

REVISTA LIMITE #5 / SETTEMBRO, 2021



Revista Limite, 5ª edição. Setembro, 2021.

Edição: Matheus Zenom e Paula Mermelstein.

Textos: Davi Pedro Braga, Luiz Fernando Coutinho, Matheus Zenom, Paula Mermelstein, Paulo Martins Filho e Roberta Pedrosa.

Foto da capa: Raffaella Rosset

Site: limiterevista.com

Email: contato@limiterevista.com

Facebook: facebook.com/LimiteRevista

Instagram: [@limiterevista](https://www.instagram.com/limiterevista)

Índice:

<u>O cercadinho de Spielberg</u> por Paula Mermelstein	p.4-20
<u>Phantom of the Paradise (1974)</u> por Matheus Zenom	p.21-26
<u>Gun Crazy (1950): Amor e Violência</u> por Davi Pedro Braga	p.27-29
<u>Jean Eustache: O falso está além</u> por Paula Mermelstein	p.30-34
<u>O animal em evidência</u> por Paulo Martins Filho	p.35-41
<u>O corte em Le diable, probablement</u> por Paulo Martins Filho	p.42-44
<u>Os mistérios impenetráveis de New Rose Hotel (1998)</u> por Davi Pedro Braga	p.45-48
<u>Sonhos que se confundem com a realidade</u> por Roberta Pedrosa	p.49-51
<u>A história dos cantos</u> por Luiz Fernando Coutinho	p.52-56

O cercadinho de Spielberg

“You’re gonna need a bigger boat.”

Martin Brody, Jaws

Os filmes de Steven Spielberg são, provavelmente, os principais responsáveis pelo modelo de produção e distribuição atual do cinema industrial norte-americano. Se *Jaws* (1974) e *Jurassic Park* (1993) consolidaram a noção de *blockbusters* e o protagonismo dos efeitos especiais, filmes como *E.T.* (1983) e *Raiders of the Lost Ark* (1981) contribuíram com a formação de um público-alvo massificado que hoje tomamos como natural. Spielberg, junto com George Lucas, protagonizou os primórdios de uma corrente de franquias de aventura e fantasia que parece dominar as bilheterias até hoje com os filmes de super-herói e, ao mesmo tempo, é frequentemente tido como um “grande diretor”, que lida com temas “sérios” e patrióticos, que também parecem haver delineado outra vertente do cinema americano dos últimos 50 anos, aquela dos filmes moldados aos valores distinguidos pelos prêmios da Academia.

Mas, como quase qualquer obra de tamanho impacto, ainda que pautado pela indústria, a filmografia de Spielberg possui diversos aspectos interessantes – assim como, ao menos no princípio, os filmes da Disney também foram inovadores – nem que seja para compreendermos melhor o atual estado das coisas. O legado do cinema de Spielberg, afinal, se encontra não apenas nos modelos econômicos da indústria hollywoodiana, mas também em modelos narrativos e formais. Com Spielberg, mesmo em seu melhor, sempre temos a sensação de que poderíamos ir além, de que o filme se contentou com a superfície. No entanto, esse trabalho de superfície é, frequentemente, feito com habilidade – e, nos melhores casos, vulnerabilidade – o suficiente para nos envolver, e o envolvimento do espectador é uma chave central de seus filmes. Se é difícil falar de seu cinema, é porque suas limitações são, ao mesmo tempo, suas maiores qualidades e seus maiores defeitos.

Em seus primeiros filmes já podemos perceber uma tentativa por parte do diretor de se despir de tudo aquilo que lhes era supérfluo, concentrando suas narrativas em poucos aspectos dramáticos que motivam suas cenas espetaculosas. Se os momentos mais lembrados de *Saving Private Ryan* (1998) são suas imersivas cenas de ação, como a intensa chegada dos soldados americanos na praia da Normandia, isto só se torna efetivo enquanto drama a partir da premissa absolutamente banal de que o soldado Ryan deve ser resgatado pois seus três irmãos já morreram na guerra e ao menos um filho deve voltar para casa, para sua mãe. É a preocupação, um tanto absurda, com os sentimentos de uma única mãe no meio de uma guerra, que torna o filme inteiro

“tocante” – neste sentido, eram absolutamente desnecessárias as cenas iniciais e finais de Ryan no cemitério prestando homenagem aos soldados que lhe resgataram, um excesso que se tornará recorrente com Spielberg. No entanto, o que começou como uma grande preocupação com a empatia do espectador, alcançada frequentemente através de técnicas não exatamente novas, mas herdadas do cinema clássico, tornou-se uma fórmula sentimentalista. Estas premissas banais, ora efetivas, ora ridículas (e, por vezes, ambas), demarcam seu cinema, do grande tubarão que aterroriza uma cidade litorânea ao pequeno alienígena que faz amizade com um menino solitário. Pois o que o cinema de Spielberg faz – seja organicamente ou como fórmula – é pegar qualquer história e transplantá-la para seu “cercadinho”, onde pode mover seus heróis e monstros como brinquedos, onde há espaço para maravilhamento – e, mesmo, terror – mas dificilmente ambiguidade ou complexidade.

Jaws (1975)

Jaws (1975) que irá estabelecer, simultaneamente, esse novo modelo hollywoodiano e Spielberg como um cineasta promissor, será seu primeiro grande sucesso. Com um tubarão assassino atacando uma pequena ilha turística justamente em sua alta estação, numa mistura de *The Birds* (1963) de Hitchcock com um filme B de terror americano habitual, *Jaws* inaugura o conceito de blockbuster, com um investimento massivo, até então inédito, em sua campanha publicitária e um retorno igualmente inédito, o maior de todos os tempos até o lançamento de *Star Wars*, dois anos depois. *Jaws* demarca, efetivamente, o fim de uma era e aponta os caminhos para o começo de uma nova.

Jaws foi baseado em um livro homônimo e reescrito como roteiro inúmeras vezes. O roteiro passou por diversas mãos, de Peter Benchley, o autor do livro, à Carl Gottlieb e John Milius, entre outros, além do próprio Spielberg. Quando a produção do filme começou, o roteiro não estava pronto e cenas eram elaboradas nas noites anteriores de filmagem, com contribuições improvisadas dos atores. Este processo heterogêneo parece, por um lado, haver condensado drasticamente o livro original, reduzindo sua narrativa efetivamente àquela fórmula leve e direta típica de blockbusters, e por outro lado, mantido uma certa espontaneidade que há no filme, por exemplo no que diz respeito às peculiaridades de cada um dos três personagens principais.

O filme se estabelece a partir de um triângulo de personagens: Martin Brody (Roy Scheider), o chefe de polícia e pai de família, recém chegado na pequena ilha, deslocado de seu habitat natural da cidade grande, que será logo fascinado pelo espetáculo da caça ao tubarão; Quint (Robert Shaw), o marinheiro rústico, obstinado, com seus velhos costumes; e Matt Hooper (Richard Dreyfuss), o entusiasta de tubarões, rico, com tecnologia de ponta e expert no assunto. Este triângulo pode funcionar como analogia para o cinema de Spielberg e, neste sentido, *Jaws* é um ponto inicial crucial. O tubarão, que ainda é feito “analogicamente”, mecânico, e trouxe inúmeros problemas para a produção, é como Quint, essencial para a empreitada, mas caduco: aquilo que de melhor que havia disponível no momento, mas que logo será superado. Esta personagem do marinheiro pode ser ainda pensada como a “antiga” Hollywood, que possibilita a chegada da nova Hollywood de Spielberg, baseada no blockbuster – que não deve ser confundida com o fenômeno da Nova Hollywood, do qual Spielberg tanto participou quanto ajudou a destruir. Matt Hooper, o especialista, representará, justamente, esta “Hollywood de Spielberg”,

inteiramente dependente da tecnologia, do dinheiro e de ideais seculares; sempre voltada ao fascínio pela ciência, de um sublime sem conotações religiosas, supersticiosas ou demasiado subjetivas, um cinema que funciona de modo semelhante às feiras universais do início do século XX, não à toa, onde surgiu como aparato (as associações entre o cinema de atrações dos primórdios e este cinema de espetáculos são muitas, afinal). E enfim, Martin Brody, o “*average guy*” que irá executar um papel nada novo no cinema, sendo nosso representante na tela. Aqui, ele terá duas peculiaridades. Primeiro, que terá de enfrentar seu maior medo, da água, para cumprir seu objetivo – numa versão amenizada das limitações dos protagonistas de Hitchcock, introduzidas de modo mais tenso com suas conotações psicanalíticas, que dizem mais sobre estes personagens do que simplesmente serem úteis ao desenvolvimento dramático da narrativa. Segundo, que, no caso de Spielberg, este personagem irá nos acompanhar em sua “*ride*”, mais do que em aventuras romanescas: ele é menos o nosso termômetro moral ou sentimental do que nosso equivalente dentro de uma montanha-russa; não irá, portanto, enfrentar grandes dilemas em qualquer sentido, suas emoções serão simples o suficiente para uma criança compreender – este cinema é, afinal, diversão para toda a família.

É preciso apontar, em um breve desvio, que *Duel* (1971) já era um prelúdio do que seria essa “*ride*” de Spielberg. Um filme com um único fio condutor, um único conflito, nenhuma explicação, em que o diretor talvez tenha se excedido na condensação dramática. Um homem dirigindo na estrada ultrapassa um caminhão e começa a ser perseguido por este, aparentemente até a morte. Não há nada mais no filme, que trata-se simplesmente de repetidas cenas de tentativas do caminhão de atacar o homem que se encontra sem possibilidades de escape, até que por fim consiga destruir o caminhão. Poderia haver algo de interessante em tal simplicidade, que se estende ao fato de que o condutor do caminhão é praticamente inexistente, como se o caminhão se movesse por conta própria – algo semelhante, afinal, aquilo que veremos em *Close Encounters* ou *Poltergeist*. Mas o mecanismo, aqui, domina o filme por inteiro. Ao invés de seu monstro-máquina irrefreável ser um elemento narrativo central ao redor do qual o filme gira, como será em *Jaws*, o próprio filme se torna um brinquedo repetitivo, a mesma *ride* em looping até quebrar.

Duel foi lançado no mesmo ano de *Two-Lane Blacktop*, de Monte Hellman, filme com o qual, a princípio, parece compartilhar muitas questões. *Two-Lane* também é pautado por uma simplicidade narrativa, que consiste basicamente numa corrida de carros apostada entre os dois protagonistas, acompanhados por uma jovem que lhes pede carona, e o motorista de um carro esportivo que encontram na estrada – enquanto em *Duel* apenas o motorista tem nome, em *Two-Lane*, nenhum dos personagens é nomeado. O filme de Hellman, entretanto, está longe de seguir apenas uma linha e, a todo momento, pega desvios, ensaia com as diversas combinações possíveis: o núcleo dos quatro personagens se reveza a dirigir os dois carros, o carro esportivo e o carro de corrida dos protagonistas, completamente despido de qualquer item superficial, o tempo todo explorando os possíveis pares românticos a partir da jovem que os acompanha, que acaba por ser, afinal, o “prêmio” disputado, mais do que aquele prometido pela aposta em si. Entretanto, apesar do núcleo restrito, *Two-Lane*, um filme que se abre sem limites – aspecto reforçado por seu título brasileiro “Corrida Sem Fim” – é praticamente o oposto de um cercadinho; não se dispondo nem mesmo a fechar essa narrativa, o filme acaba abruptamente.

Como o caminhão de *Duel*, o tubarão de *Jaws* será concebido como uma máquina mortífera e irrefreável – e nesse sentido há mesmo uma aproximação do animal com o tubarão mecânico utilizado na produção, batizado de “Bruce”. Longe de nos apresentar uma versão puramente realista e cientificamente comprovada de um tubarão, *Jaws* aos poucos constrói seu monstro como um mito. Mais da metade do filme consiste na construção desse mito e o conflito social que ele gera em terra firme: essencialmente, a disputa entre o prefeito e o conselho municipal, que desejam manter as praias abertas para o turismo, e o policial e o cientista, que tentam alertá-los. Esta disputa consiste não apenas em convencê-los a fechar a praia, mas de nos convencer de que esse monstro invisível é, de fato, uma ameaça. As evidências para tanto não são apenas professadas enquanto dados informativos, são materiais. Há uma cena em que Matt Hooper abre um tubarão morto encontrado nos arredores – que não é o tubarão em questão, apenas *mais um* [1] – e vai retirando itens de seu estômago, comprovando-nos que este animal é realmente uma máquina de comer, que engolirá qualquer coisa em seu caminho. O objeto de maior destaque é uma placa de um carro de outro estado, que nos comprova não apenas que o tubarão está disposto a comer uma lataria, mas também a distância que ele é capaz de navegar.

Nosso convencimento, junto ao dos personagens desavisados sobre as capacidades do tubarão, acontece em três etapas, três ataques antes dos personagens embarcarem em sua jornada. O primeiro é aquele que inicia o filme, de modo bem convencional: um casal de adolescentes bêbados saem de sua festinha na fogueira à beira mar e vão em direção ao mar, tirando suas roupas no caminho. A menina entra nua na água – em um raro momento “sensual” em um filme de Spielberg – e é atacada, para ser encontrada apenas no dia seguinte, na areia, em pedaços. O segundo ataque é de maior impacto, e novamente uma exceção na filmografia de Spielberg: durante um dia movimentado na praia, uma criança é devorada, deixando apenas uma mancha vermelha no mar. O terceiro será aquele que irá implicar diretamente o protagonista, a gota d’água que o fará embarcar na empreitada. A vítima será uma pessoa qualquer, mas seu filho é quase atacado, indo para o hospital paralisado em choque. O perigo que o animal apresenta às crianças é fundamental, também, para o convencimento de um público contemporâneo que, em sua maioria, já não vê com bons olhos a caça de qualquer animal.

A segunda parte do filme, a caçada ao tubarão, será demarcada pelos três barris de peso que vão sendo atrelados ao tubarão, com intuito não sucedido de desacelerá-lo. Os barris servem, assim, a dois propósitos no filme, além de seu objetivo prático em relação à caça do tubarão. Primeiro, funcionam de modo a enfatizar a excepcionalidade deste tubarão, que não apenas tem força o suficiente para afundar com três barris fincados em sua pele como tem inteligência o suficiente para depois cortar a corda que prende os objetos nele. Segundo, funcionam de modo que Spielberg não precise mostrar o tubarão mecânico, que era, talvez, o epicentro do caos da produção, apresentando inclusive perigo real à equipe [3]. O tubarão, assim, era mais indicado do que mostrado, através da célebre trilha sonora de John Williams que o acompanhava, e dos objetos que arrastava pelo caminho – o que, evidentemente, torna sua aparição no final do filme muito mais emocionante.

Os barris, assim, assumem um caráter narrativo, uma vez que vamos gradualmente acompanhando a demonstração de destreza do animal, paralelamente ao desenvolvimento dramático entre os personagens no barco. Se o primeiro barril pregado ao tubarão ameniza um

pouco o clima hostil entre os três homens tão diferentes a bordo, a tensão volta a se acumular a medida que esta prática de caça se mostra inútil diante do monstro. O método bruto, que consiste, efetivamente, em contra-balancear o peso do tubarão, acaba associado à Quint, aquele com mais experiência na pesca tradicional. Não apenas os barris, aliás, acabam falhando, mas o próprio barco começa a afundar. Quint se exaspera e destrói os canais de comunicação, impedindo qualquer tentativa de chamado ao resgate. Para o marinheiro, o tubarão deve ser atacado de modo direto, na força, e não por acaso será o único que entrará em contato físico (e sangrento) com o tubarão, que acaba o devorando. Antes deste encontro fatal, entretanto, frente à derrota dos métodos tradicionais, até mesmo Quint irá permitir que Hooper tente matar o animal com suas tecnologias. O cientista, então, entra em uma jaula metálica que, supostamente, o protegeria dos ataques do tubarão. Também esta tentativa irá falhar; o metal da jaula, para o tubarão, parece apenas mais um obstáculo em seu nado nunca interrompido, e será logo completamente amassado. Será, enfim, Brody, que irá conseguir matar o monstro, sem o uso de equipamentos sofisticados ou técnicas tradicionais, no modo mais próprio a um blockbuster, com uma grande explosão, ao atirar em um tanque de oxigênio que o tubarão carregava na boca. A explosão não apenas é o grande final clamado por Hollywood, como reduz o tubarão a tudo aquilo que o filme sempre indicou que ele era: não tanto um animal, quanto uma grande e incessante massa de carne com dentes.

Se o próprio livro *Jaws* já era uma versão *paperback* de *Moby Dick*, o filme é como o livro de Melville comprimido em um blockbuster de verão – “gênero” que, inclusive, inaugurou. A baleia branca transforma-se em tubarão branco, mas a dimensão de misticismo que cerca os monstros é a mesma, assim como a delonga a revelá-los propriamente. No romance de Melville, muito se fala sobre Moby Dick ou sobre baleias e baleeiros em geral, antes de nos depararmos, de fato, com o animal concreto – aliás, a maior parte do livro é essa preparação, a baleia branca é 90% o mito do leviatã – assim como a maior parte de *Jaws* (tanto livro quanto filme) consiste em nos preparar para o encontro com o tubarão. Entretanto, assim como *Two-Lane Blacktop* é infinito ao lado de *Duel*, a construção mítica e concreta de Moby Dick se expande sem fim e o impulso motor da narrativa no livro é, afinal, a busca pelo desconhecido, o encontro com o outro; em outras palavras, justamente, sair do cercadinho e adentrar no vazio misterioso do mar. O tubarão em *Jaws* também é branco (não é preciso falar sobre a brancura da baleia, Melville já falou o suficiente [2]) e praticamente abstrato, mas é mais uma máquina do que um mito, reforçado mais por informações científicas e imagens ilustrativas do que por histórias de marinheiros e narrativas bíblicas – em Moby Dick, na verdade, temos ambos, a descrição minuciosa e taxonômica das baleias tem um papel igualmente importante na construção do mito. Enquanto o Pequod viaja quilômetros, o barco Orca em *Jaws* mal chega ao mar aberto. No final do filme, após explodirem o tubarão, os personagens voltam nadando à costa, e descobrimos que estavam, afinal, o tempo todo muito próximos. Mas toda essa redução não é necessariamente algo negativo: o cercadinho faz sentido em Hollywood; ele é, afinal, sua essência. Definitivamente, não se trata de uma empreitada como a de *Aguirre* (1975) de Herzog ou mesmo como a de *Apocalypse Now* (1979), mas tampouco o filme almeja tamanhas alturas [4]. Faz parte da lógica do *blockbuster* de verão que este terror esteja próximo ao terreno familiar dos subúrbios e pequenas cidades americanas.

Curiosamente, um dos grandes problemas na produção de *Jaws* – conhecidamente turbulenta – foi, justamente, filmar em alto-mar. Spielberg poderia ter utilizado uma piscina de estúdio, mas optou pelo cenário real – escolha que, definitivamente, foi fundamental para êxito do filme – mas da qual, provavelmente, se arrependeu, dados os problemas na produção (significativamente, não veremos esse grau de ousadia em suas produções posteriores – ao menos, não desacompanhado de um grande orçamento). É, provavelmente, esta escolha (que parece demarcar também o pertencimento do filme à década de 70, talvez a década mais “ousada” de Hollywood) que faz com que o filme não se enquadre inteiramente no cercadinho de Spielberg. Pois em *Jaws*, ainda retemos pequenas aberturas para a realidade, seja a partir de todo o mistério que envolve o tubarão (essa figura mítica que pouco aparece no filme), seja no universo que cada um dos três protagonistas introduz, seja na instabilidade da própria câmera e cenário quando o filme se passa no barco. Aqui, ainda é possível associá-lo à máxima de que “todo filme é um documentário de sua produção”, algo que será, posteriormente na filmografia de Spielberg, inteiramente suprimido. Em *Jaws*, ainda vemos os limites desse cercadinho, estamos junto com os personagens no barco quando este começa a ruir – aliás, o barco também começou a afundar durante a produção.

É interessante observar, por exemplo, como temos no filme apenas uma menção brevíssima (ainda que esta seja o clímax emocional do filme) a um evento histórico, a bomba de Hiroshima. Em décadas posteriores, tais eventos irão dominar a produção de Spielberg, que irá se “especializar” em temas históricos. Mas aqui, é justamente a pontualidade sobre o assunto que retém sua ambiguidade; o evento histórico em si é apenas um pano de fundo nebuloso para um breve relato em que os verdadeiros protagonistas são tubarões. A cena é muito bem construída, em um dos poucos momentos de descontração dos três personagens tão distintos: à noite, no navio, enquanto bebem, os personagens relatam as origens de suas cicatrizes, rindo e brincando. Até Quint revelar uma cicatriz de uma tatuagem removida, que dizia “USS Indianapolis”, o navio que levou a bomba para o Japão. O horror narrado pela história do marinheiro, entretanto, não provém da explosão nuclear que os Estados Unidos infligiram sobre o Japão – evento que, sob a ótica americana, é constantemente considerado essencial para pôr fim à guerra. A história trágica será, na verdade, sobre um massacre perpetuado por tubarões no mar em que, após a entrega da bomba, os soldados do navio ficam à deriva. A história, relatada na metade do filme e seu ponto de virada – após isto o tubarão irá fazer sua investida final contra o barco, destruindo-o, derrubando-o e matando Quint – é um perfeito exemplo da passagem da História à narrativa elaborada por Spielberg, que é aqui feita com habilidade. O evento real que tangencia a história do personagem não é a explosão em si da bomba, mas sua entrega, o momento imediatamente anterior ao evento principal. O que seria o ataque dos tubarões, então? Resultado de algum tipo de carma, de purgatório, diante dos perpetradores desse evento? Uma alegoria para o caos da própria bomba, um sofrimento análogo ao desta? Ou um modo de compreender um evento de tamanha magnitude dentro de seu cercadinho? E por que Quint haveria retirado esta tatuagem? Seria um gesto de arrependimento pela entrega da bomba ou de horror diante do massacre perpetuado pelos tubarões? A falta de uma resposta certa para estas perguntas é o que prova que, nesse caso, o encontro entre realidade e ficção se deu de modo, no mínimo, interessante. O cercadinho de Spielberg é, afinal, ao mesmo tempo que uma limitação, sua mais distinta

qualidade, principalmente quando consegue colocá-lo em jogo no próprio filme, tornar o cercadinho literal e colocar o espetáculo em questão.

Close Encounters of the Third Kind (1977)

Seu próximo filme, *Close Encounters of the Third Kind* (1977), um dos poucos filmes na filmografia de Spielberg escrito e dirigido por ele, pode ser considerado aquele mais “autoral”, servindo bem como parâmetro para uma certa “essência” estilística do diretor. Mais do que um desenvolvimento dramático, o que encontramos em *Close Encounters* é uma série de motivos visuais e sonoros manifestando-se através de diferentes mídias; uma progressão, repetitiva e até mesmo rítmica, de traduções.

Antes de ser um cinema de efeitos especiais, o cinema de Spielberg cinema trabalha com efeitos de “primeiro grau”, ou seja, com indícios físicos: em *Jaws*, só vemos, praticamente, vestígios do tubarão, e agora teremos um filme quase que inteiramente composto das ressonâncias de um contato extra-terrestre – esta ideia de “ressonância” continuará presente em seus filmes, seja na criança que calcula a distância da tempestade contando os segundos entre os trovões e clarões, seja na água que treme com o pisar do tiranossauro, em *Jurassic Park*, antes do próprio aparecer.

Close Encounters já começa com o primeiro contato alienígena que, como mencionado, ocorrerá indiretamente. Após um prólogo no qual cientistas – incluindo um interpretado por François Truffaut – encontram, no deserto, um avião da Segunda Guerra dado como perdido, acompanharemos esse primeiro contato a partir de duas famílias: o primeiro núcleo composto por uma jovem mãe, Jillian (Melinda Dillon), com seu filho pequeno, Barry, e o segundo pelo electricista Roy (Richard Dreyfuss) com sua esposa e filhos. No meio da noite, o pequeno Barry é acordado por seus brinquedos que parecem ganhar vida e então começa a seguir sozinho floresta adentro, e sua mãe vai atrás. Enquanto isso, Roy é convocado pelo seu trabalho para resolver uma grande queda de luz na cidade. No caminho, os dispositivos de seu carro – para-brisa, os medidores, faróis – e tudo aquilo a sua volta – caixas de correio, semáforos, postes de luz – também parecem ganhar vida. Os três personagens irão se encontrar no meio da estrada, de onde presenciarão um espetáculo de luzes alienígenas dançando no céu noturno.

Esta primeira manifestação alienígena, através de uma sinfonia lúdica de objetos domésticos, será tipicamente spielbergiana; uma das melhores compreensões cinematográficas do diretor é justamente esta, do cinema como um palco para objetos que podem ser movidos – ou, ainda, *se mover*, como brinquedos num faz-de-conta, com aparente vida própria. Este motivo será recorrente em sua filmografia, seja em *E.T.* (1982), *Poltergeist* (1982) – cuja assinatura da direção por Tobe Hopper é contestada e marcada por motivos spielbergianos – ou *A.I. Artificial Intelligence* (2001). O espetáculo de luzes alienígenas na beira da estrada não é senão uma reprodução desta manifestação em escala infantil, assim como o final do filme, quando há de fato o encontro com os alienígenas, será apenas uma repercussão de ainda maior amplitude desse show. Nesta sequência final, cientistas se comunicam com as naves extra-terrestres através de uma melodia simples, de apenas 5 notas, tocadas no que poderia ser chamado de um xilofone gigante, que ilumina cada tecla tocada de uma cor. As naves respondem de modo semelhante, com sons e cores. O contato, de tal forma simplificado, torna-se mais simples mesmo do que

aquele que acontece anteriormente entre Roy e o cientista interpretado por Truffaut, quando o segundo interroga o primeiro em francês, com uma tradução simultânea para o inglês por um terceiro personagem. Assim como a sinfonia de brinquedos não está muito distante do espetáculo das naves alienígenas finais, a comunicação estabelecida com estas não está tão distante do trabalho de tradução necessário dentro de nosso próprio planeta - para tudo que há de extraordinário neste filme, temos um pequeno equivalente, humano e mundano.

O primeiro espetáculo de luzes à beira da estrada testemunhado por Roy, Jillian e Barry irá, entretanto, não apenas maravilhar-los, mas marcá-los com uma obsessão. O filme oscilará, então, entre a progressão desta obsessão em sua escala doméstica, que consiste, principalmente, na tentativa dos dois personagens adultos de reproduzir a forma de uma montanha específica que parece haver se impregnado em suas mentes, e outros indícios da presença alienígenas em uma escala global - um navio naufragado ressurgue no deserto, uma melodia é ouvida na Índia (a mesma que será repetidamente tocada na cena final), uma série de números é capturada pelos rádios - as "traduções" operantes nos filmes não dizem respeito, portanto, apenas à diferentes idiomas, mas à diferentes meios de comunicação e linguagem (rádios, televisões, matemática, música, linguagem de sinais).

A impregnação sobrenatural desta imagem da montanha na mente desses personagens pode ser lida como um processo inverso àquele a qual a imagem é submetida em *Blow-Up* (1966). No filme de Antonioni, o protagonista também é testemunha de um evento que irá, posteriormente, repercutir obsessivamente em sua cabeça. A diferença é que o personagem conta com evidências físicas de tal acontecimento, e irá buscar a resposta para seu quebra-cabeças - que logo ganha repercussões de uma história de detetive - na dissecação desta prova, na imagem fotográfica. Mais do que o evento em si, é a fotografia que acaba por tornar-se objeto de sua obsessão, dissecada a tal ponto a tornar-se um emaranhado de manchas inconfiáveis - ainda que, para o protagonista, estas manchas sejam a prova do crime. Em *Close Encounters*, após testemunhar o evento de ordem sobrenatural, Roy, sem provas físicas deste encontro, irá fazer o caminho contrário; partindo de manchas abstratas - onde quer que possa encontrá-las - tentará moldá-las de modo a alcançar esta imagem invisível, que lhe foi magicamente impregnada.

A obsessão do personagem, sua insistência em modelar o creme de barbear e o purê de batatas, irá logo ser interpretada como loucura e arruinará sua família. Há um momento em que o personagem parece finalmente voltar à razão, quando vê sua filha assistindo o marciano de *Looney Tunes* e parece reconhecer-se no desenho infantil, percebendo enfim o absurdo de sua empreitada. Ele começa a jogar fora tudo aquilo relacionado à OVNIIs que havia colecionado e a destruir seus pequenos morros modelados, até que, quando retira o topo de um deles, reconhece a imagem tão procurada. Sua obsessão, então, é elevada a máxima potência e, extrapolando todos os limites daquilo que seria socialmente aceito em sua vizinhança, Roy começa a destruir seu quintal, cavando a terra e jogando esta na sala de estar, enquanto sua família desolada vai embora. Livre de quaisquer empecilhos, ele agora está livre para transformar a sala em um palco para uma grande maquete de sua obsessão; não mais coibido pelas obrigações familiares e constrangimentos sociais, a imagem do morro que tanto lhe perturba finalmente ganha a escala merecida. Talvez não seja preciso apontar o sentido simbólico desta destruição para este homem que irá, então, abandonar sua família definitivamente, uma vez que no final do filme parte com os

alienígenas. Para alcançar seu objetivo, para seguir seu chamado - que vem, literalmente, dos céus - é necessário abandonar sua vida cotidiana e transformar sua sala em um gigantesco tanquinho de areia onde suas obsessões serão encenadas até o limite. A imagem enfim encontra seu respaldo na televisão, que transmite a “*Devils Tower*” em Wyoming, montanha de formato idêntico à réplica da sala de estar. A obsessão ganha, enfim, um nome, um local específico, um objetivo preciso. A jornada concreta, no mundo real, pode finalmente começar.

A premissa desta cena, a construção de uma realidade fictícia através de meios concretos, pode em muitos sentidos ser comparada ao trabalho de um diretor de cinema – e, se direcionada à carreira de Spielberg, aponta um início absolutamente promissor. Pois esta realidade fictícia não é simplesmente construída sobre um palco vazio; este palco, e tudo aquilo que ele acarretava, teve de ser brutalmente esvaziado anteriormente. Neste início de carreira, Spielberg estava disposto a construir uma realidade familiar suburbana apenas para destruí-la com as obsessões abstratas de um homem egoísta que é, sobretudo, um pai e marido. A jornada de Roy, ainda que em muitos sentidos absolutamente convencional, não apresenta indício de arrependimento por parte do personagem. Algo semelhante será elaborado em *Jaws*, onde Spielberg se dispõe a transplantar a realidade monstruosa de um tubarão assassino à uma pequena ilha turística, onde o animal chega até mesmo a matar uma criança. Infelizmente, este tipo de ousadia será logo reprimida em seus filmes posteriores: suas realidades fictícias terão cada vez menos lastros na realidade, serão cada vez mais construídas sobre palcos vazios, telas verdes; seus protagonistas serão cada vez mais empáticos, suas narrativas mais convencionais, haverá cada vez menos espaço para controvérsia – mesmo quando tratando de temas “espinhosos” como o Holocausto.

Se os primeiros filmes de Spielberg partem muito mais de elementos invisíveis ou abstratos – *Duel*, *Jaws* e *Close Encounters* são os melhores exemplos – neles já estava presente, também, seu anseio por mostrar; e logo, não apenas mostrar, mas impressionar, maravilhar. Em *Jaws*, este cinema de indícios parece provir de um receio de mostrar o problemático tubarão mecânico que assombrou a produção – mais uma consequência inusitada da inexperiência como diretor, portanto, do que uma escolha, ainda que no resultado final tenha sido provavelmente uma opção melhor. Em *Close Encounters*, esta ânsia por mostrar parece ainda mais pulsante, ainda que não se tenha muito para mostrar além de pequenas luzes flutuantes dançando ao som de algumas notas tocadas por um grande xilofone. Mas é justamente esta ausência latente durante todo o filme que o torna, como *Jaws*, interessante. Pois, durante toda sua duração, Spielberg parece buscar diferentes maneiras de se expressar, e é na falta de um objeto específico que o protagonista irá buscar modelar a imagem que lhe persegue. O grande espetáculo de *Close Encounters*, muito mais do que o ingênuo show de luzes no final ou os toscos alienígenas que finalmente se revelam, será a construção de uma montanha numa sala de estar por Roy. Essa massa amorfa que paira sobre todo o filme parece ganhar uma forma um pouco mais definida em *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982), incorporando o próprio alienígena em seu formato esquisito.

E.T., enfim, será menos sobre esses vestígios de *Close Encounters* e apontará para um direcionamento mais sentimentalista que irá dominar todos os filmes de Spielberg a partir da década de 80. Em diversas entrevistas, Spielberg afirma haver se arrependido do abandono da família por Roy em *Close Encounters*, e *E.T.* será sua maneira de remediá-lo: a família em *E.T.* acaba de ser abandonada pelo pai, e o protagonista Elliot, uma criança solitária, encontrará uma

companhia provisória no pequeno alienígena que chega dos céus; quando este, enfim, consegue voltar para casa, Elliot fica para trás com sua família. E assim encerra-se a fase mais “ousada” de Spielberg e o pouco espaço para ambiguidade que havia em seu cinema – o que também não quer dizer que nada de interessante virá a partir de então.

Jurassic Park (1993), Raiders of the Lost Ark (1981)

É sempre bom lembrar, também, que a história do cinema de espetáculo contemporâneo caminha em conjunto com a abertura dos grandes parques de diversões americanos, como o *Disneyworld*, em 1971, e *Universal Studios* em 1990. Em 1976, um ano após o lançamento de *Jaws*, o filme ganhou sua própria *ride* no estúdio da Universal – que sempre disponibilizou tours para mostrar os sets, mas apenas nesse momento começa a perceber o potencial financeiro da junção entre estes dois mundos, este novo cinema que consegue lucrar não apenas com bilheteria, mas com todo merchandising a sua volta. E quem melhor que Walt Disney, afinal, para inspirar Spielberg na criação de seu próprio “parque de diversões”? Os objetos que ganham vida em *Close Encounters*, *E.T.* ou *Poltergeist* ganham, aqui, outro sentido, quando pensamos nas *rides* da Disney repletas de seus próprios robôs animados. A linha entre o maravilhamento e o horror diante do autômato é conhecidamente tênue e por isso é tão comum ver estes seres cantantes de parques de diversões em cenas de filmes de terror. A tecnologia de “*animatronics*”, que faz estes autômatos modernos se moverem por conta própria, foi um grande interesse de Walt Disney, que começou a desenvolver seus próprios desde a década de 1950, e será retomada em *Jurassic Park*, onde temos robôs-dinossauro em tamanho real.

Jurassic Park (1993) é o encontro perfeito entre cinema e a *ride* de parque de diversões, algo que o próprio filme reconhece: o parque do título é de fato um projeto de parque de diversões/zoológico de dinossauros em uma ilha, concebido por um velho milionário. Se em *Close Encounters* há um completo fascínio pelos efeitos especiais, aqui há um completo controle destes efeitos – e um fascínio diante deste controle. Há uma cena emblemática neste sentido, que poderia resumir este maravilhamento spielbergiano. Enquanto os paleontólogos convidados à conhecer a ilha de dinossauros se fascinam com a fauna jurássica, se deparam com um enorme braquiossauro: antes de o vermos, a câmera se aproxima em um zoom de seus rostos chocados, os personagens retiram os óculos escuros para ver melhor a criatura e então um contra-plano nos revela aos poucos o animal, a câmera passando do jipe à nível do chão e acompanhando seu pescoço gigante. Os personagens saem do carro e o admiram um pouco mais até serem surpreendidos por um bando de braquiossauros e outras espécies se banhando num lago próximo; enquanto os personagens admiram a ciência ou biologia diante deles, o espectador tem o tempo necessário para apreciar a tecnologia do CGI exposta na tela. Em *Jurassic Park* o monstro não vem de fora, mas, como o CGI, é criado pelo homem. Não apenas criado, aliás, mas re-criado com ciência, tecnologia e iniciativa privada, resgatado de 200 mil anos de extinção através de um mosquito preso em âmbar – a nostalgia é outro elemento crucial da receita de Spielberg, e talvez funcione melhor em *Jurassic Park* justamente por este retratar um mundo *pré-histórico*.

No advento de qualquer tecnologia, afinal, costuma-se haver uma atitude inventiva que vai se perdendo a medida que seu uso se torna corriqueiro. Há não apenas o frescor da novidade

como a necessidade de afirmação; não apenas se usa a nova tecnologia como *busca-se um uso* para ela [5]. As décadas de 80 e 90 provaram-se particularmente frutíferas para os efeitos especiais cinematográficos nesse sentido. Filmes como *An American Werewolf in London* (1981), *The Thing* (1982), *Gremlins* (1984), *The Fly* (1986), *Robocop* (1987), *Terminator 2: Judgment Day* (1991) ou mesmo *Titanic* (1997), são alguns exemplos em que os efeitos não são apenas um revestimento para o filme mas essenciais em suas narrativas. Evidentemente, não há grandes complexidades no uso narrativo do CGI em *Jurassic Park*, que está longe de *Terminator 2* e a anos-luz de distância de *Robocop*. Em *Terminator 2*, James Cameron não apenas incorpora os avanços tecnológicos do CGI na figura de um dos ciborgues do filme, como o contrapõe a figura “analógica” do ciborgue interpretado por Arnold Schwarzenegger, introduzido no filme anterior; ainda que a tecnologia seja uma questão central de *Jurassic Park*, ela não chega a esse ponto. Assim, também, diferente do policial robô de Paul Verhoeven ou mesmo de exemplos mais antigos como Godzilla ou King Kong (em suas versões originais, pelo menos), que atuam diretamente nas cidades (Detroit, Tóquio e Nova York, respectivamente) e, conseqüentemente, em seus conflitos sociais e históricos, os dinossauros de *Jurassic Park* estão presos em uma ilha, no cercadinho de Spielberg.

Mesmo antes de seu parque jurássico, esta linha que separa filme e ride já era tênue em filmes como aqueles da franquia de *Indiana Jones*. O primeiro filme parece provir de uma atração da Disney e não à toa, logo ganha suas próprias: primeiro, o show de dublês “*Indiana Jones Epic Stunt Spectacular!*” apresentado no *Disneyworld*, na Flórida, regularmente desde 1989; depois, a ride “*Indiana Jones Adventure*”, em 1995, na *Disneyland*, na Califórnia. Em *Raiders of the Lost Ark* (1981), assim, já veremos apontadas duas direções que o cinema de Spielberg irá seguir, não tão distintas quanto podem aparentar a primeira vista: por um lado, um cinema blockbuster em um sentido mais direto, de *rides*; por outro, um cinema que lida com temas históricos.

Na cena inicial de *Raiders of the Lost Ark*, o herói protagonista, Indiana Jones (Harrison Ford), e seu ajudante adentram numa caverna cheia de armadilhas no meio de uma floresta tropical e apoderam-se de um ícone indígena, para então fugir repassando por todas as emboscadas antes evitadas e agora “acionadas”, uma vez que a caverna começa a ruir. A cena repercute em diversas outras desse novo cinema de atrações de Spielberg ou George Lucas: personagens presos em um ambiente repleto de armadilhas – sejam os diversos encontros de Indiana Jones com aranhas e cobras em tumbas e pirâmides, sejam as paredes de um compactador de lixo se fechando sobre os protagonistas em *Star Wars/Episode IV: A New Hope* (1977) [6].

Quando as cenas não se dão em um ambiente fechado, Spielberg parece fazer questão de estabelecer limites de algum modo. Os nazistas montaram um acampamento arqueológico gigante no deserto buscando pela Arca. Indiana Jones, com seu conhecimento e experiência privilegiada, consegue descobrir a verdadeira localização da Arca, fora do acampamento. Junto a alguns homens, vai para esta nova localização onde passam o dia inteiro cavando. Entretanto, para nós, a distância real entre este local e o acampamento nazista não é nem um pouco precisa: se primeiro Jones precisa de um binóculo para encontrar o lugar à distância, quando chegam lá, o acampamento está logo atrás – e, no entanto, quando anoitece, as barracas iluminadas ao longe parecem ainda mais distantes. Esta imprecisão não chega a ser proeminente no filme; é algo sutil,

mas que exemplifica o tipo de abstração operante no que diz respeito ao espaço nesse tipo de cinema que se usufrui, sobretudo, de ambientes fechados, controlados. Algo semelhante ocorre quando Jones e sua companheira Marion (Karen Allen) tentam roubar um avião do acampamento e entram em combate com um dos nazistas. A cena toda – literalmente cercada por um círculo branco demarcando a área do avião – em que várias coisas acontecem ao mesmo tempo (o avião gira em círculos, há gasolina vazando e Jones brigando com o nazista), é despercebida pelo resto do acampamento ao redor até haver uma explosão. O recurso é necessário, evidentemente, para fornecer tempo o suficiente para a cena se desenrolar sem a interrupção constante de inimigos em muito maior número, que eliminariam os protagonistas em questão de segundos, e mesmo compreensível, afinal não se trata, aqui, de um cinema que visa qualquer tipo de realismo.

Mas não se tratam apenas de questões espaciais. Há uma cena em que Marion, prisioneira dos nazistas, é convidada a jantar com o arqueólogo francês que está colaborando com eles. Num gesto que é até mesmo recorrente em filmes deste tipo, o inimigo pede para que a prisioneira vista um vestido branco e feminino. A interação entre este homem mal-intencionado e sua prisioneira suja e vulnerável em cativeiro transforma-se em um embate aprazível, em que ela deverá seduzi-lo para se safar. A situação antes em risco de tornar-se proibida para maiores, pode se desenrolar nessa brincadeira inofensiva, e o espectador ainda ganha a oportunidade de ver essa mulher um pouco grosseira num vestido delicado – além disso, Marion ganha uma chance no embate, tendo em mãos sua única arma possível, “ser mulher”.

Enquanto estamos dentro de uma caverna de armadilhas de Indiana Jones, sua “magia” funciona; o problema é quando saímos para o mundo real, para o contexto histórico específico da arqueologia em meio à Segunda Guerra Mundial. Pois o cercadinho de Spielberg se torna uma fórmula à qual qualquer história – e a História – pode ser adaptada. Se isso funciona muito bem com alienígenas, dinossauros e tubarões, não funciona tão bem lidando com nazistas, políticos ou funcionários do aeroporto, não importa o quão restrito seja o cercadinho. O problema, novamente, não está no cercadinho em si, mas na maneira como é utilizado. Diretores como Robert Aldrich, Paul Verhoeven ou Quentin Tarantino criaram seus próprios cercadinhos com muito mais êxito e complexidade – ainda que Tarantino enfrente um problema parecido com o de Spielberg quando tenta levar seu cercadinho para a realidade em seus filmes de época recentes, embora não fracasse de modo tão proeminente.

A ambientação de *Raiders* poderia ser das mais interessantes: uma exploração de mais um dos projetos megalomaniacos orquestrados pelos nazistas, e ainda mais um que buscava trabalhar, justamente, sua própria tentativa de construção mitológica – além de uma inclinação ao exotérico que aponta como, em certo sentido, os nazistas buscavam “atirar para todos os lados” ou mesmo “beber de todas as fontes” (a suástica era um símbolo hindu, afinal). Um arqueólogo/caçador de relíquias americano buscando tesouros para os museus e universidades de seu país (por paixão à História? Por desejo de aventura? Pela pátria? Por dinheiro?) e arqueólogos e soldados nazistas – ou contratados por estes – buscando tesouros para Hitler (para legitimar a ideologia? Pela superstição?). No filme, os nazistas buscam a Arca da Aliança pelos seus poderes. Ambos os lados procurando por estes tesouros (particularmente a Arca, uma relíquia judaica) no Oriente Médio. Imagino o que poderia sair desta premissa nas mãos de Robert Aldrich ou

mesmo John Ford. Mas, diferente dos dois, e do que afirma Indiana Jones, Spielberg não está interessado na História senão para transformá-la, por completo, em ficção e atração.

Schindler's List (1993)

Assim como o que poderia ser um grande dilema moral de Schindler em *Schindler's List* (1993), uma inserção da narrativa de Segunda Guerra Mundial e do Holocausto dentro do capitalismo, um modo de evidenciar a imbricação entre a guerra e as questões de classe daqueles envolvidos, é completamente esvaziado no cercadinho de Spielberg. Schindler é um herói, o capitalismo não vê cor ou credo, vê potenciais forças de trabalho e mercados consumidores; algo que os fascistas, ainda mais tecnocratas, ainda mais adeptos a criar seus próprios cercadinhos do que Spielberg, simplesmente não tiveram perspectiva para perceber.

O filme, produzido no mesmo ano em que *Jurassic Park*, parece simplesmente inverter o maravilhamento deste para o horror. Spielberg nos carrega em sua *ride* através desse show de horrores com um final feliz: a redenção de Schindler, a esperança que vive em seus “*Schindlerjuden*” que prosperam em Israel. Um filme que não é sobre o holocausto, sobre seus sobreviventes, sobre a guerra, nem sobre o nazismo – ainda que isto tudo esteja lá, como um genérico pano de fundo – mas sobre a redenção de um dono de fábrica que acaba por se sensibilizar o suficiente com a desgraça a sua frente para tentar salvar seus funcionários (ou escravos, uma vez que não recebem nada por seu trabalho).

Se há algum personagem para o espectador se identificar – e sempre há, nos filmes de Spielberg – este é, definitivamente, Schindler (Liam Neeson). Schindler em momento algum se mostra anti-semita e até seus adultérios são apresentados de modo leve e divertido. Este homem, que chegou ali como se não vivesse em nenhuma guerra, querendo apenas ganhar seu dinheiro e não se envolver nos conflitos, é o mais próximo que chegaremos nesse cenário do espectador-médio (americano), que provavelmente não vive nem nunca viveu uma guerra, que provavelmente irá apenas interromper seu cotidiano banal para ver este filme e (de modo, para ele, inusitado) se ver absorto em compaixão. O espectador, assim, não é obrigado a vivenciar todo este terror em primeira mão, apenas testemunhá-lo e ainda sair com a sensação de dever cumprido, de que, como Schindler, fez tudo que poderia ser feito, fez o que podia.

O que mais poderia ser feito diante dessa enorme máquina de matar arbitrária e ilógica que era o nazismo, no filme resumido a um único vilão, o personagem de Amon Göth (o tenente responsável pelo campo “intermediário” de Plaszów, interpretado por Ralph Fiennes)? “Qual o sentido de matar sua força de trabalho?”, clamam os prisioneiros do campo, céticos quando ouvem falar sobre as câmaras de gás. Para Spielberg, esta parece ser a questão verdadeiramente incompreensível do nazismo: sua improdutividade; e para salvar seus “funcionários” Schindler deverá ser igualmente improdutivo e gastar toda sua fortuna ganha com o que não podemos chamar de outro nome senão escravidão. Manter vivos apenas os judeus considerados “essenciais” para trabalhar e depois assassiná-los sem qualquer motivo evidente é absolutamente improdutivo, e mesmo contraditório; mas ao invés de investigar a questão, ou simplesmente de localizá-la no cerne da ideologia nazista, que misturava seu produtivismo com darwinismo social e racismo, Spielberg a limita a apenas um homem, Göth, que ao que tudo indica no filme, é simplesmente

louco. É por esse tipo de simplificação que Spielberg torna um assunto tão complexo e de tamanho impacto e o reduz a um *blockbuster* lucrativo.

Quando todas as mulheres da lista de Schindler – que nomeia aqueles que serão salvos de Auschwitz para trabalharem em sua fábrica – são, por um acidente burocrático, enviadas para o campo, ele suborna um oficial para que as tire de lá. O homem lhe oferece outras mulheres que estão chegando no campo, ao que ele nega enfaticamente, ele quer as suas *Schindlerjuden*. A resposta de Schindler, no filme, é tratada como pura lealdade, prova de sua humanidade; enquanto o oficial nazista afirma não fazer diferença, que ele não deveria “se apegar tanto”, para Schindler importa, para ele essas pessoas são nomes, não apenas números – uma diferença que não é tão grande assim quanto o filme quer nos fazer acreditar. Mas esta escolha que Schindler faz sem hesitação não é tão simples assim: ao salvar suas *Schindlerjuden*, ele deixa de salvar essas desconhecidas que chegam no campo de trem. Evidentemente que alguma escolha deveria ser feita e não há resposta certa nesse caso, mas o filme nos faz acreditar que há, pois no cinema de Spielberg não há espaço para ambiguidades, para incertezas. Em um dos poucos diálogos interessantes, Schindler comenta com Göth que o perdão pode ser uma forma de poder ainda mais enfática do que a punição. No dia seguinte, Göth testa sua teoria perdoando diversos prisioneiros, até enfim ceder à punição e voltar a matá-los. Novamente, a ambiguidade da fala de Schindler está ali, mas o filme opta por não desenvolvê-la. Esta teoria de Schindler é colocada como mais uma manipulação de sua parte para “enganar” os nazistas a não assassinar mais judeus, quando na verdade ele está descrevendo exatamente sua situação, o poder que adquiriu a partir de sua clemência diante desses pobres coitados – são repetidas cenas no filme dos judeus demonstrando sua gratidão à Schindler, que no final parece ser tanto um líder quanto um deus para eles.

Sobre a cena final, em que o herói Schindler finalmente sucumbe a suas emoções e desmorona em prantos, Spielberg afirma que a concebeu como um momento que permita também ao espectador um processo de luto diante de tudo aquilo testemunhado. O filme não nos dá, entretanto, tanto espaço para processar esse “luto” quanto o transforma imediatamente em catarse, em ficção, resolvendo esse conflito e tornando o Holocausto digerível para seu público massificado. E com isso “encerra” uma questão que não deveria ser encerrada, pois não houve final feliz no Holocausto, não houve redenção ou conclusão possível.

Em certo sentido cruel, o Holocausto é um cenário perfeito para Spielberg, que compõe seu filme a partir dos diferentes cercadinhos em que os nazistas confinam os judeus até sua morte – o gueto, o campo intermediário, a fábrica, Auschwitz e, por fim, ainda que não apareça no filme, a câmara de gás. Nesse sentido, é o completo oposto do longo documentário de Claude Lanzmann, *Shoah* (1985), composto, sobretudo, de espaços abertos. Estes são os locais reais onde houveram os massacres, onde estavam construídos os campos, e onde quase nada sobrou após o grande esforço final dos nazistas de destruírem todas as provas. Lanzmann os preenche com os relatos de sobreviventes e testemunhas, que narram todos os horrores sobre cenários contemporâneos, aparentemente em paz. O próprio diretor define seu filme como o inverso de *Schindler's List*, afirmando que Spielberg haveria ilustrado tudo aquilo que é apenas narrado nessas paisagens vazias de *Shoah*. Diante do final redentor do filme de Spielberg, Lanzmann

afirma: “A última imagem de *Shoah* é diferente. É um trem que segue e nunca para. Ela diz que o holocausto não tem fim.” [7]

Catch me if you can (2002)

Suas adaptações de histórias reais, entretanto, não são sempre mal-sucedidas e, talvez, simplesmente, o Holocausto seja um tema grande demais para caber em um tipo de filme tão limitado. Em 2002, Spielberg dirige *Catch me if you can*, uma adaptação da biografia do jovem golpista Frank Abagnale Jr., atuante na década de 60; uma história sem grandes pretensões, sem heróis, sem monstros e intensas cenas de ação, mas que retém o desejo spielbergiano de mostrar, ou ainda, de impressionar.

Catch Me If You Can começa com um *flashforward*. Em um programa de auditório característico da década, anunciam-se os principais feitos de Frank antes de introduzir três homens no palco. Um deles é Frank e caberá à platéia e convidados descobrir qual, em um jogo de perguntas e respostas. Quando perguntam ao segundo homem quem capturou Frank Abagnale, este - que já reconhecemos ser o verdadeiro, por ser Leonardo DiCaprio - responde: “Carl Hanratty”. O filme corta para a captura de Frank por Hanratty (Tom Hanks), o agente do FBI que o perseguirá ao longo de todo o filme. O jovem arrumado que vimos há pouco no programa televisivo está irreconhecível, em péssimas condições em uma prisão francesa e, com suas últimas forças, tenta inutilmente fugir. A cena seguinte já nos situará 6 anos antes, quando tudo começou. No ritmo acelerado que irá ditar o filme, já são estabelecidos, assim, em primeiro lugar, os protagonistas e o principal conflito (também já implícito no título): Hanratty perseguindo Frank. Em segundo lugar, são introduzidos os “grandes feitos” de Frank enquanto golpista e sua posterior decadência quando capturado: o que o personagem fez, assim, não será nenhuma surpresa para o espectador, mas *como* o conseguiu, e *como* perdeu tudo. Em terceiro lugar, temos uma pista quanto ao método do criminoso: o programa televisivo mimetiza o jogo de aparências que Frank irá articular em seus golpes.

Como *E.T.*, a tragédia de *Catch me if you can* também é motivada pelo divórcio dos pais do protagonista. Sua mãe tem um caso com um amigo de seu pai – história que repete aquela da própria infância de Spielberg – e o adolescente Frank (Leonardo DiCaprio) é obrigado a escolher entre seu pai e sua mãe. A sobrecarga da escolha o faz fugir e acaba tornando-se um falsificador de cheques procurado pelo FBI.

Apesar de um criminoso, Frank é “apenas uma criança”, como o filme faz questão de nos lembrar constantemente. Aliás, sua própria habilidade enquanto falsificador parece provir, sobretudo, de sua idade, de seu olhar infantil – seu sucesso e sua irreverência serão os fomentadores de um efeito de maravilhamento que acompanha todo filme de Spielberg. É com este olhar que Frank é capaz de registrar pequenos detalhes que ninguém mais parece notar e com isso “autenticar” suas falsificações, que ultrapassam o âmbito dos cheques e passam a permear toda sua vida, com falsos diplomas e falsos uniformes. Mais do que um imitador preocupado com a perfeição de suas falsificações, Frank trabalha com truques e blefes, pequenos desvios de atenção a partir da distração das vítimas, como um mágico.

O personagem de DiCaprio é uma criança em um mundo de adultos. Não consegue lidar com esse mundo – com o divórcio dos pais, com o peso da escolha – e vive no seu mundinho de

faz-de-conta. Sua fuga é, sobretudo, uma fuga da realidade, uma grande brincadeira. É importante para o filme que Frank não seja uma completa farsa – em algum momento ele revela, por exemplo, que realmente passou no exame de advocacia, não trapaceou na prova. Ele é apenas uma criança tentando impressionar o pai – e Hanratty, como figura paterna. Seu talento e sua índole, no final, são usados “para o bem”, para o próprio FBI. O único modo de Spielberg conseguir adaptar essa história real de uma figura explicitamente criminoso é através dessa redenção do personagem que era, afinal, “apenas uma criança”.

O filme é um dos poucos ainda interessantes na filmografia recente de Spielberg, o que parece acontecer, principalmente, por dois motivos: em primeiro lugar, esse mundinho de faz-de-conta de Frank tem consequências concretas e diretas no mundo real; em segundo, é evidente que o desejo de Frank de que sua família volte ao normal é parte de sua ilusão, que no final cai por terra ao ver sua mãe construir uma nova família. A cena dessa desilusão, inclusive, é particularmente dramática para um filme que assume um tom leve e jocoso durante a maior parte de sua duração. Após seu tempo preso em condições precárias na França (voltamos, aqui, à cena inicial do filme), Frank descobre que seu pai faleceu e vai até a casa de sua mãe, quem não vê há vários anos. Chegando lá, olha pela janela e vê a imagem idílica de sua mãe com outra família, inclusive uma nova filha que ele desconhece. Sua mãe não lhe vê, e logo após Frank se entrega para a polícia. A cena parece saída de um melodrama, como em uma muito próxima no filme *Stella Dallas* (1937), onde a protagonista envelhecida e empobrecida vê, pela janela, sua filha se casando, sem poder se aproximar.

Assim como o protagonista de *Close Encounters*, Frank abandona sua família e a vida cotidiana no início do filme para seguir sua fantasia. Mas, diferente de Roy, que entra na nave alienígena, Frank nunca abandona o mundo real; sua fantasia nunca deixa de ser fantasia, uma mera projeção, um modo de ver o mundo. Por isso é importante no filme que o personagem seja um adolescente, alguém no meio do caminho entre a realidade adulta e a fantasia infantil. No final, há um desenvolvimento efetivo do personagem, que não se perde em sua fantasia tanto quanto adapta esta ao mundo adulto do FBI. A vida no cercadinho se prova impossível, o personagem é obrigado a amadurecer. Mas é difícil avaliar o quanto o próprio Spielberg de fato amadureceu com a experiência, visto que seu próximo filme, *The Terminal* (2004), seria o ápice de seu cercadinho: dramas pessoais e conflitos sociais e políticos reduzidos a meia dúzia de esteriótipos presos em um aeroporto.

É aí que notamos que não é que Spielberg tenha percebido que o cinema – e, principalmente, o cinema de estúdio, hollywoodiano, comercial – pode ser simplesmente uma caixa de atrações, um parque de diversões, uma casinha de bonecas; é que para ele o mundo é assim. Quando tenta fazer um cinema que saia desta casinha, é que percebemos o tamanho do desastre: como uma criança dirigindo um carro – como o filme de Joe Dante em *Twilight Zone*, onde os desejos de uma criança se tornam um filme de terror [8]. Spielberg parece mais com o velho excêntrico de *Jurassic Park*, com os nazistas megalomaníacos e tecnocratas que querem usar os poderes da Arca em *Raiders of the Lost Ark*, com o falsificador de cheques que nunca aprendeu a lidar com o mundo adulto de *Catch Me If You Can* – assim como seu cinema recente parece eternamente preso em um tedioso aeroporto – do que com seus heróis fascinados por ciência e história, seus corajosos pais de família e filhos de mães solteiras.

Notas:

[1] Assim como, antes do encontro com *Moby Dick*, uma cachalote é morta e desmembrada no livro - o que é minuciosamente descrito.

[2] Ver capítulo 42, “A brancura da baleia”, de *Moby Dick*.

[3] Resquícios, novamente, de um cinema mais arriscado dos anos 70 que ficou para trás, em parte pelas mãos do próprio Spielberg, que em “*Twilight Zone*” ficaria indignado com o acidente de helicóptero que matou duas crianças no segmento de John Landis. O episódio seria fundamental para uma mudança nos sistemas de produções hollywoodianas; motivo alegado era garantir uma maior segurança de todos os envolvidos no set, e o resultado foi uma gradual perda de controle dos diretores nas grandes produções.

[4] Que, no segundo exemplo, também não leva a lugar nenhum. Apesar de toda a ousadia de Coppola no que diz respeito à produção, seu roteiro é absolutamente convencional. Se *Jaws* é uma versão *blockbuster* de *Moby Dick*, *Apocalypse Now* é um teatrinho de escola de *Heart of Darkness* de Joseph Conrad.

[5] Para Walter Benjamin, uma dimensão utópica estaria presente tanto no nascimento quanto no momento de obsolescência de dada tecnologia, quando esta é liberta de sua utilidade (sob esta perspectiva, daqui a quantas décadas ou séculos o CGI se tornará interessante novamente?) C.f. KRAUSS, Rosalind. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-medium Condition*. London: Thames & Hudson, 1999.

[6] Evidentemente, o recurso de personagens presos, tentando fugir de diferentes obstáculos, não é nenhuma particularidade deste cinema; pelo contrário, é provavelmente um dos recursos mais utilizados em qualquer cinema de gênero. Sua particularidade consiste nos efeitos especiais, na tecnologia arquitetada para que estes quartos fechados tornem-se vivos, interativos, a tal ponto em que hoje possam ser apenas quartos verdes vazios e o cenário completamente construído na pós-produção.

[7] Claude Lanzmann sobre Schindler's List: <https://web.archive.org/web/20180326224559/http://www.phil.uu.nl/~rob/2007/hum291/lanzmannschindler.shtml>.

[8] Sérgio Alpendre coloca Joe Dante como esta espécie de Spielberg sombrio, trazendo, por exemplo, essa citação do crítico Louis Skorecki: “Joe Dante, no fundo, é talvez a versão sombria de Steven Spielberg, o 'duplo' noir desse Walt Disney ‘dinossauro-schindleriano’.” Em: ALPENDRE, Sérgio. Joe Dante, o horror e o baixo orçamento: Piranhas, gritos de horror e desenhos animados. *REBECA - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*. V. 4, n. 2 (2015).

Phantom of the Paradise (1974)

Erra o homem enquanto a algo aspira.

Goethe, “Fausto”.

“Phantom of the Paradise” (1974) não possui o apelo imagético que caracteriza em grande parte o estilo de Brian De Palma, nem trabalha sob a chave de thriller psicológico de seus filmes mais conhecidos. Antes de qualquer imagem, se inicia com uma narração em voz off que destaca a proeminência de sua preocupação narrativa. Ela nos apresenta a personagem de Swan, importante produtor musical, como uma figura mítica cujo “passado é um mistério, mas seu trabalho já é uma lenda”: “Agora, ele está procurando por um novo som para inaugurar o seu próprio Xanadu, sua própria Disneylândia: o Paradise, o palácio supremo do rock”. A continuação desta fala anuncia a trama que virá a seguir, emoldurando a narrativa e colocando-a, desde já, sob um caráter fantasioso: “Esse filme é a história dessa procura, desse som, do homem que o fez, da garota que o cantou e do monstro que o roubou”.

Os créditos iniciais do filme são exibidos a seguir, em meio a apresentação inicial da banda “Juicy Fruits”, expondo então o produto comercial vulgar atualmente explorado por Swan, representante de uma “onda nostálgica dos anos 50”, como nos destaca a narração. Paralelamente a isto, vemos pela primeira vez a figura patética de Winslow Leach (William Finley), que clandestinamente cola uma pequena faixa com o seu nome sobre um enorme cartaz dos Juicy Fruits, indicando seu esforço para também se apresentar.

Em um espaço interior frente ao palco estará Swan, que não vemos, mas acompanharemos seu diálogo com Philbin (George Memmoli), que ao longo do filme se destacará como o principal dos seus “capangas”. A conversa destacará como Annette, uma cantora que fizeram de tudo para transformarem em uma estrela, os abandonou, corroborada pela justiça, que determinou que ambos não poderiam assinar um contrato vitalício com qualquer artista. Sobraram-lhe os Juicy Fruits, em vias de serem superados, o que agora os obriga a descobrir um novo produto musical. Enquanto nossa atenção está ainda dirigida à conversa entre os dois, este “novo produto” surge de maneira surpreendente – após ter instalado seu piano e preparado a sua apresentação, como um elemento discreto na profundidade de campo da cena: lá está Winslow, já em meio a sua performance, ao que Swan interrompe Philbin e estende a sua mão ao centro do quadro, indicando com a mais grave atenção: “Ouça!”.

Sobre o palco, não é com a ironia dos Juicy Fruits que Winslow é apresentado; não há nem mesmo qualquer traço do personagem ridículo visto antes colando seu cartaz, que agora canta e

toca o piano de maneira passional. Entretanto, enquanto a câmera circula ao seu redor, em primeiro plano, o que se verá ao fundo é o público que deserta e o ignora, demonstrando a distância entre a personagem e o mundo em que pretende se inserir, que marca definitivamente a sua solidão. Swan, entretanto, reconhece o seu valor e indica a Philbin que essa deverá ser a música a abrir o Paradise. Perguntado quanto a Winslow, simplesmente responde: “Você pensará em algo”.

Já no camarim, podemos ler em sua partitura o título “Fausto – a rock cantata”, que Winslow descreve a Philbin como um trabalho de “200 ou 300 páginas, ainda não terminadas”, uma “série de canções sobre a vida de Fausto”. Limitado a cumprir as suas ordens, Philbin é indiferente às preocupações estéticas de Winslow: “uma música é uma música, ou você curte ou não”, é o que responde. Na tentativa de convencê-lo a entregar a partitura, deixa escapar que o “Fausto” poderá ser gravado pelos Juicy Fruits, ao que se segue não uma resposta animada, mas um gesto de revolta: “Apenas eu posso cantar o Fausto”, ele diz, deixando escapar seu orgulho inconsciente e a defesa quase instintiva da obra de sua vida.

A cena se encerra com sua expressão incrédula, ao conceder que levem as páginas do “Fausto” sob a promessa de ter o seu primeiro disco produzido e lançado por Swan, enquanto em primeiro plano vemos o bater de dedos de Philbin sobre a partitura – primeiro indício de um aspecto diabólico dessas ações. Prevemos que Winslow será fadado ao fracasso e tudo indica, então, que apenas uma grande reviravolta lhe trará sucesso – que não ocorrerá como uma afirmação de seus planos anteriores, mas cumprirá um destino imprevisto, depois de um longo percurso de degradação pelo qual passará essa personagem.

Winslow, afinal, é um idealista (com toda a ingenuidade atribuída a isto) que se confronta com um mundo corrompido; sua revolta, ainda assim, não impede que acabe por ser vítima da exploração. Neste sentido, é preciso notar como em “Phantom of the Paradise” a música não se introduz como um elemento de espetáculo estranho à representação diegética (isto é, em que as cenas cantadas se dissociam das passagens mais prosaicas da narrativa), mas como condicionadora do desenvolvimento dramático do filme. Deste modo, a variedade de estilos musicais aqui presentes estará relacionada às manipulações sofridas por Winslow e sua própria música, alteradas de acordo com o interesse de Swan – dado que se ressalta por versos, rimas ou outros pequenos detalhes que são mantidos e dizem respeito ao drama de Fausto, tal como se fossem apenas ruínas do projeto de Winslow.

“Um mês depois”, como indica uma cartela, Winslow é prontamente rejeitado no escritório da gravadora de Swan, sem que possa ter notícias ou reaver a sua música. Segue a busca até a mansão do produtor, na qual ouvimos um coro de vozes desafinadas de mulheres que, ao longo de uma fila de espera, ensaiam um trecho da partitura de “Fausto”. Logo, a câmera se afastará do protagonista para ressaltar uma figura destoante neste grupo, interpretada por Jessica Harper, que se destaca pela harmonia de sua voz. Winslow se postará ao seu lado, corrigindo sutilmente a sua entonação e se apresentando como o autor da cantata, após ela indicar que está ali por uma audição junto à Swan. Brevemente desconfiada, ela o pergunta se não a está ajudando por outros motivos, ao que ele responde altivamente: “Eu nunca deixo meus desejos pessoais afetarem meu julgamento estético”, em um breve diálogo que estabelecerá a relação entre os dois ao longo do filme.

Na sequência elíptica das ações que determinam o fracasso de Winslow, postas sob um registro absolutamente cômico, há um breve encontro com Swan (cuja figura vemos pela primeira vez, interpretado por Paul Williams, também compositor de todas as músicas no filme), sua expulsão da mansão, sua falsa incriminação por policiais e seu julgamento em um tribunal. Imediatamente a seguir, uma cartela indica o presídio de Sing Sing, onde arrancam seus dentes em um “programa de voluntários” organizado por Swan. Após uma nova cartela, “seis meses depois”, um rádio nas mãos de um policial anuncia a inauguração do “Paradise”, para desespero de Winslow, agora sob nova figura: catatônico, de cabelos cortados, com dentes de metal e vestindo um boné da “Swan Foundation”.

Winslow acaba tendo seu rosto gravemente ferido, justamente pela prensa que fabricaria os discos do “Fausto” interpretado pelos Juicy Fruits. Se a extração de seus dentes é, após o roubo das partituras, o primeiro passo para que Winslow não possa mais cantar, este acidente marcará definitivamente a impossibilidade de voltar a se apresentar publicamente. Atirando-se ao rio após uma longa caminhada agonizante, Winslow se atira também para uma vida subterrânea. O filme assumirá uma estrutura propriamente trágica em diante, pontuada por passagens cômicas e atualizada no que diz respeito às suas camadas superficiais, isto é, o espetáculo e a indústria musical – como sugere a ideia da própria “rock cantata”.

É admirável, então, como Willian Finley, no papel mais importante de sua filmografia, transforma-se do cômico ao grave quando passa a representar o Fantasma, mudando completamente sua presença e postura. Assim, o filme também muda radicalmente de tom: após a sequência de episódios devedores a um cinema burlesco (que, na filmografia de De Palma, dão continuidade aos melhores momentos de “Greetings” ou “Hi, Mom!”), os contornos mais propriamente trágicos do filme ganham mais evidência. A seguir, em sua primeira “assombração”, por assim dizer, teremos um plano ponto-de-vista de Winslow a percorrer o interior do Paradise, ao fim do qual encontrará os adereços que o caracterizarão como o “Fantasma”, consolidando uma personagem que é, simultaneamente, herói e vilão, suscitando temor e piedade.

Sob esta nova forma, inicia uma série de ataques contra aqueles que se propõem a cantar o seu “Fausto”. No primeiro destes, a um ensaio dos Juicy Fruits, Winslow plantará uma bomba em um dos carros usados como parte de um cenário com ondas e pranchas de surf, repleto de garotas de biquini, em uma cena que o recurso do *split screen* por De Palma terá um dos usos mais marcantes de sua filmografia: em uma das telas, a bomba é plantada, na outra, os músicos tocam, e assim as perspectivas vão se alternando, enquanto aguardamos o momento da explosão. Após o incidente, Swan será abordado por Winslow e prometerá devolvê-lo o poder de criar, garantindo uma nova audição para o intérprete da música e permitindo que decida como o “Fausto” deve seguir.

É somente nesta nova audição que a garota vista na mansão aparecerá de novo, anunciando pela primeira vez o seu nome: Phoenix. Imediatamente, Winslow agarra o ombro de Swan, direcionando a sua atenção em um gesto semelhante ao do próprio Swan ao ouvi-lo cantar. Phoenix teme novamente ser um teste falso (como o da mansão havia sido), até que Swan fale diretamente a ela: “O que você me daria para cantar?”. “Qualquer coisa que você quiser”, ela responde. A pergunta que, neste momento, será compreendida somente no sentido imediato da cena, mais tarde se provará fatal: “Você me daria a sua voz?”.

Swan, ironicamente, “devolve” a voz de Winslow através de um aparelho eletrônico ajustado e mixado sob a própria entonação do produtor nos equipamentos do estúdio que, daí em diante, será o cativeiro de Winslow – trancado por uma porta grossa de ferro e, mais tarde, selado por uma parede de tijolos. Como uma “única opção” para sua sobrevivência – e, conseqüentemente, de sua música –, Swan sugere que reescreva a cantata, oferecendo-o um contrato de caligrafia gótica e termos abusivos que Winslow ignora, mas é coagido a assinar com seu sangue – o que Swan também faz, curiosamente, apenas carimbando o seu próprio nome, sem o escrever. Impossibilitado de cantar fora deste espaço, Winslow diz que Phoenix “poderia ser sua voz”. Swan, entretanto, descarta a ideia de que seja Phoenix a abrir o Paradise: “Ela é perfeita, mas você sabe como eu odeio a perfeição em qualquer um, exceto em mim”, diz ele a Philbin, mais uma vez traindo os anseios de Winslow.

A narrativa do “Fausto”, que tem como fundamento o pacto entre o cientista homônimo e Mefistófeles, motivado pelo desejo de emoções e conhecimento do primeiro, não apenas será o tema da cantata, mas determinará os conflitos e motivações das três protagonistas do filme – associada ao “Fantasma da Ópera” de Leroux. Ao contrário da personagem clássica, Winslow não escolhe pelo pacto, mas é forçado a concretizá-lo para terminar a sua música; entretanto, seu destino acaba por se encontrar com o pactuário original, pois sua exigência de que Phoenix seja a única intérprete da cantata a aproximará de Swan e a direcionará gradativamente à infelicidade da mesma maneira como Fausto destrói a vida de Margarida, jovem camponesa pela qual se apaixona, pelas mãos de Mefistófeles. Ao fim, sua “alma” não é levada a partir de uma situação de “felicidade plena”, como é o caso do texto de Goethe, mas pertence em vida a Swan, sem usufruir de nenhuma das vantagens de ser Fausto.

O intérprete escolhido será Beef (Gerrit Graham) – novo pastiche, desta vez de glam rock – que, no primeiro ensaio, não é capaz de interpretar a música, “escrita para uma mulher”: Phoenix, que lá está somente como parte do coro das vozes secundárias. Swan permite, então, que altere a música à sua maneira, ao que Philbin complementa: “Quem liga para as letras, de qualquer forma?”. Então, o Paradise finalmente é aberto com a performance da nova banda, que arranca membros e cabeças de bonecos tirados do meio da plateia, para a animosidade de todos os verdadeiros pagantes. Este público chegará ao delírio quando, em um novo ataque, Winslow arremessar um acessório luminoso ao palco, causando um choque que carbonizará Beef em meio a sua performance, confundindo a morte verdadeira com um enorme efeito pirotécnico que faria parte do show. Sob a ameaça de Winslow e a necessidade de continuar o espetáculo, Phoenix é forçada a entrar em palco, assumindo o protagonismo da inauguração do Paradise. Sua canção terna é completamente oposta a música de Beef e, ao final, acaba por lhe render uma aceitação ainda maior dos presentes.

Ambas as canções de Phoenix, na audição e na abertura do Paradise, mantêm um maior grau de fidelidade com aquilo que seria, originalmente, o drama de Fausto. Ao mesmo tempo, a alteração do eu-lírico em suas letras, nas quais já não se trata mais de Fausto quem “fala”, mas de alguém que fala sobre ele, acaba por se referir mais claramente ao drama de Winslow, expressando o que poderia ser a sua ternura pelo compositor – a quem, depois do encontro inicial, ignora a existência e sofrimento. Desse modo, quando Winslow a aborda na saída do Paradise e tenta alertá-la sobre os perigos de se envolver com Swan, ela imediatamente o repele:

“Por que eu deveria largar isto?”, indicando a multidão que grita o seu nome à frente do prédio. Phoenix se envaidece pela idolatria repentina, bem como o reconhecimento por parte de Swan, sendo facilmente convencida de seus planos futuros ainda no camarim.

Winslow os segue até a mansão, onde, pelas janelas molhadas de chuva, os vê juntos na cama e, sem que perceba, é também visto por Swan, através de uma câmera mantida neste mesmo espaço, tornando esta cena, clímax melodramático de todo o filme, ainda mais cruel. Não apenas a frustração artística e amorosa, mas o destino dela, assim selado, o faz padecer: desesperado, Winslow crava uma faca em seu próprio peito, caindo ao chão. Sua morte – banal, em certo sentido – anularia todos os efeitos da construção dramática anterior, consistindo apenas em um movimento de derrocada, sem superação. Seu drama não poderia terminar assim e logo surge Swan, que retira a faca de seu peito: “Você abriu mão do seu direito de descansar em paz quando assinou esse contrato”, mostrando-o em suas mãos. Furioso, Winslow crava nele a faca, que a retira indiferente, alertando-o: “Eu também estou sob contrato”.

Neste momento, o termo “contrato” passa a ter um significado distinto, sendo reconhecido imediatamente como seu próprio pacto fáustico. Assim, se ele não é o diabo, como estava sugerido, sua capacidade de fazer novos pactos se justificaria apenas por como, neste universo, seu poder e riqueza se confundem com valores sobrenaturais. Desse modo, Winslow tem um falso “pacto fáustico”, pois o verdadeiro se revela a partir do momento em que Swan lhe tira a faca do peito: Winslow é apenas devedor de Swan como esse é do diabo, o que dota esta relação de uma perversidade ainda maior.

Em uma nova intervenção “midiática” sobre o universo fantasioso (após o rádio e a *Variety*, que noticia a abertura do Paradise), uma capa da revista *Rolling Stone* anuncia o casamento televisionado entre Swan e Phoenix, na segunda parte da apresentação do “Fausto”. Nas portas do Paradise, em meio à chegada triunfal destes noivos, uma mulher que diz que estudou com Swan é ignorada por ele, ao que uma menina responde que ela é velha o suficiente para ser sua mãe. Ela, então, mostra as fotos dos dois a vinte anos, no que se denota uma clara mudança de sua fisionomia, enquanto a de Swan permanece idêntica à atualidade.

Simultaneamente, Winslow entra na sala de registros de Swan e descobre o seu pacto filmado: “Sábado, 19 de novembro de 1953”, é o que anuncia Swan na gravação, deitado em uma banheira e prestes a cometer suicídio, motivado pelo temor de seu envelhecimento. Surge, em um espelho à sua frente, sob uma iluminação vermelha, a figura do diabo, que não é senão o seu próprio reflexo. Neste momento, é introduzida, junto às referências anteriores, a inspiração pelo “Dorian Gray” de Oscar Wilde: enquanto no romance um retrato do protagonista envelhece e este permanece jovem, aqui será um filme que envelhecerá no lugar de Swan que, como consta no pacto, deverá assisti-lo todos os dias “para saber o quanto é sortudo”.

A seguir, a gravação revela também o contrato de sangue assinado por Phoenix, complexificando as relações pactuárias no filme. Sua morte televisionada, além de garantir um espetáculo em si (após Swan se regozijar da “atração” que foi a morte de Beef sobre o palco), permitiria a Swan ter sua voz, encontrando o complemento sonoro à sua imagem preservada. Após a destruição do registro do pacto, ao qual está atrelada a imortalidade de Swan, a expectativa a seguir reside na capacidade de Winslow interceder a tempo necessário de evitar a

morte de Phoenix, pretexto a partir do qual o filme recorre aos recursos mais elementares do suspense cinematográfico, em uma montagem paralela à maneira griffithiana.

Se o esqueleto desta resolução dramática segue passos e procedimentos bastante tradicionais, a maneira como De Palma dá carne a esses eventos segue de modo distinto. Em toda a sequência final, em um Paradise lotado de fãs e dançarinas fantasiadas, com câmeras por todos os lados, o casamento será representado de maneira lisérgica, repleta de excessos visuais que antes não estavam presentes, como se já se tratasse da transmissão televisiva. Para não deixar fotografar ao seu rosto, cuja imagem apenas pode ser preservada no registro do pacto, Swan sobe ao palco usando uma máscara e encontra Phoenix em uma cerimônia com a “benção” de Philbin, a quem o tiro fatal intencionado à noiva acaba por atingir, desviado por Winslow. Este, então, também sobe ao palco, arrancando a máscara da face de Swan e revelando o seu rosto em carne viva, conforme a destruição do filme se dá.

Impedindo-o de estrangular a Phoenix, última medida desesperada, Winslow toma um dos adereços das dançarinas no palco – por ironia, um bico de cisne (“*swan*”) – e o fere, desta vez gravemente. O público voltará a se contagiar com essas ações e, tomando também outros adereços, golpeará Swan até a morte, posteriormente carregando-o sobre suas cabeças, em uma espécie de ritual profano, em que o ídolo é consumido pelos seus seguidores. Esta morte – e sua consequente quebra de contato – abrirá novamente a ferida no peito de Winslow e o fará padecer aos pés de Phoenix, que voltará a ver o seu rosto, sem máscara e desfigurado, reconhecendo pela primeira vez o seu sacrifício – momento de redenção que não pode durar, pois apenas a morte deve concretizar a sua salvação, como todo desenvolvimento trágico nos havia prometido.

Este desfecho dramático, no entanto, é seguido um “segundo final”, em que os créditos dos atores são inscritos em meio a uma seleção de “melhores momentos” de suas personagens, encerrando-se o filme, assim, sob o tom leve e humorístico que o caracterizou em grande parte.

Matheus Zenom

***Gun Crazy* (1950): Amor e violência**

Em *Gun Crazy*, nada é possível de se entender pela lógica ou pela racionalização. Trata-se de um filme em que tudo responde somente à ordem da emoção pura, levada às últimas consequências, direcionando a narrativa a um aumento progressivo da tensão criada e mantida pela fuga e violência. Isto guiado por uma extrema objetividade, motivada menos por sua "condição industrial" (um "filme B", de menor custo e duração sucinta – aqueles 90 minutos redondos, amarrados idealmente) do que pelo tom agressivo adotado por Joseph H. Lewis, que o tempo todo pede nada menos que ação.

Uma de suas primeiras cenas, num pequeno tribunal, já define uma baliza essencial aos caminhos do filme: Bart Tare (John Dall) possui uma relação inexplicavelmente vital com armas de fogo – sua irmã, seus amigos e o juiz tentam justificar, explicar ou entender isso de algum modo, mas falham. O fato é que nele está fortemente sedimentada essa atração pelo dedo no gatilho, pelo som do projétil estourando e atingindo algo. É importante salientar que será sempre assim, "algo" e não "alguém", porque bastou, quando criança, ter levado ao limite o poder de uma arminha de chumbo e matado um passarinho para que jamais pensasse em tirar a vida de qualquer ser vivo que fosse novamente. Posto em reclusão por roubar uma arma logo no primeiro plano do filme (em que já se verifica certo grau de brutalidade e violência, quando ele quebra o vidro da loja para pegar a arma e em seguida abre os braços na espera de alguma reação policial), Bart amadurece com o passar dos anos, entra para o exército e vira professor – de tiro, claro.

Seu princípio de não matar e a pretensão de uma vida calma passam a ser aos poucos tensionados assim que conhece Laurie Starr (Peggy Cummins), uma exibicionista de armas em uma feira de atrações. Toda a performance feita pela personagem quando ambos trocam os primeiros olhares é erótica à tradição Hollywoodiana da época: apenas o corpo dela se mexendo de modo sutil, ajeitando o quadril a cada tiro que dá ao alvo. Ela se apresenta, a música do parque soa ao fundo junto dos sons de tiro e Bart fica deslumbrado, como se tivesse encontrado uma espécie de nirvana na figura da mulher que compartilha da mesma paixão que ele. O amor se sela tão logo por meio dessas ações provocantes que acontecem entre ambos, como o tiro falso que Laurie dá nele, chamando-o no meio da plateia, ou a competição de tiro ao alvo com a coroa de fósforos disputada entre eles – o que há de ser mais excitante do que isso, um jogo em que a vida de um está confiada ao outro, num ato que deles exige nada menos que a perfeição naquilo que fazem e amam?

Bart logo passa a trabalhar com Laurie no grupo de atrações – um período com o qual mal temos contato, assim como os primeiros momentos do casamento que se sucede à demissão

de ambos, condensado numa montagem de pouco menos de um minuto. Fica claro, então, que o interesse de Lewis em filmar esse casal e essa história jamais se pautou por momentos tranquilos, como estes do casamento e do trabalho, mas sim pela excitação do espírito possível pela combinação explosiva deles dois. Quando se veem sem dinheiro, Laurie estica ao máximo a corda para que ambos cedam às tentações e assumam a vida do crime. Para Bart, amor, violência e adrenalina passam a se equivaler; a mão que hesitou em atirar num tigre quando jovem, e tremeu quando seu colega o fez, é a mesma mão que treme e hesita em abandonar sua amada quando ela opta por esses caminhos tortuosos. Enquanto seus instintos o seguraram quando mais novo, o charme de Laurie pega-o de jeito. Abraçada a marginalidade, não demora para que um ponto de tensão se rompa e roubar deixe de ser um mero meio de sobrevivência, mas sim um estilo de vida. Se antes a câmera era propensa até a se esgueirar dentro de um carro para acompanhar as personagens (falo do famoso plano sequência no roubo do banco), é ao sinal da crueldade gratuita de Laurie com o refém dono do veículo que ela se limita a não atravessar a cerca que eles atravessam, tampouco Lewis a cortar para dentro deste outro espaço, mas apenas registrar a ultrapassagem desse ponto de não-retorno, pois a partir dali o movimento é ladeira abaixo.

Entre assaltos aqui e acolá, o filme rapidamente se encaminha ao momento derradeiro, quando o casal concorda em finalmente largar a vida de roubos e crimes – desde que deem um golpe final, o ponto no qual a bandidagem deve ser sintetizada num movimento calculado, para que não sobrem pontas soltas e o caminho rumo à superação desta condição marginal seja trilhado com sucesso. Mas Bart e Laurie jamais foram sinônimos disso, nem perto. As naturezas de ambos, às suas próprias maneiras e perfeitamente complementares umas às outras, indicam que o caminho é sempre em direção à fuga e ao caos. Assim, não apenas são incapazes de seguir uma etapa básica que sucederia uma operação deste tamanho (se separarem, pois jamais conseguiriam ficar um sem o outro), como também um deles, Laurie, é incapaz de controlar seu próprio impulso violento, e acaba por matar um dos policiais envolvidos no episódio. Sempre pontuada categoricamente, a diferença de como cada um deles lida com a violência e a morte (e vale lembrar que esse não foi o primeiro assassinato de Laurie) parece se diluir ao ponto de que ambos viram um só: o que ela fez é, também, o que ele fez, e disso não há como fugir, o próprio admite.

Se durante o filme todo a câmera preservou uma certa distância de ambos e suas atitudes, aproximando-se apenas naqueles momentos extremos de nervos elevados à flor da pele – como os close-ups de Bart encarando o poder da morte quando criança, jovem e adulto, ou os contatos mais calorosos do casal – a cena final se ocupa toda disso: a profusão emocional dos dois frente à possibilidade mais explícita de falha, encarnada no rosto sujo e tensionado de cada um. Bart, agora de volta à Cashville, sua cidade natal, sempre soube que ali não haveria escapatória: era se entregar ou fugir por mais algumas horas, como seus colegas de infância, um deles policial, deixam claro. Assim, é perfeitamente normal que o final os coloque frente a um cenário no qual todo o dinheiro que roubaram e os bens que conquistaram no caminho já não estejam mais à mão, de que se trate apenas deles encurralados, despojados de tudo (a não ser de um ao outro e suas armas, o essencial), já que pareceu sempre ser o destino trágico de um casal que achou na materialidade o pretexto para satisfazer demandas espirituais.

Mortalmente Perigosa, tradução direta do título alternativo de *Gun Crazy*, “*Deadly Is the Female*”, parece fazer mais justiça a tudo que se passa no filme; amor e violência, arma e mulher, tudo isso se mistura em algum momento na vida de Bart Tare – talvez já naquele tiro falso que Laurie dá em direção a ele (e a nós, também) quando se conhecem na feira, entregando o convite definitivo à aventura. Ao final, no cenário onírico e destoante da brutalidade com a qual nos habituamos – com nuvens de neblinas organizadas num espaço digno dos mais belos planos do então vindouro *Sansho Dayu* (1954) – chegamos à única saída possível, tendo em vista a dimensão obsessiva e radical que seu relacionamento, tanto com Laurie, tanto com as armas, tomou: frente à chance de ver a parceira morrer pelas mãos de seus amigos ou de meramente observá-la cometer mais um assassinato, Bart atira nela ele próprio, para em seguida ser morto pelo amigo policial. Tenha essa ação, como tudo no filme, sido produto do instinto, não deixa de existir uma lógica por trás: esse último apertar do gatilho, finalmente dirigido a “alguém”, é a ação para qual todas as suas anteriores haviam-lhe encaminhado. Só no ato de levantar e atirar é dissipada toda uma energia – de várias naturezas, da moral até, por que não, a sexual – que esteve posta em repouso durante o filme. E esse assassinato, contudo, não rompe a fronteira definida por ele: seu “não matarás” sempre se fez valer quando em prol da violência gratuita, mas jamais quando em prol do amor, a verdadeira razão pela qual o faz. Com Laurie morrendo, ele tinha de morrer também, de modo que após tudo aquilo ambos atingissem alguma espécie de graça – a mesma da qual Jacques Rivette se referiu, em *Notes sur une révolution*, como o fim único da violência.

Davi Pedro Braga

Jean Eustache: O falso está além

“Les films ça sert à ça : à apprendre à vivre, apprendre à faire un lit.”

Alexandra, *“La maman et la putain”*

Em uma das cenas finais de *La maman et la putain*, filme de 1973, realizado por Jean Eustache, vemos a personagem Marie (Bernardette Lafont) deitada sozinha em sua cama, enquanto Édith Piaf, acompanhada por um acordeão nauseante, canta *“Les amants de Paris”* na vitrola. Um marco revolucionário para o cinema à sua própria maneira – ainda que tenha se tornado um ícone, justamente, do momento *pós*-revolucionário de Maio de 68 – o filme de Eustache é como um carrossel espiralando em decadência. À princípio, esse sentimento de decadência, ou mesmo de anacronismo, que paira sobre toda a obra de Eustache, principalmente em *La maman et la putain*, pode parecer estar em ressonância com aquilo que se entende como pós-modernismo – que tenderia à distopia mais do que à utopia, ao “comentário” mais do que à “invenção” – entretanto, a proeza do realizador está em compreender tal sentimento como essencial à arte, ao cinema. Não é que seu cinema seja anacrônico, mas o próprio mundo, que esse, simplesmente, se propõe a filmar; um mundo que convive com diferentes tempos, em que o passado perdura, a arquitetura medieval lado a lado à prédios modernos, jovens que viveram o maio de 68 junto a idosos que vieram as duas guerras mundiais, e a voz de Piaf ainda ecoa na vitrola.

Em *La maman et la putain* temos um triângulo amoroso composto por Alexandre (Jean-Pierre Léaud), sua namorada Marie, dona de uma loja de roupas, na casa de quem habita – e por quem é sustentado, uma vez que não trabalha – e Veronika, sua amante (Françoise Lebrun), uma enfermeira de origem polonesa. É sobre os vértices desse triângulo que o filme irá se movimentar, que Alexandre irá afundar a si mesmo e as duas mulheres. Seu heterogêneo fluxo textual parece, em um primeiro momento, acumular arbitrariamente divagações do protagonista e diálogos deste com amigos que encontra em cafés ou apartamentos, mas irá paulatinamente se concentrar no triângulo amoroso e seus conflitos; leva-se tempo para estes personagens sucumbirem diante da câmera e quando o fazem será também através de seus discursos.

Alexandre começa o filme saindo da cama onde dorme com Marie e indo ver sua ex-namorada, Gilberte, que irá se casar com outro e a quem implora em vão para que case com ele. Pouco depois do fracasso desta investida final com Gilberte, conhecerá Veronika na rua, com

quem logo iniciará um romance. Se o filme começa com um tom leve e jocoso das piadinhas de Alexandre, frequentemente recebidas por uma atitude blasé de Veronika - que pouco fala nos primeiros dois terços do filme - assumirá uma gravidade principalmente a partir de dois longos lamentos destes dois personagens. O primeiro, que se inicia com duas horas de filme, será um longo monólogo de Alexandre, que irá se abrir para Veronika a respeito de sua relação conturbada com Gilberte, quem desvirginou, engravidou e espancou, uma jovem “pura”, de olhos claros, uma boa condição social, que ele “maculou” em todos os sentidos possíveis. O segundo, que trata-se da penúltima cena do filme, é pronunciado por uma Veronika bêbada e em prantos que se revela ser praticamente o oposto que lhe era projetado ao longo de todo o filme: a “puta” - assim tachada no título, ao que parece, por sua “vulgaridade” ao se expressar francamente sobre “*baiser*” (transar, foder) - na verdade perdeu a virgindade há poucos anos e acredita que o sexo só deveria ser praticado entre duas pessoas que se amam e querem ter um filho.

Há uma cena em *La Maman* em que Alexandre leva Veronika a um de seus locais preferidos, um restaurante no qual de um lado há a estação de trem, “o campo”, do outro, a cidade. “Como em um filme de F. W. Murnau”, comenta o personagem, “que são sempre sobre a transição da cidade ao campo, do dia à noite.” Como Alexandre, Eustache frequentemente parece partir dessa forma, colocando seu cinema como um ponto entre dois pólos. Entretanto, seus filmes estão longe de qualquer pureza que tal associação à geometria pudesse incitar: estes pólos não apenas se encostam, mas se contaminam, se sujam, se invertem. Aliás, seu cinema é essencialmente impuro, seja na recorrência de temas ditos vulgares ou mesmo abjetos – como em *Une Sale Histoire* ou *Hieronymous Bosch* – seja em suas escolhas formais – sua tendência a um cinema pautado pela fala, pelo texto, seu aspecto híbrido, misturando ficção e documentário – ou mesmo literalmente, na sujeira material representada em filmes como *Le Cochon* ou na precariedade do registro de *La maman*. O cinema “do zero” de Eustache não parte de uma tábula rasa, mas renasce das cinzas, daquilo que sobrou. Não há utopia, não há revolução possível, não há espaço para o autor. Tudo que será produzido será a partir dos escombros, dos relatos. Diante da impossibilidade da invenção, Eustache trabalha o deslocamento, a inversão.

Não há espaço para interioridade no cinema de Eustache, ele é feito das aparências, dos disfarces, daquilo que é expresso, externo. Seus personagens são compostos de falas, seus sentimentos não existem senão através da pronúncia, e estas falas parecem correr soltas encontrando pontos em comum, recorrências, repetições, incoerências. O filme é composto por estas aberturas, estes pequenos relatos que regem um universo de possibilidades onde realidade e ficção não simplesmente se misturam, mas são indistinguíveis. Alexandre encontra uma amiga que namorava um padre que nem mesmo ela sabia se era de fato um padre. No dia seguinte, descobre que a mesma está sendo procurada por assassinar um homem. Conta, então, para Veronika que conheceu outra mulher, também uma enfermeira, que assassinou um cara, mas que ela se matou depois – numa “bela cena”, acrescenta, matando o homem com um tiro no coração após fazerem amor. De acordo com ele, esta enfermeira sempre “montava cenas fabulosas” como esta e ao final, “quanto mais falsas pareciam, mais longe chegavam”. “O falso está além” (“*le faux c’est l’au delà*”), completa.

Há essa ideia recorrente, expressa em diversos momentos no filme, que paira também sobre o resto da filmografia de Eustache, de que a cópia seria melhor que o original. Seja a

cantora imitadora de Marlene Dietrich que “como todas as imitadoras, é melhor que a original” [1], seja o imitador de Jean-Paul Belmondo que primeiro era “considerado um pouco ridículo, mas, com persistência, ao longo dos anos, se aperfeiçoou até que fosse mais real do que o verdadeiro” (“*plus vrai que le vrai*”), o objetivo último proclamado pelo protagonista interpretado por Jean-Pierre Léaud é “falar com as palavras de outro” (“*parler avec les mots des autres, voilà c’est que je voudrait.*”). Alexandre, de fato, parece frequentemente apenas repetir o que um de seus amigos fala. É a este amigo – o mesmo que rouba uma cadeira de rodas – que pede para que o acompanhe num encontro com Veronika, ao que ele responde que vai apenas se Alexandre lhe indicar exatamente o que deve falar para que repita as mesmas palavras, estabelecendo uma relação paralela àquela do diretor e ator. Posteriormente, Alexandre irá pedir para que Veronika lhe conte ou lhe mostre – em outras palavras, interprete – o que seu amante anterior fez com ela. Não há como dizer, afinal, no cinema de Eustache, o que vem antes, a vida ou o cinema. Alexandre afirma que aprendeu a fazer a cama, se jogando no colchão enquanto segura o lençol aberto, em um filme. Em outro momento, comenta com Veronika que ela fala “coisas muito bonitas”, que se “estivessem em um filme ruim seriam aquilo que se chamaria de ‘palavras do autor’”.

É sob esta mesma perspectiva que Veronika é compreendida pelo protagonista como uma “falsa Gilberte”, tanto no sentido de uma segunda “versão” de Gilberte ou de uma “anti-Gilberte”, quanto no sentido pejorativo, como uma Gilberte de segunda mão. Mas, afinal, como o próprio cinema de Eustache, será justamente essa Gilberte de segunda que Alexandre procura, uma Gilberte noturna, pobre, vulgar; uma “puta” e não a Gilberte rica e educada do início do filme – pura, mas estragada por ele mesmo – ou (para completar a forma triangular que acompanha o filme) Marie, que, como já indica o título, será como uma “mãe”, mais um abrigo do que um verdadeiro interesse romântico. No final, enfim, apenas a enfermeira Veronika, de origem já maculada, pode curá-lo. O final será simbólico nesse sentido, numa cena interior noturna com Veronika que é praticamente o inverso da cena inicial com Gilberte, com seu rosto brilhando com a luz diurna e externa de um parque. Se Alexandre abandona Gilberte por esta estar grávida e acaba por se arrepender tarde demais, pede Veronika, que lhe confessa bêbada que “pode estar grávida dele”, em casamento, enquanto essa, que durante todo o filme se vestiu de preto, veste um roupão branco e vomita.

Em *Le Cochon* (1970) temos também uma estrutura “triangular”, uma narrativa de transição como os filmes de Murnau. Primeiro temos um porco vivo, gritante, que será (cruelmente, a nossos olhos) assassinado com alguns minutos de filme. Quando é aberto, seu sangue quente em contato com o ar frio solta fumaça, como um último sinal de vida, de sangue corrente. O animal será então destrinchado até tornar-se uma massa informe, pura carne. E enfim, tornar-se-á, aos poucos, a forma reconhecível e pitoresca da salsicha. A duração da felicidade experienciada pela avó de Eustache, narrada em *Numéro Zero* (1971), dura um tempo análogo ao do registro da vida do porco: “Eu fui muito feliz até a morte de minha mãe quando eu tinha 7 anos”, é como ela começa seu relato. Daí começa a narrar, então, a série de desventuras vividas nas mãos de sua madrastra invejosa, as traições de seu marido e os infortúnios da pobreza e guerra, que acabam por formar mesmo uma recorrência rítmica em seu relato. A repetida história em que ganha algum objeto belo e precioso que é destruído pela madrastra, por afirmar

que aquilo não é para “alguém como ela”, parece mesmo uma fábula ou conto de fadas, assim como as pequenas variações nas traições do marido e suas reações; em dado momento, ela corta os cachos de uma de suas amantes e os serve para ele no jantar, no que parece, novamente, uma versão adulta de um conto infantil. O cinema de Eustache, como a vida de sua avó, é feito de repetições, de seus próprios ciclos viciosos e destrutivos.

É de modo semelhante que filma a prática absolutamente antiquada, em desacordo com seus tempos, de escolher a moça mais “virtuosa” da região de Pessac, em *Rosiere de Pessac*, primeiro em 1968, depois 1979. O estranho choque de épocas permeia tanto a relação entre o filme da década de 60, no agitado ano de 68, e o de 80, com uma Pessac já completamente descaracterizada, quanto internamente em cada um dos filmes. A arquitetura, a moda e a tradição de Pessac, em ambos os filmes, não apresentam qualquer tipo de resposta pronta ao espectador, apontando simultaneamente para múltiplas direções. Apesar das relações em *La Maman* parecerem, à primeira vista, completamente pautadas por costumes contemporâneos, a história dos amantes de Paris se repete. Alexandre é como o avô de Eustache, que traía repetidamente sua avó. “Em Paris os amantes se amam à sua [própria] maneira” (“*a Paris, les amants s'aiment à leur façon*”), ecoa a música de Piaf quando Alexandre parte atrás de Veronika e Marie é deixada sozinha no apartamento, frase que parece ganhar uma conotação específica diante da situação – as músicas, tocadas quase sempre na íntegra, tem o mesmo peso de qualquer fala em *La Maman*, atuando também como vozes narrativas [2]. Seria redutor, entretanto, caracterizar este uso da música como irônico. Como antes, quando Alexandre afirma que ri do suicídio porque tem medo (frase que ganha ainda outros sentidos após o suicídio de Eustache), a cena é absolutamente soturna. *La Maman* se dá primeiro como farsa, depois como tragédia.

Nas descrições do absurdo quadro de Hieronymus Bosch, “O Jardim das Delícias”, no filme homônimo de 1980, Eustache parece haver encontrado um respaldo de suas inversões na pintura. Nos vemos repetidamente diante do indescritível que, no entanto é, na medida do possível, descrito por Jean-Noël Picq, que concentra-se sobretudo diante do painel do inferno. A obra de Bosch é construída por terríveis e abjetas inversões a qual são sujeitas estas pessoas no inferno, ainda que, no entanto, como é notado pelo narrador, ninguém ali pareça estar sofrendo – como se tamanha inversão estivesse aqui, em curso, que dor e prazer, sexo e alimentação, se aglomerassem e anulassem.

O que nos leva, enfim, à *Une Sale Histoire*, onde vemos (na verdade, só ouvimos) apenas uma fresta de tal submundo. De acordo com o narrador (primeiro Michael Lonsdale, depois Jean-Noël Picq), este pequeno ato subversivo de olhar, através do buraco embaixo de uma porta de um banheiro de um café parisiense, diretamente para a vagina de múltiplas mulheres anônimas, seria o suficiente para subverter toda sua vida e todo o espaço ao redor. Da mesma maneira que o prédio parece haver sido construído a partir do buraco, e não o contrário, o narrador relata que passou a desejar ver também primeiro a vagina das mulheres com quem encontrava, antes de qualquer outro tipo de interação. A loucura que atraía tantos homens ao café parecia ir, assim, muito além de um voyeurismo sexual, o café era uma verdadeira ruptura na realidade. Esse voyeurismo de chão de banheiro, que inverte todas as hierarquias possíveis, nos prova que, apesar de seu realismo cotidiano, o cinema de Eustache é subversivo num sentido quase surrealista. O personagem de Léaud em *La Maman* também afirma haver presenciado uma

ruptura na realidade quando, em meio às revoltas de 1968, um dia viu todos chorando em um café por conta de um gás de pimenta que havia sido jogado pela polícia. A inversão proposta aqui é o oposto de uma sublimação, não há nada de verdadeiramente emocional nessa tocante cena de choro coletivo, trata-se apenas de uma reação natural do corpo diante do gás lacrimogênio.

Temos, enfim, mais uma inversão em *Une Sale Histoire*, de ordem formal. O filme é primeiro narrado por um ator profissional, Londsedale, e depois pelo amigo de Eustache, Noël Picq, ao que tudo indica em um relato auto-biográfico – primeiro, o “falso”, o cinema, depois o relato “verdadeiro”. Em *Les Photos de Alix* a inversão também será mais literal, na própria estrutura formal do filme, no desencontro entre as fotografias e suas descrições. Nessa simples passagem da montagem entre Alix e Boris Eustache e as fotos que estão observando, o enquadramento, a princípio levemente lateral, nos permitindo ver um pouco as fotografias quando filmava os dois, aos poucos se movimenta rumo a uma centralização dos personagens em quadro, até que não possamos mais distinguir as fotografias quando vemos os personagens. O que há de mais curioso, aqui, talvez seja o vazio que parece reinar nas fotos de Alix, preenchidas de iluminações estouradas. As palavras no filme descrevem muito além das imagens, e raramente nos deparamos com o contrário. Algo semelhante acontece em *La maman*, filme que parece dominado por um grande vazio preenchido apenas pelo falatório de Alexandre. O cinema “do zero”, de Eustache, é de escala extremamente humana, consciente de suas limitações, ao mesmo tempo antiquado e vanguardista, retardatário e visionário – é justamente tal descompasso que o caracteriza. Ele acontece frente à todas as contingências contraditórias da realidade, através de pequenas frestas.

Paula Mermelstein

Notas:

[1] “*Comme tous les imitatrices elle et bien meilleure que la originale*”

[2] As músicas de *La Maman* contam sua própria história ao mesmo tempo em que ecoam as palavras do filme. Seja no verso nostálgico “*Un souvenir, une image d’une rêve*” de “*Un Souvenir*”, de Damia, ou de “*La Chanson des Fortifs*” de Fréhel, uma outra Paris se sobrepõe sobre a cidade contemporânea do filme, uma Paris perdida - Paris, como o Rio de Janeiro por ela inspirado, é demarcada por suas reformas higienistas; a verdadeira Paris - seria esta a Paris da *Belle Époque*, ou seria a Paris de Balzac? Talvez mesmo a Paris pré-revolucionária? - foi para sempre perdida, dela sobraram apenas resquícios e escombros, sombras e eternas repetições.

O animal em evidência

*Je te frapperai sans colère
Et sans haine, comme un boucher.*

Charles Baudelaire

*Antes era um macaco, à vontade,
Depois passei a ser um cavalo,
Depois passei a ser um cachorro,
Depois passei a ser uma serpente,
Depois passei a ser um jacaré.*

Stela do Patrocínio

Condenada à morte por matar duas pessoas, Topsy, uma elefante, é eletrocutada em Coney Island. Este é um dos primeiros registros de um animal morrendo em frente às câmeras: *Electrocuting an Elephant* (1903) fora produzido por Thomas Edison como uma maneira de promover os avanços tecnológicos de suas experiências com correntes elétricas (tendo em vista sua famosa disputa com Nikola Tesla), para as quais também organizou exposições em que se eletrocutavam outros animais (dessas vezes, sem uma câmera para registrá-lo). A partir do momento em que o registro filmico da morte de Topsy se dá desta maneira, temos duas tecnologias recém-inventadas colidindo uma com a outra: de um lado, a câmera de filmar; do outro, a execução por eletricidade. No final das contas, esse registro realizado por Edison “*provou-se ser uma atração quase tão popular, e indiscutivelmente mais dramática, que o dócil animal*” [1].

Além disso, “*Herve Aubron conclui que há uma relação inerente do cinema ao animal, conectada historicamente aos espetáculos pós-industriais: ‘O animal inevitavelmente está nas origens do cinema porque foi seu primeiro modelo’.*” [2] Essa relação, no filme de Edison, é completamente evidente, principalmente pela temática do filme ser exposta com tamanha frontalidade. Há uma espécie de tensão constante entre o desenvolvimento da eletricidade e da câmera de filmar. Nesse mesmo texto, Lippit afirma que “*a frequência de figuras animais nas fotografias pré-cinematográficas de Etienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge às animações de Winsor McCay e Walt Disney sugerem uma afinidade entre a animalidade e o cinema que se define, finalmente, como uma figurabilidade (...) Isto é, a figura do animal perturba a estrutura retórica da linguagem filmica. De certa maneira, os animais resistem à metaforização.*” [3]

Ora, pensemos nessa *resistência*. Os animais, por mais adestrados que sejam, irão exibir num registro filmado certos aspectos absolutamente inesperados. Ou seja, passam-nos uma ideia de *naturalidade*, aspecto extremamente caro ao cinema (basta pensarmos na tal busca pela invisibilidade formal absoluta). Por mais que sejam domados, os animais não irão atuar como um ser-humano. A cachorra Lassie em momento algum pensou sobre a sua performance, ou “construiu” sua personagem de qualquer maneira. Há, nestes casos, uma manipulação plena do animal. Em contraponto a esses casos de animais controlados pelo homem, temos os registros dos animais em seu habitat (por exemplo, *Louisiana Story*), justamente como se a câmera *não estivesse lá*.

No caso da produção de Edison, há o caso extremo de acompanharmos o antes e o depois de uma existência. A figura do animal, nesse experimento científico, parece muito mais apontar para a própria condição humana e a sua vulnerabilidade. A tecnologia desenvolvida pelo cientista em *Electrocuting an Elephant* desembocou na criação de um dos mais famosos instrumentos de morte do século 20: a cadeira elétrica. É impossível não relacionar a imagem de Topsy morrendo com a imagem de todos os condenados à morte por eletricidade. Muito mais do que um mero documento histórico, é justamente no filme de Edison que testemunhamos a vida esvaír-se de um corpo pela primeira vez: Topsy morreu eletrocutada e a câmera filmou.

Ao mesmo tempo que os animais “resistem à metaforização” (servindo como exemplos incontornáveis de realidade), as suas figuras também são usadas metaforicamente: basta pensarmos em alguns exemplos, como a relação feita por Eisenstein das mortes dos trabalhadores com o matadouro em *Stachka* (1924) ou na sequência de *Kinoglaz* (Vertov, 1924) em que “voltamos no tempo” para ver como a carne passou de todo o processo fabril para chegar até a bancada dos açougues. Em ambos os filmes, a fabricação da morte desses animais é usada como um elemento de choque. Porém, ao mesmo tempo, as mortes dos animais em ambos os filmes são intensificadas e colocadas como metáfora à condição humana por “jogos” de montagem: em Eisenstein, a montagem paralela da morte dos animais e da morte dos grevistas acaba criando um vínculo entre os dois acontecimentos; em Vertov, o uso do *reverse* acaba por expor os meandros do processo de morte daqueles bichos, numa função quase revelatória, como se apenas o cinema pudesse estar mostrando aquilo daquele jeito.

Expor a morte dos animais dessa maneira continua, até hoje, como um elemento completamente disruptivo. A partir do momento em que vemos um animal morrendo, parece que o filme grita: “*isso é real! Isso aconteceu!*”. A figuração da morte parece mudar completamente o *status* do filme, tornando-o imediata e cruelmente *realista*. Esse tal “realismo instantâneo” pode ser usado até como uma estratégia de realização, a partir do momento em que o diretor tem a consciência do efeito no espectador ao retratar a morte de um bicho.

Em *La Règle du Jeu* (Jean Renoir, 1939), a sequência das caças aos coelhos acaba por causar um impacto gigantesco, seja por estar no filme como uma suspensão absoluta da história em prol de um registro “documental”, mas também por sua duração exaustiva. Aqui, a cena documental da caça é interpelada pelas outras do filme, construídas ficcionalmente. Eventualmente, depois do filme acabar, acabamos por reavaliar esta longuíssima cena: é impossível não relacionar a morte de uma das personagens com todo esse momento.

Há exemplos, ainda, de outros filmes que usam uma cena específica de caça em conjugação à construção ficcional de uma história: em *Stromboli* (Roberto Rossellini, 1950), o registro da caça aos peixes é interrompido por planos do rosto de Ingrid Bergman reagindo ao evento; em *The Misfits* (John Huston, 1960), é o rosto de Marilyn Monroe que se coloca na construção fílmica em contraponto à caça de cavalos, desta vez. Em ambos os casos, muito similares entre si, temos o close-up no rosto das vedetes como o peso ficcional de uma espécie de balança em que as cenas das caças colocariam-se no extremo oposto, justamente por se tratarem do registro de uma realidade impiedosa.

Não é por nada que um dos exemplos de André Bazin em seu antológico texto “Montagem proibida” seja justamente um registro de uma cena da vida animal: em *Louisiana Story* (Robert Flaherty, 1948), vemos um crocodilo abocanhar uma garça. Para conseguirmos ver a ação em sua plenitude, a câmera reajusta o enquadramento com uma panorâmica. Mais uma vez, uma espécie de “grito da realidade”: mostrar a morte da garça sem cortes ou trucagens evidencia o vínculo do filme com o real. Há ainda a famosa cena da caça à foca *Nanook of the North* (Robert Flaherty, 1922), também referência para Bazin em seu texto, que se diferencia da cena do crocodilo justamente por se tratar de uma ação do homem contra um bicho específico.

Contudo, todos estes exemplos possuem algo em comum: com a exceção de *Electrocuting an Elephant*, nenhum dos filmes possui como tema central a *morte* dos animais. Apesar de usada com fins muito diferentes em todos os casos, o registro das mortes desses bichos acaba por ter o efeito de suspensão do mundo ficcional e mergulho na dureza da realidade. Isso acontece pela gravidade gráfica das mortes, mas também pelo contraste existente entre esses momentos específicos com o resto da construção ficcional. A morte dos animais são, querendo ou não, uma espécie de “suspensão” de todo o restante. Nenhum desses filmes coloca a morte do bicho como o seu centro temático.

Este não é o caso de *Le Sang des Bêtes* (Georges Franju, 1949). Nos créditos iniciais do filme, vemos por trás dos letreiros a estátua de uma vaca. Parece não haver forma de ser mais direto: o que está em jogo, aqui, é justamente o corpo do bicho. O registro da morte, aqui, não possui nenhuma mediação narrativa. Todo o processo e toda a instrumentalização da morte são mostrados: afinal, é um filme realizado em torno dos matadouros de Paris. Consequentemente, acabamos por ver diversos animais diferentes sendo mortos em escala industrial. Um dos aspectos mais curiosos no filme é que ele se inicia como um retrato do cotidiano parisiense, inclusive com alguns momentos encenados (há um beijo de um casal que é particularmente notável). A introdução ficcionalizada, na verdade, parece existir para intensificar o choque das filmagens de morte de animais. Além disso, as cenas da cidade são acompanhadas por uma música que dá tons irônicos a esse tal contraste estabelecido no filme, contraste violento, justamente por dar luz a processos que estão presentes em nossos cotidianos, apesar de submersos. Na superfície, há o beijo do casal apaixonado; ao redor, sangue.

O que acaba por fazer o intermédio entre a contextualização parisiense e a morte nos matadouros é um plano em específico, em que vemos os diversos instrumentos utilizados para matar os animais. O narrador (as cenas fora dos matadouros são narradas por uma mulher; as de dentro, por um homem) explica a função de cada um destes instrumentos. É curiosa a escolha do nosso primeiro contato com a morte no filme ser a partir daquilo que a causa, como se o que

estivesse sendo tratado aqui fosse de uma materialidade insuportável: para tocar no assunto da morte, é preciso antes tocar em seus instrumentos.

Logo após a revelação dos instrumentos, a primeira morte que vemos parece ser, como bem notou Mizuta Lippit em *The Death of an Animal*, uma alusão à filmagem da morte da elefante Topsy realizada por Edison. Ao invés da eletrocução, o mecanismo utilizado é uma arma de compressão de ar. Ao invés de um elefante, o animal que morre é um cavalo. O que assemelha as duas mortes é o momento exato da passagem da vida para a morte: a queda dos corpos, o seu enrijecimento, a falência das patas... Contudo, ao contrário do filme de Edison, a morte do cavalo em *Le Sang des Bêtes* não acontece em um só plano. Franju acaba por utilizar duas câmeras para filmar o acontecimento. A queda do animal acontece em dois planos consecutivos: passamos de um plano fechado, quando o trabalhador aproxima o instrumento do rosto do bicho e o pressiona, para um plano geral, em que vemos o resto do gesto do trabalhador e a morte do animal. O que acaba por conectá-los (o elemento fundador do *raccord*) é o instante exato do falecimento do cavalo, justamente quando a vida se esvai. A divisão da morte em dois planos, curiosamente, não retira o impacto da cena. Na verdade, ao situar a morte do cavalo entre dois planos, no corte existente entre eles, Franju acaba por intensificar a transformação daquele corpo.

A narração de Jean Painlevé acaba por criar um efeito completamente distanciado dos acontecimentos. Existe uma espécie de análise fria, explicando tudo o que acontece passo a passo. Porém, ao mesmo tempo que o discurso é, de certa forma, expositivo, o tom da voz do narrador cria, mais uma vez, um contraste com as cenas das mortes. A maneira de narrar de Painlevé entra em ligação profunda com a maneira de organização dos matadouros: sua voz acaba por intermediar os planos, elucidando as etapas do processo, numa separação fria entre cada um dos momentos (de maneira parecida com a qual o cavalo será dividido logo em seguida).

Logo depois de mais alguns planos da cidade (novamente com a narração de uma mulher), adentramos em outro matadouro, onde ocorre a morte das vacas. O instrumento utilizado para realizar o ato é, dessa vez, uma espécie de picareta. Apesar disso, Franju utiliza a mesma técnica de montagem para retratar o momento da morte: um corte entre um plano médio do carrasco golpeando a vaca para um plano fechado do animal sendo golpeado. Mais uma vez, a morte é cindida pela montagem. O bicho tem o seu corpo dividido novamente.

Em seguida, testemunhamos a morte dos novilhos. A cena é particularmente desconfortável, seja pelo método utilizado para abatê-los (decapitação) ou pelo simples fato de serem filhotes. Franju mostra a primeira decapitação de uma maneira parecida com as anteriores (entre dois planos, um geral e um pormenor), porém o ponto de corte é diferente: não se trata de um *raccord* no instante da morte, e sim um *raccord* através aproximação do carrasco ao animal. A decapitação, por sua vez, é mostrada em plano fechado, detalhadamente.

O último matadouro, dedicado às ovelhas, é breve. Franju também não respeita a regra da morte em dois planos, talvez por conta das diferenças das técnicas de execução.

Mizuta Lippit dá uma possibilidade de leitura que relaciona o retrato dos matadouros feito por Franju ao pós-guerra, mas me parece um pouco reducionista. Se quisermos, podemos enxergar o filme alegoricamente (a morte dos animais é, inclusive, muito utilizada desta maneira, como vimos), mas acredito que a força do filme está completamente em sua materialidade, em sua descrição paciente de todo um processo que leva à morte numa escala industrial e da inserção

dos trabalhadores nesse contexto. O filme divide-se constantemente, separa-se do que acontece (da mesma maneira que os planos de Paris dos matadouros). O exemplo máximo dessas características seria, justamente, a escolha em diversas cenas de separar a morte em dois planos distintos.

Em *Le Cochon*, filmado em 1970, Jean Eustache e Jean-Michel Barjol mostram a morte de um porco. A ação se passa no campo (ao contrário da Paris do filme de Franju); os camponeses falam o tempo todo (ao contrário da rigidez dos trabalhadores das fábricas de morte); não há nenhuma narração... Apesar de filmar um fenômeno que seja graficamente parecido com o do filme de Franju, as circunstâncias e a maneira pela qual Eustache e Barjol decidem filmar (cada um com uma câmera de 16mm, juntando posteriormente os materiais na montagem) colocam o filme no diâmetro oposto ao *Le Sang des Bêtes*, em que o espectador é totalmente colocado de fora do processo. No filme de Eustache/Barjol estamos mergulhados no acontecimento.

Os quatro planos iniciais delimitam, com uma economia impressionante, todos os elementos principais do filme: o primeiro (um *fade in* do amanhecer, mostrando a vila) e o segundo plano (a casa em que se localiza o porco); o terceiro, um plano fechado do porco; o quarto, um plano geral do café-da-manhã dos trabalhadores. Temos consecutivamente os lugares, o horário, o animal e o sujeito. Acabamos por conhecer o contexto plano a plano, aos poucos. Não há a separação do filme de Franju, nem o contraste entre os locais de execução e a cidade: em *Le Cochon* estamos cada vez mais imersos naquela realidade. Enquanto o retrato da morte industrial é feito a partir de uma espécie de *dispersão* dos diferentes matadouros, a “morte artesanal” nos é mostrada partir do que parece ser uma *concentração*: ao contrário da incontável quantidade de animais do filme de Franju, aqui se trata de um único específico, *este porco*. Há, também, a questão óbvia da metragem: em *Le Cochon* ficamos 50 minutos com o mesmo bicho, em *Le Sang des Bêtes*, são 30 minutos em que vemos incontáveis animais sendo mortos.

A crueldade do filme de Franju não existe em *Le Cochon*. A morte do porco está inserida no cotidiano daqueles camponeses, o gesto da execução parece algo até mesmo natural: o animal é, basicamente, tratado com respeito, e não inserido num processo de desconfiguração mecânica. Matar o porco parece necessário. A forma que as duas câmeras de Eustache/Barjol se colocam é também diametralmente oposta às duas câmeras utilizadas por Franju: enquanto em *Le Sang des Bêtes* diferentes mortes são cindidas pelo corte entre os dois enquadramentos, em *Le Cochon* existe uma dinâmica constante entre os dois registros: a montagem acaba por achar uma espécie de possibilidade de construir um revezamento constante, uma fluidez que acaba por evidenciar ainda mais o processo da separação do corpo do animal. Contudo, apesar desse revezamento entre as duas câmeras, a maior parte dos procedimentos em relação à morte do porco são realizados em planos contínuos: basta evocarmos o golpe dado na garganta do porco, em que vemos o sangue jorrar e sua morte subsequente em sequência, sem qualquer corte ou mudança de enquadramento.

O filme de Eustache e Barjol funciona a partir de uma espécie de onisciência cinematográfica: diferentes pontos de vista que tornam-se um só.

Há, evidentemente, a questão de *Le Cochon* não ser narrado verbalmente em momento algum. O filme é repleto de silêncio: por mais que os camponeses falem o tempo todo, não compreendemos o que está sendo dito (seja pela falta de legendas ou pelo francês rebuscado),

mas sabemos que estão conversando. Em *Le Sang des Bêtes* o que impera, entre os trabalhadores industriais, é o silêncio. Enquanto *Le Sang des Bêtes* é aparentemente um filme mais verborrágico, é justamente na falta de narração de *Le Cochon* que as conversas acontecem. A verborragia do filme de Franju é analítica enquanto as conversas do filme de Eustache e Barjol são repletas de espontaneidade. As pessoas reagem ao que estão fazendo: resmungam, dão risadas, imagino até que façam algumas piadas.

Apesar da narração, no filme de Franju, nos informar do destino dos corpos daqueles animais, em *Le Cochon* grande parte do filme é destinada a justamente mostrar como cada pedaço do bicho é aproveitado para algo específico. Um dos momentos mais marcantes é quando vemos a confecção das linguiças, com um dos camponeses manejando as tripas do porco com uma destreza impressionante. A maneira pela qual *Le Cochon* é estruturado intensifica o aspecto transformador da morte: o filme acaba por ser, justamente, sobre a metamorfose daquele porco. Metamorfose em alimento, que servirá de comida para aqueles homens que acompanhamos o filme todo, para suas esposas, seus pais, seus filhos (que eventualmente crescerão e desenvolverão as técnicas de matar o porco de uma maneira muito parecida com a dos seus pais).

Há uma proximidade incontornável entre os *agentes* e o bicho, coisa que não acontece no filme de Franju (como já falamos, a questão lá parece muito mais ser uma espécie de distância). Essa proximidade, revelada pela montagem e pela dinâmica das câmeras de Eustache e Barjol, nos insere no meio do turbilhão do registro do filme. Porém, é importante salientar que a distância proposta do Franju não é um elemento qualitativo: não haveria outra maneira de filmar o processo da morte fabricada, portanto Franju estabelece um paralelo essencial entre a forma do filme e as maneiras pelas quais as mortes acontecem. Essencialmente, *Le Cochon* acaba por fazer esse paralelo de maneira parecida, ao organizar o filme numa espécie de mergulho no acontecimento, de uma proximidade incontestável, que acaba por refletir as próprias condições daqueles camponeses trabalhando para destrinchar o bicho: a separação do animal não acontece de maneira fragmentada como nas indústrias retratadas em *Le sang des bêtes*; em *Le cochon* estamos diante de um só movimento contínuo. As câmeras de Eustache & Barjol filmam uma morte dignificada, de certa maneira, pelo cuidado que aqueles homens têm com o animal. Acabamos por vivenciar, desta maneira, o processo irreversível da transformação.

Esses filmes acabam por se colocar em um lugar muito diferente dos outros exemplos dados no início do texto, justamente por essa frontalidade com a morte dos animais. Aqui, o registro da morte é a essência dos dois filmes, e não somente uma estratégia para qualificar as obras como “realistas”. Apesar da relação estabelecida com o acontecimento nesses dois filmes ser completamente diferente, há, ao mesmo tempo, algo que os relaciona intrinsecamente: o corpo dos bichos está lá, é evidente; os animais são manipulados até alterarem-se completamente. Olhamos a morte de dois jeitos distintos, que acabam por evidenciar características das próprias sociedades retratadas, como a proximidade dos homens do campo e a distância dos trabalhadores fabris. Os dois filmes colocam toda a importância de seu registro nos corpos dos bichos, não há praticamente nenhum desvio. Não há, aqui, lugares para metáforas. A materialidade é a base dos dois registros do fenômeno da morte. Sabemos quem são os algozes.

Notas:

[1] MIZUTA LIPPIT, Akira. *The Death of an Animal*: Film Quarterly, Vol. 56, No. 1 (Autumn, 2002) pp. 12. University of California Press.

[2] Ibid, pp. 13-14.

[3] Idem.

O corte em *Le diable, probablement*

A carreira de Robert Bresson é marcada por uma consistência única na história do cinema: além de nunca ter dirigido um mau filme, o seu projeto de cinema reside em torno de uma certa obsessão estilística. Os seus filmes parecem ser sempre pautados por uma radicalidade formal incessante, sempre parecem estar apontados para o mesmo lado, parecem funcionar de acordo com as mesmas regras, habitar os mesmos universos, respiram todos no mesmo ritmo. Apesar das diferenças óbvias que os filmes têm entre si, é impossível olhar o pormenor bressoniano de uma mão e não o reconhecer como sendo dele; é impossível ouvir a cadência de fala e de gestos dos seus modelos e não os reconhecer como sujeitos bressonianos. Afirmar que esse reconhecimento imediato de suas características (essa espécie de “claridade” formal impassível) é um dos aspectos mais importantes do seu estilo não me parece um absurdo. Sabemos que esse filme foi feito por Robert Bresson e ponto final: é claro, evidente, cristalino.

O desenvolvimento do seu estilo acontece também de maneira particular. Ao longo do tempo, o cineasta parece deixar o seu estilo ainda mais incisivo. As características bressonianas parecem, em seus últimos filmes, chegar no que Aristóteles chamou de *telos*: uma espécie de “ponto de chegada”, de ápice, de cume. Essa chegada ao Everest do estilo se dá em seus últimos três filmes: *Lancelot du Lac* (1974); *Le diable, probablement* (1977); *L'Argent* (1983). Depois disso, parece não haver mais para onde ir, afinal, o que resta ao alpinista é olhar o mundo através das nuvens...

E Bresson de fato não vai mais a lugar algum: é assim que se despede do cinema, com três obras que são a afirmação drástica de todo o seu projeto de cinema, de tudo aquilo que lhe caracteriza enquanto um autor. Olhar para esses filmes parece-me um desafio: ao mesmo tempo que são absolutamente misteriosos, a clareza de Bresson está ali, responsável por ditar as regras do jogo. Para tentar observar essas obras absolutamente ofuscantes, parece-me interessante escolher apenas um dos filmes, *Le diable, probablement*, e isolar apenas um aspecto do estilo de Robert Bresson: o corte, neste caso. Tentar olhar Bresson de dentro para fora, talvez.

O órgão

Enquanto o cinema clássico opta por uma transparência da montagem (omitir qualquer presença de cortes, tornar o filme um só fluxo), o que parece acontecer em *Le diable, probablement* é o extremo oposto deste tipo de construção filmica. A desarmonia entre alguns planos é o que dita as regras do jogo aqui. Mais do que uma obtenção de sentido a partir da fluidez, o que acontece neste filme é um alcance de sentido através dos contrastes entre os planos, que acaba sendo evidenciado pelo corte, justamente. O corte bressoniano funciona quase como

metáfora ao mundo retratado pelo cineasta: um mundo cindido, sem esperanças, cuja única regra é o caos.

Ao longo do filme, as personagens vão constantemente a uma igreja, onde fazem reuniões. Num desses momentos, enquanto conversam, um homem toca um órgão; porém, o instrumento não emite uma melodia agradável, mas sons extremamente angustiantes, que fazem imperar a desarmonia. Há um plano magnífico em que vemos a reação de um homem ao som do órgão, em que ele se assusta com o angustiante som do instrumento, que acaba por atrapalhar o diálogo, ao invés de acompanhá-lo: os discursos são cortados ao meio. O uso deste órgão no filme é, para mim, uma das melhores metáforas ao corte bressoniano: ao invés de beleza, feiúra; ao invés de ordem, caos. O mundo está desarmônico: por qual motivo o órgão que toca na igreja havia de estar afinado?

O corte literal

Outro momento marcante do filme ocorre quando duas das personagens presenciam o corte de diversas árvores. Como o órgão do exemplo anterior, o conteúdo da cena está em consonância completa com os aspectos formais do filme; porém, ao invés de se tratar de uma metáfora, aqui há uma literalidade. A harmonia da natureza é cindida pelo corte das máquinas, pela ação do homem. Temos aqui, novamente, a dicotomia ordem-caos; harmonia- desarmonia: a fluidez da natureza é interrompida. Sendo testemunha deste fenômeno, o protagonista do filme tampa os ouvidos para tentar escapar do som destes cortes violentos: tampa os ouvidos para não escutá-los. O que acontece aqui, com este gesto, é quase um pedido de ajuda, o que acaba por fazer entendermos melhor o seu destino: Charles não consegue suportar o mundo que o rodeia. A violência dos cortes é insuportável.

Obtenção de sentido pelo corte: cartões de crédito e mergulhos

Há inúmeros momentos ao longo do filme em que podemos entender a força do corte bressoniano e a maneira como o filme adquire sentido a partir dele, servindo de intermediação entre um plano e outro. Muitas vezes, é a partir do contraste (da diferença entre dois planos) que o sentido é alcançado. O primeiro exemplo ocorre logo após a cena explicitada no item anterior, a do corte das árvores: Charles e Michel estão no carro em direção à Paris e começam a conversar. Charles passa a indagar Michel sobre o que é a verdadeira felicidade, até o momento em que ele próprio cria uma dicotomia de tipos de felicidade: a felicidade do cartão de crédito e a felicidade de um mergulho no rio: qual destas duas coisas é realmente sincera? Ou melhor: qual destes dois tipos de felicidade é realmente possível?

Quem responde à questão de Charles é o próprio Bresson. Como? Com um corte. Quando Charles termina de exemplificar sua dicotomia, Bresson corta a cena para um rio sendo poluído por petróleo. Ou seja, se não há como mergulhar no rio, só nos resta um tipo de felicidade, a felicidade que cabe a esta sociedade, a dos cartões de crédito, do consumo, do supérfluo.

Obtenção de sentido pelo corte: um tiro na água

Outro exemplo de contraste efetivado pelo corte se dá à beira do Rio Sena, quando Charles encontra um grupo de hippies e rouba a arma de um destes membros. A ideia do suicídio

percorre o filme todo (Bresson explicita-o logo no primeiro plano) e acabamos por estar constantemente na iminência desta ação. Quando Charles rouba a pistola, outras duas personagens percorrem a beira do rio para encontrá-lo: é aí que escutamos o som de um tiro. Charles finalmente suicidou-se?

É novamente com um corte que Bresson responde a pergunta: logo depois das personagens escutarem o som do tiro, somos levados à origem desse som: vemos a água do Sena sendo alvejada continuamente por projéteis. Ao invés de matar-se, Charles, quase como uma criança, testa a potência da pistola em tiros direcionados não a ele, mas ao mundo. Como já não há como mergulhar no rio, vamos dar tiros nas águas para ver o que acontece. Como se fosse um desejo latente entender quantas possibilidades uma arma realmente tem.

A morte como corte

Para encerrar, falarei justamente sobre o corte final de toda a obra: o corte da vida de Charles. Não tendo coragem de matar-se, o protagonista, inspirado por palavras de seu terapeuta, convida (em troca de alguns trocados) seu colega junkie para ajudá-lo, para matá-lo honradamente como faziam os antigos romanos. Assim, vão a um bar tomar conhaque e depois pulam o muro de um cemitério, onde o suicídio/assassinato terá lugar (curioso lugar para tal ação). Charles dá a arma para o seu amigo, vira de costas e começa a falar. Vemos que o amigo já está com a arma apontada para Charles. Enquanto o protagonista do filme pondera em voz alta o melhor momento para o amigo executar a ação (“quer que eu lhe avise, ou...”), o junkie interrompe-o com um corte, um corte mortal. Não é preciso avisar, Charles, você já deu a pistola para seu colega e ele sabe exatamente o que fazer: matá-lo. A bala é impaciente, não espera: este é o corte mais cruel de todo o filme, o corte do discurso, do último suspiro, das últimas palavras. É uma interrupção absoluta, a do projétil. O junkie, então, tira as notas do bolso do cadáver de Charles e sai correndo pelo cemitério afora. Quando o personagem sai de quadro, o corte bressoniano opera novamente, terminando o filme sem esperança alguma de qualquer tipo de harmonia: nem mesmo as últimas palavras podem ser proferidas...

Paulo Martins Filho

Os mistérios impenetráveis de *New Rose Hotel* (1998)

A primeira imagem de *New Rose Hotel* consiste em uma gravação aparentemente feita em vídeo, granulada e trêmula, que se alterna entre um casal que caminha pela rua e X (Willem Dafoe), que os observa, variando entre a atenção e a indiferença. Logo um feixe de luz se manifesta no plano, a imagem fica verde, rapidamente vemos alguém numa janela disparar um tiro e um homem que seguia o casal cair, sem que ambos percebam. Fim de cena, entram os créditos e tão logo o filme começa de fato. Completamente descontextualizada, essa primeira imagem, semelhante a uma de câmera de segurança, clama por uma revisão, algum esclarecimento que lhe situe num nível narrativo mínimo que seja. Tal revisão virá bem depois no filme, já com o espectador mais a par dos complicados meandros desta narrativa – tratava-se de uma conspiração interna da empresa Maas, na qual trabalha um cientista, Hiroshi (Yoshitaka Atano), sujeito essencial ao pontapé do desenvolvimento narrativo. Se a descrição e elucidação desse momento aqui são enigmáticas, é justamente porque assim muitas outras se colocarão pelo filme todo, já que a busca de Abel Ferrara não é a de esclarecer cada ponto dessa história; ela se apresenta, em partes se desenvolve, mas jamais se encerra por completo. A respeito do tal Hiroshi, Fox (Christopher Walken) chega a dizer: "He takes a whole field of science and he shatters every accepted concept and brings on a violent revision of an entire body of knowledge" [1]. Essa frase poderia muito bem ser tomada para falar de Ferrara e o nível ao qual eleva as operações e caminhos aqui, se simplesmente estivéssemos falando de cinema ao invés de ciência, já que, a partir de certo momento, esse mesmo método de revisão se radicaliza e passa a reorganizar o filme.

Poderíamos, então, dividir este filme em dois polos narrativos: um primeiro, conduzido com certa linearidade, desenvolvendo a trama que consiste na tentativa de X e Fox em concretizar a deserção de Hiroshi do laboratório no qual trabalha através da sedução por uma mulher (Sandii, uma prostituta interpretada por Asia Argento), instruída por X. A personagem de Walken, grande organizador do plano que ambos almejam concretizar, tem um único medo: de que X, em meio ao "treinamento", se apaixone de verdade pela mulher. O colega diz que não, garante ser extremamente adequado ao trabalho e que não havia risco algum de envolvimento. O que se sucede, no entanto, é justamente o contrário. Sempre em contato intenso com Sandii – o que não deixa de ser parte do seu trabalho, ainda que feito de modo bastante exagerado – ele parece cada vez mais profundamente atrelado à mulher, verdadeiramente emocionado ao ponto de que, no curso da missão dela – seduzir e convencer o cientista japonês – é capaz de reclamar do envolvimento da mesma com o homem, como se ambos tivessem de fato qualquer laço amoroso concreto; de toda forma, até certo ponto Sandii nos parece tão interessada no

relacionamento quanto ele. Se para nós aquilo tudo é a princípio apresentado como amor, um romance encontrado em meio ao caos, aos espaços tão profanos que eles mesmos penetram com facilidade (bordéis, como aquele onde se conhecem), para Fox não se trata de nada disso. "You're not in love, you're in lust" [2], diz ele ao colega, quando este lhe revela a intenção de fugir com a garota após a deserção do alvo, fato possivelmente danoso à sequência da operação. Quando esse plano, outrora triunfante, se mostra como um fracasso (abordaremos como mais à frente), Abel Ferrara encaminha o filme a um segundo polo, que obedece à ordem da abstração, de uma melancolia limitada ao universo da mente de Dafoe, mas cujas repercussões reverberam pelo corpo do filme, redefinindo-o por inteiro.

Mas qual o caminho até a abstração? Como chegamos àquelas imagens angustiantes, espacialmente claustrofóbicas, mas completamente expansivas num âmbito mental do protagonista – e do próprio filme, pelas portas que se abrem – desolado numa cabine minúscula, que é o próprio "New Rose Hotel"? O caminho é essencialmente paradoxal, pela potência que o filme divide entre uma construção tanto excessiva, quanto elíptica. Por um lado, há um sem fim de imagens de uma natureza volátil (vídeo, principalmente, contrastando com o resto do filme) infestando o plano – e outras que, por muitas vezes, são excessivas mesmo pelo que mostram: momentos totalmente carregados de sexo envolvendo Argento e Dafoe. Indo e vindo sem vacilação, se fundindo como se fizessem parte de um fluxo único, trazem enorme fluidez ao filme. Não obstante essa fartura pictórica, o filme também incorpora o uso de elipses de modo muito importante ao seu desenvolvimento; não sabemos ao certo quanto tempo se passou entre os encontros de Sandii com X e tampouco temos uma cena sequer ou evidência concreta do que ocorre entre ela e Hiroshi; tudo nos vem, unicamente, através de informações que chegam aos ouvidos da personagem de Dafoe. Esse primeiro movimento narrativo, o polo ao qual antes me referi, parece então limitado ao olhar subjetivo de X, mas um olhar muitíssimo viciado, de modo que absorve para a exposição do filme em si o modo como ele próprio encara, percebe e sente as coisas, algo que tão logo se mostrará traiçoeiro quanto à "veracidade" dos acontecimentos.

Como se houvesse mesmo uma certa "hierarquia" das imagens no que tange à importância de cada núcleo ao filme, o de X e Sandii sempre nos aparece de maneira principal (de modo bem grosseiro, poderíamos dizer que são apresentadas e filmadas mais "tradicionalmente" em relação às outras imagens), enquanto a trama do cientista e das empresas corre em paralelo, de modo secundário. Não à toa, só nos vem em pedaços, pequenas informações que chegam por gravações de vídeos, fragmentos enigmáticos que, pouco a pouco, atingem um extremo, praticamente todo feito em elipse: se a sedução de Hiroshi por Sandii foi um sucesso, nem Fox, tampouco X, esperariam que ela seria capaz de traí-los, entregando-os à empresa Maas. Um vírus letal, foco da negociação que envolvia o cientista, é solto no mundo e começa a matar milhares. O "como" da traição, assim como o "porque" jamais ficam perfeitamente esclarecidos – algumas pistas são oferecidas, como a existência de um disquete achado na carteira de Sandii, possível receptáculo do vírus, mas sempre colocadas de modo insondável – tal como as circunstâncias pelas quais o vírus escapou; a única informação a ser retida desse evento é o fato de que Sandii os traiu.

Sendo assim, Fox e X resolvem fugir; porém, logo ficam encurralados e Fox se suicida para não ser pego pelos inimigos. A morte dele, que sempre representou o lado, digamos, mais

lúcido da dupla, representa a morte da linearidade do filme como um todo. A partir daí, X foge para a cabine de um hotel cápsula e passa a rememorar os acontecimentos do filme, tal como lamentar a ausência e traição de Sandii. E é aí que *New Rose Hotel* revela seu aspecto revisionista: voltamos a diversos momentos que já tínhamos presenciado anteriormente, como o primeiro diálogo entre Sandii, Fox e X, no qual fecham o acordo, e, principalmente, as cenas de sexo e “amor” entre as personagens de Dafoe e Argento. Dessa vez, porém, tudo parece diferente. Não se trata mais da mesma entrega carnal que antes se demonstrara recíproca, tampouco de amor; Sandii agora nos aparece como completamente desinteressada, estando ali apenas a cumprir um papel (outro que não aquele acordado com os dois protagonistas), muito mais esperta do que a cena inicial no hotel dá a entender sobre uma prostituta a partir das falas de Fox. Não só ela age de outro modo como as situações todas parecem ter acontecido diferentemente do que imaginávamos, agora sendo aos poucos recuperadas por X, largado à própria insignificância e punido por seus excessos anteriores.

Dentro desse contexto de revisitar imagens e momentos anteriores do filme, cabe um esclarecimento: se a princípio soa como a operação depalmana por excelência, na qual nos debruçamos sobre a mesma imagem já vista e a investigamos à exaustão, buscando ali os traços chaves para elucidar algum raciocínio mais concreto, algo escamoteado nela – é o caso do filme no filme em *Blow Out* (1981), das semelhanças entre as mulheres em *Body Double* (1984) ou o princípio geral que rege um filme como *Snake Eyes* (1998) – aqui Ferrara busca uma diferenciação. Sua questão não é a da investigação da imagem em si, mas sim do ato nela contida. Nenhuma dessas cenas revisitadas serão exatamente iguais a como as vimos antes. A forma como é apresentada, ou seja, o enquadramento, a luz etc. até podem se repetir, mas a ação em si resguarda mares de diferença no que tange às motivações, posturas e atitudes das personagens. Mais além, o ir e vir nessas cenas, agora tomadas por algo próximo de um ponto de vista mais “objetivo” dos acontecimentos (se levarmos em conta que ele antes era completamente dominado pelo olhar de X, e agora parece mais “legítimo”, ao passo que embasa mais precisamente os desdobramentos concretos que tomam lugar na narrativa), jamais atestarão um fato, mas continuarão a provocar confusão, em mais um afastamento do procedimento de De Palma.

O princípio da revisão aqui se estabelece mediante a demanda que o filme todo precisa ser reorganizado e repensado para que possa fazer algum sentido. Se dentro da mesma ideia de “hierarquia” antes mencionada poderíamos imaginar essas imagens em película (das cenas entre X e Sandii) como mais confiáveis, mais seguras de representarem alguma verdade, tal tese logo cai por terra. O filme todo se coloca como a busca constante de meios que possam imbuir um mistério na imagem e, então, na ação. Perguntamo-nos: teria Sandii traído a dupla em Viena, sendo captada pela Maas (como Walken dá a entender), ou ela seria sempre parte de um plano maior? Em uma cena no hotel em Viena, a moça pega um gravador e faz um registro de modo mais reservado e misterioso – indicando, talvez, alguma operação dupla que já tomava lugar ali. Na revisão de sua postura e olhares no hotel após a primeira noite com X, o foco agora lançado sobre ela levanta a possibilidade de que já naquele momento ela estivesse a par da traição porvir. Enfim, seria possível rever este filme 100 vezes e a dúvida permaneceria. Há um plano, incrível em sua pretensa simplicidade, que mostra Sandii lançando um olhar enigmático pelo ambiente

enquanto ouvimos a música [3] de sua apresentação junto da fala de X perguntando onde ela estava depois que o vírus escapou, recebendo como resposta "The girl has vanished. Vanished!" [4]. Ela então se levanta e deixa o plano. Composição relativamente simples, mas de rara felicidade, essa combinação de elementos desconexos (essencialmente, sons e imagens) pela narrativa dão luz à uma imagem fundamental: a do mistério inalcançável em forma de mulher.

Numa aproximação bastante natural com outro filme de Abel Ferrara, *The Blackout* (1997), poderíamos assumir algo a partir dos finais de ambos: para o diretor, não importa a dimensão do problema, pois seja ele estritamente pessoal (em *The Blackout*, Matthew Modine em crise, reorganizando sua vida a partir de memórias fragmentadas como um quebra-cabeças insolucionável e melancólico em meio a uma desilusão com um relacionamento) ou alçado à uma escala global (em *New Rose Hotel*, com o vírus que é espalhado pelo mundo em função da traição de Sandii e pela qual X se culpa), seu interesse sempre vai repousar num embate puramente interior e psicológico das personagens. Em ambos os homens há esse ímpeto quase megalomaniaco de sempre se colocar acima dos limites impostos nas atividades que exercem. Se auto-denominando como donos de seus mundos, tais "excessos" (que antes mencionei a respeito da personagem de Dafoe, e que certamente também valem para Modine) os encaminham a um total isolamento da realidade objetiva, ao ponto de que o final de cada filme, portanto, já não consegue mais lidar com esta realidade em qualquer nível concreto. É preciso, portanto, abstrair disso tudo, dando ao conflito e suas virtuais soluções outros direcionamentos: ao final de *New Rose Hotel*, nosso protagonista está desiludido, preso num cubículo de quarto e com o mundo lá fora a desabar, mas isso pouco importa. O que importa, o que fica de verdade, é a imagem da tatuagem na barriga de Sandii, produto do que pode ter sido o único momento de verdadeira intensidade recíproca que ambos compartilharam, a arma forte de sua sedução, a tal ponto de ser a única informação, dentre tantas outras importantes ditas por ela, que ele retém da primeira noite que passaram juntos, quando Fox lhe pergunta a respeito da garota. Se dentre tantas, houvesse uma imagem para perdurar na mente de X pelo resto de sua inócua vida, seria essa.

Davi Pedro Braga

Notas:

[1] Ele pega todo um campo da ciência, destrói cada conceito e traz uma revisão violenta de todo um corpo de conhecimento" (tradução minha, bem como os trechos seguintes que aparecerão pelo texto.).

[2] "Você não está apaixonado, está na luxúria"

[3] "Don't Kill Me", composta por Abel Ferrara e Harper Simon.

[4] "A garota sumiu. Sumiu!"

Sonhos que se confundem com a realidade

sobre *8x8 Chess Sonata in 8 movements* (1957) de Hans Richter [1]

Com a ascensão do nazi-fascismo na Alemanha, o artista e diretor Hans Richter, assim como muitos artistas e intelectuais, se exilou nos Estados Unidos na década de 1940. Mais do que uma condição de exílio geográfico, linguístico e cultural em Nova Iorque, Richter também o viveu internamente quando confrontou suas ambições artísticas com um meio de troca e circulações de ideias sobre pintura e cinema muito diferente do que havia vivido e construído na Europa até então.

Do velho lado do Atlântico na década de 1930, o artista alemão pesquisava o cinema de maneira paralela às artes plásticas, sem se restringir a uma pesquisa solitária. Pertencia a um núcleo de artistas dadaístas, uma comunidade unida por ideais de vanguarda que transcendia os limites geográficos dos estados europeus e possibilitou o diálogo não só entre diferentes artistas, mas entre diferentes meios: do cinema à pintura, passando pela performance e instalações, *avant la lettre*.

Como muitos pintores das primeiras décadas do século XX europeu, Richter vai passar da figuração à abstração, mas, como aponta Nora Alter [2], seus filmes seguem o caminho inverso. Se o primeiro momento da pesquisa cinematográfica do artista se baseará na busca de tradução das formas abstratas para a película, ao se mudar para Nova Iorque, Richter vive um momento de ruptura na sua gramática cinematográfica e começa a explorar um tipo de cinema nem narrativo, nem documental, nem puramente abstrato.

8 x 8: A Chess Sonata in 8 Movements (1957) é um filme ao mesmo tempo ímpar e par. Entre um filme de amigos que passam uma tarde juntos casualmente e um plano simétrico e bem arquitetado. Como uma montanha russa, ou as sinuosas curvas do número 8, o filme leva o espectador para um passeio por tudo que um cinematógrafo permite captar, passando pela filmagem de jogos de xadrez em tabuleiros normais, atrizes e atores fantasiados de personagens como que tivessem saído do tabuleiro, encenações de momentos cotidianos e a filmagem documental do trabalho de Alexander Calder. Sendo o jogo de xadrez, em seus anos de exílio, a principal ocupação de Marcel Duchamp, co-realizador de “8 x 8”, parece natural que entre amigos o jogo tenha encarnado também esses momentos de encontro e transporte para uma outra realidade, que não aquela do terror e da fuga de um mundo em guerra, em chamas.

Mas, para além do caráter afetivo, em um nível conceitual o jogo também parece adequado para as explorações formais ambicionadas pelos diretores. O xadrez rege o filme não apenas diretamente, mas indiretamente; se em um determinado momento a voz em off afirma: “a transformação dos peões em rainhas é uma regra que têm de ser considerada seriamente”, a

estrutura do filme parece ser também baseada em transformações e trocas, seja pela personagem que prova inúmeros chapéus e não consegue se decidir por nenhum, até as vozes em off que trocam de línguas, lendo as regras do jogo em francês, inglês, alemão e italiano. Sendo o xadrez um jogo extremamente espacial, em que os valores das peças sofrem mudanças dinâmicas – dependendo do posicionamento e do seu adversário, um bispo pode valer mais que uma rainha – sua eleição temática pode ser uma espécie de metáfora para o trabalho de montagem de um filme, onde a ordem das cenas muda o sentido total da obra.

Nos seus primeiros filmes, ainda na Europa, Richter trabalha com a ausência de atores ou personagens reconhecíveis; nesse segundo momento da sua carreira, em Nova Iorque, começa não só a trabalhar com atores que atuam a si mesmos, como o caso de Alexander Calder, mas também a dividir a autoria de seus filmes com os atores, como o caso de Duchamp. Como nota Alter, "*Richter relinquishes his individual authorship in a favor of a position that would be more akin to that of an editor*" [3]. Assim, a participação de Alexander Calder nos filmes e a filmagem cuidadosa de seu trabalho de escultor, extremamente artesanal, de um gesto pequeno, dependente de recortes e gestos finos com as mãos, guarda semelhanças com o trabalho presente na própria produção e realização dos filmes de exílio de Hans Richter e sua edição bastante delicada da película.

Ao mesmo tempo, algumas sequências passam uma atmosfera mais sombria e podem servir como uma nota mais íntima da experiência do exílio, como a que um relógio que vai apagando as horas e produzindo um tempo em suspensão. Em outros momentos, o filme é leve e brincalhão, deixando transparecer não só um clima de amizade com o ator Alexander Calder, como a vontade de experimentar, quase como uma criança, todas as possibilidades de um cinematógrafo.

Em relação aos sonhos e sua memória do exílio, Richter escreve em sua autobiografia:

To leave Europe became more and more urgent and this task absorbed all my energies. My patience daily snapping and breaking, daily restored and redressed again, I feel like I was climbing a ladder leading to the sky, rungs disappearing one after the other. Five years later, I filmed such a scene in the last episode of *Dreams that Money Can Buy* without realizing I was recounting my earlier experiences when leaving Europe. [3]

Esse tipo de declaração e percepção só é possível em artistas que trabalham extremamente próximos do seu eu. Se é um clichê se deixar inspirar pelos sonhos, ter uma relação tão genuinamente conectada com os seus desejos, em que seja possível formalizar um sentimento antes mesmo de entrar em contato consciente com ele, continua sendo algo valioso no mundo da arte. Richter também parece fazer do cinema uma ferramenta de acesso à memória pessoal, como uma espécie registro familiar dos primeiros passos de uma criança, das festas de aniversário: Richter produziu uma memória filmada das vanguardas históricas europeias.

Já nos momentos de exploração, o cinema de Richter se torna mágico, pois dá vida para as peças de xadrez e desafia as leis da gravidade. Ao filmar Calder pisando em uma lata, invertendo a ordem da ação, faz com que o ator não consiga amassá-la: a lata se regenera debaixo dos pés, quase como um balão. Tal cena revela uma especial sensibilidade para o trabalho de Calder como um todo, que também envolve uma espécie de artesanato da leveza, tendo seus móveis e esculturas uma relação muito própria com a gravidade.

De maneira impressionantemente fluída, *O Alice no País das Maravilhas* de Richter, 8 x 8 fascina pela semelhança com os sonhos mais absurdos, onde pessoas mudam de rosto e nome e os espaços se destroem e reconstroem de maneira orgânica, sem que aqueles que sonham percebam os cortes.

Roberta Pedrosa

Notas:

[1] Frequentemente, o filme é creditado como uma co-autoria de Hans Richter e Jean Cocteau; por vezes, co-autoria entre Richter, Cocteau e Marcel Duchamp. Nas cartelas da cópia a qual tive acesso, o crédito é exclusivo a Hans Richter. Acredito que, pelo próprio método de trabalho de Richter, essas fronteiras ficam um pouco diluídas e, apesar desse pequeno texto inserir o filme dentro da biografia de Richter, ignorando um pouco o papel do filme na trajetória dos co-diretores, certamente inserir o filme na trajetória dos outros artistas/realizadores também tem interesse e deve trazer à luz outros aspectos do filme que eu deixei de lado.

[2] ALTER, Nora M. "Hans Richter in Exile: translating the Avant-Garde" In. *Caught by Politics: Hitler Exiles and American Visual Culture*. KOEPNICK, Lutz; ECKMANN, Sabine (org.). Palgrave MacMillan, Nova Iorque, 2007. pp. 223 - 244.

[3] Id. Ibid. p.233.

[4] Id. Ibid. p. 234.

A história dos cantos

“A ordem secreta das coisas se desvela assim pouco a pouco, uma mesma lógica subteme a história e a cerimônia, o mesmo pensamento impõe a lei de suas formas inconscientes à sucessão das palavras e dos gestos, e a velha floresta abriga uma vez mais a celebração fiel de seu encontro”

- Pierre Clastres, *Crônica dos índios Guayaki*

Maè Mimi'u Haw – *A história dos cantos* (2018), dirigido por Jamilson Guajajara, Pollyana Guajajara, Jacilda Guajajara e Lemilda Guajajara e produzido no contexto de oficinas de formação audiovisual do Vídeo nas Aldeias, é um curta-metragem que encadeia três atos que dialogam entre si. Podemos considerá-los e enumerá-los, grosso modo, tendo em vista as ações que descrevem: no primeiro bloco, um indígena Guajajara embrenha-se na mata cerrada; no segundo, este indígena faz o trajeto de volta; no terceiro, ele encontra-se reunido com seus convivas na aldeia de onde partira inicialmente. Cada um destes atos é pontuado por um canto tradicional que o andarilho entoia. Seu nome é Tachico Guajajara, professor e pesquisador, e sua jornada coincide com aquela do caçador mitológico a quem se destinou a sabedoria dos cantos.

Primeiro ato. A cartela inicial do filme, que anuncia seu título, é povoada por sons da mata. Ao canto dos pássaros se somam o zumbido ocasional dos insetos e o cricrilar inconfundível dos grilos. Ainda que o filme não o explicita, estamos próximos da Aldeia Maçaranduba, no Maranhão, área indígena Caru. As primeiras imagens de *Maè Mimi'u Haw* consistem em planos abertos da natureza: céu com nuvens ao amanhecer (ou entardecer), copas de árvores em contra-plongée, troncos de madeira retorcidos e entrelaçados. O vento, invisível, se presentifica no movimento das folhas. Trata-se, sobretudo, de contemplação: a câmera percebe os movimentos e sentidos imediatos da natureza e mantém-se a observá-los. A montagem, por sua vez, encadeia os planos enquanto a edição de som preserva a continuidade da banda sonora entre as imagens.

Quando da primeira aparição de Tachico Guajajara, a câmera filma em plano aberto uma fração da aldeia Guajajara. O protagonista cruza a imagem e caminha na direção da boca da mata, carregando consigo um facão na cintura e uma espingarda no ombro. O restante do primeiro ato, com exceção da última imagem que lhe põe fim, é conjurado por um longo plano-sequência: enquadrando Tachico frontalmente, a câmera acompanha seu caminhar na floresta realizando um travelling para trás.

Aparentemente indiferente à presença da câmera, Tachico é filmado por uma equipe de cineastas que, ao contrário, parece tatear suas intenções no momento mesmo da filmagem – chegamos a ouvir, por exemplo, um diálogo entre os realizadores no antecampo, registrado pela

captação em som direto. Subitamente, Tachico interrompe sua caminhada e, por consequência, o travelling da câmera. Ele se dirige para os realizadores e anuncia: “Eu vou cantar um canto aqui”. Baixando a espingarda, apoiando-a em uma árvore próxima, ele explica que cantará a música do Tepetepen, a qual – depois saberemos – refere-se ao “dono dos cantos”, responsável por trazer as cantigas aos Guajajara e ensiná-los. Preservando a continuidade do plano, os realizadores aproximam a câmera do rosto de Tachico, que entoia o canto do primeiro ato enquanto observa a mata que se estende diante de seus olhos. A cantoria em primeiro plano encontra os sons da mata, secundários, compondo uma espécie de sinfonia em som direto.

Uma vez terminado o canto, a câmera toma novamente sua distância de Tachico e ambos retomam a caminhada pela mata. Em seu monólogo, Tachico revela como é triste a vida do cantor. A tradição dos cantos, infelizmente, extingue-se aos poucos como uma chama. Suas palavras são retumbantes: “eu olho ao meu redor e não vejo ninguém se esforçando para aprender”. Pronunciando-as, Tachico se converte, sob nossos olhos, em uma espécie de guardião. Sua cantoria é um gesto de preservação de uma tradição ancestral.

Dirigindo suas palavras aos realizadores no antecampo, Tachico faz um apelo: “Olha, vocês também tem que aprender para vocês saberem também. Quando eu estiver velho e não puder mais cantar, vocês tem que cantar para lembrarem de mim. Quando vocês assistirem esse vídeo, vocês vão se lembrar de mim. Eu não vou ficar vivo para sempre”. Neste momento, Tachico faz com que as instâncias audiovisuais se convertam, sob nossos olhos, em documento histórico. As imagens e sons se tornam memória no próprio momento da captação, ou seja, na radicalidade do momento presente. Quando o plano-sequência é finalmente interrompido, somos defrontados com um plano geral da trilha na mata, cujo “vazio” é rapidamente preenchido pelo corpo de Tachico, que cruza o interior da composição e ruma na direção do fundo da imagem. Enquadrado de costas, o cantor segue o caminho de terra e distancia-se da câmera. Findado o plano-sequência, a jornada inicial de Tachico ao coração da floresta também chega ao fim: é o término do primeiro ato. Por mais que o caminho sinuoso trilhado por Tachico sinalize para uma saída ou para um “fora da selva”, a imagem seguinte consiste em um plano geral da mata: operando a transição do primeiro ato para o segundo, a câmera próxima ao chão, filmando as copas das árvores em contra-plongée, anuncia que a floresta manterá sua presença imponente no decorrer do próximo ato.

Segundo ato. Em sua roça, Tachico realiza algumas tarefas. A câmera se aproxima e se distancia como uma observadora ao mesmo tempo atenta e reservada. Uma elipse coloca Tachico sentado sobre um pedaço de pau, defronte inúmeras abóboras, tendo a espingarda encostada ao seu lado. Neste momento, o protagonista cumpre com a promessa de contar a história dos cantos, anunciada no primeiro ato. Os cineastas escolhem filmar o depoimento a partir de duas posições de câmera, que a montagem alterna através de cortes em continuidade.

Tachico nos conta sobre um antepassado que, certo dia, embrenhou-se na mata para caçar, carregando consigo uma espingarda. Em dado momento, este caçador surpreendeu-se ao perceber que os animais da floresta reuniram-se todos para uma festa. Eram os donos dos cantos, habitantes do espaço entre o céu e a terra: pássaros, rãs, “todos os tipos de bichos” transformados em gente. As cantigas emocionaram o caçador, que não acreditava no que seus olhos viam. Quando a cantoria chegou ao fim e a festa se deu por encerrada, o caçador viu todos reassumirem

sua forma animal e irem embora. Um gavião aproximou-se do homem para se despedir, não sem antes lhe entregar a cantoria para que ele a levasse para seus parentes na aldeia. De retorno para casa, tendo aprendido os cantos com os pássaros e cantando sem parar, o caçador viajou por cerca de seis dias. No lugar da caça, o homem trouxe de volta consigo a sabedoria dos cantos.

Em *Fortini/Cani* (1976), de Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, a voz do escritor Franco Fortini, após enunciar os termos do massacre de Marzabotto, onde centenas de italianos foram assassinadas pelas tropas nazistas, reverbera como um eco semântico sobre os planos das paisagens onde o massacre ocorreu no passado. Os sítios geográficos, de montanhas a vegetações, se tornam assim incrustados por esta História invisível, mas não imaterial. Em *Maè Mimi'u Haw*, as cenas da mata, mediante as palavras de Tachico, também se convertem em espaço habitado por sentidos históricos: é a história dos cantos e dos seres que vemos incrustada na matéria visível. Como quando olhamos por muito tempo para a luz e o ponto luminoso permanece na nossa retina depois que lhe desviamos o olhar, aqui nós também não somos capazes de abstrair das imagens da mata o rastro da voz de Tachico.

No primeiro ato, as palavras de Tachico tanto o transformaram em um guardião dos cantos quanto incutiram nas imagens e sons uma perspectiva memorial; agora, elas continuam influenciando nossa percepção. A história dos cantos irradia no filme de forma prospectiva e retrospectiva: o sentido das imagens e dos sons, se não subvertido, é tensionado. Esta operação de releitura do filme sob a luz das palavras de Tachico está no cerne de *Maè Mimi'u Haw*.

Em primeira instância, as palavras de Tachico fazem as imagens e os sons transbordarem o seu sentido perceptivo imediato. Podemos nos lembrar, aqui, da lição de Mariano Turpo à sua amiga Marisol de la Cadena: “(...) falante de quéchua e um transeunte entre alguns dos mundos que constituem nosso país (Peru) –, ele insistia que o que para mim *era* (algo que para mim, por exemplo, era uma montanha ou um arquivo) *não era apenas isso*” (DE LA CADENA, 2018, p. 110). Assim, as imagens seguintes ao depoimento de Tachico serão de copas de árvores, aranhas, casas de marimbondos e macacos pulando em galhos, mas elas não serão *apenas isso*. Elas serão o verde da mata, o vento açoitando as folhas e uma escala de planos, mas *não só*. A mata cerrada, por exemplo, não é mais somente mata: ela agora é a morada dos donos dos cantos. Não contemplamos mais apenas o que vemos na imagem, mas também – e sobretudo – o que *não vemos*.

Em outro nível, o depoimento de Tachico é central na sugestão de uma arquitetura narrativa. Suas palavras nos dispõem a considerar que a trajetória do cantor coincide com aquela do caçador que, na história dos cantos, embrenhou-se na floresta e retornou para sua aldeia trazendo consigo os cantos que o gavião lhe entregou. O primeiro ato do filme, assim, é todo relido à luz de seu monólogo: o trajeto de Tachico na mata é a aventura do caçador que, portando sua espingarda, está prestes a se encontrar com os donos dos cantos no boqueirão. O segundo ato do filme, inaugurado pelo depoimento de Tachico, será aquele do retorno do caçador a sua casa. Ao caráter documental do filme, portanto, é acrescida uma dimensão dramática.

Posteriormente aos planos da mata, voltamos a ver Tachico andando pela floresta. A princípio, a câmera preserva a continuidade do plano para acompanhar o protagonista em sua trajetória de retorno à aldeia. No início do plano-sequência, Tachico está de costas; parado, ele dá um passo para trás como se aguardasse a indicação dos realizadores para prosseguir seu

caminhar. Depois, já durante a caminhada, a câmera ultrapassa Tachico para filmá-lo de frente; ele, no entanto, interrompe o passo e, novamente estático, aguarda por uma indicação para retomá-lo. Neste longo plano, a dimensão dramática embebida nas palavras de Tachico se constitui de um traço “ficcionalizante” que, por outro lado, é tensionado na própria encenação: o que vemos, em linhas gerais, é a documentação do próprio processo de ficcionalização (ou encenação) do filme. *Maè Mimi’u Haw* é um documentário, uma ficção? Talvez os dois, mas *não* só.

Na história dos cantos, o caçador vive “seis dias no mato”. Após o plano-sequência de Tachico caminhando, o filme constrói seu segmento mais fragmentado, como se os cortes na imagem sugerissem elipses de dias. Em dado momento, o cantor se senta sobre um tronco de árvore e anuncia seu cansaço; em outro, utiliza uma folha para beber água do riacho. O trajeto de Tachico, como o do caçador mitológico, é longo e extenuante. Sentado enquanto descansa, ele decide entoar um segundo canto: “*Zyriu está aqui / O canto está aqui / É aqui que o canto está sendo cantado para nós*”, enuncia alguns dos versos. Nesta sequência, como na outra de cantoria, a câmera mantém a tomada em plano-sequência, aproximando-se do rosto do cantor não somente para ouvi-lo, mas para vê-lo cantar.

Em dado instante, a continuidade espaço-temporal do plano é suspensa, mas o canto permanece contínuo na banda sonora, enquanto a montagem encadeia imagens da floresta. A cantoria influi sobre os leves movimentos de câmera que descortinam o espaço da mata: a voz de Tachico derrama sobre as imagens sua influência, cobrindo-lhes como um manto de significações inesgotáveis. Influído pelo canto, o tronco de uma árvore, filmado em contra-plongée, não é mais apenas, portanto, o tronco de uma árvore. Já estamos em outro compasso em relação à primeira cantoria, na qual a montagem optava por manter na imagem o rosto de Tachico enquanto este cantava, pois lá os sentidos do canto eram um segredo que pertencia somente a ele. Finalmente, o protagonista, fugazmente captado pelo visor da câmera, se distancia e retorna à sua trajetória de volta à aldeia. O próximo plano, que finaliza o segundo ato e funciona como transição para o terceiro, é um plano aberto que nos revela, do alto, as copas das árvores. Olhando-as de cima, sabemos enfim que abandonamos o coração da mata.

Terceiro ato. Como previsto na história dos cantos compartilhada por Tachico, o terceiro movimento do filme corresponde àquele da chegada à aldeia. Assim como o caçador que retorna trazendo consigo a sabedoria dos cantos, o protagonista de *Maè Mimi’u Haw* volta para a casa e performa sua cantoria. A noite desaba e os corpos são iluminados pela luz da maloca. Os planos nos revelam os indígenas Guajajara dançando ao som da voz de Tachico enquanto homens e crianças empunham seus maracás. Como no ato anterior, em que o som de seu canto atravessava de forma contínua a montagem que dispunha planos da mata, novamente a voz do cantor percorre em continuidade as imagens rápidas dos indígenas que dançam e brincam.

No interior da montagem alternada, percebemos e nos detemos especialmente sobre as crianças: elas nos recordam as palavras de Tachico no primeiro ato do filme – “eu olho ao meu redor e não vejo ninguém se esforçando para aprender”. Haverá esperança nas imagens dessas crianças que dançam? “Quando vocês assistirem esse vídeo, vocês vão se lembrar de mim”, dizia Tachico no primeiro ato. Neste momento final, compreendemos: se antes a história dos cantos era a história dos bichos que habitavam a mata, agora ela pertence também aos Guajajara, a quem foi

entregue os saberes da cantoria. O terceiro ato, assim, nos aponta para o sentido das imagens e dos cantos, isto é, o sentido para onde tudo afunila e coaduna. *A velha floresta abriga uma vez mais a celebração fiel deste encontro.*

Surgem os créditos. A imagem some, mas o canto permanece.

Luiz Fernando Coutinho

Referências :

DE LA CADENA, Marisol. Natureza incomum: histórias do antro-po-cego. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, Brasil, n. 69, p. 95-117, abr. 2018.