente futurista e metropolitano, quase evocando a *speedmania* que o crítico Vachel Lindsay identificava no carácter do povo e do cinema americanos, já na primeira década do século XX. Rapidez fulminante e performance inexcedível seriam os dois princípios fundamentais dos acontecimentos e das ações.

Este reenvio para o sobrenatural pode ecoar igualmente na presença violenta, catártica ou diletante dos heróis nos topos dos arranha-céus. Os terra-





ços e os telhados tornam-se então um equivalente dos pedestais da estatuária clássica e muitas vezes o palco da *performance* e do *show*, da luta de arqui-inimigos entre a vida e a morte. Esta dimensão retórica da grandiosidade e da elevação encontra na própria linguagem dos *comics* e, talvez ainda de forma mais vincada do cinema, um signo no plano contrapicado, naquilo que designaríamos por plano épico, capaz de aumentar ainda mais o simbolismo divino da personagem, a sua omnipresença e omnipotência, a nossa reverência e a nossa fé. A este propósito os trabalhos do ilustrador Alex Ross e do cineasta Christopher Nolan são elucidativos.

## Da crítica

As indústrias culturais e a sociedade do espetáculo foram – e são – duas forças incontornáveis na modelação da sociedade e da cultura contemporâneas. No presente, é nelas que as ideias de individual e de coletivo, de identidade e de alteridade, de local e de global, se inscrevem. Porque é aí que muito se decide, a nossa atenção deverá ser ainda mais acutilante e precisa. Denegar ou recusar, por princípio, as premissas destas instâncias culturais obrigar-nos-ia a declinar qualquer propósito na nossa análise. Isto porque o objeto de estudo (os *comics* no cinema) parece partilhar das características – que não necessariamente vicissitudes – das indústrias culturais e da sociedade do espetáculo. E em dupla dose: através dos filmes e através dos livros.

Assumamos então como ponto de partida que a contestação subjetiva ou académica da validade destas personagens e das suas histórias seja legítima; mas contraponhamos, de forma – apropriadamente – heroica, que talvez esta postura crítica careça de análise mais aturada. Podemos assumir que há muito de escapista nestas histórias; uma verdade indisfarçável, obviamente. Porém, perguntemos: será o escapismo um pecado? Erro? Obscurantismo?

E o que pensar das acusações de incitação velada ou manifesta à violência? E da crença ingénua na sua mimetização através da ficção? E da propensão para o estereótipo, a repetição, a mesmidade? Mas, afinal, o sujeito não é mais constância do que rutura, a civilização não é mais hábito do que desvio?

Existe, entre os fãs, uma incapacidade de recuo e distanciamento crítico e intelectual? Mas não são deveras evidentes as marcas da paródia e da auto-reflexividade nos *comics* e nas respetivas adaptações?





Acontece uma substituição da essência pela imagem, uma simulação? Mas não é a mediação, toda ela, sempre simulação, algo que nos surge sempre como aparência – mais naturalista ou mais codificada –, como algo que nos interpela enquanto esquema alusivo ou enquanto decalque minucioso de uma ideia?

Assumamos então o escapismo, mas amenizemos a menoridade que lhe costumamos colar. Porque, a avaliar pelo juízo popular, também os leitores de *comics* e os espectadores das suas adaptações sentem necessidade de crescer, já que, assume-se, é a maturidade que nos inscreve no círculo dos adultos, dos que detêm o critério último, a sentença definitiva, a decisão e a autoridade: o poder. O que se constata como padrão na receção das adaptações recentes é, precisamente, uma propensão crescente para a recusa dos traços marcadamente infantis: oposição ou desdém do caricatural, do burlesco, do hiperbólico, do ligeiro, do abusivo, do esquemático, do superficial, do *camp*. Como explicar esta atitude? Estarão as pretéritas gerações juvenis de leitores de *comics* a assumir no presente a sua maturidade enquanto espectadores de cinema? Ou será o mero juízo de bom senso a ditar as condições básicas de sucesso de uma obra? Seja como for, o certo é que casos marcadamente caricaturais no tom, como *Batman Forever*, *Batman & Robin*, *The Spirit* ou mesmo *Kick-Ass* foram *flops* comerciais. Contudo, apesar do seu registo propositalmente paródico, *Wanted* foi bem sucedido e *Dick Tracy* ficou num ponto intermédio. Do outro lado, temos filmes como *Superman*, de Richard Donner, e o mais recente e avassalador *Dark Knight* como casos de sucesso da *gravitas* dramática. Diríamos, então, que o público tende a ser criterioso no exercício do gosto; mais, eventualmente, do que suspeitamos. O público é uma parte fundamental na constituição do cânone deste género de filmes, obedecendo aos critérios da *fandom*, já que a crítica convencional tende a ignorar estas obras.

Aceitemos então o desdém e a zombaria destes filmes. Aceitemos que a modalidade retórica e narrativa preferencial é o lugar-comum. E assumamos que o lugar-comum se torna muitas vezes em *cliché*, quando esgota qualquer potencial hermenêutico ou pedagógico (e é aí que ele inverte o seu valor: de positivo para negativo). É então também que o *topoi* se torna inofensivo: um lugar seguro onde regressamos. Mas sejamos mais exigentes e justos com os *comics*. Para tal precisamos de nos deter com vagar na análise, porque encontramos uma elasticidade da alegoria. A alegoria pode aproximar-nos da

*Livros LabCom*



evidência ou afastar-nos para o enigma. Toda a figura ou toda a palavra comporta uma parte de alegoria. Se olhada em profundidade, poderemos encontrar um outro sentido mais enviesado, mais secreto, porventura íntimo. A revivificação dos deuses antigos em plena sociedade industrial e racional constituirão certamente a mais vasta questão alegórica presente nos *comics*.

Voltemos ao desdém, que pode chegar à censura. Entretenhamo-nos – palavra tão colada ao assunto em análise – com uma ideia que transcorre muito frequentemente o discurso mediático e criativo neste campo: a homenagem. Que uma personagem secundária se chame Kirby, que Stan Lee faça um *cameo* em todos os filmes dos seus heróis ou que a primeira atriz a interpretar Lois Lane nos anos 40 seja convidada para o último *Superman Returns* são meros exemplos da cultura de gratidão e de reverência da *fandom*. Há algo de religioso, certamente, nesta relação com os ídolos e a tradição. Da ordem do irracional, do obscuro, do inconsciente ou do acrítico? Cada um avaliará. Porém, há um aspeto inegável: não existe fanatismo sem intimidade, não existe homenagem sem devoção.

Foquemos outro aspeto: a ideia de *do-it-yourself*. Parecerá estranho, numa primeira instância, evocar esta espécie de *slogan* poético da contemporaneidade a propósito de algo como os *comics* ou o cinema, ramos da indústria cultural. E, porém, há no gesto de desenhar (e no de escrever) algo que nos remete para a espontaneidade e para o amadorismo que associamos ao *do-it-yourself*. Desenha-se por tudo e por nada. Um momento de tédio ou de ócio pode bastar. Grande economia de meios: uma superfície e um lápis ou um estilete. Grande elasticidade criativa: a imaginação desencarcerada. Terá sido assim com Jerry Siegel e Joe Shuster. Ou com Bob Kane. Ou com Stan Lee. Liberta-se a imaginação e um super-homem pode surgir. Um messias. Ou um cavaleiro negro, intrépido e incorrupto justiceiro. Ou aperfeiçoamos a humanidade, levamos Darwin um passo à frente e criamos uma equipa de mutantes. Ícones, imagens poderosas, reverenciadas, adoradas, que nenhum desdém ou condenação crítica pôde deter. Fizeram-no com muito pouco: imaginação e DIY. Depois, passados 50 ou 60 anos, o cinema tomou-os como seus. A tecnologia permitiu-o. E fizeram-se filmes com tecnologia *state of the art*, com centenas de milhões de dólares por obra, com a *crème de la crème* do *star system*. Uma indústria cultural começou no doméstico *do-it-yourself*, a outra continua-a no mais ambicioso *studio system*.

Mantenhamo-nos próximos da crítica, mas ligeiramente ao lado. Falemos da paródia auto-reflexiva. Com ela podemos amenizar as acusações de fanatismo eufórico, de escapismo inconsciente, de absentismo crítico. A paródia é uma das estratégias que tem atravessado muita da produção cultural recente e na banda desenhada tem acontecido o mesmo. Num caso, através da sobrecarga dos traços de comédia e burlesco de personagens e situações; noutro, através de uma prática muito aguda de revisão e derisão das convenções e valores prevaletentes. Temos então uma propensão para a brincadeira, até para a zombaria e mesmo para o escárnio, e temos uma propensão para o distanciamento crítico e adulto, para o ceticismo e a rejeição. Obras e filmes como *Wanted*, *Watchmen* ou *Kick-Ass* tal atestam.

Podemos talvez descrever um arco na história dos super-heróis que se desenha entre o tom leve, ligeiro, voluntarioso, quase ingénuo das primeiras histórias (*golden age*), e o tom grave e sério da maioria artística recente (o que se convencionou designar por *modern* ou *dark age*). A confirmar-se esta hipótese quase poderíamos encontrar nela a simetria dos géneros: entre a depreciada comédia, que toma a existência e o mundo como brincadeira, e o prestigiado drama que faz da reflexão profunda sobre o sofrimento e as suas catarses o tema mais comum. Estaríamos então nesse percurso ao mesmo tempo cínico e defensivo que alimenta uma certa forma de preconceito: à arte convirá mais o choro que o riso. Daí que os heróis tendam a encontrar num incidente trágico o suplemento de verdade que os motiva e, de algum modo, humaniza, o qual juntam à gravidade política, ontológica, subjetiva ou filosófica de onde adviria a maturidade intelectual de um ideário ou de um imaginário.

É isso mesmo que encontramos no talvez mais importante argumentista da idade moderna dos *comics*, seguramente um dos mais cultos e conscientes, Alan Moore, autor de alegorias, distopias e elegias como *V for Vendetta* ou *Watchmen*. Se a sua obra não recusa um dos temas mais comuns da banda desenhada, a violência, é contudo na obra de Mark Millar e nas respetivas adaptações que este ressurgue ou se impõe com maior acutilância. Em *comics* e filmes como *Wanted* ou *Kick-Ass* encontramos a violência como hipérbole e como paródia. Não se ancora no real: a sua representação, de tão exagerada, torna-se gráfica, virtual, simbólica – em última instância, ridícula. Ora, é esta evidência retórica da violência que nos pode proteger contra o risco sempre assombrado, mas nunca atestado, da mimetização. Porque a violência é aqui já



não da ordem do ultrajante ou meramente do grotesco, mas antes, e paradoxalmente, da evidência sincera da paródia. Esta evidência retórica e caricatural faz dela o *comic relief* do maniqueísmo que estas histórias não recusam. A violência é aqui já só imagem e espetáculo. Não a violência do crime ou da guerra, da dor ou da política, mas a violência meramente icônica (logo codificada), exorbitada (logo irônica), ritualizada (logo abstrata). Claro que, aqui, a violência não se ausentou. São heróis e aqui-inimigos que se confrontam, mas já não em nome do bem ou do mal político, ontológico ou social; antes, do bem e do mal como avatares-*cartoon* sem alma dorida. Como se o voluntarismo e o otimismo quase infantil que encontramos nos heróis fundadores do género cedesse lugar a um cinismo auto-reflexivo e paródico típico da idade contemporânea.

## Do hedonismo

Identificámos a ficção científica e o fantástico como os géneros fundamentais em que se enquadram as histórias de super-heróis. E parece-nos possível, a este propósito, traçar um duplo percurso: o fantástico conduzir-nos-ia em direção ao passado, mesmo se de um passado mítico e efabulado se trata; a ficção científica aponta-nos ao futuro, mesmo se nos confrontamos com um devir perpetuamente adiado ou equivocado. A ligação à magia e à religião num caso, à ciência e à tecnologia no outro, parecem ajudar a consolidar essa ideia. Teríamos então as histórias de super-heróis como uma espécie de *pivot* a partir do qual se multiplicam anacronias. Essa espécie de duplo *stargate*, de duplo portal da imaginação, poderá explicar o escapismo popular destes filmes.

Quando nos apontam ao futuro, podemos entender que a projeção utópica, mais evidente ou mais subtil, se inscreve no imaginário. O destino da metrópole ou do país, da humanidade ou do planeta, da vida ou do universo, apresenta-se frequentemente como pretexto narrativo de pendor mais ou menos apocalíptico – um apocalipse natural, nuclear, cósmico, não interessa a sua causa, dinâmica ou dimensão. Curiosamente, no que respeita às personagens inscritas num cenário futurista, é de notar que os heróis da idade cibernética dos últimos anos não originam da BD, mas antes do cinema: *Terminator* ou *Robocop* (ainda que os possamos filiar em *Iron Man* e noutros robots





dos *comics*). Em direção inversa, muitas vezes as histórias remetem-nos para situações ou, sobretudo, personagens do passado, de um tempo mítico, alegórico, muitas vezes folclórico, mesmo sobrenatural ou até lírico. Como se uma *idade de ouro* imaginária, e do imaginário, nos fascinasse pelo tom onírico, fantasioso ou vigoroso das personagens que propõe. Neste bestiário mágico-tecnológico encontramos, então, robots e hologramas, monstros e divindades. Avatares heterogêneos que podem cruzar-se: *Thor* e *Iron Man* lutando lado a lado.

Existe igualmente uma dimensão política muito forte – em chave mais alegórica ou mais documental – nestas histórias. De modo vincado, temos a figura do Capitão América, esse super-soldado criado deliberadamente, em 1941, com o objetivo de combater as forças do Eixo. Tudo nele é de uma retórica política evidente e reiterada. De modo mais alegórico, temos a história crepuscular de super-heróis que é *Watchmen*, onde os vigilantes são proscritos da sociedade como se constata no epítome do filme: *who watches the watchmen?* Mas poderíamos falar igualmente da saga *X-Men*, que coloca como eixo de reflexão e leitura central a questão da diferença, da discriminação, da alteridade. Ou evocar a alma quebrada de Batman, o justiceiro sempre no limiar entre a violência justa e a violência hedonista. Trata-se de personagens, histórias, livros ou filmes que nos implicam – mesmo que de modo maniqueísta – em escolhas de valores e em mundividências várias.

A mundividência política de escala desdobrada (o bairro, a cidade, o país, o continente, o universo) espelha-se na galeria de figuras que, mau grado a sua vastidão, pode ser unificada sob um preceito: uma nova classe, superior, sobre-humana. Se quiséssemos ver aqui uma projeção da luta política de classes cruzada com a luta moral entre o bem e o mal, bem que o poderíamos fazer: super-heróis e super-vilões constituiriam uma espécie de nova aristocracia, uma classe um nível acima do cidadão comum, dos mortais (portanto, da ordem do superlativo e do angelical são eles). Depois dos santos, dos imperadores, dos guerreiros, da burguesia, da nobreza, dos *gentlemen*, dos *moguls*, dos capitalistas, dos *tycoons*, teríamos os super-heróis a reintroduzir a lenda, a epopeia e a monumentalidade no nosso quotidiano. Assim, podemos ver o *kitsch* a macular o majestático ou a *gravitas* ultrajada pelo *camp* como sinais de uma anestésica indústria cultural, de uma inebriante sociedade do espetáculo ou de uma indistinta pós-modernidade; ou, em alternativa, podemos ver apenas a dinâmica poética em funcionamento pleno, indiferente a purismos

*Livros LabCom*



iniciáticos ou elitismos exclusivistas, tecendo malhas épicas com fragmentos eruditos e ícones plebeus, colocando em pedestais glorificadores figuras populares que reencarnam a grandiosidade heroica de outros tempos. A espessura hermenêutica pode ser ténue na sua aparência e a gratificação do leitor ou do espectador demasiado fulminante, mas não há como negar o profundo apelo destas narrativas que, por estratégias múltiplas (adaptações livres, fiéis ou literais) são levadas da euforia em quatro cores dos livros ao espanto digital-CGI dos filmes.

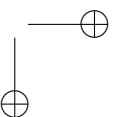
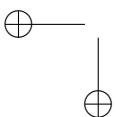
A constatação de que o proletário, o bucólico, o ascético, o diplomático ou o documental praticamente estejam ausentes destas histórias poderia constituir um outro pretexto de inquietação e reflexão sobre a polaridade política/hedonismo. O proletário não será uma figura social ou uma categoria política de eleição nestas histórias por dois motivos: por um lado, porque os *comics* surgem num contexto de indústria (cultural); por outro, e decorrente do primeiro, porque surgem num contexto cultural e ideológico capitalista. O bucólico estará ausente porque as cidades e as metrópoles ao longo do último século se tornaram pontos de agregação e confluência de multidões em busca de oportunidades ou de uma vibração que o campo não pode proporcionar (daí que Clark Kent troque a agrária Smallville pela frenética Metropolis, lugar perfeito para perseguições e lutas); é nesse contexto urbano que surge uma cultura juvenil, tecnológica, libertária, evasiva, dinâmica. O ascético está ausente porque existe em todos nós uma propensão para o otimismo mais temerário, para o voluntarismo mais audaz, para a acumulação e o consumo, que nos acompanha desde os sonhos de criança e em que tudo, por um passe de mágica, parece possível. O diplomático está ausente por vários motivos: porque a luta é da ordem do maniqueísmo, da incomunicabilidade e do inegociável; porque a vasta amplitude dos conflitos e a agressividade dos contendentes não permite o diálogo. O documental está ausente porque o *storytelling* – e, antes de mais, o *storytelling* ficcional – se tornou a fórmula, o hábito, o molde onde toda a tradição literária, cinematográfica ou televisiva americana (e contiguamente ocidental) tende a integrar-se.

Concluindo: a efabulação antes ou acima do facto; o imaginado antes ou acima do real; a ficção antes ou acima do documentário – estes são os princípios de uma tradição que, se perde em prestígio erudito, ganha em adesão popular. Os *comics* e os filmes que estes originam são disso ótimo exemplo. As adaptações continuarão a multiplicar-se e a acelerar: com os meios tec-





nológicos cada vez mais sofisticados e flexíveis e com os fãs cada vez mais determinados, o período que medeia entre a publicação do *comic* e a sua adaptação cinematográfica tem sido cada vez mais curto e a audiência cada vez mais vasta. Uma *idade de ouro*, parece-nos.







# 10. Cinegrafia expandida: cinema potencial e cinema integral na ficção científica

## Introdução

Tomámos de empréstimo, para dar título a este texto, duas ideias firmadas da teoria do cinema: a Germaine Dulac fomos buscar a noção de cinegrafia, modo que a autora encontrou para nomear a busca por uma pureza ou uma especificidade do cinema assente na ideia de movimento – a própria essência do universo como ela mesma refere; a Gene Youngblood fomos buscar a ideia de expansão, expressão com a qual procurou descrever e caracterizar a existência de práticas e formas cinematográficas para lá dos moldes da experiência fílmica convencional. Ora, o que nos interessa aqui é, precisamente, no contexto do género da ficção científica, colocar a hipótese segundo a qual o cinema foi recusando, declinando, ignorando, desviando ou esquecendo imagens de uma potencialidade semiótica, conceptual, estética e discursiva enorme e nunca devidamente tida em conta.

Na sua tradição narrativa canónica o cinema apenas a espaços foi desafiado nas suas convenções. O cinema experimental – na sua versão formalmente mais radical ou na sua proximidade à animação, ao documentário ou, mais esporadicamente, à ficção – foi o local privilegiado dessa resistência ou desse enfrentamento às premissas e aos valores estabelecidos por um cinema genericamente tradicionalista. Foi aí, no cinema dito experimental, que ideias fortes da criação e da teoria cinematográficas, como realismo ou narrativa, ou





dispositivos técnica e artisticamente fulcrais como a montagem ou o som, ou ainda conceitos como tempo e movimento, foram mais colocados em questão. No presente estudo não nos interessa tanto, porém, a questão do experimental, mas antes a da experimentação. Ou seja: o que propomos é entender de que modo no interior de um género convencional – a ficção científica – podemos vislumbrar – nos mais variados dispositivos inventados – imagens de um cinema hipotético ou potencial, um cinema que nunca foi feito, ou de um cinema total ou integral, uma utopia historicamente insistente, isto é, imagens que propõem inovadoras ou renovadas modalidades do movimento enquanto valor central das artes cinematográficas.

Se falamos de uma expansão da cinegrafia é porque nela queremos que caibam questões e práticas que vão para lá da ideia típica de escrita do movimento. A ideia de grafia seria aqui tomada na sua maior amplitude: desde logo, grafar/gravar imagens (fotografia, cinematografia, holografia), mas também escrever/inscrever ou, ainda, registar e mesmo traçar (tipografia, cartografia, infografia). Não falamos, portanto, apenas de grafia no sentido de texto e escrita ou inscrição, mas igualmente de gráfico (esquemas, diagramas, etc.). Interessam-nos, pois, todas as inscrições do movimento, e não apenas a escrita do movimento usual das/nas imagens. A escrita, a inscrição, também se dá no tempo – existe um movimento que vai para lá do fotorrealismo ou do mimetismo, para o qual se pretende chamar aqui a atenção, e que se poderá ligar, em jeito de genealogia, de algum modo, à liberdade gráfica dos futuristas, dos dadaístas ou dos designers gráficos, mas também da animação ou de certas obras de Godard ou Greenaway, casos raros de inclusão do texto escrito como elemento criativo intrinsecamente valorizado. Quer isto dizer que também a escrita, a inscrição, será aqui tida em conta pela presença muito marcante que tem no tipo de imagens que analisamos.

A pluralidade de interfaces e dispositivos que encontramos na ficção científica leva-nos a acreditar, por outro lado, que é possível identificar neste género as mais diversas questões que a teoria dos média e da mediação tem enunciado, indo da interatividade à imersão, da comunicação à manipulação, da hipermediação à remediação – assistimos a uma plêiade de meios que nos interpelam ou nos envolvem, nos ligam ou nos prolongam, nos submergem ou nos desafiam. O que não deixa de ser curioso é que a essa vastíssima proliferação de ecrãs corresponde uma espécie de discrição cenográfica: se é certo que encontramos muitos, incontáveis, ecrãs sempre presentes, ao mesmo tempo





parece que os mesmos não se vêem, que passam despercebidos ao olhar dos espectadores, como se fossem uma espécie de adereço comum dos mundos futuros – são, pois, mais dispositivos ao serviço da direção artística destes filmes e menos objetos semioticamente centrais na narrativa ou no conceito dessas mesmas obras.

Há uma espécie de *mise en abime* frenética de ecrãs que se multiplicam e desmultiplicam, mudam e disseminam, que demonstra bem como nenhum outro género inventou tantas formas de ver quanto a ficção científica. Acresce a isto a curiosa e sintomática transversalidade destes dispositivos em termos civilizacionais e cósmicos: os mesmos interfaces – sejam eles sofisticados ecrãs ou extraordinários hologramas, por exemplo – tanto podem ser encontrados nas comunicações estritamente humanas quanto em robots ou *aliens*. Trata-se, assim, estamos em crer, de um imaginário expansivo que vai distribuindo os mesmos dispositivos pelos mais diversos tempos e espaços, seres e sociedades, de uma forma não apenas global, mas plenamente universal, caindo, neste aspeto, estes filmes mais para o lado da ficção do que da ciência, certamente.

## Génesis

Que o cinema e a ficção científica sejam, de alguma forma, genealógica e ontologicamente contemporâneos revela logo indícios de elevada cumplicidade entre aquela tecnologia áudio/visual e este género cultural. No centro de ambos estão elementos coincidentes e incontornáveis: o mecânico e o elétrico (o nos permite especular que o cinema não terá deixado de ser visto, quando do seu surgimento, como algo da ordem da ficção científica; e compreender porque a ficção científica se apropriou tantas vezes dos interfaces audiovisuais nas suas obras). E se observarmos a mudança tecnológica fundamental recente que afetou um e outro destes campos, o digital, nela encontramos um novo e claro paralelismo conceptual e prático: quando a ficção científica se virou para a cibercultura, o cinema virou-se para o digital. Em ambos os casos essa metamorfose foi fulcral para o que são as tendências temáticas e estilísticas que se têm verificado num caso e no outro – mudança que, no caso do cinema, é tão decisiva que chega a colocar em questão o seu próprio papel e estatuto cultural, podendo mesmo, de algum modo, constatar-se um hipotético

*Livros LabCom*



atraso (talvez inevitável) da sétima arte por comparação, por exemplo, com os videojogos, como se o digital e todo o paradigma performativo e conceptual que o acompanha não fosse já propício ao cinema, mas apontasse claramente para novas formas mediáticas (o que, aliás, de algum modo parece estar ilustrado nos interfaces e dispositivos imaginados pela ficção científica e que aqui analisamos).

Esta mudança tecnológica das últimas décadas – chamemos-lhe a *idade cibernética*, que sucedeu à *idade mecânica* – é apenas o culminar de uma série de alterações mediáticas que a ficção científica bem ilustra e que, de algum modo, quase constitui uma espécie de *história das imagens futuras*, que vai de finais do século XIX ao início do século XXI. A presença de sofisticados e futuristas interfaces nos filmes de ficção científica é uma constante ao longo da história do cinema. Desde clássicos como *Aelita* (1924), *The Tunnel* (1935) ou *Things to Come* (1936), por exemplo, que podemos observar isso mesmo. O próprio dispositivo cinematográfico foi muitas vezes utilizado nestas narrativas, sobretudo na época de ouro da ficção científica, os anos 50, como um meio privilegiado de apresentar informação nos mais diversos contextos, em especial em reuniões militares ou científicas. De seguida, encontramos os ecrãs de televisão e, subsequentemente, os de computador, a partir dos anos 70, sobretudo. Mais tarde, já próximo dos anos 2000, são os hologramas que se disseminam com particular veemência, ao mesmo tempo que a realidade virtual se apresenta, ainda que provisoriamente, como a derradeira e mais completa promessa de mediação. Assim, o que a ficção científica no cinema descreveu ao longo do tempo foi, de alguma forma, a obsolescência e a substituição dos paradigmas mediáticos: o cinema teve o seu momento privilegiado, mas, a avaliar pelos interfaces que tomaram de assalto o imaginário *sci-fi*, torna-se francamente discutível que seja hoje ainda esse o caso.

Mas voltemos aos inícios do cinema porque nesse momento pretérito podemos vislumbrar implicações ou reenvios mais vastos e eventualmente insuspeitos para o presente (ou o futuro, como queiramos ver). Note-se desde logo a forma insistente como os dispositivos mediáticos da ficção científica existem constantemente em contexto laboratorial: as imagens estão frequentemente ao serviço da pesquisa científica, em busca permanente de um futuro tecnológico. Ora, o reenvio que aqui queremos fazer é precisamente para a génese claramente tecno-científica do cinematógrafo dos Lumière (e, refira-se de passagem, dos demais inventos que o precederam ou acompanharam) que



levou os próprios inventores a tomá-lo como um mero instrumento de interesse científico e a enfeitá-lo enquanto potencial expressivo. Ora, o mesmo nos parece podermos observar no que respeita aos interfaces que povoam o cinema de ficção científica, mais da ordem do descritivo e do científico do que do narrativo e do empático.

Que o tempo se encarregaria de fazer do cinematógrafo algo mais do que uma mera curiosidade tecnológica é sobejamente atestado pelo sucesso mediático extraordinário do cinema ao longo de cerca de um século. Mas o que é mais interessante de observar é, precisamente, o facto de tal ter acontecido em função da massificação e do visionamento coletivo, do cinema enquanto ritual ecuménico. Ou seja, é no momento em que o cinema se torna experiência comum (vencendo, desse modo, a fruição individualizada do cinescópio de Edison) que ele se vai aprisionar a uma conceção dominante (do visionamento, da partilha e da envolvimento em sala) que nunca verdadeiramente seria posta em causa até tempos muito recentes. Desde a primeira sessão pública dos Lumière, passando pelos *nickelodeon* e pelos *movie palaces*, até aos multiplexes, o cinema viu-se aprisionado num espaço muito ritualisticamente fruído e sensorialmente confinado: a sala de cinema. Assim, de algum modo, é como se pudéssemos dizer que os mais radicais e decisivos *autores* de todo o cinema posterior foram aqueles que instituíram as salas de cinema, pois seria este dispositivo a determinar na mais larga medida o que foi, criativa e concetualmente, o cinema desde então.

Seria mesmo necessário esperar mais de um século para que o cinema se deslocasse e libertasse da sala de cinema e retornasse à experiência individualizada preconizada por Edison, e para que o pudéssemos encontrar em todo o lado de forma significativa: nos computadores, nos telemóveis, nas casas, nos carros ou nas ruas. À disseminação que tinha começado com a televisão acresceu o que agora sucede com os novos media portáteis. Esta nova cinefilia, estes novos espectadores, esta nova experiência de quase ubiquidade, é, também ela, bem espelhada na ficção científica que aqui abordamos, na qual as paredes de casas ou de edifícios funcionam muito frequentemente como pretexto para a mediação através de ecrãs dos mais diversos tipos (vejam-se a título de exemplo os filmes *Total Recall*, de 2012, *Ender's Game*, de 2013, *Hunger Games 1 e 2*, de 2012 e 2013, entre outros).

Questão que, de algum modo, converge com a da ubiquidade, é a da portabilidade. Se a tecnologia televisiva transportou o filme do ecrã de cinema





para a sala de estar, seriam as tecnologias digitais a levá-lo para todo o lado. Também a este propósito a ficção científica nos dá um vasto vislumbre do que poderia ser um cinema sempre *on demand*: podemos encontrar as mais diversas consolas, *smartphones*, *tablets*, *pods* e *pads* neste género cinematográfico, sobretudo em tempos recentes, ainda que múltiplos exemplos povoem a história do género. Se durante larga parte da sua história (desde o seu advento até ao declínio do período clássico, nos anos 50) o cinema obedeceu a uma força centrípeta que o direcionou sempre para a sala de cinema, levando nesse movimento os seus espectadores, a partir do advento da televisão (que, ainda assim, atraía todos para o nicho familiar), e sobretudo dos novos média, há uma espécie de pulsão centrífuga que dissemina a experiência cinematográfica pelos mais diversos ambientes. As imagens, e o cinema também, tornam-se de algum modo nómadas e a experiência audiovisual torna-se, de alguma maneira, casual, tanto espacial como temporalmente.

Ora, o que observamos na ficção científica é precisamente essa proliferação desmedida de ecrãs: são muitos e são múltiplos. Em inúmeros filmes quase não temos uma cena em que não haja um ecrã, na tal lógica de *mise en abime* a que aludimos anteriormente. É como se de uma omnividência premente e universal se tratasse: tudo ver e ver tudo. A mediação é constante, como se se tratasse de uma segunda pele, uma extensão inalienável do sujeito, como se a ficção científica fosse o lugar da ultra-mediação, como se a existência social não dispensasse no futuro uma pluralidade de interfaces incontáveis. A mediação dá-se, nestes filmes, em todos os ecrãs, mas também fora deles e para além deles, seja através dos hologramas, da realidade virtual ou das superfícies tácteis (e a ideia de interatividade nas suas múltiplas declinações é omnipresente) que tanto devem à lógica do audiovisual como à lógica do livro.

## Tendências

As imagens que vemos nessa infinidade de ecrãs não são, claramente, as imagens fílmicas tradicionais; nem obedecem sequer a uma lógica comum ou única que as familiarize ou categorize sob uma mesma tipologia (apesar das afinidades que recorrentemente encontramos e nos permitem falar delas como um todo e ver nelas o devir da cinegrafia). Pelo contrário, podemos observar







que são imagens bastante heterodoxas e heterogêneas – os seus arquétipos e a sua genealogia é variada, ainda que confluyente em alguma medida: umas tendem para o diagrama, outras para o holograma, umas para o grafismo outras para o mimetismo, umas para a desnaturalização outras para a materialização.

O que mais salta à vista na maioria destas imagens é precisamente essa espécie de desnaturalização a que são sujeitas. Esta modalidade de representação não privilegia já a necessidade mimética, nem se preocupa com a restituição da realidade tal como ela é na sua aparência, mas ocupa-se antes da essência das suas figuras. O que temos é, então, uma tendência clara para a abstração, e muito em particular para a sua vertente mais radical, a geometrização. Tratando-se de um processo que não é novo, obviamente, ele foi em muito propulsionado pelas tecnologias digitais. O que encontramos recorrentemente nestas imagens? Esquemas, diagramas, gráficos, tabelas, cartografias, mapas, infografias, trajetos, quadrantes, quadriculas, vetores, grelhas, traços, linhas, pontos. Se quiséssemos inscrever estas imagens na tradição iconológica ou iconográfica ocidental, poderíamos remontar tanto à perspectiva artificial renascentista como à geometria cartesiana, ao cálculo infinitesimal de Leibniz como à Art Deco, à arte abstrata do início do século XX como à Bauhaus, ao design gráfico como à arte conceptual dos anos 60. É todo um longo processo de abstração, geometrização e matematização do mundo que percorre as mais diversas expressões visuais e que pode ser exemplificado, no caso do cinema, pelas abstrações do cinema absoluto germânico dos anos 1920, das primeiras experiências computacionais da família Whitney e dos Bell Labs a partir dos anos 50, ou pela proliferação de imagens geométricas e abstratas em filmes como *2001 – A Space Odissey* (1968), *Westworld* (1973) ou *Star Wars* (1977), para dar apenas alguns exemplos.

São imagens pertencentes, portanto, a um paradigma (e respetivo procedimento) geométrico e numérico, ou gráfico e esquemático, que opera em modo de subtração e abstração: da representação dos seres e das coisas fica apenas a informação essencial. O concreto torna-se ascético: o programa cognitivo diz *nada mais que o essencial*. Podemos então dizer que aqui impera a lógica analítica da anatomia: à semelhança dos desenhos de Da Vinci, por exemplo, ficamos apenas com o esboço essencial das matérias e das figuras, as linhas gerais, por assim dizer (mas fundamentais e estruturantes, note-se), sendo que esta procura do nevrálgico (como se se procurasse o nervo insubstituível dos seres) nos mais diversos estudos do mestre renascentista é atestada pelo facto

*Livros LabCom*





de muitos desenhos ficarem incompletos e coabitarem numa mesma folha. Algo similar acontece nestes interfaces futuros: a geometria poderia então ser vista como uma espécie de visão ultra-objetiva do mundo, ou seja, como se fosse uma espécie de autorretrato do próprio mundo e não já uma perspectiva do sujeito: o mundo e as coisas como *pure data*, informação unicamente. De algum modo, é como se nos aproximássemos de uma hipótese de ideia platónica: a perfeição na sua maior subtileza e elegância, sem o supérfluo nem o subjetivo. A pureza da ideia seria a pureza da imagem geométrica.

Daí, eventualmente, que nesta procura de essencialização e depuração da representação, notemos a ausência muito comum de fundos, ou melhor, a existência de fundos transparentes que desaparecem para dar apenas a ver a informação relevante. De algum modo é como se regressássemos à alvura da folha de papel (ou ao fundo negro da radiografia, imagens com as quais os novos interfaces apresentam claras semelhanças) para a suplantar, ou seja, como se a imagem cinematográfica saturada pela sua pulsão mimética e pelo seu programa detalhista fosse substituída pela limpeza total do fundo: apenas a figura fica, de algum modo emulando a lógica extrema do monocromatismo que podemos ver em muita pintura (Malevitch, Yves Klein) ou fotografia (Irving Penn, Richar Avedon). A informação quer ser livre, quer ser limpa e quer ser leve. A este propósito podemos retomar a aproximação destas imagens à arte conceptual e à sua doutrina idealista. E estabelecer uma ligação ao minimalismo, e ao trabalho de Dan Flavin em particular, a propósito de outras recorrências: a intangibilidade e leveza do elétrico, do fluorescente, do néon ou do laser como premissa estética que frequentemente observamos nestas imagens, e muito em particular nos halos dos hologramas que proliferam nestas ficções.

Tomando precisamente os hologramas como pretexto, diga-se que, se falamos de uma tendência para a desnaturalização e abstração da representação, cabe agora enunciar as características fundamentais de uma outra tendência: a da mimetização. O que está aqui em questão é precisamente a permanência histórica desse programa técnico de reprodução ou representação integral da realidade que é retomado em dispositivos como a holografia ou a realidade virtual. Este programa desenha então um outro vetor conceptual e estético, de alguma forma divergente ou mesmo contraditório da abstração anteriormente referida, mesmo se muito frequentemente convivem num mesmo ambiente mediático. De algum modo, é como se se tratasse de um prolongamento de uma tradição visual que vem da escultura, passa pela pintura figurativa, pela





fotografia e pelo cinema, a qual sempre instaurou uma luxúria mimética da representação, e que, de alguma maneira, se opõe ao vetor que parte do esboço, passa pela gravura, pela banda desenhada, pela ilustração, pela animação e pelo design, e que historicamente foi assumindo uma atitude de clara humildade gráfica. De um lado, teríamos o volume e do outro o contorno, de um lado a textura e do outro a superfície. De um lado a subtração que conduz ao diagrama (e no limite à pura ideia), do outro a adição que conduz ao holograma (e no limite ao clone ou à realidade virtual). A réplica exata do mundo ou das coisas seria então uma espécie de atualização da ficção borgiana do mapa que se confunde com o território. Assim, se o diagrama e o esquema instituiriam uma relação assimétrica com a realidade que representam, o holograma ou a realidade virtual estabeleceriam uma relação simétrica.

No cerne de ambos os processos poderíamos encontrar essa espécie de epítome e embrião que seria o estudo anatómico, da qual o laborioso esforço de Da Vinci seria perfeito exemplo: a procura do detalhe, claramente (ou seja: perseguindo a mais ínfima desvelação das aparências), mas partindo da observação do essencial, naturalmente (ou seja: perscrutando a natureza íntima das coisas). O holograma ou a realidade virtual poderiam ser, pois, de algum modo, vistos como uma variante da obra de arte total, algo de pigmaleónico, ao mesmo tempo que a geometrização poderá ser encarada como uma espécie de espelho da microscopia e da telescopia, tanto da estrutura oculta e íntima da matéria como do infinito e do incomensurável do universo.

## Mosaico

O apego do cinema ao naturalismo, à narrativa e à linearidade criou as características fundamentais que solidificaram a visão ortodoxa desta arte e que, de algum modo, sempre a guiaram ou constrangeram tecnicamente. Por isso, de certa maneira, colocados perante a pluralidade de ecrãs que podemos encontrar na ficção científica, ficamos com uma ideia suficientemente clara das constrações em que o cinema se enclausurou, mesmo que tenha sido essa ortodoxia que, eventualmente, o tornou o meio de comunicação de massas por excelência durante o seu período áureo. Agora que novos ecrãs e demais interfaces parecem proliferar constantemente, temos a sensação de que o cinema pertence a um tempo antigo, o tempo da linearidade (construção temporal fun-





damental) e da moldura (construção espacial decisiva). De algum modo, o cinema poderá nunca ter atingido o seu período cubista (porque não se desdobrou em múltiplas simultaneidades) e de certa forma custa-nos ver que tenha atingido o seu período impressionista (porque sempre celebrou mais o processo da transparência do que a transparência do processo). De igual modo, só de forma tímida abraçou a ideia de mosaico, e fê-lo em particular através do *split-screen*, mas sempre espartilhado numa linearidade monolítica, de foco e fio únicos. É como se o cinema fosse ainda da era do *one-task* e por isso se esteja a ver ultrapassado nesta época do *multi-tasking*.

Ora, o que vemos uma ou outra vez nos filmes analisados, é precisamente essa ideia de mosaico como potência de um cinema que não se rege já pela unilinearidade, mas antes pela multi-linearidade, hetero-linearidade ou mesmo anti-linearidade. Essa hipótese de um cinema não linear estaria já não tanto preso à linha ou à causalidade, mas preferiria mais a instauração de vínculos e redes, assumindo a contiguidade ou a pluralidade como premissas. Nessa proliferação de ecrãs que se justapõem ou acumulam em mosaico está contida também muitas vezes a ideia de um hipotético cinema em base de dados, ou seja, um cinema feito de uma imensidão de informações, de imagens, de pontos de vista, de linhas narrativas, de reordenações, de combinatórias e de reconfigurações, de tempos heterogéneos e de momentos disruptivos, de entradas e de saídas perpetuamente abertas. De igual modo, não podemos deixar de convocar a noção e a prática do hipertexto a propósito deste cinema desalinhado (porque a-linear): informações e imagens que não se ligam já por uma lógica de coesão textual unívoca e monótona, mas antes através do pressuposto do *link*, do salto ou da remissão, um cinema mais do *jump-cut* do que do *raccord*. De algum modo, o que se esconde ou promete em potência nestes dispositivos é a ideia de um filme caleidoscópico, mutante, rizomático; por isso se pode perguntar: e se existisse uma *régie* vasta, gigante mesmo, onde o realizador pudesse saltar de linha narrativa para linha narrativa? E se existisse um monitor enorme, cheio de quadros e quadrículas, onde o espectador pudesse *misturar* ou criar o seu próprio filme, jogando com opções e escolhas?

Esta pluralidade de linhas e pontos de vista remete para algo muito presente nestes dispositivos e que em grande medida se contrapõe ao cinema tradicional: se neste último temos, usualmente, uma imagem única, naqueles dispositivos temos um constante e elevado sincretismo, numa lógica que em muito evoca tanto os manuscritos medievais como as páginas de esboços





de Da Vinci ou Durer, tanto as fotomontagens dos dadaístas do início do século XX como os álbuns ilustrados e as bandas desenhadas. A quantidade, a heterogeneidade e a diversidade de informação ganham uma relevância discursiva nestes casos que não conhecem no cinema, na pintura ou na fotografia tradicionais. O que temos aqui é informação múltipla e plural apresentada em simultâneo, onde convivem muitas vezes a parte e o todo, o gráfico e o alfanumérico, o mimético e o abstrato.

Esta pluralidade e heterogeneidade verifica-se na coexistência de diferentes linguagens e modalidades de expressão: o texto escrito, do qual o cinema abdicou logo que o som síncrono se tornou norma, recupera aqui uma proeminência que talvez nunca tenha possuído nas imagens em movimento (com o acréscimo, precisamente, de não se tratar já de palavras e frases ou operações e cálculos aprisionadas num livro/códex que as organiza segundo uma distribuição ortogonal precisa, mas de dados que mudam e se movimentam, que muitas vezes ganham características de quinesia e interatividade inauditas). De algum modo, estas imagens estão mais próximas de formas de expressão da linhagem pobre da cultura visual ocidental, na qual incluiríamos o desenho, a gravura, o design, a ilustração, a BD, a infografia, o videogame ou a animação, do que da aristocracia figurativa e técnica da pintura a óleo, do diorama, do daguerreótipo, do cinematógrafo, do *technicolor* ou do CGI.

Não são apenas a pluralidade e a heterogeneidade das imagens que ressaltam nestes dispositivos. Também a velocidade das mesmas é inusitadamente notória. De tal forma assim é que, muitas vezes, não existe sequer a possibilidade de escrutinar, decifrar ou ler o que é mostrado. Fica então a dinâmica como traço mais marcante: a vertigem torna-se o estado percetivo predominante, com múltiplas informações em metamorfose constante, pondo-nos quase num estado de êxtase cognitivo. Quase poderíamos falar de uma omni-percepção e de uma densidade informativa extrema. Há algo, quase poderíamos dizer, de sublime ou hipnótico, uma cornucópia algébrica ou figurativa frenética, fulminante, cumulativa, trepidante, alucinatória quase. Uma espécie de multidão que materializa algo como uma monitorização exacerbada ou um panóptico incessante.

Por outro lado, podemos encontrar em muitos destes dispositivos uma permanente implicação do corpo, o que recentra a análise dos mesmos: são imagens ou dados que apelam ou impõem a intervenção de quem os recebe. Em muitos casos não se trata já somente de contemplar, mas também de agir, de





manipular. Ao contrário do que sucede com a imagem cinematográfica, aqui existe um procedimento de reciprocidade: o espectador destas imagens, sejam hologramas ou ecrãs, é também um agente fisicamente ativo. Alguém que pode manipular, mas em muitos casos, também alguém que se pode envolver e imergir. São interfaces já não apenas para o olhar, mas igualmente para o tato e mesmo para a sinestesia. É tanto um hipotético cinema para o olho como para a mão, para a mente como para o corpo. Daí que a questão maior que se coloca perante estes dispositivos não seja muitas vezes a da narrativa, mesmo que ela subsista numa forma mínima, mas a da experiência e da ludicidade: estes dispositivos estão mais próximos do agenciamento dos videojogos do que da retração do cinema. São aquilo que chamaríamos de textos emergentes, textos que se vão fazendo e refazendo sem um início e um fim claros, sem uma moldura única ou uma temporalidade mono-linear.

## Pós-humano

Como insinuámos, será tentador pensar que a ficção científica através destes dispositivos estaria a inventar o cinema do futuro. Mas, para tal, por um lado, precisaríamos ignorar as tradicionais falhas de predição deste género, e, por outro, tornar-se-ia necessário acreditar que o cinema tem um futuro ou que o futuro terá um cinema. Como sabemos, o cinema tem-se revelado ao longo do tempo uma espécie de morto-vivo, uma entidade que ora se aproxima de um estertor fatídico, ora renasce numa vitalidade resplandecente. Podemos facilmente intuir algumas designações para todos os devires que este cinema potencial nos vai prometendo: neo, pós, híper, trans-cinema. Mas também pode ser que, mais radicalmente, as imagens em movimento já não queiram ser ou já não sejam, privilegiada ou efetivamente, cinema.

Mas se quiséssemos ficcionar um cinema do futuro contido num tipo muito particular destes dispositivos, falaríamos do *kino-droid*. De que se trata? Se antes falámos da geometria como uma espécie de autorretrato do mundo, falamos agora de um cinema cibernético subjetivo porque nos colocamos no interior da visão robótica que observamos em muitos filmes. Estamos a referir-nos aos planos subjetivos que encontramos muito frequentemente em várias obras e que nos dão precisamente o ponto de vista de entidades não-humanas. Podemos constatar isso em filmes como *Westworld* (1973) *Robo-*





*cop* (1987 e 2014), *Terminator* (1984) ou *Total Recall* (2012), para referir apenas alguns dos muitos exemplos. São imagens que não pertencem ao humano e que corresponderiam, de algum modo, ao cinema sonhado por robots e computadores caso eles ganhassem capacidades sensitivas e cognitivas totais. Chamar-lhe-íamos cinema pós-humano, na medida em que o horizonte do humano possa ser a máquina. E, no entanto, por mais elástica que seja esta especulação, este cinema apresenta traços e réplicas de uma concepção de cinema bastante primordial, mesmo teoricamente arquetípica, já que o cinema, desde o seu início, pode ser visto como algo pós-humano, precisamente no sentido em que se trata de uma arte mecânica.

Se este cinema subjetivo pós-humano nos coloca no lugar das máquinas ou as máquinas no nosso lugar, podemos igualmente descrever um cinema mental pós-humano: seria aquele que exploraria ao extremo as capacidades da mente, da percepção, da cognição, do entendimento e da sensibilidade humanos. Deste cinema podemos ver indícios em filmes como *Matrix* (1999) ou *eXistenZ* (1999): um cinema que é feito diretamente no cérebro, uma realidade alternativa na qual mergulhamos interiormente; um cinema de múltiplas imagens nascidas e geridas no interior da mente humana: a mente como sala de controlo ou *régie*. Ou então um cinema que resulta automática e quase miraculosamente da mente e se materializa no exterior, como vemos em *Prometheus* (2012) ou *Ender's Game* (2013): um cinema feito em tempo real, pelo próprio espectador, à sua volta, no qual imergiria ou sobre o qual agiria.

Seja como for, o que vislumbramos nestes inúmeros dispositivos é, em grande medida, uma promessa pós-humanista que remete para várias questões técnica e conceptualmente ancestrais: a questão da materialidade e imaterialidade das imagens, de que a luz e a pura informação são emanações futuristas; a questão de uma visão pós-humana que nos permite não apenas, ou não tanto, perceber a ontologia do real, mas especular sobre a metafísica do potencial; a questão da superação mecânica do olho a que já aludia Vertov, em paralelo com o problema não já do pós-humano, mas do desumano, ou seja, de imagens que inibem a empatia ao mesmo tempo que expandem a percepção; a questão de imagens que seriam igualmente pré-humanas na medida em que poderiam, por hipótese, corresponder a estruturas intrínsecas das coisas e das ideias que os humanos não fariam mais do que desvelar, como já o fizeram em situações múltiplas anteriores: quando se inventou a escrita, quando se deduziu a pers-





petiva, quando os impressionistas tornaram a visão num processo e não numa imitação, quando o CGI redefiniu toda a credibilidade das aparências.

Por outro lado, se a ciência procura leis explicativas de factos, o tema aqui abordado – os hipotéticos interfaces de um cinema expandido futuro – convida igualmente à arte da antecipação, esse procedimento tão caro à experimentação tecnológica como à ficção científica e ao qual aqui recorreremos com propósitos poiéticos deliberados. Colocamo-nos então nas possibilidades inventivas da especulação, partindo, contudo e necessariamente, das premissas estritas da reflexão. Nesta poiética de um cinema futuro poderíamos proceder igualmente à sugestão de novos (sub-)géneros. Um breve exercício de imaginação poderá mostrar no horizonte algo como: o holo-documentário, o musical cibernético, o *thriller* abstrato, o épico geométrico, o *auteur database*, o drama gráfico, o *bit-noir*, o *real-time biopic* ou a fantasia multi-linear. Que estes géneros nunca venham a existir apenas nos diz mais uma vez que o cânone poiético cinematográfico tende a ser conservador e estrito nas suas premissas e quanto a isso pouco haverá a fazer.

Do mesmo modo nos parece que uma conjugação da escrita – num sentido estrito – com a arte do movimento, sempre tão desaproveitada no cinema, poderia ganhar nova complexidade e premência neste cinema hipotético. A este propósito, não deixa de ser curioso que ao mesmo tempo que o papel quase completamente desaparece enquanto interface nestes futuros possíveis da mediação, os elementos alfa-numéricos ganhem uma presença avassaladora como nunca na história do cinema, com dados surgindo vertiginosamente nos mais diversos ecrãs. Poderíamos entrever aqui uma nova literatura, certamente, não já apenas feita da linearidade dos significantes, mas de uma dinâmica tipográfica inaudita, capaz de convocar o movimento para o cerne das obras – de algum modo como se os genéricos e os créditos que vemos nos filmes ganhassem uma autonomia criativa capaz de propor um discurso autossuficiente que até agora apenas foram prometendo.

## Conclusão

Nesta reflexão tomámos a multiplicidade de interfaces visuais existentes na história da ficção científica como pretexto, não tanto para mostrar o que o cinema foi ou é, mas sobretudo para pensar sobre o que poderia ter sido ou o







que poderá vir a ser, estética e conceptualmente. Sabemos bem, e assinalámos isso mesmo, que estas imagens se afastam em larga medida do entendimento canónico do que seja o cinema, mas notámos igualmente a possibilidade, e mesmo a oportunidade, de através delas podermos vislumbrar outras dimensões para a sétima arte e suas derivações, mesmo se de universos paralelos se trata: as expansões da (não-)linearidade, o essencialismo da abstração, a compulsão da *mimesis*, a metamorfose da subjetividade, a ontologia realista, a metafísica imaginária. Estas são imagens pós-humanas ou inumanas, mas também, nessa estranheza, profundamente humanas. São imagens que não vivem tanto de uma empatia narrativa, mas mais de uma representação analítica do mundo. A acontecer este cinema, na sua enorme potencialidade ou na sua utopia integralista, ele significaria necessariamente uma rutura com a tradição do *pathos* dramático ou da ação escapista, e aproximar-se-ia certamente mais de um cinema científico, métrico, racionalista. Um cinema para a reflexão mais do que para a emoção. Ou seria possível introduzir novos géneros na grelha canónica onde temos arrumado a criação e a produção cinematográfica? Por exemplo: se nos surgisse um *auteur* de cinema em base de dados ou nos comovêssemos com um documentário holográfico ou as figuras geométricas tão hirtas que conhecemos se lançassem em aventuras e batalhas épicas, como classificá-los esses filmes? Que cinema – ou cinegrafia – nos espera nestes múltiplos dispositivos com que o futuro nos é espelhado no presente? Seguramente, como sempre, algo de inédito e, eventualmente, mais uma expansão ontológica das imagens.

*Covilhã, junho de 2014*

