

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
Programa de Pós-Graduação em Comunicação

MANIFESTAÇÕES DO IMAGINÁRIO NO CINEMA
CONTEMPORÂNEO

Bruno César Simões Costa

Porto Alegre
2011

Bruno César Simões Costa

MANIFESTAÇÕES DO IMAGINÁRIO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor.

Orientadora: Cristiane Freitas Gutfreind

Porto Alegre
2011

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C837m Costa, Bruno César Simões
Manifestações do imaginário no cinema contemporâneo. /
Bruno César Simões Costa. – Porto Alegre, 2011.
239 f. : il.

Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de
Comunicação Social, PUCRS.
Orientação: Profa. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind.

1. Comunicação Social. 2. Cinema. 3. Comunicação e
Imaginário. 4. Real. 5. Realidade. I. Gutfreind, Cristiane
Freitas. II. Título.

CDD 791.43

Bibliotecária responsável:

Cíntia Borges Greff - CRB 10/1437 – E-mail: norma.abnt@gmail.com

MANIFESTAÇÕES DO IMAGINÁRIO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor.

Orientadora: Cristiane Freitas Gutfreind

Aprovada em ____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind - PUCRS

Prof. Dr. Carlos Gerbase - PUCRS

Prof. Dra. Suzana Kilpp - UNISINOS

Prof. Dr. Márcio Vasconcellos Serelle - PUCMG

Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini - UFRGS

RESUMO

O imaginário apresenta-se como um termo potencialmente rico e especialmente forjado para lidar com as complexidades envolvidas na relação entre os indivíduos e os produtos culturais na contemporaneidade. A potencialidade benéfica desse conceito, entretanto, é contrabalançada por seu alto grau de refinamento teórico e sua natureza escorregadia. Essas características combinadas pedem uma aproximação cuidadosa e detida de forma a tornar aplicável seu uso. O esforço desse trabalho segue duas direções, é um olhar analítico sobre o conceito de imaginário desde sua gênese e um exercício hermenêutico propositivo que tenta sustentar as análises fílmicas tendo o mesmo como norte. Outra ponta do trabalho atende uma diferente requisição do uso do termo imaginário; a necessidade de analisar as condições de representabilidade e factibilidade vigentes, com destaque para a tríplice relação entre real, fictício e imaginário dentro do cenário mais amplo da contemporaneidade. O objetivo geral deste trabalho é destacar as aparições e iluminar algumas das qualidades dos imaginários contemporâneos nos filmes, utilizando para tanto uma pequena seleção de títulos e pensando como estes podem acusar sua aparição a partir do jogo de duplicação do registro ficcional que com seu vai-e-vem entre mundos pode exibir mais claramente algo que não tem determinação ontológica precisa, mas que é inegavelmente presente, considerando, ainda, a riqueza, as especificidades e a capacidade única de trafegar entre o real e irreal do material fílmico.

Palavras-Chave: cinema, imaginário, real, realidade.

ABSTRACT

The imaginary is a potentially rich term and it is specially crafted to deal with the complexities involved in the relationship between individuals and the cultural products. The potential benefit of this concept, however, is counterbalanced by its high degree of theoretical refinement and its slippery nature. These combined features require a careful approach to make its use applicable. The effort of this work follows two directions, is an analytical view on the concept of imaginary since its genesis and a hermeneutic exercise that attempts to sustain the filmic analysis having the same as north. Other end of the study follows a different request of the term imaginary, the need to examine the current conditions of representability and facticity, especially the triple relationship between real, fictive and imaginary in the wider landscape of the contemporary. The aim of this thesis is to highlight the appearances and illuminate some of the qualities of the contemporary imaginary in movies, using a small selection of titles and weighing how they can accuse its appearance. The duplication in fictional movies, with its movement of back and forth between worlds, can display more clearly something that has no accurate ontological determination, but it is undeniably present.

Key- Words: cinema, imaginary, real, reality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Still frame de Dogville</i>	159
Figura 2 - <i>Still frame de Dogville</i>	160
Figura 3 - <i>Still frame de Dogville</i>	163
Figura 4 - <i>Still frame de Manderlay</i>	163
Figura 5 - <i>Still frame de Dogville</i>	171
Figura 6 - <i>Still frame de Manderlay</i>	172
Figuras 7 e 8 - <i>Still frame de Bastardos Inglórios</i>	192
Figura 9 - <i>Still frame de Bastardos Inglórios</i>	194
Figuras 10 e 11 - <i>Still frame de Bastardos Inglórios</i>	195
Figuras 12 e 13 - <i>Still frame de Bastardos Inglórios</i>	201
Figuras 14 e 15 - <i>Still frame de Bastardos Inglórios</i>	201
Figuras 16 - <i>Still frame de Paranoid Park</i>	215
Figuras 17 - <i>Still frame de Paranoid Park</i>	216
Figuras 18,19 e 20 - <i>Still frame de Paranoid Park</i>	217
Figuras 21 - <i>Still frame de Paranoid Park</i>	221

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 ANTECEDENTES E CONCEITUAÇÕES PRELIMINARES AO IMAGINÁRIO EM UMA ERA PRÉ-CINEMA	14
2.1 Da imaginação ao imaginário.....	20
2.2 Fantasmas e fantasmagoria.....	24
2.3 Fantasmagoria, cinema e o imaginário moderno.....	29
2.4 O cinema e o olhar moderno.....	40
3 RELAÇÕES ENTRE CINEMA E IMAGINÁRIO	46
3.1 Aproximação entre cinema e imaginário.....	46
3.2 Relações entre cinema e imaginário a partir da conceituação de Satre.....	58
3.3 Imaginário e cinema a partir de Castoriadis.....	70
3.4 O ficcional e o imaginário no cinema.....	80
4 A CRIAÇÃO DE REALIDADES NO CINEMA	97
4.1 Realismo e modernidade no cinema.....	97
4.2 O realismo cinematográfico.....	103
4.3 As novas estéticas realistas em <i>A humanidade e Ser e Ter</i>	113
4.4 Nostalgia e paixão pelo real.....	118
4.5 Disputa pelo real.....	120
4.6 Ficcional, imaginário e fantasmático.....	130
5 O IMAGINÁRIO DA VERDADE REVELADA NA TELA	134
5.1 As condições da verdade e da mentira na ficção.....	134
5.2 Trauma, choque e revelação em <i>Dogville</i> e <i>Manderlay</i>	146
5.3 A encenação.....	157
5.4 Grace e os coadjuvantes.....	165
5.5 von Trier vs Hollywood.....	169
6 TRAÇOS DO IMAGINÁRIO PÓS-MODERNO NO CINEMA	181
6.1 Historicismo pós-moderno e nostalgia <i>pop</i> em <i>Bastardos Inglórios</i>	181
6.2 O pastiche em <i>Bastardos Inglórios</i>	198
6.3 Poesia do real: <i>Paranoid Park</i>	211
7 CONCLUSÃO	224
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	230
FILMES CITADOS	237

1 INTRODUÇÃO

O conceito de imaginário remete, se o olharmos com cuidado, a uma demanda teórica mais ampla que visa superar algumas das heranças platônicas do pensamento, especialmente no que tange a organização dos conhecimentos de modo dicotômico. Será no interstício de oposições tais quais aparência e essência e sensível e inteligível a vida produtiva e o potencial iluminador de tal conceito. Esta posição pode ser reforçada ao tentarmos traçar uma genealogia do termo “imaginário” em suas diversas acepções. A emergência de um conceito, longe de ser acidental, revela uma falta teórica a ser suprida, uma ausência que se torna problemática quando o pensamento toma novos rumos. Deste modo, o conceito de imaginário vem para cobrir algo que seus correlatos “fantasia” e “imaginação” já não alcançam. Com o imaginário fica claro também a necessidade de superar dicotomias que, paradoxalmente, ao sugerirem polos opostos, iluminam cada vez mais o interstício, acentuando a importância da presença daquilo que existe sem determinação ontológica precisa. Não por acaso, será somente no século XX que ele surge com mais força, justamente na época em que todas as espécies de certezas positivas começam a ser questionadas.

Reconhecida a presença de algo que escapa a determinação completa, restava denominá-la. O termo “fantasmagoria”, cunhado nesse espírito, será usado para reconhecer a presença de algo que se manifesta de modo oblíquo, mas não pode se alcançado normativamente. Será por conta desta característica determinante da fantasmagoria que resolvemos ligá-la ao imaginário, tentando aproximar os conceitos de forma a enriquecer as origens do fascínio por algo que habita o limbo entre o real e o irreal. Tendo em mente essa primeira ideia, tentou-se ligar o fascínio pelo fantasmático com algumas potencialidades mágicas do cinema. Mas qual seria exatamente a mágica do cinema? Essa questão nos remete a um ponto nevrálgico da pesquisa, tentar compreender como a riqueza perceptiva do material fílmico cria um mundo de regras próprias que balouça entre a imaginação e a realidade sem ter de se decidir positivamente por nenhuma das duas. O mundo aberto pelo cinema, apesar de poder se sustentar em sua autorreferência, só mostra seu potencial completo quando contrastado com o mundo fora do filme, seja criando pontes ou mesmo erigindo barreiras. Tecendo essas relações, cimentando o

caminho para esse diálogo constante entre a realidade intra e extradiegética está o imaginário. Devido ao imaginário, estabelece-se a convivência entre elementos assumidamente imaginados e outros derivados das racionalizações e observações, mostrando inclusive como todos eles se intrincam. O cinema, neste contexto, reteria assim uma dupla função; serve tanto de meio privilegiado para a projeção de um imaginário como ajuda a informar este mesmo imaginário. Destaque-se ainda a função mediadora do cinema que, no jogo de duplicação do fictício, pode tornar manifestas e menos indeterminadas algumas manifestações do imaginário.

A riqueza do uso do conceito de imaginário fica ainda mais evidente ao ponderarmos uma alteração na relação real-ficcional que gera híbridos variados, um deslocamento de preceitos que não cabem em definições dicotômicas e opositivas. A aproximação entre esses dois polos, olhada de forma mais detida, indica para todo um rearranjo que se inscreve em um contexto mais amplo de enfraquecimento dos meta-conceitos, meta-narrativas ou grandes marcos modernos. Tomando o devido cuidado para não esvaziar de sentido o termo, tanto por escassez conceitual – ao usá-lo de forma gratuita e sem remeter a significados quaisquer – quanto por excesso semântico – ao acrescentar tantas significações que ele torna-se pouco preciso e inutilizável, o conceito de pós-modernismo pode clarificar essa situação filosófica-cultural contemporânea em que parece dar força especialmente a dois grandes iconoclastas da filosofia, Nietzsche e Heidegger. Como Vattimo, acreditamos que a refundação do pensamento proposta pelos dois determina, em certo sentido, o fim e a falência do projeto moderno. Torna-se ainda mais urgente tentar, se não isolar, ao menos compreender como opera a ficcionalização do mundo neste contexto. O cinema assumidamente ficcional fornece material para ambos objetivos, não pretende efetivamente ser uma janela para o real, mas conserva, como já observava Kracauer, um potencial para redimir a realidade, para fornecer uma narrativa da realidade.

O esforço deste trabalho se direciona tanto em compreender poder da ficção cinematográfica de dialogar com os imaginários como analisar as pretensões assertivas da ficção cinematográfica dentro de um momento de “ontologia fraca” que, por sua vez reacende o debate sobre a verdade na obra de arte. A concepção nuançada da verdade, urgente ao se pesar essas ponderações, vai remeter ao conceito de *alétheia*, consonante com os abalos pós-modernos e potencialmente produtivo para apreender a manifestação do imaginário a partir do jogo de vai-e-vem

entre mundos do ficcional. Seguindo a concepção de desvelamento a qual o termo remete, tentamos mapear a relação com a verdade na obra marcadamente ficcional, seja ela marcada e assertiva, ausente e menosprezada ou subjetiva e metafórica.

O primeiro capítulo do trabalho busca fazer uma genealogia do imaginário em uma era pré-cinematográfica, destacando, na história da filosofia, momentos chave para a compreensão do processo de formação do conceito. Nesse trajeto, a pesquisa visita antes o conceito de imaginação e o de fantasia a partir de Aristóteles e Platão para poder iluminar a transição para o imaginário, seguindo, nesse segundo movimento, o pensamento de Iser. A outra fonte para a genealogia do conceito abastece-o de forma lateral ao tratar da fantasmagoria, destacando, inicialmente, a presença do fantasma na cultura ocidental através de indicações de Agamben e, depois, um olhar sobre a obra de Benjamin, especialmente no que tange as alterações sensitivas e perceptivas que ele indica como fundamentais no século XIX e que vão, segundo preceito do trabalho, abrir caminho para a futura relação imbricada entre cinema e imaginário. Por fim, para concluir a primeira parte, destaca-se a nova relação de observação que molda os regimes de visibilidade da modernidade e vai possibilitar não só o surgimento, mas o sucesso do cinema.

O capítulo seguinte visa elucidar ainda mais marcadamente aquilo que começou a ser delineado, as relações entre cinema e imaginário; primeiro ao buscar pontos de ligação entre os dois ponderando a partir do cenário cultural-filosófico contemporâneo e depois analisando detidamente duas reflexões sobre o imaginário. Nessa parte, tenta-se analisar tanto o pensamento de Sarte quanto o de Castoriadis sobre o assunto, procurando superar a mera reprodução de suas ideias e partindo em busca de soluções para as questões da pesquisa a partir de seus conceitos sem, contudo, se tornar refém dos contextos em que foram pensados, mas tentando refletir como estes conceitos podem se tornar produtivos para compreender as relações entre cinema e imaginário propostas. Com Iser, tentaremos elucidar mais claramente o processo de conformação dos mundos ficcionais, partindo de suas contribuições, inicialmente restritas ao literário, para estabelecer os modos de interação do fictício com o imaginário no cinema, considerando sempre a riqueza perceptiva do material fílmico e a promessa de imediação da imagem cinematográfica. Esses movimentos de apropriação e resignificação fazem parte de um esforço maior que envolve toda a pesquisa na direção de tornar aplicável o conceito chave sem recair no esquematismo.

Para tanto, o terceiro capítulo leva adiante as questões levantadas no fim do capítulo precedente projetando as relações supracitadas para a contemporaneidade por meio de dois movimentos distintos. Primeiramente, uma breve reflexão sobre as relações entre realismo, modernidade e cinema que se mostram necessárias para embasar a questão central desse capítulo, a paixão e nostalgia pelo real. Neste primeiro item, já adentrado profundamente na questão do cinema, tentou-se trazer para o trabalho uma elaboração secundária de análise norteada pelo imaginário a partir de dois filmes. A paixão e nostalgia pelo real, por sua vez, vão ser analisadas considerando algumas produções cinematográficas, inclusive duas que serão olhadas mais detidamente no decorrer do trabalho *Dogville* e *Manderlay* (Lars von Trier, 2003 e 2005). Essa questão ocupa a centralidade da reflexão deste capítulo devido a sua importância em relação ao rearranjo do eixo imaginário-real-fictício que, por sua vez, será determinante para compreender algumas manifestações do imaginário contemporâneo no cinema.

Os dois capítulos seguintes dedicar-se-ão a um esforço hermenêutico de interpretação tendo como norte o imaginário, trazendo para a pesquisa uma pequena seleção de filmes. Esta seleção foi elaborada a partir do potencial dos filmes em iluminar duas direções complementares observadas no jogo entre fictício e imaginário na contemporaneidade: o discurso de verdade da obra de ficção em um contexto de aproximação do ficcional e do não-ficcional e a renovação da ficção cinematográfica a partir da superação de conceitos atrelados a modernidade que pode deixar antever traços do imaginário pós-moderno no cinema. Os filmes foram selecionados, portanto, por sua capacidade de dialogar com o momento contemporâneo, sendo esta escolha fiel a tentativa do trabalho de indicar variações do imaginário manifestas na ficção cinematográfica. Ao mesmo tempo, tentou-se observar sempre a singularidade dos filmes, procurando salvar suas especificidades no modo de interação com as significações imaginárias correntes.

Com o pós-modernismo queremos destacar o ainda hesitante movimento de superação do aurático que passa pela exaltação da cópia, da citação e do plágio indicando novas relações intertextuais; a renovação do realismo feita após a cisão da relação moderna entre sujeito e objeto e a reposição da relação entre ficção e discurso histórico. Neste processo, vale destacar a riqueza simbólica e imaginária de uma arte madura em sua estruturação de linguagem que usa produtivamente de sua história para superar o conceito moderno de original. Por

outro lado, também acusando a superação de alguns preceitos modernos, surge um novo respeito pela realidade que, num contexto mais amplo, indica para a superação da figura do sujeito escravizador do objeto e a troca por uma relação mútua de afetação.

O primeiro capítulo dedicado ao imaginário no cinema visa trabalhar com as problemáticas surgidas em um contexto em que a separação real/ficcional não apenas torna-se cada vez mais tênue, como tende a desaparecer, problematizando a segurança em relação ao real que, portanto, deve aparecer no texto ficcional (nesse caso, nos filmes) de modo reativo, irrompendo de forma bruta para contrapor-se ao senso de irrealidade dominante. O segundo capítulo dedicado às variações do imaginário contemporâneo aponta para o conjunto de significações imaginárias compartilhadas que por si só constituem uma espécie de pano de fundo, ou ainda, um palimpsesto, que se forma e se sustenta de modo a criar um sólido conjunto autorreferente e uma linguagem madura. Nesse ponto, o diálogo com os imaginários proposto nos filmes deixa ver como cinema ajuda a informar a lógica cultural contemporânea revelando, assim, traços do imaginário pós-moderno.

Em ambos os capítulos parte-se do pressuposto que a partir da ativação do fictício pode-se perceber a presença do imaginário manifesto nos filmes. Portanto, será no movimento de duplicação do mundo, típico desta instância, que se destacarão as significações imaginárias que nos permitirão observar como se informa o mundo formulado da ficção e como esta formação, para tornar-se crível e passível de conversar com os imaginários, deve falar da situação sociocultural contemporânea. Com *Dogville* e *Manderlay* podemos repensar a questão da verdade na ficção dentro do momento pós-moderno, analisando a pretensão de revelação da ficção cinematográfica contemporânea, mostrando com o mundo entre parênteses habilita o homem a alcançar uma verdade paralela. Será, portanto, a partir dos clamores de verdade da ficção que poderemos localizar manifestações mais tipicamente identificadas com o momento pós-moderno, a saber, a sobreposição de discursos, textos e imagens que constitui o ambiente hipermediado da contemporaneidade e a tentativa de renovar a estética realista a partir da aposta na verdade subjetiva do testemunho e do autobiográfico. No primeiro caso, podemos observar como a despretensão a asserção em *Bastardos Inglórios* (Quentin Tarantino, 2009) fornece o pano de fundo para o aparecimento do imaginário pós-moderno abrindo diversas questões a partir do jogo de repetição do fictício. No

segundo caso, *Paranoid Park* (Gus Van Sant, 2007) deixa ver para onde se dirige a estética realista no momento pós-moderno.

Os filmes, entretanto, não serão analisados como objetos autônomos, mas considerados a partir de sua capacidade de dialogar com os imaginários. Segue-se, portanto, a direção proposta neste trabalho, buscar manifestações do imaginário nos filmes de ficção, sejam estas claras e evidentes ou sub-reptícias, denunciadas nas escolhas que conformam o mundo da ficção. Trata-se, pois, de um estudo comunicacional que joga luz na sociedade midiática ou sociedade da comunicação. Os filmes, neste contexto, são tomados como pontos de contato com os imaginários, envolvidos na hipercirculação de signos e significados que constitui o midiático. Este trabalho aborda ainda a relação aberta entre a obra e o seu receptor, buscando iluminar os modos de interação entre ambos, sendo consonante, portanto, com o momento pós-moderno em que o foco da comunicação intensificada não se localiza exatamente na obra, mas nas intensidades que ela desperta a partir dos diálogos com os imaginários.

Respeitando estas interações, as análises dos filmes tomaram forma a partir do potencial dialógico de cada um dos filmes, sendo, portanto, consonantes com as premissas do trabalho e nunca reféns de uma metodologia *ex nihilo*. Por isso mesmo, cada uma delas privilegia diferentes aspectos, justamente aqueles que acusam a presença do imaginário no processo de informação do mundo duplicado. No caso dos filmes de von Trier, identificamos dois eixos em que o imaginário se manifesta mais claramente, nas estratégias representativas e na interpelação ao espectador. Em Tarantino, sobressai uma proposta de imersão no mundo intradieético que passa pela determinação de um jogo mimético especificamente contemporâneo. Em *Bastardos Inglórios*, o imaginário acusa sua presença na reproblemática – da já conturbada relação – entre o discurso histórico e a ficção e, também, na profunda e singular intertextualidade aventada pelo filme. Por fim, em *Paranoid Park*, isolamos as estratégias miméticas específicas de Van Sant como local de manifestação mais evidente de um imaginário. Este imaginário deixa avistar recursos representativos que tentam renovar o potencial da ficção para falar sobre o real sem apelar ao imitativo, mas, antes, procurando no discurso metafórico e alegórico novos suportes.

2 ANTECEDENTES E CONCEITUAÇÕES PRELIMINARES AO IMAGINÁRIO EM UMA ERA PRÉ-CINEMA

Fantasia e imaginação são conceitos que surgem para expressar o poder criativo do homem, sua capacidade de, no relacionar com o mundo, produzir suas próprias representações. Essa capacidade humana de criar e recriar imagens, entretanto, desafia a determinação precisa. Os conceitos de fantasia e imaginação já carregavam, desde a sua origem, uma forte carga de indeterminação que também vai cercar o imaginário; a indeterminabilidade já estava presente nas diversas tentativas de conceitualizar a fantasia, seja como perfeição, alteridade, parte do processo primário ou desejo. Em comum, todas essas acepções evidenciam que a fantasia é captável sobretudo em contextos, ela sempre se projeta a partir de um pano de fundo fornecido por elementos exteriores. A imaginação ajuda a reconstituir o ausente; na realidade cotidiana, ela é chamada para solucionar problemas espaço-temporais, no mundo alterado pela inspiração, ela ajuda a estender e dilatar os limites do representável para além do existente, ela, por fim, atua para tornar operáveis quaisquer insuficiências que buscam se manifestar. Como refém dos contextos, para Iser (1996), a fantasia sempre deve ser contrafactual em relação à imperfeição, assumindo assim um caráter de evento que rompe com barreiras, um evento que só pode realizar-se em relação a algo dentro de um contexto. Esse caráter ambíguo de coisa que existe sem ter determinação própria e, por consequência, de algo que uma vez suspenso o contexto se volta para si mesmo em um movimento de autodestruição fez da fantasia um conceito que ao longo de sua história sofreu várias tentativas de domaçaõ.

O medo gerado pela potência criativa da fantasia e da imaginação tornar-se-á fobia ou respeito, motivará perseguições aos loucos e também às bruxas, mas será acolhido pelos xamãs e pelas pitonisas. Esse mesmo medo norteará o fundamento da crítica platônica às imagens e às representações e seu poder ilusionista de remodelar o mundo. Trabalhando dentro do preceito platônico, o cinema, como espaço de representação com alto poder ilusionista e pretensões de transparência, semearia também uma espécie de esquecimento do mundo. No *Fedro*, Platão alerta para o potencial de esquecimento contido em todo registro, a parábola contada por Sócrates para relatar o surgimento da escrita alude à inocência depositada na

representação. Ao escrever, o homem deixaria de olhar para o mundo e olharia para a sua escrita do mundo, deixando de confiar na memória para confiar nas recordações gravadas. O movimento de escrita com imagens do cinema talvez recebesse condenação ainda mais dura que a própria escrita, ainda no *Fedro* Platão fazia ressalvas ao caráter de semelhança das mudas figuras pintadas das pessoas (mesmos que essas não pudessem falar como falam as pessoas nas representações cinematográficas).

Uma observação fundamental para compreender os conceitos de fantasia e de imaginação pode ser deduzida a partir da etimologia dos termos. “Fantasia” é um termo de origem grega, presente tanto em Aristóteles e Platão, e “imaginação” é a tradução deste para o latim. Como toda tradução implica alguma troca de sentido, fantasia e imaginação acabaram por se distinguir, sendo que o primeiro ficou mais ligado às criações lúdicas e ficcionais e o segundo mais associado a atividades mentais, embora ambos tratem de objetos irreais, coisas puramente ideais ou ficcionais sem ligação estreita e imediata com a realidade. Daqui para frente, falaremos indistintamente em imaginação ou fantasia, alternando o uso desses termos sem que isso implique numa troca de sentido, opta-se por utilizá-los a partir de sua sinonímia e não de sua distinção.

Como em muitos casos, é em Aristóteles que se percebe uma primeira conceitualização mais precisa; no *De anima* a fantasia ocupa um local intermédio entre o pensar e o perceber. O termo grego φαητάσις (fantasia) pode ser traduzido como aparição, ação de mostrar, espetáculo e mesmo representação, nome comum que designa as distintas formas que podem assumir as aparições ou representações. Relacionados com este vocábulo estão os verbos φαητάξω, algo como fazer aparecer uma idéia ou uma imagem e φαητάσίω de sentido um pouco mais delimitado, ligado a capacidade de fazer surgir uma ideia, imaginação ou representação na mente ou no espírito.

Deste modo, a fantasia pode ser compreendida como uma ação da mente em produzir imagens e, conseqüentemente, essa imagem criada a partir do ato de imaginar ou fantasiar seria o φαητάσματα (fantásmata) ou φαητάσμα (fantasma). Em Platão, o termo *fantásmata* surge para expressar o produto da relação de semelhança produzida pelo ato mimético ou pela representação, daí o caráter de cópia degrada distante da essência. Na *República*, o fantasma serve para designar as sombras e os reflexos produzidos pelas coisas, representação que será então

distante e oposta ao conhecimento do ser do ente, distância fundamental dentro da teoria platônica para a condenação ao sofista, mas também ao rapsodo e ao poeta, pois todos seriam forjadores de φαητάσματα, um reflexo que se relaciona com o ser das coisas pela aparência, afastando-se de sua essência. No *Filebo*, Sócrates alude a um artista que desenharia na alma as imagens (εικόνες), e este artista não é nada mais que a fantasia e estas “imagens” serão definidas depois como φαητάσματα.

Aristóteles, por outro lado, põe a fantasia no centro de suas interrogações sobre o intelecto e a atividade racional, ressaltando sua potência criativa. Na primeira vez que termo φαητάσια surge no tratado *De anima*, ele já demonstra a relação com as atividades intelectuais que se seguirá no restante do texto. Assim, ainda na primeira parte do texto (na qual Aristóteles faz uma espécie de recuperação das conceituações sobre a alma) a fantasia aparece como uma característica do pensar, ou ainda, uma condição necessária para o pensar. A definição mais precisa da φαητάσια só surgirá mais tarde, no capítulo 3 do livro III, quando surgem mais expressas as relações entre a capacidade de imaginar ou fantasiar (*phantasia*), a capacidade de perceber (percepção), a capacidade de pensar (intelecto ou *nous*) e a capacidade de entender (entendimento ou *phronesis*).

Aristóteles passa, então, a procurar as especificidades e singularidades de cada uma dessas ações, contrapondo umas às outras. O perceber, deste modo, não pode ser o mesmo que o entender, pois o perceber é uma função sensorial comum a quase todos os animais, regido principalmente por um sentido prioritário, o olfato. Já o entender é exclusivo do homem, só ele pode alcançar o *phronesis*. Tampouco o pensar é o mesmo que perceber, pois o pensar comporta o engano e o erro, ou seja, há o pensar de modo correto nos quais estão o entendimento (*phronesis*), o conhecimento ou “ciência” (*epistemei*) e a opinião (*doxa*) verdadeiros e o pensar equivocado, incorreto, nos quais estão seus opostos antitéticos, falsos conhecimentos, falsas opiniões e falsos entendimentos (*aphrosynê*).

Essa contraposição de opostos como modo de determinação marca uma característica do primeiro pensamento filosófico grego clássico regido pela busca da *alétheia* (verdade). Segundo Maria Cristina Franco Ferraz (1999), na Grécia arcaica a relação entre o falso e o verdadeiro era um pouco mais nuançada, o que abria espaço para o *apate* (o engano); é somente a partir do pensamento platônico que a busca pela verdade traz consigo uma lógica da contradição, marcada por relações opositivas. Assim, qualquer coisa distante da *alétheia* torna-se o seu oposto,

pseudos; a mentira, o falso, a enganação. O pensamento platônico-aristotélico situa-se neste contexto, e, a partir de então, a filosofia pode se tornar a via que, através do *logos* e do *noien* (pensar), pode dar acesso ao verdadeiro conhecimento, tornando-se assim a única *techné* para se chegar à verdadeira *epistêmê*.

A imaginação, para Aristóteles, mesmo relacionada ao raciocínio, não é pensamento e nem suposição (*hypolêpsis*, um tipo de gênero cujas espécies incluiriam a *phronesis*, a *epistêmê* e a *doxa*), uma vez que a imaginação está condicionada somente por nossa vontade e não pela vontade dos outros (esse é o caso da *doxa*, ela precisa da participação dos outros para conformar-se como opinião, ela precisa de um aval externo para que seja determinada como verdadeira ou falsa). Para Aristóteles também não há *pathos* que precisa ser comunicado envolvido no ato imaginativo ou fantasioso, como no caso de uma *doxa* terrível ou pavorosa. A linha de raciocínio aristotélica continua nesse mesmo movimento de determinação das qualidades de cada ação a partir de suas características e na contraposição de cada uma delas, até que surjam as qualidades específicas de cada ato. O pensar, deste modo, pode ser determinado como diverso do perceber, pois carrega uma diferença de especificidade em relação a este, ele é influenciado pela imaginação (ou fantasia).

Apesar de ser influenciada pelo pensar, a fantasia ainda continua indeterminada, pois se é possível qualificá-la como ato de criação de imagens, criação de φαητόσµα, este fantasma criado na mente não é o mesmo criado pelo processo de metaforização, pois uma metáfora pode ser boa ou ruim, mas nunca essencialmente verdadeira ou falseadora. Pode-se ir um pouco mais além e considerar que no transporte de imagens feito pela metáfora, o mais importante não é tanto a semelhança entre os termos comparados, mas encontrar a essência que servirá de ponte para este transporte.

Essa primeira especificidade da imagem criada no ato de fantasiar ou imaginar abre espaço para a comparação com outras ações que comportam o engano como a percepção sensível, a opinião, o conhecimento e o intelecto. Se em Aristóteles a dificuldade em conceituar a fantasia o leva a constantes comparações, para Platão ela revela o caráter enganoso e heteróclito da imaginação, mas também de diversas *technai* que se orientariam pelo engodo. No *Fedro*, a pluralidade de formas que assume o discurso retórico cria uma separação entre verossimilhança e verdade. Pela boca de Sócrates, o verossímil torna-se um efeito de verdade que se

alimenta da *doxa* vulgar e “a verossimilhança domina o espírito da grande massa pela semelhança que ela tem com a verdade e (...) só quem conhece a verdade será capaz de discernir com exatidão o que é provável.” (PLATÃO, 1996a, p. 177). No *Sofista*, a condenação ao pluralismo do sofista passa primeiro pela reprimenda aos seus engodos na forma da analogia a uma forma específica de pescar, aquela que ele denomina aspaliêutica ou pesca por anzol. Tal qual a pescaria com isca, o sofista visa também ludibriar, um os ouvidos inocentes, outras os peixes. No decorrer do diálogo, Platão equipara as pretensões universais do sofista à mimética e sua perigosa pretensão de tudo representar, pois qualquer *techné* que se propõe a tudo fabricar fabricaria nada senão imitações e homônimos de realidades.

Maria Cristina Franco Ferraz (1999) ilumina a extensão do pensamento platônico tendo em destaque essa comparação, comparação que deve ser compreendida a partir do uso do termo *poikilos*. Esse termo engloba o caráter múltiplo e resistente a conceituações e ao ser adjetivado como *poikiloi* vai ser utilizado para caracterizar tudo que escorrega, que recorre a engodos e disfarça sua verdadeira natureza, seja a retórica do sofista ou a pescaria com isca. “Não é toa que serão chamados de *poikiloi lógoi* os discursos multicolores, as palavras cintilantes, capazes de seduzir pelo equívoco em que se manifesta a inteligência tentacular do sofista.” (FERRAZ, 1999, p. 79).

A filosofia de Platão e também a de Aristóteles erige-se combatendo a pluralidade, que, tributária de Proteus, mestre do engodo e da dissimulação, deve ser evitada. O método de Aristóteles para atingir a singularidade é a comparação, justapondo os conceitos, as especificidades de cada um deles se evidenciam. No caso da fantasia, a comparação que deixa ver as diferenças mais facilmente é entre a imaginação e a percepção sensível, pois a imaginação não precisa, como a percepção sensível, do auxílio de potências, não carece da visão (a visão é definida como uma potência de ver) ou da ação de ver. Podemos, como bem observa o filósofo grego, imaginar mesmo sem o auxílio da visão e os sonhos são o exemplo mais definitivo desta constatação. Neste ponto da argumentação é levantada uma questão que continua atual e pertinente, na comparação com a percepção, sempre ativa e ativa sem que necessite ser ativada, a imaginação surge como ato que precisa de uma ativação externa a ela, permanecendo latente até que seja ativada, seja no pensamento, seja no sonho.

A última é decisiva comparação feita na conceituação da imaginação vai se

dar após terem sido estabelecidas algumas outras diferenças (sucessivamente a imaginação não pode ser opinião, nem entendimento e nem conhecimento) e esta comparação comporta uma nuance interessante. Uma vez que a imaginação depende da instância ativadora, cabe definir qual seria este elemento ativador, algo que precisa por em movimento esse ato de fantasiar, uma vez que ele parece ser, em Aristóteles, um movimento sem força motriz própria. O candidato ideal que se apresenta é a percepção sensível, pois ela parece ser este elemento ativador relacionada ao ato de imaginar, mas não idêntico ao mesmo. A imaginação ou fantasia seria, então, o movimento que ocorre pela atividade da percepção sensível, mais claramente delimitado em relação às atividades da percepção sensível que contêm uma possibilidade maior de falseamento. Nesse ponto, Aristóteles introduz a questão da distância do objeto percebido que também será fundamental na conceituação de Sartre, a imaginação vai atuar mais fortemente quando estamos distantes do objeto, quando não podemos percebê-lo e temos de imaginá-lo e, por isso, a sua natureza é falseadora, enganadora.

O elemento de dubiedade do fantasma, esse ente evanescente que todavia é fundamental para o processo de percepção, não impedirá Aristóteles (e nem mesmo Platão) de posicioná-lo como indispensável para a memória e para o intelecto. Mesmo o ato de perceber não funciona sem a fantasia, pois “quando se contempla há necessidade de se contemplar ao mesmo tempo uma imagem [φαντάσμα], pois as imagens [φαντάσματος] são como que sensação percebidas, embora desprovidas de matéria¹.” (ARISTÓTELES, 2006, p. 121). Nesse excerto, pode-se perceber a sutileza do pensamento aristotélico em relação ao caráter das imagens, já desde o momento da percepção as imagens são fruto de um ato representativo que tanto mostra quanto encobre.

O potencial encobridor da imaginação e, conseqüentemente, das imagens dará origem ao conceito de simulacro em Platão. Mais uma vez, a condenação platônica passa pelos truques que a pintura usa para representar o mundo, se ela se

¹ “A palavra *materia* resulta da tentativa dos romanos de traduzir para o latim o termo grego *hylé*. Originalmente, *hylé* significa 'madeira', e a palavra *materia* deve ter designado algo similar, o que nos sugere a palavra espanhola *madera*. No entanto, quando os gregos passaram a empregar a palavra *hylé*, não pensavam em madeira no sentido genérico do termo, mas referiam-se a madeira estocada nas oficinas dos carpinteiros. Tratava-se, para eles, de encontrar uma palavra que pudesse expressar oposição em relação ao conceito de 'forma' (a *morphé* grega). *Hylé*, portanto, significa algo amorfo.” (FLUSSER, 2007, p. 23).

contentasse somente em replicar as coisas mantendo-as idênticas nas telas, elas seriam somente cópias. A astúcia de Platão está intimamente ligada às limitações das técnicas da antiguidade, ele sabe que seria impossível replicar de modo idêntico as coisas do mundo. A partir da invenção da fotografia, contudo, abre-se a possibilidade de uma representação supostamente transparente na qual se mede perfeitamente o mundo. As ilusões promovidas pelas imagens técnicas parecem afastar a imaginação do processo de fabricação de imagens, a reprodução mecânica tenta anular o caráter imaginativo por meio de um automatismo que esconde sua própria fabricação de mundo. No cinema, essa pretensa transparência vai dar força aos movimentos realistas e naturalistas, nos quais o caráter informativo da imagem técnica se esconde em detrimento do efeito janela.

2.1 Da imaginação ao imaginário

O conceito de imaginário vai nascer em virtude da precariedade relativa dos conceitos de “fantasia” e “imaginação”, a dificuldade de caracterizá-los propriamente fora de contextos relacionais. Vamos tentar aqui apontar algumas das concepções desses conceitos no discurso filosófico, mostrando como as definições variadas foram abrindo caminho para o conceito de imaginário. Nesse percurso, caminharemos junto ao pensamento de Iser exposto em *O fictício e o imaginário* (1996), pois nesta obra ele também mapear o surgimento do imaginário como conceito alternativo aos de imaginação e de fantasia.

O *locus* intermédio da fantasia aristotélica entre o pensar e o perceber vai ser recuperado e explorado a partir do século XVII por diversos filósofos. Iser (1996) destaca como Hobbes tentou, inicialmente, fazer uma distinção entre a *phantasia* grega e a *imaginatio* latina, conceitualizando a segunda como a idéia de um objeto que não está mais presente, uma “sensação debilitada ou decaída” (*decaying sense*). A distinção não avança, contudo, porque ele as junta novamente ao nomear essa sensação evanescente de fantasia (*fancy*). O crítico literário alemão destaca também como os empiristas ingleses, entres eles Locke e Hume, ligam a imaginação a uma espécie de ferramenta para associação de ideias, ou nos termos de Hume, um *completing power*, poder este que escapa em grande parte a cognoscibilidade.

Segundo Hume (2010) a imaginação tem um poder único e ilimitado de combinar, misturar, comparar e separar as ideias. Entretanto, seu poder restringe-se às composições ficcionais, não é mais que uma mera ferramenta que relaciona os conhecimentos de modo mais ou menos livre.

A imaginação, deste modo, continua refém de suas capacidades e das funções que ativa, sendo ela mesma pouco definível e, conseqüentemente, uma espécie de obstáculo para a compreensão do modo que o conhecimento é adquirido a partir da experiência. Reconhecida, então, a função da imaginação como atividade mecânica combinatória faltam ainda as explicações sobre o que a habilita a desempenhar este papel e esta será a meta dos representantes da segunda geração da psicologia da associação. Para estes, ainda de acordo com Iser, a ação da imaginação seria uma espécie de fluxo dinâmico que leva à fusão do heterogêneo. Ainda que o discurso filosófico sobre a imaginação avance nesse problema, ele deixa de lado um importante aspecto que circundava as elucubrações sobre a fantasia, a determinação; Hume, por exemplo, é um dos que a nomina como uma capacidade mágica que permanece sem explicação possível.

O passo seguinte, dado pelo idealismo kantiano, fortalece a função da imaginação como fundamento de todo o conhecimento sem, contudo, enfrentar o problema de sua própria natureza, ou melhor, contornando o problema ao denominar a imaginação uma faculdade. Para Kant (2000), a capacidade de imaginação seria a faculdade de representar um objeto também quando este objeto está ausente na intuição². Esta capacidade poderia ser determinada a partir de sua relação com a sensibilidade³, ou seja, a capacidade de imaginação pertence à sensibilidade, funcionando como uma espécie de princípio fundante que permite a sensibilidade agir. Com as suas distinções, Kant quer superar o pensamento empiricista que coloca a imaginação somente como ferramenta associativa, ou seja, como uma capacidade apenas reprodutiva. Para tanto ele chama a atenção para a espontaneidade da capacidade de imaginar que a capacitaria a ser uma capacidade produtiva. A imagem mental, por exemplo, seria um produto da faculdade empírica da capacidade produtiva de imaginação.

² A intuição, para Kant, é o modo pelo qual o conhecimento se refere aos objetos, além de ser o modo para qual todo o pensamento tende.

³ A sensibilidade, por sua vez, seria a capacidade ou receptividade de obter representações, orientada a partir do modo como somos afetados por objetos.

A importância da imaginação estará, no pensamento kantiano, nas condições de possibilidade que ela permite e, nesse sentido, o entendimento poderá ser classificado como uma síntese transcendental da capacidade de imaginar. Em alguns pontos de sua *Crítica a razão pura*, Kant deixa transparecer o papel estruturante da imaginação. Ela produz, por exemplo, o esquema que restringe o uso do entendimento a partir das limitações da condição formal e pura da sensibilidade. De modo análogo, o conceito da capacidade de imaginar também está restrito a um esquema, esquema este determinado pela possibilidade da capacidade de imaginar de proporcionar um conceito a sua imagem, em outras palavras, sua representação de um procedimento universal. Sendo ela esquema restrito a outro esquema, a capacidade de imaginação deve agir segundo certos preceitos.

A regra de síntese da capacidade da imaginação vai nos possibilitar criar esquemas de figuras puras no espaço, ou seja, aquelas que não existem a não ser no pensamento – como, por exemplo, o esquema do triângulo – a partir da capacidade pura *a priori* da imaginação que tornará estas imagens possíveis e, agindo conjuntamente com sua outra característica esquematizante, a de ser uma regra da determinação de nossa intuição, vai nos permitir criar ideias gerais não restritas ao particular.

O conceito de cão significa uma regra segundo a qual a minha capacidade de imaginação pode traçar universalmente a figura de um animal quadrúpede, sem ficar restringida a uma única figura particular que a experiência me oferece ou também a qualquer imagem possível que posso representar *in concreto*. (KANT, 2000, p. 146).

O passo seguinte na história da imaginação vai ser dado no classicismo tardio e no início do romantismo quando, ao situar o sujeito e sua autorrealização no centro de suas preocupações, a imaginação desloca-se para o centro na hierarquia das faculdades, operando assim uma inversão conceitual na qual a faculdade de criar torna-se imaginação. Para Seligmann-Silva, os primeiros românticos como Novallis e Schlegel operaram uma espécie de reviravolta linguística (*linguistic turn*) ao posicionarem o poético como centro de suas reflexões, fazendo dele o local irradiador de toda economia simbólica. Essa reviravolta, contudo, “foi antes um *aesthetic turn*: uma entronização da imaginação como rainha das faculdades.” (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 172). Para Baptista (2007), esta virada linguística operada pelos românticos só foi possível graças ao reconhecimento kantiano dos

poderes produtivos da imaginação. A partir de então, fortalece-se a noção de criação artística como cosmogonia, liberados da tarefa de replicar o mundo, os artistas podem efetivamente criar novos mundos nos quais sonho, fantasia e imaginação podem interagir livremente de acordo com um renovado dinamismo demiúrgico.

Iser (1996), entretanto, destaca como a tentativa de dar a imaginação ou a fantasia (pois não há uma distinção clara entre as duas em vários dos discursos filosóficos) o caráter de faculdade leva a uma fragmentação de suas funções, dividida em várias faculdades que agiriam em conjunto. Esta divisão em várias faculdades posterga uma vez mais o problema central da determinação e mantém subordinada a existência da imaginação. A imaginação continuaria sendo algo que não ativa a si mesma, necessitando de instâncias ativadoras, permanecendo quase como um efeito colateral produzido por forças a ela estranhas e pelas quais ela é condicionada. De acordo com Iser, esse problema cerca os três paradigmas centrais fundantes da história da imaginação e da fantasia.

O discurso fundante relacionava a fantasia a algo outro, sem que fosse possível decidir se ela é o meio que permite ao outro aparecer ou se ela necessita do outro para que ela mesma possa aparecer. A *atividade combinatória*, atribuída à imaginação pelo empirismo, serve para eliminar um déficit de explicação na concepção da associação de idéias; deriva daí a pergunta se a imaginação é sempre invocada quando a razão se confronta com seus limites ou se ela necessita do déficit para desenvolver a si mesma. Como *faculdade* independente, ela se torna diferenciação crescente de si mesma, mostrando-se ora como várias faculdades, ora como a fusão de todas as outras, ora como a mudança que ela mesmo produz. (ISER, 1996, p. 218-19).

A aparente definição da imaginação como faculdade deixa de lado a possibilidade de tanto a fantasia quanto a própria imaginação tornarem-se objetos, ficando restritas a categorias de atividades não-passíveis de objetificação, abrindo assim o caminho para o imaginário. O imaginário, para Iser, se fortalece enquanto os conceitos de imaginação e fantasia derivam para várias direções e são estas derivações que dão sentido ao conceito de imaginário e aquilo “que conhecemos como percepção e ideia, como sonho e sonho diurno, como fantasma e alucinação, constituem diferentes experiências que evidenciam um imaginário, independente daquilo que o estimulou.” (ISER, 1996, p. 220).

Deste modo, mesmo em relação à percepção – dentre as supracitadas a menos permeada pela imaginação – subsiste uma forte ligação com a atividade imaginativa, pois no processo perceptivo de formação da identidade (e da

continuidade) de um objeto precisa-se do suporte de elementos imaginários. Esta função auxiliar torna-se particularmente clara no processo de impressão, pois este precisa necessariamente conjugar a percepção atual à percepção não-atual. As percepções passadas não podem, de fato, serem novamente percebidas, elas tem de ser imaginadas ou – em um caso mais extremo – a ideia destas percepções não-atuais tem de ser imaginada, para assim, na conjugação com as percepções atuais, formar-se uma impressão.

Nesse ponto da argumentação fica já bastante claro como o imaginário vive em relação com as ideias (mas também com os sonhos e as alucinações) e como justamente nestas relações ocorre uma decrescência de seu nível de indeterminabilidade que permite apreendê-lo em parte, malgrado sua natureza intangível. Seguindo o pensamento de Iser, podemos chegar a uma primeira conclusão sobre o imaginário, que ele só se revela em termos de produto e nunca expressa a si mesmo. O imaginário vai atuar nas diversas atividades mentais: na percepção, ele atua como antecipação visual governada por projeções intencionais; na ideia, ele visa tornar presente o ausente ou o não-dado; no sonho, ele adquire características de imagens e, finalmente, na alucinação, ele vai triunfar sobre a consciência. Todas essas atividades mentais funcionam como uma espécie de pano de fundo do qual o imaginário necessita para se projetar e fazer notar sua aparição, pois ele não pode, jamais, ser alcançado normativamente.

2.2 Fantasmas e fantasmagoria

Enquanto uma corrente do discurso filosófico tenta decifrar as características da imaginação e da fantasia, objetos que parecem sempre se esquivarem ao desnudamento completo, outro tipo de olhar passa a acolher a indeterminação e estudá-la como tal. Nesta perspectiva, a fantasia e o seu produto, o fantasma, não serão obstáculos a serem evitados ou mesmo superados e a característica própria do fantasma – ser uma coisa que não é, mas existe – deixa de ser uma qualidade depreciativa para se tornar um campo de fértil de indagações sobre o espectro de irrealidade como um todo. A fantasmagoria será, a partir do século XIX, um termo

cada vez mais utilizado, a presença da coisa ausente tem uma vida longa nas conceituações e no pensamento moderno.

Um dos pensadores que parte em busca dos traços do fantasma na cultura ocidental é Giorgio Agamben e suas investigações o levam até os mosteiros medievais. Na cultura clerical do medievo, a fantasmagoria vive em um sentimento e em um termo praticamente apagado do nosso léxico, a acídia⁴. Esse sentimento estranho que leva os padres a um estado de consternação absoluta e os faz fitar o vazio em busca de um objeto que não existe (mas parece ter deixado suas marcas em algum lugar) recebe o sugestivo nome de “demônio meridiano”, por atacar suas vítimas principalmente quando a luz do sol está mais irradiante. O olhar do acidioso fita obsessivamente o nada, o leva a fantasiar imagens, seus sentidos parecem ligados a outro plano, se ouvem ruídos inaudíveis, sente-se a presença de algo que parece tomar forma, simplesmente para desvanecer-se rapidamente. A necessidade de tentar controlar essa ameaça toma forma na iconografia e nos tratados, onde a acídia torna-se objeto de profunda investigação metafísica, e suas consequências, as *filiae acidiae* são amplamente descritas. Assim, ao lado de estados humorais marcadamente negativos, subsiste uma curiosa fuga de ânimo, a *evagatio mentis* que apesar de levar o inquieto a discorrer de fantasia a fantasia, abarca uma insaciável sede de tudo ver e tudo conhecer, um tipo de atenção distraída que se perde em seus constantes estímulos. Agamben (2007) vê na *evagatio mentis* um estado mental bastante similar a aquele descrito como muito típico da sociedade de massa, a hiperestimulação constante que não se fixa em lugar algum, o encobrimento que vai fazer o *dasein* esquecer-se de si e perder-se em pequenas distrações e dissimulações.

Sendo a acídia um sentimento fantasmático quase esquecido, resta seguir seu traço a partir da melancolia, já chamada na Grécia Antiga de “bílis negra” que será também objeto de atenção no período medieval, mas que, diferentemente da sua correlata, seguirá sendo tema de estudo na modernidade. Agamben (2007) resgata um texto de Freud de 1917, denominado *Luto e Melancolia*, para mostrar como, mesmo no pensamento moderno, a melancolia continua a desafiar aqueles

⁴ De acordo com Agamben (2007) a acídia era, inclusive, considerada o oitavo pecado capital. É somente a partir de São Gregório que há uma fusão entre a *acedia* e a *tristitia*, que dará origem as representações dos sete pecados na cultura medieval.

que pretendem desvelá-la. Deste modo, se (como sugere o título do texto freudiano) a melancolia guarda similaridades com o luto, ela se diferencia em um ponto crucial, a incapacidade de determinar o objeto por qual se enluta e mesmo se existe tal objeto. Para manter o paralelo com o luto, Freud deve “afirmar que a melancolia apresenta o paradoxo de uma intenção lutsa que precede e antecipa a perda do objeto.” (AGAMBEN, 2007, p. 44). Esse ato de antecipação da perda será um modo de preservar pela ausência a continuidade do objeto inexistente, um tomar posse que no lamentar-se da perda deixa o aspecto fantasmático vivo e nessa brecha de fantasmagoria, o irreal pode continuar a existir enquanto busca pela captação do fantasma.

Essa mesma linha de raciocínio comparativo é feita por Freud em outro pequeno texto, *Aflicção e Melancolia*. Também neste caso, ele confessa que ao contrário da aflicção, na melancolia muitas vezes não se pode determinar exatamente qual foi o objeto perdido, e por isso ele tende a relacioná-la com a perda de um objeto subtraído da consciência. Da comparação feita neste texto, vale reter o aspecto fantasmático e contraditório da melancolia na qual se travam “infinitos combates isolados ao redor do objeto, combates em que o ódio e o amor lutam entre si, o primeiro para desligar a libido do objeto e o segundo para evitá-la.” (FREUD, 1953, p. 189, tradução nossa) ⁵.

O trajeto de Agamben em busca dos caracteres fantasmáticos agrega o pensamento freudiano para tornar-se itinerário visível, resumido pelo autor de modo tão preciso que optamos por replicá-lo integralmente.

A perda imaginária que se apodera tão obsessivamente da intenção melancólica não tem objeto real algum, porque sua fúnebre estratégia está voltada para a captação do fantasma. O objeto perdido não é nada mais que a aparência que o desejo cria para o próprio cortejo do fantasma, e a introjeção da libido nada mais é que uma das faces de um processo, no qual a libido que é real perde a sua realidade, a fim de que o irreal se torne real. Se, por um lado, o mundo externo é narcisticamente negado pelo melancólico como objeto de amor, por outro, o fantasma obtém dessa negação um princípio de realidade, e sai da muda cripta do interior para ingressar em uma dimensão nova e fundamental. Não sendo mais fantasma e ainda não sendo signo, o objeto irreal da introjeção melancólica abre um espaço que não é nem a alucinada cena onírica dos fantasmas, nem sequer o mundo indiferente dos objetos naturais. (AGAMBEN, 2007, p. 54).

⁵ “infinitos combates aislados en derredor del objeto, combates en los que el odio y el amor luchan entre sí, el primero para desligar a la libido del objeto, y el segundo, para evitarla.”

A presença do fantasma pode ser sentida também na negação freudiana (*Verleugnung*) que dá origem ao fetiche. O objeto fetichizado surge de um embate entre a percepção da realidade – que atua na direção da renúncia ao fantasma – e o contradesejo – que vai tentar negar a percepção. O resultado desse duplo movimento só pode ser um meio termo aceitável no inconsciente, aonde as leis próprias permitem a convivência das forças opostas, mas cujo resultado do combate será uma angústia que não consegue se decidir para onde ir. “Como presença o objeto-fetiche é, sem dúvida, algo concreto e até tangível; mas como presença de uma ausência, é, ao mesmo tempo imaterial e intangível.” (AGAMBEN, 2007, p. 62).

O local intermédio em que vai se alojar a fantasmagoria permite ao espectro de irrealidade viver, senão harmoniosamente, ao menos em contato com características mais apreensíveis e determinadas. Incorporada na presença, a ausência de algo que pareceu nunca existir volta a surgir no pensamento freudiano e também em Marx, Baudelaire, Benjamin e outros, como fetiche e fantasmagoria. Para Agamben (2007), a noção de fetichismo freudiano revela um novo modo de ser dos objetos, um *locus* intermédio no qual vai se encaixar a mercadoria.

Em Marx (1995), o fetiche torna-se característica determinante da mercadoria através da inversão proposta no processo de produção capitalista, na qual o valor de uso de um objeto esvazia-se para tornar-se também valor de troca, fazendo com que a mercadoria, no agregar destes dois valores, torne-se essencialmente um bem fantasmático, imaterial e abstrato cuja posse ninguém poderá reivindicar totalmente. A mercadoria, malgrado sua aparente trivialidade, é uma coisa plena de sutilezas metafísicas e argúcias teológicas. Otto Rühle⁶ (citado por BENJAMIN, 2008, p. 217) lê na autonomia da mercadoria, sua resistência a domar-se a vontade do homem, um processo de transformação em ídolo, a mercadoria, embora seja um produto criado por mãos humanas, comanda o homem. Para Benjamin (2008), a empatia da mercadoria seria a empatia pelo próprio valor de troca, empatia cuja virtuosidade estaria representada na figura do *flâneur*, aquele que leva para passear o próprio conceito de venalidade.

No emergente capitalismo do século XIX, o *locus* por excelência para apreciação do caráter fantasmagórico da mercadoria serão as Exposições

⁶ Otto Rühle, *Karl Marx*. Hellerau, 1928, p. 384-385.

Universais, nas quais, segundo Benjamin (1989), opera-se o apagamento total do valor de uso e uma glorificação do valor de troca. “As exposições foram a escola superior na qual as massas excluídas do consumo aprenderam a empatia pelo valor de troca. 'Tudo olhar, nada tocar'.” (BENJAMIN, 2008, p. 236). Este processo abre a porta para a fantasmagoria e prepara os sentidos para entrar em um estado de distração imersiva. A chave para o sucesso dessas exposições estaria em sua apresentação constante da novidade, pois a novidade é uma qualidade inteiramente independente do valor de uso de uma mercadoria e também a fonte de uma ilusão que pertenceria inaliavelmente às imagens engendradas pelo inconsciente coletivo. Como destaca Agamben (2007), a transmutação da mercadoria em objeto feérico anuncia o eclipse do valor de uso; as Exposições Universais inauguram uma relação mística entre os objetos e seus observadores, celebrando, “pela primeira vez, o mistério que hoje se tornou familiar a qualquer um que tenha entrado em um supermercado ou tenha ficado exposto à manipulação do *réclame*: a epifania do inapreensível.” (AGAMBEN, 2007, p. 69).

Os aspectos fetichistas e fantasmáticos observados na forma da mercadoria viverão seu auge na reabilitação de Baudelaire. O gesto libertário do poeta usa positivamente a fantasmagoria ao liberar os objetos cotidianos de seu uso prático e instrumental e colocá-los como centro de sua atenção e como centro da nascente arte moderna. Baudelaire promove neste gesto, ao mesmo tempo, uma destruição do *locus* confortável do objeto artístico e uma nova concepção de arte. Libertada da escravidão da utilidade, a parafernália moderna poderá ser objeto de uma nova valorização que preconiza a autonomia da arte e a fundação do moderno, cujo foco será o presente e a efemeridade. O elogio aos *poeta minore*, aos pintores de costumes e aos escritores realistas, enfim, todos aqueles que deixam o mundo fechado dos circuitos artísticos para tornarem-se homens do mundo, será o modo de Baudelaire instaurar e inaugurar características essenciais da modernidade (o culto ao novo, a renovação dos temas artísticos, a velocidade) ao mesmo tempo em que combate a lógica tirânica da produção massiva do nascente capitalismo industrial.

O artista moderno, exemplificado por Baudelaire na figura do pintor Constantin Guys, é aquele que vai à rua e olha como uma criança extasiada para o mundo que se descortina a sua frente, é aquele para qual tudo pode se tornar interessante e artístico. Deste modo, os objetos prosaicos do cotidiano, as bugigangas que inundam a Paris do século XIX poderão tornar-se rivais para uma arte elitista cuja

pretensão à eternidade é constantemente ironizada por Baudelaire. O que lhe interessa é aquilo que ele denomina a outra metade da arte, ou seja, o contingente, o efêmero, o elemento circunstancial, fantasmagórico, evanescente do belo, sem o qual o elemento eterno torna-se indigerível, inapreciável e não-apropriado ao homem. O artista moderno deve aceitar e incorporar o movimento e as metamorfoses de um mundo cuja mudança parece ser rápida demais para a pincelada calculada e para a pena hesitante, deve negar a eternidade e olhar para o presente, escapar da busca de uma “beleza abstrata e indefinível, como o da única mulher antes do primeiro pecado.” (BAUDELAIRE, 1997, p. 26). Somente aceitando o ritmo moderno, tornando a velocidade torpor febril que produzirá a embriaguez do lápis e do pincel, o artista poderá captar o fantasma antes que sua síntese se esvaneça rapidamente.

A valorização do fantasmagórico encontrará seu tipo ideal no dândi, aquele que promove a maior subversão, para o qual o supérfluo torna-se o mais importante e a aparência vira a essência. O dândi, o inútil e ocioso na era da ética protestante, talvez seja o único que dispõe dos meios para contornar o caráter de devaneio passageiro da fantasia e tornar-se ele mesmo algo fantasmático, irreal, estranho ao mundo, fazendo uma fetichização ao inverso, revestindo-se do caráter de coisa. Agamben (2007) mostra como esse status de coisa vai ser o tema do elogio feito por Balzac e por Barbey d'Aurevilly especificamente ao famoso dândi George Brummel. No prefácio *O retrato de Dorian Gray*, do não menos dândi Oscar Wilde, o elogio à inutilidade e ao superficial vem em forma de exaltação da arte liberada de função, da arte como superfície. “Podemos perdoar a um homem por haver feito uma coisa útil, contanto que não a admire. A única desculpa de haver feito uma coisa inútil é admirá-la intensamente. Toda arte é completamente inútil.” (WILDE, 1994, p. 8).

2.3 Fantasmagoria, cinema e o imaginário moderno

O conceito de fantasmagoria abre uma nova perspectiva para compreender as tensões modernas entre técnica, arte e capital. A partir do século XIX, as técnicas modernas engendram uma reformulação do mundo, alargando o campo do cognoscível e do visível, trazendo para perto o antes distante. As novas vistas

abertas pelos modos de representação do visível rapidamente começam a apagar as indeterminações que serão submetidas à prova da imagem técnica⁷. Orientada pela positividade da ciência, a imagem técnica representa também uma manifestação do esforço de apagar os elementos mágicos do mundo, o esclarecimento passa também pela conquista, através da imagem, do desconhecido e do irrepresentável. Entretanto, malgrado as pretensões de transparência da modernidade, subsistem espaços interstícios que desafiam a imediação prometida pela representação transparente, vive em meio à aparência também uma fantasmagoria. Quando mais prodigiosa torna-se a aparência, menos pode-se ver os processos que tornaram possível sua aparição.

Em Adorno, a fantasmagoria surge na análise da obra de Wagner para caracterizar como as óperas do compositor alemão conseguiam ocultar, tal qual a mercadoria, todos os traços de sua produção através de sua aparência externa de produto acabado e autônomo. A autonomia estética, desse modo, é revertida em independência das condições e forças que moldaram a obra, na ausência de qualquer sinal desses predicadores, a aparência externa pode clamar o estatuto de ser. Como resultado, a acabada perfeição estética das obras de Wagner gera a ilusão perfeita que a obra de arte é uma realidade *sui generis*. A realidade fantasmagórica consegue simultaneamente fundar um mundo e se referir ao mundo empírico factual, a obra se apresenta como absoluta e completa, mas sem ter de renunciar a sua demanda de imagem do mundo. Segundo Huyssen, a afirmação de Adorno prenuncia uma era em que “a forma da mercadoria começa a invadir todos os aspectos da vida moderna, toda aparência estética está correndo perigo de ser transformada em fantasmagoria, na 'ilusão de uma absoluta realidade de um irreal'.” (HUYSSSEN, 1983, p. 34, tradução nossa)⁸.

Já em Benjamin a criação do conceito de fantasmagoria pode ser considerada como uma resposta à concepção corrente do imaginário moderno que se orienta por progresso contínuo e pela valorização da técnica como modo de inventariar o mundo. Em comum, esses polos de formação do imaginário moderno

⁷ Não há como evitar, nesse ponto, as famosas fotos animadas de Eadweard Muybridge, em especial a do galope do cavalo que serviu de evidência empírica para provar se o cavalo, em algum momento, ficava com as quatro patas suspensas.

⁸ “the commodity form begins to invade all aspects of modern life, all aesthetic appearance is in danger of being transformed into phantasmagoria, into the illusion of the absolute reality of the unreal’.”

baseiam-se na acumulação e ensejariam uma visão da história como uma coleção de fatos congelados em forma de coisas. A coisificação da história dos homens será, para Benjamin, a porta da entrada para a fantasmagoria, essa sim, em sua opinião, a grande característica da vida moderna. Embora o termo “imaginário” não faça parte do seu léxico, de algum modo é possível fazer uma aproximação entre este e o pensamento de Benjamin, especialmente se considerarmos que sua tentativa de fazer um diagnóstico de todo o século XIX (em especial no projeto das *Passagens*) passe sempre pela tentativa de caracterizar novas sensibilidades emergentes. Tal qual o imaginário é denunciado na obra ficcional, nos sonhos e nas alucinações, mas nunca se dá a conhecer ele mesmo; a fantasmagoria recobre as paisagens modernas como imediação da presença sensível.

Em Benjamin, as sensibilidades são fundamentais e manifestam-se em vários polos; na literatura os sentimentos de isolamento e despertencimento darão origem, por exemplo, ao romance policial. Na arquitetura, ele lê a chave para uma nova relação entre interior e exterior⁹, no *flâneur*, ele vê a epítome da dupla condição do homem moderno que por um lado é fascinado pelas mudanças, pela velocidade e pela novidade e que por outro se sente isolado e perseguido pela desumanização promovida pela técnica e pelas distorções do capitalismo. A emergência dessas sensibilidades revela uma remodelação do imaginário que abrirá espaço para a fantasmagoria, revela nas suas contradições e paradoxos, a contínua presença de uma ausência, seja a ausência da verdadeira experiência, da organicidade social e mesmo da individualidade como tal.

A fantasmagoria de Benjamin não encontra definição fácil, ela é um aspecto circundante de vários aspectos e inversões da vida moderna, ela é também um conceito que consegue abrigar um sentimento difuso que se manifesta das mais variadas formas, no comportamento, na vida espiritual, na relação com os objetos e na arquitetura. Ele junta sob a égide da fantasmagoria diversas manifestações: as passagens de Paris, as formas de aplicação do ferro nas construções, as exposições universais e a experiência do *flâneur*. Benjamin quer fazer um diagnóstico da modernidade a partir da fantasmagoria, não deixando de lado nenhum aspecto,

⁹ Jameson (2007), na mesma direção, mas analisando outro momento histórico, vê na arquitetura a manifestação mais apurada do pós-modernismo. Na sua análise, destacam-se também novos movimentos de exteriorização e interiorização propostos pela arquitetura que resignificam a distinção público-privado.

abraçando e explorando as contradições presentes em um termo abraça e aproxima o real e o irreal. Seu pensamento permite também estabelecer uma ponte entre as demandas das sensibilidades modernas e o cinema, ao mostrar como este se erige incorporando e trabalhando com a fantasmagoria.

A dialética de Benjamin o leva a trabalhar constantemente com as inversões sem se deter nos paradoxos, deste modo, ele constata que o uso extensivo do ferro nas construções do século XIX, material artificial e duradouro, é encorajado justamente em construções com fins transitórios: as passagens, as estações de trem e os pavilhões de exposições. O ferro, como símbolo do progresso tecnológico, constitui o material por excelência para a constituição do *ethos* da modernidade, a casa do homem deixa de ser seu domicílio e nesse movimento percebe-se a inversão decisiva entre interior e exterior. As passagens, que ocupam papel tão central para ele, são a expressão dessa mudança, nelas o homem moderno sente-se em casa, uma casa fantasmagórica pois não nem é privada e nem interna como o domicílio, nem aberta e completamente coletiva como a rua, “nas passagens, mais do que em qualquer outro lugar, a rua se apresenta como o *intérieur* mobiliado e habitado pelas massas.” (BENJAMIN, 2008, p. 468).

Não é difícil fazer uma aproximação das passagens com a sala de cinema, nela também cria-se uma espécie de espaço intermédio entre o público e o privado. Se, nas passagens, o homem passeava tranquilamente por um mundo algo fantasmagórico permeado por objetos transmutados em mercadorias, no cinema, esse passeio vai visar um reencontro com os objetos do mundo via sua reapresentação cinematográfica. Não por acaso, os primeiros filmes nada mais eram que re-apresentações do mundo, vistas da realidade a partir de uma nova perspectiva que criava um mundo fantasmático, semelhante no que toca a aparência, mas destituído de materialidade e, muitas vezes, de historicidade. Realiza-se, no cinema, a definitiva realidade do irreal através da reconstrução espectral do mundo em forma de imagem¹⁰.

O movimento de alargamento e exteriorização da casa do homem gera múltiplas reações, ele se manifesta defensivamente como solidão e isolamento do

¹⁰ Para Terry Castle (1995), o aspecto fantasmático da reprodução mecânica inicia-se com a fotografia. Para ela, a fotografia foi o primeiro modo de possuir objetos materiais em uma estranhamente descorporalizada, mas ainda supernaturalística forma.

mundo, sentimentos que deixam-se ver em várias expressões artísticas que tomam corpo no final do século XIX e começo do século XX. Na literatura, a interiorização abre caminho para o romance introspectivo e uma escrita calcada na subjetividade; na pintura, a subjetividade vai tornar-se marcada nos movimentos modernistas que destacam da vez mais a importância do sujeito e do olhar. Percebe-se essa manifestação defensiva também na arquitetura do próprio domicílio que, no século XIX, torna-se cada vez mais compartimentado. Essa compartimentação, por sua vez, gera uma oposição dentro do próprio lar, de um lado os locais de trabalho, os escritórios: públicos, globais e convidativos, do outro, o *intérieur*.

De acordo com Benjamin, a face pública do homem é um modo a prestar contas aos aspectos mais materiais e tangíveis da realidade, enquanto o *intérieur* opera criando distância entre o homem e o mundo, ele vai gerar fantasmagoria a partir do recalque operado no movimento de interiorização que torna o refúgio para o individual o ponto de contato com o universal. Nasce, dessa fantasmagoria, o ocupante típico do interior, o colecionador, cujo ofício será a idealização dos objetos. Por isso, o colecionador é um criador de mundos, mundos em que os objetos são liberados da penosa tarefa de serem úteis. Benjamin vê nesse movimento uma tentativa de desligar o objeto de todas as suas funções primitivas, destacá-lo da esfera do semelhante e individualá-lo criando uma relação de completude, “é uma grandiosa tentativa de superar o caráter totalmente irracional de sua mera existência através da integração em um sistema histórico novo, criado especialmente para este fim: a coleção.”¹¹ (BENJAMIN, 2008, p. 239). Ele chama de completude essa categoria diametralmente oposta a da utilidade. Completude porque ela circunscreve um mundo fechado em si mesmo e por isso a experiência de colecionar é parte de um processo de interiorização mais amplo, de interiorização da própria experiência. Como aponta Gyorgy Markus (2001), justamente porque os objetos puderam ser desligados de seu significado constante fixado pela tradição e tornarem-se receptáculos de significações privadas, a experiência “autêntica” tornou-se um incomunicável evento interior. O colecionismo, para Benjamin, é uma forma de alienação interiorizante.

Mais uma vez, pode-se fazer mais um paralelo com o primeiro cinema que dá

¹¹ Altamente ilustrativa é a forma como Eça de Queiroz apresenta o colecionismo no livro *Os Maias*.

nova amplitude ao caráter de coleção. Quando os irmãos Lumière espalham cineastas pelo mundo, começa-se uma nova coleção, a coleção de imagens do mundo. Esse movimento só vai ser possível graças às possibilidades inauguradas pela representação fotográfica, o caráter fantasmático da imagem técnica permite retirar todos os referentes de seus contextos socioculturais, arrancá-los da tradição, mais ainda assim rerepresentá-los como recorte do real. Nesse ponto, deve-se fazer uma diferenciação do cinema em relação a fotografia que também cumpriu a sua função de colecionar vistas do mundo, função da qual o cartão-postal é herdeiro. Enquanto a vista aberta pela fotografia ainda deve algo ao referente e está condicionada por uma única perspectiva, a imagem cinematográfica não só abre uma vista, como faz uma leitura apresentando várias representações conjuntas, seu clamor de ubiquidade dá uma sensação de completude, e até mesmo de superioridade, em relação aos objetos representados.

Para Aumont (2004a), a questão do referente no cinema comporta uma peculiaridade; a imagem cinematográfica remete a vários graus de referência de uma vez só, ela não se esgota na referência aos objetos focalizados, mas projeta também essa referência a um universo imaginário. Desse modo, o referente no cinema não se restringe ao particular, cada objeto recortado refere-se a todo o conjunto que este objeto pertence ressaltando a função metonímica da imagem cinematográfica. A imagem cinematográfica, tal qual o objeto da coleção em Benjamin, trabalha com a dialética do singular e do universal, mas sua fantasmagoria é de outra ordem. As imagens cinematográficas fazem a realização de um irreal a partir de suas autorreferências, parte de seus referentes são construídas em outros filmes e, portanto, a naturalização das imagens passa por um constante diálogo entre as várias representações que constituem o campo do verossímil. Somente a partir desse diálogo é que o cinema pode consagrar certos modos de representar como *doxai* e o poder destas pode ser percebido quando ponderamos sobre certos acontecimentos que são representados majoritariamente em filmes¹².

¹² Um exemplo dramático deste procedimento pode ser observado no filme *Profissão: Repórter* (1975) de Antonioni. Enquanto a mulher do personagem principal, aparentemente morto, revê os arquivos e as entrevistas do marido, ela se depara com a cena de uma execução. A cena que apresenta a execução, entretanto, é estranhamente não-dramática, chega até parecer um pouco mal feita. A curiosidade é que a cena é fruto de uma filmagem documental.

Distância e proximidade são conceitos fundamentais nesse contexto, as mediações técnicas que se interpõe entre os sujeitos e o mundo são contrabalançadas pelos poderes fantásticos de aproximação. Essa aproximação, por sua vez, só vai tornar-se possível com a conquista das distâncias inaugurada pela maquinaria do século XIX que abre o mundo para além das comunidades locais e, mesmo, nacionais. Trazer o mundo para perto implica em uma aceitação quase sem reservas da objetividade da técnica, ou seja, partir do pressuposto que relação tecnicamente mediada não incorpora nenhuma subjetividade, cria apenas instrumentos (o telégrafo, o telefone, mas também o microscópio e a câmera) que medeiam as comunicações. A aproximação, trazer as coisas o mais perto possível, convém lembrar, é o caminho para a destruição da aura, através de um “o olhar no qual se apagou a magia do longínquo¹³”, e por isso Benjamin define a aura também como “a distância do olhar que desperta no objeto observado¹⁴”.

A suposta transparência das técnicas modernas também pode ser contestada quando as representações imagéticas expandem o campo do visível e começam a efetivamente a criar imagens fantasmagóricas. Tom Gunning (2007) explicita essa relação entre a imagem cinematográfica e a fantasmagoria a partir da análise do que ele chama de “cinema microscópico” de Murnau, especialmente o filme *Nosferatu* (1922). Neste filme, a imagem fantasmática do mundo antes invisível do infinitamente pequeno aberta pelo microscópio encontra a também fantasmática imagem do cinema no momento em que o personagem Dr. Bulwer expõe para os seus alunos um pólipó vampiro.

O pólipó vampiro projetado pelo cinema microscópico de Murnau incorpora uma mediada, fantasmática imagem cuja aparência visual balouça ambigualmente entre o visível e o invisível. A ênfase de Bulwer na transparência do pólipó predador flutuando na tela tão amplamente aumentada, o seu corpo quase tão translúcido quanto a água que o envolve, oferece não só uma imagem literal do corpo fantasmático (visível, ainda assim visto através); como também nos atenta para a natureza transparente do filme ele mesmo, seu status de filtro da luz, lançador de sombras, tecedor de fantasmas. (GUNNING, 2007, p. 98, tradução nossa¹⁵).

¹³ Benjamin, *Passagens* (2008), p. 359.

¹⁴ Idem, *ibidem*, p. 359.

¹⁵ “The polyp vampire projected by Murnau’s microscopic cinema embodies a mediated, phantasmatic imagery whose visual appearance wavers ambiguously between the visible and the invisible. Bulwer’s emphasis on the transparency of the predator polyp floating on the screen so highly magnified, its body almost as translucent as the water that bears it, offers not only a literal image of a phantasmatic body (visible, yet seen through); it also recalls for us the transparent nature of film itself, its status as a filter of light, a caster of shadows, a weaver of phantoms.”

O desejo de expansão aproximativa faz também nascer o jornalismo que, além de tudo, incorpora o ritmo mais acelerado da vida moderna. Entretanto, a velocidade da informação jornalística criava um hiato entre a demanda por novidade e o ritmo criativo dos escritores. Por isso, no século XIX, Benjamin também não deixou de notar uma função fantástica no ócio do literato moderno que, no seu deixar passar o tempo nos cafés e nos passeios pelos bulevares, se alimentava e alimentava a sociedade industrial. A multiplicação do número de cafés na Paris do Segundo Império, para Benjamin, indica como eram caros aos trabalhadores as horas em que poderiam dispensar nos cafés, lendo os jornais¹⁶. Os folhetins, deste modo, tornam-se cada vez mais comuns e os escritores deveriam pagar seu tributo aos leitores na forma do ócio, para que o seu trabalho adquirisse “alguma coisa próximo ao fantástico em face do dilatado ócio que, aos olhos do público, é necessário para seu aperfeiçoamento.” (BENJAMIN, 1989, p. 25).

O aumento do número de leitores e, conseqüentemente, do número de periódicos faria com que, talvez pela primeira vez, os escritores pudessem ser bem remunerados, principalmente aqueles que acompanhassem o ritmo fabril da vida moderna. Baudelaire comparou sua atividade de literato com a das cortesãs, ambos tinham que se prostituir, uma seu corpo, outro sua obra, para sobreviver na emergente sociedade capitalista. Nessa sociedade, as fisiologias – pequenos tratados sobre os costumes e a vida cotidiana – eram como um *pharmakon* que pretendia minimizar os efeitos da solidão de si que se desenhava na metrópole. Os constantes estímulos visuais, o ritmo da vida e das fábricas condenava todos a vagar sem se deter e as fisiologias tentavam dar as pessoas uma imagem amistosa das outras tecendo, deste modo “a fantasmagoria da vida parisiense” (BENJAMIN, 1989, p. 36).

O remédio da fisiologia era, entretanto, também veneno, pois sua descrição amistosa da vida lembrava o quão distante estava essa camaradagem em uma sociedade de tantos credores e devedores. Do mesmo modo, a inquietude provocada pela proximidade constante com as outras pessoas, aumentava o recolhimento e isolamento dos indivíduos. Por essa razão, Benjamin nota como

¹⁶ Em um trecho das *Passagens*, Benjamin anota que praticamente não existiam cafés em Paris antes de 1750.

outra forma de literatura vai se impor, aquela que se atém aos aspectos ameaçadores da vida urbana e a solidão do homem moderno que vaga anônimo pela cidade. O detetive vai se tornar o emblema do homem moderno, aquele que consegue fazer sua *quête* individual em meio a uma massa com a qual não se integra. Nisso lhe acompanha o *flâneur*, transmutado, em Benjamin, de ocioso em detetive da vida que segue seus fragmentos evanescentes pelas ruas e galerias de Paris. Segundo Benjamin (2008) a figura do *flâneur* prenuncia a do detetive, o detetive seria o modo socialmente legitimado do *flâneur*. Para o detetive, a multidão torna-se o disfarce perfeito, andar como anônimo na multidão exprime a dialética da *flanerie* “de um lado, o homem que se sente olhado por tudo e por todos, como um verdadeiro suspeito; de outro, o homem que dificilmente pode ser encontrado, o escondido.” (BENJAMIN, 2008, p. 465).

O desenho da literatura policial parece claro, mas, para Benjamin, ainda falta um aspecto determinante, a invenção da fotografia que, para a criminalística, estaria em igual peso com invenção da imprensa para a literatura. A fotografia tornar-se-á o modo científico de acabar com as indeterminações fantasmáticas dos criminosos, pois registra vestígios inequívocos e duradouros do ser humano e, somente depois da fotografia, depois da conquista definitiva sobre o incógnito do ser humano, o romance policial pode formar-se completamente. O detetive aparece, nessa perspectiva, como um ser ambivalente cuja busca torna-se também um esconder de sua própria inadequabilidade na massa amorfa da metrópole. Deslocada para o centro da vida moderna, a multidão tornar-se-á a lanterna mágica sem a qual Dickens não consegue escrever e o local preferido por Baudelaire para experimentar sua solidão de *flâneur*.¹⁷ Para Benjamin (1989), a massa torna-se o “modo de existir no mundo dos espíritos”, no qual o caráter fantasmático das mercadorias vive como vaga-lume, no constante aparecer e desaparecer.

O embate entre um racionalismo que erige com cada vez mais força no século XIX e a fantasmagoria que recusa a determinação completa torna-se manifesta na obra de Edgar Allan Poe, nela vive o pragmático e racional detetive Dupin – que não por acaso dedica-se a erradicar os aspectos fantásticos que

¹⁷ Para Benjamin, Victor Hugo foi um dos primeiros a reconhecer a importância da massa e por isso ele também foi o pioneiro ao dar títulos coletivos às suas obras como *Os Miseráveis* e *Os Trabalhadores do Mar*.

cercam os crimes dos quais ele se ocupa (tanto nos *Assassinatos da rua Morgue* quanto na *Carta roubada*) – e também a fantasmagórica Casa de Usher. O mundo de Poe ainda não foi completamente revelado pela imagem técnica e por isso ele ainda resiste ao desnudamento completo, um dos últimos refúgios da indeterminação vai ser o fantástico, assim como uma das últimas resguardas do anonimato vai ser a multidão. Para Benjamin, o *flâneur* de Poe retratado em *O homem da multidão* é também o antissocial que busca esconder-se, em um mundo cada vez mais exposto “um homem torna-se tanto mais suspeito na massa quanto mais difícil é encontrá-lo.” (BENJAMIN, 1989, p. 45).

Pode-se ler também na caracterização do detetive e do *flâneur* de Benjamin uma crescente pulsão por espiar o mundo sem ser visto, em que há um embate entre o desejo de ver e o temor de ser visto por todos. Se no século XIX a multidão fornece o anonimato para o voyeurismo, o século XX vai aprimorar essa equação a partir do dispositivo da sala de cinema. A escuridão vai garantir o sentimento de separação e isolamento, mesmo daqueles que estão contíguos¹⁸. Entretanto, somente a partir da mediação da tela e sua dupla função de aproximação e distanciamento, um novo voyeurismo vai efetivamente tomar forma. A tela de cinema, no que tange a sua transparência, abre uma vista da realidade, ao mesmo tempo em que sua opacidade, seu incontornável caráter de superfície mediadora, cria uma distância segura para a observação. O jogo de observação proposto pelo cinema (mas também pela televisão e depois pelo computador) já indica simultaneamente um recolhimento e uma expansão da individualidade, a nascente comunicação massiva da virada do século XIX para o século XX abre duas frentes, uma que vai buscar na universalidade da imagem um modo de ligar comunidades até então separadas pela barreira da língua e da tradição, corrente que vai desembocar no entretenimento e no nascimento de uma cultura *pop*/midiática transnacional e outra que permite, retomando Benjamin, tornar a experiência individual o caminho para o universal, que contemporaneamente pode ser lida no movimento de criação de identidades a partir dos produtos culturais. A própria noção de criação de identidades – tornada explícita e expandida nos *sites* de

¹⁸ Não devemos, contudo, atribuir demasiada importância à sala de cinema, especialmente na contemporaneidade, onde elas há muito deixaram de ser o local único (e talvez até prioritário) para o consumo de filmes. Há também o perigo de incorporar o modo de fruição dos filmes na sala de cinema ao dispositivo do cinema, como bem ressalta Aumont. (2004a, p. 60-61).

relacionamento e nas comunidades virtuais – é tributária da perda dos grandes referenciais coletivos que torna a construção de identidades um projeto de vida a ser levado a cabo.

Nesse ponto, pode-se retomar a figura do *flâneur* como um bastião de resistência do individualismo e também como uma resposta ao ideário da ética protestante. A *flanerie* resgataria o valor criativo do ócio e habilitaria o homem a um estado perceptivo ótimo no qual ele poderia verdadeiramente captar as nuances, sutilezas e peculiaridades da modernidade. A ociosidade do *flâneur* contém também um potencial revolucionário sutil que pode ser exprimido individualmente como um protesto silencioso e solitário contra a divisão do trabalho. Sua resistência sutil torna-se também um modo de conservar a singularidade do indivíduo e nisso ele diferencia-se do *badaud* (o basbaque), aquele que se deixa perder nas distrações embriagantes do espetáculo de cores, sons e mercadorias do mundo moderno. No *badaud* opera-se a desindividualização do homem, sua transmutação em ser-da-multidão.

Para Benjamin, o viver na multidão precisava de uma atitude reflexiva, somente mantendo o senso de individualidade forte o vagar na multidão torna-se proveitoso, esse seria o caso de Charles Dickens cuja confessa admiração pelo caminhar no emaranhado e labiríntico percurso das ruas de Londres fornecia o material para seus romances. Dickens teria a chave da rua, que o permitiria abrir as portas da realidade moderna. Misturar-se à mente coletiva mantendo seu senso de individualidade é a tarefa hercúlea que se apresenta, pois envolve o deixar-se perder em evanescências e gestos efêmeros sem que isso implique uma ebriedade passiva. A admiração de Benjamin por Dickens passa por sua capacidade de superar o perigo que assalta o homem moderno, o perigo de tornar-se, para usar a expressão de Aumont (2004b), um ser-de-espectador anônimo e coletivo. A eletricidade da multidão que fascinava Baudelaire também fez da rua a morada do *flâneur*, para o qual estar fora de casa é sentir-se em casa por toda a parte. Ele deve, entretanto, permanecer oculto e individuado para não se deixar envolver pelo véu que é a massa, o alucinógeno para o solitário cujos traços crônicos começam a imprimir-se no tecido da cidade.

Não é difícil ver na figura do *badaud* uma antecipação das atitudes passivas dos indivíduos nas sociedades massivas. Benjamin parece presenciar o nascimento do entretenimento como forma de agenciamento do sujeito, a relação de

encantamento com os *reclames* e com as mercadorias evidencia a atitude imersiva que se tornará típica do consumo dos produtos culturais na contemporaneidade. Do mesmo modo, o *flâneur* antecipa os movimentos contrários a homogeneização que tomam forma, hoje em dia, como resistência a globalização cultural. Todavia, se a resistência do *flâneur* evidencia a proteção da individualidade frente a massificação, contemporaneamente, parece que toda resistência apóia-se não mais no sujeito pensante e ativo (outra vítima colateral da pós-modernidade) e sim agarra-se em um imaginário coletivo de cunho local¹⁹. Realiza-se, neste movimento de transição, aquilo que Adorno (1995) chamava de falsa identidade entre a sociedade e o sujeito, um processo pelo qual os indivíduos tornam-se meras encruzilhadas das tendências do universal. Esse movimento de aproximação retém, ainda segundo Adorno, uma função dialética; ele revela o caráter ficcional da autonomia do sujeito incluída na concepção moderna de individualidade (nesse sentido ele desmascara mais uma ilusão do iluminismo), mas nesse revelar promove uma duvidosa harmonia entre o universal e o particular²⁰. Esta harmonia, patente nos modos de interação com os produtos culturais propostos pelo entretenimento, vai habilitar também o cinema a ser um ponto de encontro dos imaginários. O cinema, portanto, evidencia a criação deste *locus* de encontro entre o imaginário social e os imaginários individuais.

2.4 O cinema e o olhar moderno

A tentativa de captar os elementos evanescentes do mundo moderno pode

¹⁹ Márcio Selligmann-Silva destaca o aspecto sobre-determinado e desigual da relação entre o regionalismo e a globalização hoje em dia. “O fundamento do culturalismo exacerbado é uma resposta às tendências diluidoras da globalização; assim como esta se estrutura para quebrar barreiras que impediam a circulação do capital. O perverso dessa lógica de sobre-determinação é que há uma desigualdade de forças entre os dois polos: a tendência homogeneizadora consegue desviar para si as forças do fundamentalismo cultural. A pluralidade de culturas é traduzida em termos de pluralidade de produtos, vale dizer, de imagens, que podem ser comercializadas: através do turismo, de revistas, de jornais, canais de televisão voltados para a indústria do exotismo, etc.” (SELIGMANN-SILVA, 2008, p. 205).

²⁰ Luhmann (2005) atualiza essa relação entre universal e particular a partir da lógica do entretenimento. O engajamento nas narrativas do entretenimento seria possível graças a um processo de identificação do observador (a audiência) com o destino dos personagens (nos filmes e programas televisivos) a partir da apresentação de singulares histórias de vida que sempre buscam uma universalidade de modo a possibilitar uma auto-inserção do espectador no mundo representado.

ser compreendida, por exemplo, a partir do constante desejo por captar o movimento que dará origem a uma série de instrumentos ópticos no século XIX. Segundo Crary (1992), o surgimento desses instrumentos, longe de se referir exclusivamente a uma cronologia do desenvolvimento tecnológico que vai desembocar no cinema, deixa ver como se operaram mudanças nas relações de observação, mudanças que atravessam os discursos filosóficos e artísticos. O observador do século XIX, pego no meio dessa mudança, teve que conviver dentro de espaços urbanos disjuntivos e desfamiliarizados, com novos fluxos perceptivos oriundos de manifestações que exigiam cada vez mais da sua visão, fossem exigências associadas aos ritmos fabris que animavam os trens, os telégrafos e a produção industrial massiva ou à crescente circulação de signos visuais.

A riqueza da análise de Crary consiste em repensar a história da representação visual por aparelhos, de posicioná-la não mais como o desenvolvimento contínuo de técnicas de produção de ilusão de real e sim como resposta às novas valorizações da experiência visual como um todo, que a partir do século XIX, recebe uma mobilidade e uma mutabilidade sem precedentes. Nos instrumentos óticos das primeiras décadas do século XIX que logo viraram coqueluche, como o estereoscópio e o fenacístoscópio, poder-se-ia ler essa mudança no *status* do observador e desta forma “certas formas de registro visual usualmente acriticamente categorizadas como 'realismo' são, de fato, ligadas a teorias da visão *inverídicas* que efetivamente aniquilam o mundo real”. (CRARY, 1992, p. 14, tradução nossa).²¹

O estereoscópio, durante as primeiras décadas do século XIX, tornou-se um objeto de grande apelo popular em uma era pré-cinema. Segundo Crary (1992) este instrumento refletia tanto o anseio por novas possibilidades de representação que pudessem superar a imobilidade da fotografia como o desejo por um novo modo de fruição das imagens. Mais do que um modo de representação do mundo (uma vez que ele usava fotografias para seu funcionamento), o estereoscópio era um instrumento que tentava potencializar os efeitos do olhar, um fruto do isolamento da visão como sentido. Aos explorar as novas possibilidades do visível, o estereoscópio propunha uma imersão na própria imagem e na própria ilusão. Não é a ilusão de

²¹ “Thus, certain forms of visual experience usually uncritically categorized as 'realism' are, in fact, bound up in *non-veridical* theories of vision that effectively annihilate a real world.”

representação “realista” o atrativo – Crary destaca como era precária a capacidade ilusória do aparelho, mesmo em comparação com a lanterna mágica – mas a possibilidade de explorar novas potencialidades da visão como sentido.

Em Aumont (2004b), estas novas possibilidades da visão indicam uma remodelação do imaginário que passa pela mobilização de um olhar que acompanha o movimento das máquinas modernas, especialmente o trem de ferro. Nele, anuncia-se a substituição do movimento circular do olho pelo movimento longitudinal, o viajante móvel apreende a olhar para uma paisagem que se descortina enquanto ele mesmo fica passivo e imóvel. Analogamente, a imersão na imagem dá-se via os grandes panoramas e suas imensas imagens na qual o olhar se afoga, criando assim um *trompe l'œil* a mais. “No início do século XIX, o centro de gravidade se deslocou, do objeto ou da cena pintados ao olhar sobre eles, depois ao portador desse olhar, o espectador, às vezes redobrado materialmente em seu olhar.” (AUMONT, 2004b, p. 60).

O foco no olhar e no espectador vai criar um novo modo de fruição das imagens. O estereoscópio, por exemplo, era um instrumento literalmente obscuro²², ele tenta superar o relacionamento cênico entre o observador e o objeto que era intrínseco à conjunção teatral da câmera escura abolindo a distância entre o olho e a imagem. Para Crary, essa ausência de mediação do aparelho é a expressão mais pura do desejo identificado por Benjamin, o desejo de tomar posse do objeto através da aproximação da imagem técnica. Deste modo, o fascínio com as novas possibilidades de observação abertas pela reprodução técnica do mundo vai impulsionar inventores a desenvolver aparelhos em ritmo acelerado, muitos dos quais desapareceriam depois da invenção do cinematógrafo.

A técnica moderna anda rápido demais para que a arte a acompanhe, para Benjamin, essa velocidade cria um descompasso entre o passo lento da experimentação artística – que até o século XIX era suficiente para acompanhar um ainda mais lento desenvolvimento da técnica nas produções artesanais – e a imposição de velocidade das sucessões de técnicas modernas. Se a arte do século XIX não conseguia acompanhar o passo rápido da tecnologia, o cinema tornou-se epítome dessa junção entre velocidade da técnica e arte, como nenhuma outra

²² Por essa razão, Crary não vê como simples coincidência a associação do estereoscópio com as imagens pornográficas e eróticas.

forma de expressão, ele soube incorporar rapidamente os avanços técnicos e integrá-los na sua estrutura. Mais do que isso, no cinema a incorporação das novas técnicas caminha com a arcaização das antigas; em pouco mais de 30 anos o som foi introduzido e condenou os filmes mudos a serem uma espécie de curiosidade histórica, o mesmo aconteceu com a cor, ao tornar-se paradigmática ela tornou o registro em preto e branco uma escolha estética. Neste ponto, o cinema é absolutamente moderno, ele resiste ao classicismo e trabalha apagando seus próprios traços, a cada evolução um bloco de inovações apresenta-se como radicalmente novo.

O cinema, deve-se destacar também, é fruto da vulgarização e apropriação de temas que até então eram exclusivos da arte. Benjamin percebe esse movimento, em uma era pré-cinematográfica, na publicidade emergente do século XIX que vai incorporar modos de apresentação e cenas típicas da pintura, especialmente no que tange ao obscuro. As representações vulgares, as cores berrantes e outras combinações desarmônicas que não encontravam respaldo na crítica de arte vão achar abrigo seguro nos reclames e nos cartazes que cobriam as paredes das passagens. O cinema, em seu surgimento, entra nessa espécie de lugar maldito entre a arte e o comércio, ele será irmanado às exposições universais, ao *reclame* e aos cartazes que surgem e desaparecem várias vezes ao dia. O encantamento que cerca os primeiros anos da representação cinematográfica, deste modo, vem sempre acompanhado de uma crítica à alienação da sociedade. Em uma nascente sociedade massiva, o cinema vai ter de lutar por um lugar no rol das artes. Para Aumont (2008), o cinema propriamente dito só ira se formar afastando-se de seu caráter superficial de atração de feira que lhe barrava o acesso à arte, vão ser necessários trinta anos para que ocorra a passagem de uma técnica a uma arte que nasce imediata e inteiramente moderna.

No final do século XIX, o crescente otimismo com o progresso científico e o maravilhamento perante as possibilidades criativas abertas pela ciência moderna deu às inovações visuais um brilho de espetáculo; direcionadas ao espetacular elas concorrem entre si pela atenção dos espectadores. Na Exposição Universal de Paris de 1900, o cinema, como afirma Costa (1995), era ainda mero coadjuvante em meio a outras atrações mais populares como os dioramas e os panoramas. Entre as diversas atrações que disputavam espaço e atenção, algumas há muito esquecidas como o mareorama, o denominador comum era a busca por maravilhar o

espectador. Preso a esse circuito, o cinema vive em sua primeira década como cinema de atrações, um cinema ainda confiante em sua capacidade quase mágica de apenas mostrar as coisas. O despudor e o exibicionismo presentes nessa primeira década desafiam inclusive o que agora se tornou uma regra basilar, não olhar para a câmera.

O poder fantástico do cinema de abrir novos mundos apenas exibindo-os, entretanto, lentamente se esgota depois dos primeiros anos. Paulatinamente, vai introduzindo-se a narração, de modo que alguns historiadores fazem um corte para salientar essa introdução, nos primeiros dez anos o cinema de atração coleciona vistas, seja em filmagens meramente documentais – que, de imediato, remetem as obras dos irmãos Lumière – seja em pequenos filmes em que se ensaia a forma narrativa que será dominante – que por sua vez remetem a obra de George Méliès. Nos anos seguintes fortalece-se a estrutura narrativa, aproximando o cinema da forma dominante contemporânea, que, contudo, não abandona completamente o espetáculo. Espetáculo e narração interagem de forma dialética a partir de uma herança do primeiro cinema que nunca será abandonada completamente. Para Comolli (2008), esta herança é sempre revisitada, pois a cada sessão reproduz-se a cena inaugural da invenção do cinema, estão lá todos os elementos: os curiosos, os reclames, as atrações e os bilhetes. Em termos de espetáculo, a grande invenção dos Lumière não foi exatamente um invento, mas uma transposição engenhosa do espetáculo ruidoso da rua para um cenário mais adequado, escuro e confortável, pensado de modo a conquistar a atenção volátil dos frequentadores de feira.

O grande mérito do cinema foi exatamente superar seu caráter de atração de feira através da conquista do espectador pela narração. O cinema narrativo, segundo Costa (1995), torna-se dominante já em 1913 e com ele abre-se a possibilidade de equacionar imaginário e ficção. O estabelecimento de um conjunto de diretrizes tais quais a articulação de planos concatenada de modo a criar uma montagem invisível e a proibição dos atores de olhar para o espectador que disfarça as marcas da enunciação dão ao filme uma homogeneidade e criam um mundo autorreferente. Comolli (2008), por sua vez, destaca como a conquista da atenção passa também pela subtração fotográfica, o quadro fílmico, antes de mostrar, subtrai do espectador uma parte do visível criando assim uma nova dicotomia.

acelerações, seus pontos de vista múltiplos e efêmeros, seus exageros, suas sobrevalorizações; e de outro, pela fotografia: escritura, isto é medida (da quantidade de luz, do tempo de exposição, do enquadramento da objetiva) e relativa presença dos princípios de exclusão. (COMOLLI, 2008, p. 137).

Estas diretrizes ajudam a conformar o espaço intermédio do filme, meio caminho entre ficção e realidade no qual se projetam várias concepções imaginárias. O dispositivo cinematográfico parece ficcionalizar toda vez que entra em ação graças a sua tendência narrativizante que abarca até mesmo os registros de pretensão não-ficcional. Essa tendência, consolidada ao longo da história do cinema, projeta no espectador uma expectativa narrativa que demanda concatenações e relações causais típicas dos produtos ficcionais. Será, portanto, através da narrativa que a *mimesis* cinematográfica equipa-se como nenhuma outra para tornar manifestas certas concepções imaginárias latentes. Conclui-se, deste modo, que a relação que a arte cinematográfica tem com o real não é de verificação, ela não é exatamente uma descoberta, mas constituição de uma nova realidade através da narração.

3 RELAÇÕES ENTRE CINEMA E IMAGINÁRIO

3.1 Aproximações entre cinema e imaginário

O cinema possui algumas características peculiares que o permitem considerá-lo especificamente rico para a análise dos imaginários contemporâneos. A primeira evidência da excepcionalidade do cinema com modo de expressão propício para a análise do imaginário manifesto está em sua relação com os processos imaginativos e fantasiosos, sua potencialidade para compor representações que permitem materializar de modo mais delimitado e coerente o conteúdo difuso de outras manifestações imaginárias como o sonho, o delírio e a imaginação. A riqueza perceptiva dos materiais fílmicos abre possibilidades sem par para a construção de realidades paralelas que conseguem conservar autenticidade e coesão suficiente para abrigar as projeções imaginárias e, ainda assim, não ser inundada por elas.

Esta peculiar relação entre o cinema e os processos imaginários abre caminho para desenharmos mais uma característica singular do cinema no que tange a seu diálogo com o imaginário. Tal qual a literatura, o cinema pode criar mundos e realidades sem fim, mas diferentemente desta, ele projeta e dá uma forma a esses mundos com imagens, sons e movimentos. Nesse movimento de projeção, o cinema mostra sua excepcionalidade, seu flerte com a imediação cria representações que escapam do confinamento do fictício para viver em uma espécie de zona indistinta. Essa possibilidade de jogar com o real torna a representação cinematográfica especialmente equipada para propor uma narrativa imaginária com pretensões de verdade. Esta tendência a veracidade da narrativa cinematográfica pode ser observada quando recuperamos a distinção entre sujeito e objeto cinematográfico. Convencionalmente, estabeleceu-se um limite para a objetividade cinematográfica e este limite é dado pela personagem. Deste modo, há uma interação contínua entre o que a câmera vê (objetivo) e aquilo que a personagem vê (subjetivo). Porém, por mais complexas e antagônicas que sejam as imagens surgidas neste embate, há sempre um encaminhamento a identidade, ao

estabelecimento de uma verdade que deve surgir do combate entre as instâncias enunciativas²³.

A verdade aventada pela narrativa cinematográfica torna-se ainda mais coercitiva se considerarmos como os processos narrativos fornecem ferramentas para o ser humano compreender sua existência temporal. Para Ricoeur (1994), o conceito abstrato de tempo só adquire uma dimensão humana na medida em que é articulado na modalidade narrativa. Do mesmo modo, a narrativa só vai atingir seu pleno significado quando tomada como uma condição essencial para articular a existência temporal humana. O cinema, ao se considerar essa posição, se equipara como nenhuma outra forma para apresentar uma narrativa significativa com progressão temporal devido a sua dupla dimensão.

O filme, e nisso ele não se difere de outras modalidades narrativas, permite uma experiência temporal diversa da vivência, com suas elipses, *flash backs* e *flash forwards* ele organiza os acontecimentos de modo a fazer emergir um significado, muitas vezes insistindo na relação causal entre eles. A especificidade das narrativas temporais do cinema, entretanto, está em outro polo, o cinema estrutura-se de modo que a fruição da narrativa dê-se de modo a fazer coincidir a duração da ação com a duração da sua recepção, apagando aquilo que Machado (2007) chama de “anterioridade do fato narrado”. De acordo com Comolli (2008), a projeção cinematográfica presentifica os acontecimentos de modo que o espectador sempre sinta a inscrição cinematográfica como presente em relação a sua própria vivência.

Opera-se, no cinema, a presentificação da narração, os acontecimentos sucedem-se enquanto o espectador os acompanha, minando assim a figura do narrador tal qual o conhecemos na literatura. Esse é mais um elemento que colabora para a naturalização da projeção cinematográfica, ela pode apagar a presença mediadora do narrador e deixar aparentemente o espectador diante do acontecimento em si. Nesse ponto, nada se aproximaria tanto da realidade como o plano sequência, pois nele abre-se mão da ubiquidade da câmera que tudo pode ver em função de uma subjetividade, a imagem projetada busca a coincidência com a

²³ Deleuze (1997) ressalta a identidade $Eu=Eu$ saída deste embate. “Esta identidade passa por muitas tribulações que representam precisamente o falso (confusão de duas personagens vistas, por exemplo, em Hitchcock, ou na confusão no que a personagem vê, por exemplo em Ford), mas acaba se afirmando por si mesma ao construir a Verdade, ainda que a personagem deva morrer por isso.” (p.180).

visão humana, ressaltando o caráter único e subjetivo do acontecimento para cada pessoa que vê, já que “não é concebível 'ver e ouvir' a realidade no seu acontecer sucessivo *senão de um único ângulo visual de cada vez*: e este ângulo visual é sempre de um sujeito que vê e ouve.” (PASOLINI, 1982, p. 193). Está subjacente na noção de acontecer de Pasolini a tarefa do cinema de reconstituição do presente e nenhuma forma de apresentação está mais apta que a do plano sequência e sua ausência de corte. Enquanto acontece na forma do plano sequência, a imagem cinematográfica resiste a significação, ela reproduz, nos termos de Pasolini, a linguagem da realidade desenrolando-se como sucessão de acontecimentos vistos de um único ponto de vista.

A prisão do ponto de vista humaniza e naturaliza a projeção cinematográfica e é por isso que alguns defensores do realismo, como Bazin e Kracauer, preferem uma montagem que não se mostra tanto, afinal como também afirma Pasolini, a montagem atua de modo retrospectivo sobre os acontecimentos, ela os organiza e dá sentido. Mantendo o paralelo entre vivência e filme, a montagem seria como a morte, pois esta “*realiza uma montagem fulminante da nossa vida*: ou seja escolhe os seus momentos verdadeiramente significativos (...) fazendo do nosso presente infinito, instável e incerto, e por isso não descritível linguisticamente, um passado claro, estável e certo [.]” (PASOLINI, 1982, p. 196).

A construção imaginária da realidade no cinema, entretanto, pode-se dar mesmo quando o cinema não abre mão de sua ubiquidade ou, nos termos de Bernadet, do “ponto de vista de Deus”. Mais uma vez, esse recurso só se torna possível graças à diluição da presença do narrador que cria uma pretensa transparência, a câmera mostra, mas não se deixa ver, dando a impressão que nada se interpõe entre o espectador e a estória narrada “o que possibilita sustentar a impressão de que cinema é como a vida, que se possa comentar, não os filmes propriamente ditos, mas as situações e os personagens como se fossem acontecimentos e pessoas reais.” (BERNADET, 1980, p. 23). Para Bernadet, é a partir do clamor de transparência da representação cinematográfica que se pode compreender certo temor que cerca os erros de continuidade, pois eles denunciam o caráter artificial e descontínuo daquilo que imaginariamente é apresentado como homogêneo e uno.

Troca-se, deste modo, a perspectiva subjetiva e restrita herdada da narração literária pela ideia de panorama, de vista para o mundo. Essa troca, ainda que em

menor grau, já se desenhava na literatura realista do século XIX e no seu apelo descritivo pelos menores pormenores que, segundo Oscar Wilde, marca o abandono da criação pela imitação. O realismo, segundo o escritor inglês, falha justamente por pretender replicar sem imaginar, ao dar preferência ao empírico em busca da realidade, os escritores realistas esquecem que a realidade não é dada *a priori* e “as coisas só existem porque *nós* a vemos; e *aquilo* que vemos, *como* vemos, depende das Artes que influem sobre nós.” (WILDE, 1992, p. 51). A provocação de Wilde culmina na sua famosa inversão, para ele é a vida que imita a arte, e não vice-versa.

Lukács (1965) também não deixa de perceber na literatura naturalista uma preferência pela descrição que passa de ferramenta do trabalho criativo para princípio fundamental da composição. A preferência pela descrição torna-se mais evidente quando contrapostas duas formas de registro, englobadas sob as ações-chaves “narrar” e “descrever”. A primeira privilegia a interferência do narrador, a orientação pela distinção e ordenação, a segunda, por sua vez, tende a nivelar todas as coisas. A corrente naturalista, ao preferir a descrição, abandona a presença marcada do narrador, contentando-se em tornar presentes todas as coisas, valoriza-se o acontecimento na medida em que ele pode ser “visto”, criando assim uma espécie de “presença” espacial que retira o componente praxiológico das coisas, que se tornam meras naturezas mortas. Para Lukács, as coisas só podem adquirir um significado quando ligadas a uma valorização e hierarquização das mesmas através dos critérios dados pelo autor. Desvaloriza-se, na descrição, a própria arte de contar, ao preferir uma suposta objetividade o homem se apaga enquanto ser que confere significação ao mundo. O afã de tudo mostrar manifesto na literatura naturalista revela-se também como uma tentativa canhestra de transpor para a escrita os preceitos de objetividade e transparência da ciência moderna. No mundo científico, a imaginação torna-se o oposto da realidade.

Nesse ponto, podemos tentar fazer uma distinção entre a *poiesis* da atividade imaginativa e a produção de imagens fixadas. A imaginação, a partir do suporte dado

pelo imaginário, permite a criação de representações²⁴ quando estamos distantes dos objetos. São essas representações que vão, inclusive, tornar operáveis nossas identificações, mas no movimento de transpor esses objetos imaginários criados na mente para representações imagéticas fixadas deixamos de lado a maior parte do que eles têm de individuados (ou seja, exclusivos) e, simultaneamente, abandonamos nossos universais, no sentido kantiano do termo. Na representação *in concreto* (seja pictórica, fotográfica e mesmo digital) a imaginação, deste modo, cede espaço para a convenção. Podemos também ler essa passagem em termos peircianos, como o momento em que se opera a tradução dos nossos signos-pensamentos para legi-signos, destacando assim a decrescência no grau de indeterminabilidade e singularidade.

No momento em que nossa visão de mundo deixa-se ver como representação, destaca-se dela o seu componente intrinsecamente individual. O verbo destacar, nesse caso, aponta para duas acepções, tanto pode iluminar o que tem de individual nossa visão de mundo, como pode aproximar nossa representação da *doxa* a partir das demandas do verossímil. No primeiro caso, destaca-se a opacidade que ajuda a quebrar o conceito de uma realidade una e homogênea ao exibir o componente subjetivo e criativo envolvido na criação de mundos. Nesse ponto a *mímesis* artística afasta-se de seu caráter imitativo para criar um mundo duplicado em que as coisas adquirem pesos e tamanhos diferentes. Esse movimento de estranhamento do mundo pode ser percebido especificamente na pintura modernista e sua tendência ao abstrato e também na obra de Kafka.

Modesto Carone (2008) busca palavras do próprio escritor para fazer essa aproximação a partir do relato de uma anedota. Ao observar os quadros cubistas de Picasso, Kafka rebate a afirmação de seu amigo Jenouch sobre a representação deformada do cubismo e afirma que o pintor não deformava os objetos do mundo, apenas registrava as deformidades que não penetraram na nossa consciência. Kafka também parece seguir na mesma direção em muitas de suas obras, o mundo

²⁴ O termo imagem é claramente evitado aqui pois é discutível a natureza das representações criadas na nossa mente. Peirce é um dos que advoga a inexistência de algo como uma imagem mental, para ele nossas representações mentais incluem a afetividade, a memória e, especialmente, nossos próprios signos de associação. "O máximo que se pode dizer é que, quando vemos, somos colocados numa condição no qual somos capazes de obter uma quantidade bastante grande e talvez infinitamente grande de conhecimento sobre as qualidades visíveis dos objetos." (PEIRCE, 2000, p. 280).

no qual transitam os personagens kafkianos, para parafrasear Benjamin, parece que ainda não está totalmente formado, sempre se desdobra em algo mais, suspendendo, desse modo, nossa identificação entre o mundo formulado da ficção e o mundo fora do texto. O movimento de estranhamento passa também pelo homem que não se reconhece nos gestos dos personagens que nos parecem sempre exagerados e desproporcionais. Em vários de seus contos e novelas, o incidente mais prosaico é recebido com um gesto violento e aparentemente desproporcional, do mesmo modo que as ações mais dramáticas são recebidas com indiferença. Se existe alguma ordem no cosmo de Kafka, esta é vedada aos personagens, muitas vezes eles apenas parecem cumprir desígnios de um destino já estabelecido, de uma força incontornável. Ao resistir constantemente ao significado, fica em dúvida também transparência do gesto, ou no caso de Kafka, sua incontornável opacidade. Para Benjamin, Kafka vai antecipar a era da alienação do homem de si mesmo e das relações mediatizadas ao infinito. Carone, por sua vez, vê nessa opacidade a construção de um realismo *sui generis* em conformidade com a sociedade contemporânea. Na análise do conto “A galeria”, uma curta narrativa de uma apresentação circense, o tradutor do escritor tcheco vê um paralelo com as sociedades massivas nas quais a aparência do espetáculo recobre a ação que se descortina e a realidade criada pelo público deforma o mundo.

se o leitor é capaz de vislumbrar, no mundo do circo, um símile do próprio mundo em que vive, então a realidade “propriamente dita” do primeiro parágrafo, em comparação com a realidade “aparente” do segundo, expõe sibilinamente a ferida da alienação contemporânea, vincada pelo atropelo e crueldade que ou não são captados pelo público (pois é dele o ponto de vista de tudo) ou então se veem despachados como um artifício que nada tem a ver com a verdade e que por isso mesmo invoca, aqui, o modo subjuntivo da irrealidade. (CARONE, 2008, p. 201).

A resistência a transparência de Kafka, em alguma medida, pode ser encaixada em um movimento mais amplo de contestação da ideia de visão total pretendida pela ciência e também pela história moderna que no afã de iluminar todo o mundo expõe os seus próprios métodos de fabricação. Para Vattimo (1992), a pretensão de transparência do mundo foi apagada por uma espécie de efeito não previsto da concepção moderna e unitarista da história que pôde manifestar-se com o advento da sociedade da comunicação. Desse modo, os meios de comunicação, malgrado os esforços dos centros irradiadores do poder, foram determinantes no

processo de dissolução dos pontos de vistas centrais que já haviam sido atacados por Nietzsche, Marx e Benjamin de diferentes modos. A midiatização do mundo, com sua exigência de tudo tornar um objeto de comunicação, acabou por tornar visíveis várias subculturas e suas próprias visões de mundo, de modo que a libertação de muitas *Weltanschauungen*, ironicamente tornada possível pelos *mass media*, desmentiu precisamente seu ideal subjacente de uma sociedade transparente. Quanto mais tentáculos desenvolve a sociedade da comunicação, mais narrativas do mundo são possibilitadas afetando inclusive o nosso senso de realidade que se torna para nós “o resultado do cruzamento, da 'contaminação' (no sentido latino) das múltiplas imagens, interpretações, reconstruções que, em concorrências entre si ou, seja como for, sem qualquer coordenação central, os *media* distribuem.” (VATTIMO, 1992, p. 13).

A representação imagética do mundo feita a partir de aparelhos, malgrado esse abalado senso de realidade, pode ainda pretender alguma transparência e abertura para o real, pois, como afirma de novo Vattimo (1992), devido a uma lógica perversa o “mundo dos objetos medidos e manipulados pela ciência técnica (o mundo do real, segundo a metafísica) tornou-se o mundo das mercadorias, das imagens, o mundo fantasmagórico dos *mass media*.” (VATTIMO, 1992, p. 14). Nesse contexto, a transparência da imagem técnica abre espaço para a representação dos produtos da imaginação tal qual eles supostamente seriam no mundo “real”. Entretanto, se o mundo “real” é mesmo formado por coleções de imagens técnicas, essas representações não remetem a um suposto mundo “real” formado por objetos “reais”, seu diálogo se dá com outras imagens.

Feita essa consideração, podemos retomar a segunda acepção de destacar, aquela que prefere a transparência. Destacar, nesse sentido, abre espaço para introduzirmos o conceito de imaginário, pois ao preferir a transparência compartilha-se menos suas próprias imagens (ou visões de mundo) e mais imagens-signos que vão permitir um encontro de muitos a partir da imaginação de um (ou poucos). O encontro entre visões de mundo, desse modo, só é possível a partir das concepções imaginárias compartilhadas, uma vez que não há, efetivamente, um único e não disputado “mundo real”. Os imaginários, por sua vez, comunicam-se por terem as características da *doxa* em ambas as suas acepções, são opiniões naquilo que elas comportam de potencial criativo (e também de ilusório) e são célebres e reconhecem-se mutuamente devido a uma série de convenções compartilhadas.

Essas convenções, por sua vez, já não se originam das narrativas centrais e fundantes da modernidade, pois estas, como atesta Lyotard, foram desacreditadas e desmascaradas como fabulares. O momento pós-moderno, por outro lado, incorpora o fabular na sua construção de real e realidade, implica ainda na construção da imagem do mundo por diversas imagens.

Na modernidade, o mundo como totalidade, como destaca Heidegger, se constitui em imagens, e vão ser as imagens construídas e verificadas pelas ciências que instauram aquilo que Baudrillard (1998) vai chamar de critérios de visibilidade, a mensuração das coisas em termos de provas visíveis. São estas imagens mensuráveis que vão criar, deste modo, o padrão de realidade objetivo que, entretanto, será devidamente desmascarado pelas ciências humanas. O ideal de autotransparência, desta maneira, é ele mesmo histórico, limitado e até mesmo ideológico, de modo que a nossa sociedade, a sociedade das ciências humanas e da comunicação generalizada, não avança para autotransparência, mas dirige-se (para recapitular a expressão nietzschiana) para a fabulação do mundo. “As imagens do mundo que nos são fornecidas pelos *media* e pelas ciências humanas, embora em planos diferentes, constituem a própria objetividade do mundo, e não apenas interpretações diferentes de uma 'realidade' de algum modo 'dada'.” (VATTIMO, 1992, p. 32).

A descoberta do componente imaginário em todos os discursos e narrativas tem também um efeito colateral. A propalada perda de credibilidade dos esquemas escatológicos gerou um estranho efeito de irrealidade ao denunciar o caráter fabricado das ciências, das instituições e de todo o conjunto de valores que determinou em grande parte o modo de ser da modernidade. Por outro lado, a emergência dos relatos de pretensão não-ficcional, sejam autobiografias, *blogs*, documentários, vídeos amadores e a chamada literatura de testemunho aponta também para uma confusão entre o fictício e o não-fictício que abre caminho para repensar as relações com o imaginário. Navega-se em águas turbulentas porque uma das características marcantes do imaginário é sua condição ambígua de experiência evidente que escapa, em grande parte, à determinação. O texto ficcional, tomado em sentido lato, poderia assim projetar um imaginário, dar-lhe alguma forma a partir das possibilidades criativas do fictício. Hoje em dia, porém, somos forçados a reconhecer que já não se pode restringir o uso do fictício para as representações e os textos e, com isso, ilumina-se ainda mais a importância do

suporte fantasioso e imaginário de toda a vida cotidiana.

As representações, de toda a forma, talvez ainda sejam o modo mais profícuo de se apreender o imaginário manifesto, embora as novas relações de ficcionalidade problematizem um pouco o jogo do imaginário com o fictício. A questão se complica um pouco mais se considerarmos o quão mediada pela imagem e pela narrativa tornou-se a experiência de vida. Vários autores alertam para o caráter fabricado e artificial da experiência de vida, seja pela espetacularização do mundo, pela inflação das imagens e até pelo desaparecimento do ficcional como tal. Se, por um lado, estas novas relações de ficcionalidade podem iluminar o aspecto imaginário da própria realidade, por outro, nos meios audiovisuais em especial, este jogo não apenas pode criar realidades nas quais se projeta um imaginário, como essas realidades muitas vezes disfarçam ou mesmo negam completamente tanto seu caráter ficcional como seu componente imaginativo.

O caminho trilhado aqui procura não endossar os clamores de não-ficcionalidade, mas concentrar-se nas possibilidades criativas do ficcional, seja na projeção de imaginários seja como modo de compreender a própria realidade, resgatando a função de diálogo com o real das ficções “não na fuga da realidade, mas no regresso, na forma de ficção do Real que teve de ser excluído para que o sujeito pudesse ter acesso à realidade consistente.” (ŽIŽEK, 2008, p. 41). Com Iser (1990) sabemos também que a ficcionalização é um ato de ultrapassagem (*overstepping*) na qual a realidade ultrapassada não é deixada para trás, mas continua presente dando a ficção uma dualidade que pode ser explorada para diversos propósitos. As ficções, deste modo, não podem ser posicionadas nem como o lado irreal da realidade e, muito menos, como o oposto da realidade, elas provêm condições para a fabricação de mundos cuja realidade não deve ser posta em dúvida. Essa posição considera tanto o caráter fabricado e a importância da fantasia para toda a experiência da realidade, como habilita o cinema como instância privilegiada para a projeção dos imaginários e para uma reflexão da vida para além da tela

Depois dessa digressão inicial sobre as relações entre ficcionalidade, transparência, opacidade e os imaginários podemos tentar definir uma terceira característica específica da relação entre o cinema ficcional e imaginário. Antes de defini-la, entretanto, devemos considerar como as duas características anteriores, a vizinhança das representações cinematográficas com os processos fantasiosos e a

excepcionalidade do cinema para compor narrativas audiovisuais que jogam com o real geram uma relação entre mundos diferenciada. O poder do cinema de criar representações que concorrem com a realidade cria simultaneamente uma amarra. No cinema, o produto da imaginação criativa não necessariamente vive em mundo próprio que pode relacionar-se mais ou menos livremente com outros mundos e realidades como o do escritor. “O criador literário, num certo sentido, faz a mesma coisa que a criança que brinca: leva a sério seu mundo de fantasia, mas separa-o nitidamente da realidade.” (AUGÉ, 1998, p. 56). No cinema, essa separação de mundos talvez não seja tão evidente e a liberdade criativa sofre muitas vezes de uma extrema dependência da verossimilhança. Percebe-se, de imediato, duas tendências decorrentes da vocação realista do cinema: criar realidades que parecem não se contentar em ser meramente alusivas e limitar fortemente as regras e limites do mundo formulado pelo verossímil.

Considera-se, aqui, que o cinema consegue fazer um duplo movimento em relação à fantasia, ele permite, como o texto escrito, estender a transgressão de fronteiras do real e irreal, mas diferentemente da literatura, ele também pode problematizar a própria noção de real e de realidade. Segundo Augé (1998) a ficção pode ser a porta de entrada para o encontro de vários imaginários a partir da mediação do autor, porta que só é aberta na medida em que a ficção assuma-se como tal, ou seja, que se disponha a ser um olhar sobre o real que não se confunda com ele e que tenha um autor reconhecido. Ambos os requisitos não são necessariamente atingidos no cinema, que por vezes flerta com o não-ficcional (mais marcadamente nos documentários) e, muitas vezes, apaga a figura do autor, vide a tendência do cinema narrativo em diluir a centralidade da figura do narrador em várias instâncias enunciativas. Desse modo, podemos agora formular a terceira característica específica da relação do cinema como os imaginários, a possibilidade da representação cinematográfica flertar com a imediação pode tornar ainda mais oculta a presença do imaginário que conforma o mundo duplicado.

Especificamente em relação aos processos fantasiosos, deve-se destacar outra especificidade do cinema. Os filmes parecem trazer consigo a promessa de materializar e determinar mais fortemente a fantasia e a imaginação, mas deve ter-se em mente que eles apenas criam outras imagens, eles fixam algo que nasceu difuso e poliforme. A fantasia, aparentemente, torna-se mais determinada quando tornada imagem e parece tornar-se mais real quando transmutada em imagem

técnica em movimento. Por outro lado, quando fixada na imagem ou no filme, ela deixa de ser efetivamente fantasia para tornar-se uma representação imagética dessa fantasia. A representação imagética da fantasia corresponde já a uma tentativa de domá-la e revela nem tanto o conteúdo da mesma, como a projeção de um imaginário que é ele mesmo fruto de um embate entre a imaginação e a razão. A fantasia foge sempre a determinação completa e por isso é ilusório tanto pensar que o cinema pode tornar reais as fantasias quanto denunciar a nossa realidade como fantasiosa.

A identificação das fantasias no cinema comporta também uma peculiaridade; nas obras não-visuais o efeito de reconhecimento e simpatia passa pela produção de imagens mentais (ou representações) daqueles que veem e ouvem. No processo de identificação da história contada com as próprias fabulações nasce uma relação de simpatia que vai atestar o grau de capacidade da ficção de relacionar-se com o imaginário, “poderíamos até dizer que, nesse caso, a singularidade do imaginário liberado pela obra dá a medida da simpatia que ela pode despertar.” (AUGÉ, 1998, p. 104). No caso do cinema, essa relação de simpatia é parcialmente vedada pois somos confrontados diretamente com a fantasia do autor representada imagetivamente. Para Metz (1980) essa oposição fica mais evidente no processo de adaptação das obras literárias para a tela, nesse caso “o leitor do romance nem sempre encontra o *seu* filme, visto que o que ele tinha perante si, com o verdadeiro filme, é agora o fantasma de outrem.” (METZ, 1980, p. 116).

Por fim, a relação dos imaginários com o cinema na contemporaneidade não pode dispensar a importância da chamada cultura *pop* e seu papel de formação na identidade dos sujeitos. As narrativas da cultura do entretenimento fornecem agora ampla base para a formação dos sujeitos, permitindo uma identificação fácil e instantânea, mediada por tipos e estereótipos, apropriados pelos sujeitos de acordo com interesses efêmeros e contingentes. Os filmes, neste contexto, ocupam papel central nos imaginários dos sujeitos, são eles mesmos pontos de contato entre os indivíduos e a cultura. Nesse contexto, destaca-se como exemplar o livro do chileno Alberto Fuguet *Os filmes da minha vida* no qual o autor faz descrever por meio do narrador Beltrán Soler uma vida mediada pelos filmes que marcam momentos decisivos para sua vida e desenvolvimento. Dos filmes também vêm os modelos de comportamento e as referências, deixando ver também como se dá “a modulação de subjetividades em espaços como a América Latina, em que a cultura *pop*, produzida

nos polos hegemônicos do mercado global (...), convive com localismos.” (SERELLE, 2009, p.134). Continuando com Serelle, podemos ver como se tensiona a relação entre as narrativas locais e os produtos de pretensão universalista da cultura do entretenimento, destacando assim o conflito entre o imaginário midiático e a realidade local. Preservando as especificidades, podemos traçar um paralelo dessa tensão contemporânea com os processos de colonização portuguesa e espanhola que configuraram também, em outro momento, uma guerra de imagens. Para Marc Augé (1998), o termo guerra não tem um sentido metafórico, expressa sim um conflito que se estende para a imaginação e para o imaginário. Um dos exemplos mais marcantes deste embate são os processos de colonização e catequização na América, conflito que gerou simultaneamente um sincretismo religioso e uma arte com dupla filiação, pagã e cosmogônica; religiosa e moderna. O resultado da influência espanhola e portuguesa revela assim como há um movimento de aceitação e negação do imaginário europeu que por fim vai ser integrado de acordo com as singularidades de cada lugar. O imaginário, como visto neste exemplo, é fruto de uma negociação nem sempre amigável de várias fontes. Os relatos, as representações visuais, os processos de constituição da subjetividade, todos eles estão envolvidos nesta negociação.

A aproximação entre cinema e imaginário deixou claro como são fundamentais conceituações paralelas que abrangem um espectro amplo. Deste modo, a possibilidade de se compreender o cinema tendo como eixo orientador suas relações com o imaginário pede esclarecimentos diversos que podemos concentrar em quatro grandes conjuntos inter-relacionados de questões. O primeiro compreende às especificidades da representação cinematográfica, marcando posições chave para entender sua relação peculiar com os processos imaginários e fantasiosos. O segundo inclui os limites e possibilidades abertas pelo ficcional no cinema de acordo com o modo de ser da *mímesis* cinematográfica. O terceiro parte deste ponto e projeta esta questão considerando a relação tríplice entre real, fictício e imaginário na contemporaneidade. Por fim, o quarto pesa a centralidade dos filmes na conformação dos imaginários em uma cultura tão marcadamente audiovisual como a nossa. Cada um ou mesmo mais de um destes conjuntos começou a se delimitar quando se tentou mapear as direções abertas pela aproximação proposta.

Ao destacarmos a riqueza perceptiva dos materiais fílmicos, abriu-se caminho para pensar como podem ser coesas e aparentemente autênticas as realidades

paralelas criadas pelas representações cinematográficas, especialmente quando se esforçam para emular o mundo extradiegético. Partindo deste ponto, vem à tona a especificidade das narrativas cinematográficas no que tange a sua potencialidade de narrativizar imaginariamente e exibir em forma de relato aspectos essencialmente não narráveis da vida. A narração cinematográfica, por esse aspecto, apresenta a possibilidade de informar um mundo organizado e coeso que não se contenta em ser meramente alusivo, mas coloca-se como um acesso ao real e a realidade, especialmente na sociedade contemporânea. Se, como afirma Vattimo (1992), as imagens do mundo fornecidas pelos *media* constituem a própria objetividade do mundo, o cinema cumpre sua parte na construção dessa realidade. A possibilidade de acesso ao real e a realidade aventada pela representação cinematográfica alimenta-se também de um flerte com a imediação que pode tornar ainda mais oculta a presença do imaginário na conformação do mundo duplicado. Finalmente, ao se considerar a influência cultural do cinema, ilumina-se a centralidade dos filmes no processo de informação dos imaginários individuais.

3.2 Relações entre cinema e imaginário a partir de Sartre

As várias questões abertas pela primeira aproximação entre cinema e imaginário podem ser mais bem compreendidas se desprendidas do conjunto e analisadas mais detidamente. Com Sartre podemos explorar o grau de consistência da realidade imaginária criada no cinema considerando algumas das relações propostas anteriormente, repensadas, agora, a partir da relação entre os processos imaginativos da consciência e a representação cinematográfica. Nesse trajeto questionaremos primeiro o estatuto dos objetos cinematográficos a partir da sua capacidade de parecer reais comparando-os aos objetos postulados pela consciência imaginante. Seguindo o pensamento de Sartre, será possível ainda problematizar a dialética da ausência e da presença nas representações cinematográficas a partir de um paralelo com os processos de nadição e de ultrapassagem feitos pela consciência. Finalmente, de acordo com o preceito fenomenológico que desloca a atividade imaginativa para a consciência, será possível delinear inicialmente a estrutura de jogo entre imaginário e consciência. As

regras deste jogo vão ajudar a compreender inicialmente como se alcança a concretude e autenticidade das representações cinematográficas a partir do jogo entre imaginário e fictício.

O aspecto fantasmagórico dos objetos cinematográficos remete a um processo compreensivo amplo. Este processo, pensado historicamente, pode ser ligado a atenção dada à fantasmagoria e aos fantasmas no século XIX que antecipou a necessidade de novos conceitos para compreender as diversas manifestações de irrealidade para além das amarras kantianas que tentam delimitar os limites do cognoscível e não comportam indeterminações. O nascimento da fenomenologia, com sua abordagem indireta e lateral aos fenômenos e sua despretensão ao conhecimento puro libera os discursos filosóficos para visitar lugares ambíguos e pouco definíveis como o imaginário. Nesse contexto, um passo importante na descrição do imaginário é dado por Sartre em seu livro *O Imaginário* no qual ele desvincula a imaginação de qualquer parentesco com o conceito de faculdade e, por conseguinte, rompe a associação desta com o sujeito. Segundo o preceito fenomenológico, a imaginação passa a ser ligada a consciência e o imaginário é concebido como uma determinada atividade da consciência. A imaginação não pode ser mais definida como uma dotação, agora é apenas uma ideia. A ideia, por sua vez, subjaz o conceito de relação, ou ainda, é essencialmente uma relação. O imaginário, portanto, será a relação de uma ideia com determinado objeto, ou seja, um modo da consciência.

Sartre está interessado, entre outras coisas, em compreender como se processa o ato de imaginação e como ele atua para suprir as limitações dos processos perceptivos. No pensamento sartriano, o ato de imaginação detém algo de mágico, pois ao tentar fazer uma tradução dos objetos do mundo para a consciência, ele objetiva não só apreendê-los como também tomar posse deles e, por isso, este ato estará sempre marcado por algo de imperioso e infantil e, portanto, será uma forma de recusa da distância e das dificuldades. Esse desejo patente do ato de imaginação parece ser o mesmo identificado por Benjamin nas tecnologias de reprodução técnica e sua obsessão por tornar próximas as coisas distantes cuja expressão ideal seria o cinema, pois ele, aparentemente, exhibe uma realidade depurada de qualquer intervenção, mas que “acaba se revelando artificial, e a visão da realidade imediata não é mais que a visão de uma flor azul no jardim da técnica.” (BENJAMIN, 1995, p. 186). Para Benjamin, as técnicas de reprodução de massa

acabam também por nivelar todas as coisas, retirando delas sua autenticidade e, conseqüentemente, a quintessência de tudo que foi transmitido pela tradição. Assim, ao destacar do domínio da tradição o objeto repetido, a preocupação apaixonada em tornar as coisas mais próximas revela uma necessidade de possuir os objetos de tão perto quanto possível, necessidade que será suprida através da imagem cinematográfica, em si imagem e cópia. Esse desejo, contudo, só poderá ser concretizado através de uma troca em que o ganho de proximidade destrói a aura e a singularidade dos objetos.

A perda da singularidade e propriedade dos objetos aparece também no pensamento de Simmel (1987), não em termos de aura, mas como um efeito colateral da vida da metrópole. Analisando a vida mental da metrópole, ele mostra como a hiperestimulação dos sentidos do tipo metropolitano levaria a um embotamento no poder de discriminar. A uniformização e a perda da aura são descritas em termos do esvaziamento da substância das coisas, niveladas a partir do equivalente monetário de todas elas, e por isso para o *blasé* as coisas aparecem “num tom uniformemente plano e fosco; objeto algum merece preferência sobre outro.” (SIMMEL, 1987, p. 16). Assim, pode-se perceber como o ato imperioso e infantil descrito por Sartre não se restringe à esfera da imaginação e a tentativa de possuir as coisas em sua essência faz parte da condição moderna, em Simmel, e de uma necessidade das sociedades massivas, em Benjamim.

Retomando o paralelo da imagem técnica com a imagem mental, podemos dizer que o cinema tenta superar as limitações inerentes ao processo de criação de objetos da consciência e apresentar o objeto em si. A primeira restrição da consciência é o controle dos objetos postulados como ideias, pois ela aparece para si mesma como criativa, sem postular, contudo, que aquilo criado é um objeto. A segunda restrição da consciência está ligada ao caráter de real dos objetos criados, afinal, a consciência através da ideação – uma das “duas grandes atitudes irredutíveis da consciência” – produzirá inevitavelmente objetos irrealis. A consciência será, então, sempre criativa na medida em que produz no ato de ideação algo que não existe ou que existe em outro lugar, algo que, de qualquer forma, está ausente e precisará, conseqüentemente, ser elaborado de forma diversa (ainda que similar) na consciência para alcançar qualidades perceptíveis. Essas qualidades vão variar no grau de parecença com os objetos reais, desde a ilusão da percepção até a alucinação – que para a consciência continua a ser uma percepção dos objetos reais

apesar de poder ser definida, em parte, como total criação de objetos irreais. (SARTRE, 1996).

Podemos pensar o cinema como um diferente modo de recriação de objetos reais que, todavia, não se apresentam como irreais quando recriados na tela. Essa é uma importante diferença entre os objetos como imagens da consciência e como imagens cinematográficas, pois se em ambos os casos os objetos enquanto imagens são “presentificados” sob um aspecto totalizante, o objeto como imagem da consciência delimita uma falta definida, ele desenha-se no vazio. Ele não tem, portanto, determinação espacial, suas determinações topográficas são incompletas ou estão ausentes totalmente, apesar de ele deter certas características espaciais (falsas localizações) que podem ser denominadas coeficientes de sua profundidade. Por isso, o espaço na imagem da consciência tem um caráter mais qualitativo que quantitativo, os objetos irreais são sempre inteiros, nunca podem ser reduzíveis às suas partes, de fato, eles não tem quaisquer partes, não são sequer individuados²⁵ (SARTRE, 1996). Os objetos representados no cinema, por outro lado, podem surgir como objetos reais dotados de localização topográfica, em que a relativa falta de caráter quantitativo é disfarçada e o caráter qualitativo parece elevar-se até o nível da hipersemelhança. Isto causa uma nova problemática na relação destes objetos com imaginário ao propor novas relações de realidade e irrealidade, suprimindo o componente de “nada” que será central na descrição de Sartre sobre o ato imaginante.

Metz (1980) enxerga o peculiar estatuto dos objetos cinematográficos a partir de uma característica dupla da diegese cinematográfica, deste modo “o filme de ficção representa simultaneamente a negação do significante (uma tentativa para o fazer esquecer) e um certo regime de funcionamento desse significante, bem preciso, aquele que é precisamente requerido para o fazer esquecer.” (p. 46). Metz denomina este processo próprio de negação de significantes no cinema como o estabelecimento de uma presença segundo o modo da denegação, ou seja, uma fantasmagoria. Barthes (1988), por sua vez, chama a imagem cinematográfica de engodo, pois ela nos cativa e nos prende em uma relação quase narcísica que nos faz colar a representação ao objeto representado, fundando a naturalidade (ou

²⁵ Pela mesma razão, em Sartre, eles também não constituem um mundo, pois a ideia de mundo pressupõe objetos individuados e equilíbrio com o meio.

pseudonatureza) da cena filmada. A imagem, ao contrário do Real que não pode ser totalmente integrado ou do Simbólico que não se expressa por si mesmo, apresenta-se como verdadeira, produzindo uma ressonância da verdade.

Cavell (1980) chama a atenção para este caráter ontológico dúbio da imagem fotográfica e do cinema (que muitas vezes nos aparece como a realidade projetada). A fotografia (parada ou em movimento) não se apresenta tal como a pintura – esta ainda se quer uma representação dos objetos do mundo ou mesmo dos objetos do mundo a partir da consciência –, ela não nos mostra a parecença (*likeness*) das coisas, que ainda mantêm viva a dialética da representação entre ausência e presença. A fotografia e o cinema apresentam (ou pelo menos tentam apresentar) as coisas elas mesmas, aquilo que é apresentado nas fotografias ou fotogramas não se contenta em ser menos que a coisa em si. Essa posição, entretanto, poderia ser confrontada facilmente em relação a objetos os quais temos uma noção ontológica mais precisa que, tomados como pano de fundo, fariam as imagens fotográficas parecerem mais imagens e menos as coisas que elas representam.

No caso dos objetos irrealis da imaginação, esse confronto, segundo Sartre, torna-os facilmente identificáveis como objetos-fantasmas, pois eles são ambíguos e fugitivos, excessivos e insuficientes, comportando qualidades paradoxais. No caso do cinema, há algumas problemáticas envolvidas, pois além de a imagem técnica “fixar” as coisas na superfície, quanto mais temos acesso às coisas através de sua reprodução técnica, menos podemos compreender a diferença ontológica entre os objetos-fantasmas das imagens e os objetos do mundo e, assim, perceber a porção de “nada” que as imagens carregam. Para Adorno e Horkheimer (1995) essa naturalização do mundo cinematográfico projetaria a ilusão de uma falta de ruptura entre o mundo do filme e o mundo empírico que, conseqüentemente, tornaria a apresentação do mundo do filme uma descoberta ou um des-acobertamento.

Sartre ainda conversa com a tradição da psicologia da percepção quando postula o pouco controle da consciência sobre o ato imaginante e refaz a relação entre a percepção de objetos atuais e não-atuais para a criação da impressão como a relação entre memória, conhecimento e informação para dar vida a uma imagem. Na recriação sartriana, entretanto, essa imagem surgida na consciência é simultaneamente o modo de tornar representável o objeto irreal que não é perceptível e uma negação do mundo a partir de um ponto de vista. Esta negação inerente ao ato imaginante abre caminho para a investigação da dialética entre

ausência e presença, pois o ato imaginante, ao fazer surgir um objeto imaginário que não existe objetivamente, reveste este objeto irreal, ou ideia, com uma carga de “nada”, “pois a presentificação, não proporciona a superação da ausência ou leva à existência o que não existe, mas, de fato, mantém atual a não-existência daquilo que aparece na ideia como presença.” (SARTRE, 1996, p. 237)

Nesse ponto, pode-se fazer mais um paralelo com a representação cinematográfica, que, em muitos casos, trabalha com a imersão do espectador em um mundo fechado que pretende fazer esquecer o componente de “nada” presente na concepção sartriana do ato imaginativo. Em certo sentido, o cinema torna-se o oposto da imaginação, ao pretender enredar o espectador na obra fílmica, a imagem cinematográfica toma o lugar do ato imaginante, constitui um mundo próprio e isolado que pretende apresentar-se como pura presença. Metz (1980) atribui esse poder único da imagem cinematográfica à impressão de realidade do cinema que tende a fazer da imagem um meio transparente através do qual os acontecimentos representados podem ser percebidos como reais, “uma tendência, em suma, a perceber como real o representado e não o representante (o material tecnológico da representação), a atravessar esse último sem o apreender em si mesmo, a queimá-lo como se fosse uma etapa sem interesse.” (p. 119). Esta “etapa sem interesse”, entretanto, não parece ser, contemporaneamente, tão desinteressante assim, especialmente se considerarmos o fascínio com a imagem digital que habilita um novo tipo de imersão. Poderíamos chamá-la, reforçando o paradoxo, imersão na superfície, caracterizada pelo deslocamento da atenção do material representado para o representante, ou seja, para a própria imagem. Essa imersão seria mais facilmente identificável nas animações digitais, cujo sucesso parece estar relacionado com um renovado interesse pelo material tecnológico da representação. Entretanto, não devemos restringir o campo de ação aonde se dá essa imersão às animações, ela ajuda a compreender, por exemplo, como se conforma a estética de Tarantino. Nos seus filmes, muitas vezes, parece haver um cuidado especial em compor imagens que sejam visualmente espetaculares e atraiam para si toda a atenção do espectador. Esse procedimento adquire tons mais nítidos se considerarmos como, em alguns de seus filmes, o enredo se mostra como pouco mais que um pequeno fio narrativo que permite agrupar a coleção de sequências espetaculares. O exemplo mais ilustrativo é o de *Kill Bill* (2003 e 2004), ele só pôde ser desdobrado em duas partes por causa das longas sequências de ação que

deslocam a atenção do enredo e mesmo da representação e propõe uma imersão na imagem. O representado, nesse caso, pode desligar-se completamente do verossímil, uma vez que o mais importante não é ação em si, mas como ela serve como palco para imagens espetaculares. Nesse ponto, a inclusão de sequência de animação no decorrer do primeiro filme parece completamente coerente com a estética proposta. Transposta para outros termos, poderíamos reproblematicar essa questão com Jameson (1995). Em seu pensamento, a imagem no pós-modernismo torna-se um fenômeno associado ao consumo escópico do véu, ou seja, o desejo não é mais pelo que a imagem representa, aquilo ela deixa ver através dela. Desloca-se o consumo para o próprio véu, valorizado não como uma etapa ou como uma mediação entre os sujeitos e os objetos, mas como a “coisa em si”.

Já para Metz, a imersão está condicionada ao estado psíquico do espectador, o filme de ficção apresenta-se como um local intermédio diante do qual este assume uma intenção de consciência que não é exatamente a do sonho, nem a do devaneio e tampouco a da percepção real. Desse modo, na obra fílmica, a impressão de realidade, a impressão de sonho e a impressão de devaneio deixam de ser contraditórias e se excluem mutuamente criando uma zona central e movediça em que as três podem se encontrar. Este encontro só é possível num território singular,

em torno de um pseudo-real (de uma diegese): de um *lugar* que comporte ações, objetos, pessoas, um tempo e um espaço (lugar que nisso se assemelha com o real), mas que se mostra como uma vasta simulação, como um real não real, de um meio que, do real, teria todas as estruturas exceto apenas (e de maneira permanente, explícita) esse expoente específico que é o ser-real. (METZ, 1980, p. 146).

A expressão “ser-real” utilizada por Metz abre um campo para mapear três tendências da diegese cinematográfica considerando o estatuto da imagem no pós-modernismo e a diversificação nos modos e lugares associados a experiência de ver filmes. Percebe-se, de imediato, como a posição de Metz está estreitamente relacionada ao dispositivo da sala de cinema que, na contemporaneidade, já não é mais o exclusivo lugar para a apreciação de filmes. Devemos, portanto, abrir novas frentes para incluir estas tendências. A primeira delas pode ser observada na resistência a imersão proposta, por exemplo, em *Dogville* e *Manderlay*. O salientar do artifício pede uma atenção psíquica diferenciada, é solicitada mais participação do espectador do que o usual, graças a ênfase dada ao aspecto cênico da

representação. A segunda tendência pode ser definida como uma tentativa de reavivar a transparência, em busca do estado psíquico específico do espectador do filme de ficção segundo o conceito de Metz. Nesse caso, observamos como, por exemplo, em alguns filmes de Van Sant, como *Elefante* (2003) e *Paranoid Park*, desenvolve-se uma nova transparência que visa o contato procurando aproximar a estrutura narrativa do desenvolvimento da própria vida através de uma diegese que tenta evitar a causalidade e o fechamento conclusivo. Por fim, há ainda uma terceira tendência, representada aqui por Tarantino, que conversa com as formas contemporâneas de entretenimento: os jogos eletrônicos e o modo “janelado” ou hipermediado do computador. Nesse caso, trabalha-se constantemente com a intensidade e hiperestimulação visual como forma de compensar a opacidade de uma imagem que já não deixa ver mais nada além de seu próprio reflexo. Pode-se repensar esta imersão também como uma tentativa de cerceamento ao ato imaginante, intensificar e hiperestimular é um modo de preencher as lacunas e propor uma experiência passiva.

Voltando a Sartre, o ato imaginante seria o inverso do ato realizante, se consagrando como a maneira com qual apreendo o dado e coloco como real aquilo que não é dado. Este ato imaginativo seria simultaneamente constitutivo (constitui um objeto irreal), isolador (cria seu próprio “mundo”) e aniquilador (deixa de lado as características essenciais do objeto real). No esteio da tradição fenomenológica, Sartre coloca a consciência como o centro da atividade imaginativa e, a partir das suas limitações e dos seus modos de operar, ele pode posicionar o imaginário. A consciência, para poder imaginar, deve fazer um movimento de ultrapassagem (*dépassement*) do real, constituindo assim um mundo. Constituir um mundo, em Sartre, é um ato simultaneamente criador e libertador, pois criar uma realidade permite tomar distância da mesma²⁶. A tomada de distância dá as condições para a nadificação do real, já inscrita no processo de “constituir-se em mundo” da consciência. Como o processo de nadificação opera em várias situações, ou ainda, sempre que a consciência está “em situação no mundo”, cada uma destas situações não pode ser reduzida a uma condição de possibilidade para todo o imaginário, pelo

²⁶ Para Sartre (1996) “basta colocar a realidade como um conjunto sintético para ficar livre em relação a ela, e essa superação é a própria liberdade, pois não poderia efetuar-se se a consciência não fosse livre. Assim, colocar o mundo enquanto mundo ou 'nadificá-lo' é uma só coisa.” (p. 240).

contrário, cada uma delas fornece uma motivação concreta e precisa para a aparição de tal imaginário particular.

A nadificação, deste modo, permite à consciência tornar presente o que é ausente e isso só é possível porque a consciência pode desacorrentar-se das restrições do real. Para imaginar, é preciso nadificar o real e criar um mundo e, justamente no movimento de negar o real, a consciência torna-se capaz de imaginar. Iser (1996) destaca mais uma qualidade do “nada” sartriano: ele manifesta-se para suprir as deficiências envolvidas na relação entre ideia e pensamento. O “nada” manifesta-se como uma força denegatória que impede a concomitância pura da ideia com o pensamento, o que revela a limitação do pensamento em relação à representação perfeita da ideia. Justamente porque a ideia precisa de orientação e esquemas simbólicos que fornecem modos de decodificar o mundo e as coisas (mas não a coisa em si) para tornar-se cognoscível, o imaginário atua como força nadificante manifestando-se nessa relação como “negação de representantes, de modo que esses não representem o pensamento.” (ISER, 1996, p. 235).

Mais uma vez, podemos ver como o jogo da representação cinematográfica com o real detém características do ato imaginante, uma das fontes da “naturalidade” da imagem cinematográfica é sua capacidade de ultrapassar o real, quanto mais nos acostumamos com as imagens técnicas, menos vemos o quanto é deixado para trás nas suas representações. Seguindo ainda o pensamento de Sartre poderíamos abrir o conceito de nadificação como chave para compreender uma característica que se esconde por trás dos clamores das novas tecnologias da imagem. Lê-se, por trás desses clamores de transparência, um desejo cada vez maior de tudo ver em que se transfere para a imagem um poder discriminatório que joga com a pretensa capacidade objetiva da imagem técnica de criar verdades que escapam do confinamento do juízo. Envolvendo esta percepção está a ideia que cada evolução tecnológica pode ser considerada como um passo adiante frente a completa iluminação do mundo. Esquece-se, desse modo, do processo de nadificação que precisa cancelar enquanto produz, a imagem técnica não só representa como se propõe a substituir as coisas representadas por seus duplos hiper-reais, procedimento marcadamente verificável nas transmissões esportivas aonde a imagem funciona como uma espécie de juiz que não julga.

Nesse ponto, vale a observação de José Miguel Wisnik (2008) sobre o futebol a partir do acontecer fenomenológico da realidade que se desenvolve uma única vez

só e como tal terá sempre algo que resiste ao completo desnudamento. Os clamores de ubiquidade das transmissões esportivas com suas múltiplas câmeras pretendem atenuar o fato irreduzível que o jogo só acontece em sua dimensão irrepetível. Tenta-se transpor todo o jogo para as imagens, mas especialmente no futebol essa transposição é sempre precária, pois nem tudo que se passa no jogo é transmutável em termos de visível, especialmente as intencionalidades presentes nas ações que muitas vezes serão determinantes para configurar, por exemplo, as infrações. Porque o futebol comporta essa indeterminação, ele abriga espaço para concepções imaginárias que não podem ser efetivamente dissolvidas no existente. Reduzir o mundo aos seus aspectos verificáveis e mensuráveis como se ele fosse um corpo nu a espera de ser examinado pressupõe um sujeito não-imaginante e, portanto, inumano.

A argumentação de Wisnik sobre o acontecer fenomenológico da realidade abre pelo menos duas frentes para problematizarmos a relação que se estabelece entre o espectador e a obra fílmica. Em primeiro lugar, ela evidencia a função dialógica do olhar que não se contenta em apenas absorver as imagens, ele, talvez, nem sequer se retenha exclusivamente a elas. O olhar ativa novas significações que permitem, inclusive, acionar uma função metonímica dos referentes cinematográficos. A outra frente parte dessa ativação metonímica para compreender como o observador preenche os vazios e, muitas vezes, ignora as contradições de forma a buscar a unicidade do mundo imaginado da ficção. Trazendo a questão para o imaginário, podemos ir além do conceito difuso de fora de campo e repensar a relação entre o dentro e o fora do quadro cinematográfico a partir do movimento de (re)constituição de unidade e coerência presente no processo de formação de mundos. O imaginário, nesse processo, é o que permite a constituição de outro mundo, preenchendo as lacunas e dando homogeneidade ao fornecer contextos para existência (mesmo como mundo imaginado) de tal realidade particular. Isso porque é próprio da imagem fotográfica uma negação positiva de mundos que permite ultrapassar os limites do existente através da ação do imaginário. Esta ultrapassagem permite conformar novos mundos de acordo com cada imaginário particular, a imagem “é sempre o *mundo negado de um certo ponto de vista*, exatamente aquele que permite colocar a ausência ou a inexistência de um determinado objeto que será presentificado 'enquanto imagem'.” (SARTRE, 1996, p. 240).

A estreita relação entre consciência e imaginário marca o pensamento de Sartre, no qual o imaginário, modificando as atitudes da consciência, torna a consciência operacional e fornece uma condição transcendental para a mudança das atitudes da consciência, ora negando o mundo, ora negando a consciência. O imaginário atuaria, nessa concepção, a partir do recuo da consciência, que abriria o espaço para a projeção do imaginário, estando neste pendular próprio da consciência a sua relação com o imaginário. “Assim, ainda que pela produção de irreal a consciência possa parecer momentaneamente libertada de seu ‘estar-no-mundo’, é, ao contrário, esse ‘estar-no-mundo’ o que constitui a condição necessária da imaginação.” (SARTRE, 1996, p. 243).

Deste modo, o imaginário pode ser considerado como uma ferramenta da consciência para dar presença ao não-existente, pois se a consciência não pudesse imaginar, ela estaria condenada a enredar-se completamente no existente e perderia a capacidade de apreender algo outro que não este existente. Como a consciência consegue imaginar, ela pode produzir no ato ideacional a presença do ausente e, neste produzir, o imaginário atua como elemento controlador da intencionalidade. Do mesmo modo, pode-se deduzir que há um recuo do imaginário quando há uma operacionalidade da consciência pela razão. Subordinando intimamente imaginário e consciência, Sartre destaca o imaginário do mundo, com qual ele não teria relação direta, mas indireta, ou seja, mediada pela consciência. A consciência seria o pano de fundo para indicar um imaginário que, todavia, escapa a determinação e por isso vai ser negado pela consciência, participando da heteronomia dos modos do “nada”. Esse efeito do imaginário na consciência revela, deste modo, seu papel de modificador.

O componente de modificação, como ressalta Iser (1996), já havia sido definido por Husserl como o núcleo da fantasia, a fantasia também opera como elemento modificador que não existe sem o pano de fundo informado pela consciência. Essa atividade modificadora vai ser compreendida por Iser como base para a constituição de um conceito que incorpore o movimento dessa atitude, o conceito de deslizamento. O deslizamento de uma parte sobre a outra e vice-versa, permite colocar o movimento entre imaginário e consciência como um jogo. Para introduzir o conceito de jogo, torna-se necessário ainda uma distinção entre a consciência tética e consciência ancorada no mundo. A primeira, ao postular algo imaginário como ideia, começa a deslizar nela (na ideia) simplesmente porque o

imaginário participa da produção e, principalmente, da conformação de ideias. A segunda, por sua vez, é empurrada de suas ancoragens no mundo justamente por causa dos postulados ideacionais. Deste modo, a ilusão perceptiva, o devaneio, o sonho e alucinação revelam como um dos efeitos da produção ideacional da consciência é este assalto que vai desamparar a consciência ancorada no mundo. Neste momento, atua a consciência tética que vai servir de pano de fundo para o desamparo e permitir uma ancoragem em outro estágio.

Finalmente, ao incorporar esse vaivém constante da consciência com o imaginário, Iser pode introduzir seu conceito de jogo, fortemente baseado na perda iminente de equilíbrio – característico das atitudes da consciência na sua relação com o processo ideacional e o imaginário – e também na não-predeterminabilidade do imaginário. Assim, enquanto o imaginário parece tomar forma, essa sua forma efêmera é assaltada pela consciência, a não ser que se fixe como alucinação ou fantasia que, nesse caso, perde a ancoragem no mundo. Por isso há o embate entre imaginário e consciência em “uma conexão cuja constante deslizar e oscilar são imprevisíveis, já que o jogo se inscreve em uma imprevisibilidade daquilo que, em princípio, torna o jogo possível.” (ISER, 1996, p. 243).

O componente de modificação é estritamente necessário para compreendermos como se dá o jogo entre o fictício (ou ficcional) e o imaginário nas representações cinematográficas. O deslizamento de uma parte sobre a outra típico deste jogo ajuda a prover consistência aos filmes e os autoriza a estabelecer, inclusive, uma concorrência com as nossas próprias noções de real. Neste jogo funcionam como limites da projeção do imaginário os critérios de verossimilhança que vão permitir o maior ou menor grau de imersão. A natureza imprevisível deste jogo, ao mesmo tempo, abre amplas possibilidades de lances que estabelecem o palco para a disputa da melhor representação realística. Nesse ponto devemos buscar outra função do imaginário, especificamente relacionada ao processo de construção de mundos, sua função estruturante nas condições de representabilidade vigentes.

3.3 Imaginário e cinema a partir de Castoriadis

A incursão pelas ideias de Sartre abriu novo caminho para considerar as especificidades da representação cinematográfica e deixou ainda mais evidente a natureza ambígua e furtiva dos objetos cinematográficos. Aqui, optamos por levar ainda mais adiante relações que envolvem real e irreal sem, contudo, tentar achar uma solução. Neste ponto, o suporte de Castoriadis permite uma nova visada, ao destacar a presença do imaginário em todos os processos de significação não precisamos entrar na seara do ficcional e não-ficcional. A noção de imaginário radical permite, inclusive, que possamos ver como se intrincam os componentes denotativos e conotativos na representação cinematográfica, ou, para colocar diferentemente, como há uma interdependência dos componentes funcionais com os mais marcadamente imaginários. Para seguir com Castoriadis devemos abandonar provisoriamente as relações entre imaginário e consciência e nos atermos aos processos de significação, o olhar deve ser direcionado para o imaginário radical, pois ele atua no processo de informação das condições de representabilidade vigente. Estas condições devem ser pesadas sempre tendo em mente a fluidez das significações imaginárias, considerando, portanto, a situação histórico-cultural contemporânea.

O pensamento de Castoriadis permite iluminar ainda mais a importância do suporte imaginário para o estar no mundo do homem, com ele podemos atenuar ainda mais a incômoda antinomia entre real e irreal, iluminando assim a importância do imaginado para a constituição das significações de tudo aquilo que se relaciona ao homem. A aproximação com o cinema, ausente na obra dele, pode, todavia, se realizar ao considerarmos um decréscimo da importância das instituições modernas no processo de subjetivação do homem. Com o enfraquecimento das grandes referências imaginárias modernas (como o conceito de nação) e a expansão das comunidades por meio das comunicações afigura-se cada vez mais um cenário de referências transnacionais tornadas comuns por meio dos aparatos midiáticos. Esse movimento, identificado, grosso modo, com o processo assaz denominado de globalização cultural, alimenta-se nas narrativas da chamada cultura *pop* que tem no cinema uma das suas vertentes. Falemos, desde já, que não se trata de focar a análise no conjunto de símbolos e signos difundidos mundialmente para rápido

consumo e obsolescência que tem na moda sua instituição mais exemplar, o componente simbólico dos produtos culturais detém uma evidência alheia ao imaginário. Os imaginários individuais contemporâneos alimentam-se nos produtos culturais e deles tiram pontos de estruturação, mas não se deixam ver diretamente no conteúdo das narrativas. Eles mostram-se na obra ficcional a partir do jogo entre o fictício e o imaginário que revela, inclusive, como essas narrativas já se estruturam a partir de bases imaginárias compartilhadas. São sobre essas bases imaginárias, anteriores ao momento da representação, que as narrativas se assentam e graças ao jogo do ficcional que permite um vai e vem entre mundos elas podem mostrar-se parcialmente. Considera-se deste modo, como Castoriadis, que as significações imaginárias sociais não podem ser apreendidas normativamente por serem o tecido, “o cimento invisível mantendo unido este imenso *bric-à-brac* de real, de racional e de simbólico que constitui toda a sociedade e como o princípio que escolhe e informa as extremidades e os pedaços que aí serão admitidos.” (CASTORIADIS, 1986, p. 173). Para correlacionar cinema e imaginário, devemos, deste modo, considerar o estabelecimento de algo como uma sociedade transnacional, em especial em relação a circulação de capitais simbólicos, o cinema deste modo alimenta-se e alimenta um manancial de significações que “instaura condições e orientações comuns do factível e do representável.” (CASTORIADIS, 1986, p. 413).

Iser (1996) destaca como Castoriadis renova o discurso sobre o imaginário a partir de sua cisão com os conceitos psicanalíticos. Deste modo, sua conceituação quer quebrar a imobilidade do conceito de *état imaginaire*, a fantasia primária sobre qual se assenta toda a construção psicanalítica em Freud e Lacan. Em Freud, a fantasia será o ponto de encontro entre as ideias de realização e expectativa, uma estrutura estritamente necessária para lidar com os paradoxos dos desejos que não podem se realizar completamente. Já em Lacan, o imaginário surge da oscilação entre a projeção especular do eu e seu núcleo, novamente fornecendo a estrutura para lidar com os paradoxos típicos das projeções de si. Em ambos os casos, a fantasia tem o caráter de matéria-prima e como tal “afasta o gesto cognoscível, não só porque não há um lugar transcendental de compreensão para algo último, mas também porque é difícil que algo definido resulte daquilo que se determina como último.” (ISER, 1996, p. 245). O pensamento de Castoriadis quer atacar exatamente esse núcleo duro e inatingível da fantasia, presa na estrutura de formação do ego e, portanto, imutável e quase inapreensível.

A solução de Castoriadis pode parecer, sob certo aspecto, apenas uma troca (ele põe o imaginário radical ainda mais enterrado no centro da psiquê), pois prevê ela mesma uma função estruturante para o imaginário, trancado no difícil e quase inacessível lugar de base para criação da sociedade e, no nível individual, para a constituição do eu. Esse *locus* revela como Castoriadis enxerga a sociedade como *produto de* algo, tal qual a racionalidade e a realidade. Se todos esses elementos supracitados são produto de alguma coisa, há de existir um pano de fundo sobre o qual eles podem projetar-se e este pano de fundo seria o imaginário radical. Este pano de fundo possibilita e, de algum modo, informa tantos os discursos como os processos criativos e as institucionalizações racionais através de um constante jogo que no seu jogar modifica não só aquilo que foi produzido como o próprio imaginário radical.

Para continuarmos com o paralelo entre os processos criativos envolvidos na constituição do imaginário radical e o cinema devemos considerar, mais uma vez, a importância crescente da chamada cultura transnacional midiática como fonte do manancial de significações. As narrativas fílmicas devem, sob esse viés, conversar com as significações sociais continuamente constituídas e reforçadas pelo midiático e não só exprimir um enredo ou mesmo um olhar de um autor. Se, para Castoriadis, o discurso do profeta, para não ser tomado como alucinação pessoal ou credo de seita efêmera, deve saber trabalhar já no e pelo instituído (mesmo se o transforma), devemos considerar então que as narrativas cinematográficas só podem relacionar-se tão intimamente ao imaginário radical a partir de uma condição cultural da contemporaneidade. Esta condição, historicamente determinada, permite vislumbrar, ainda que difusamente, a instituição e consolidação de concepções imaginárias que informam a construção do simbólico, mas também da realidade e do racional a partir dos produtos culturais. As obras de ficção, como professa Goodman (1984), têm um papel decisivo nos nossos processos de formação da noção de mundo, “nossos mundos não são mais uma herança dos cientistas, biógrafos e historiadores do que dos romancistas, dramaturgos e pintores²⁷.” (GOODMAN, 1984, p. 103, tradução nossa). Porque os produtos culturais em específico e o midiático em geral não podem ser tomados apenas como restritos ao campo mais ou menos delimitado da

²⁷ “[O]ur worlds are no more a heritage from “scientists, biographers, and historians than from novelists, playwrights, and painters.”

cultura – segue-se aqui a concepção de Sodré (2002) que se instaura algo de ordem mais imediata, um *ethos* midiaticizado – essa aproximação entre imaginário e cinema torna-se possível na contemporaneidade. Considera-se aqui que há, de fato, algo como significações imaginárias instituídas que deixam-se ver nas narrativas ficcionais, em especial nos filmes que, deste modo, poderiam ser modos de acessar valores, ritos e processos de formação dos imaginários.

A força do midiático deve ser pesada a partir da condição pós-moderna, caracterizada pela atenuação do poder do original e pelo diálogo crescente entre os produtos que apontam para novas e mais intensas relações intertextuais. Estas relações, por sua vez, conversam com o estabelecimento de padrões e convenções nos imaginários a partir da intensa circulação de signos e significados operada pelos *media*. Castoriadis (2005), ele mesmo, indica um momento de exaustão da criatividade no domínio da arte, especialmente a partir da segunda metade do século XX. Deste modo, há cada vez menos espaço para atividade realmente criadora, no sentido amplo do termo, que engloba rupturas nos processos de constituição de mundos. Sobram traços que serão identificados com a cultura pós-moderna, exprimíveis em duas constatações paralelas, uma falsa *avant-garde* e um simulacro de subversões. O processo de esterilização criativa, em Castoriadis, passa por duas fases, primeiro uma glorificação do novo pelo novo, da subversão pela subversão que vai desembocar numa série de experimentalismos que indicam, em última análise, que não há de novo a dizer. Depois, segue-se o momento identificado mais claramente com a cultura pós-moderna quando sobrevém o conformismo e glorifica-se a, nos termos do autor, inescrupulosa arte da colagem e do ecletismo que vai desembocar, inevitavelmente, nas formas mais heteróclitas de plágio. Destaca-se, no cenário contemporâneo, a aceitação quase sem reservas do imaginário capitalista que traz a reboque consigo uma autonomização da tecno-ciência e a exaltação do consumo pelo consumo. Esses fatores, por assim dizer, condicionam sistemas de significações que tomam forma através do imaginário efetivo que vai mais ou menos determinar a escolha de simbolismos nas formas de representação. Podemos ler também esta relação de sobredeterminação do mercado com as formas criativas como uma forma de repensar as relações entre a chamada alta cultura e a cultura de massa.

Nesse ponto, seguimos com Jameson (1995) quando ele aponta as deficiências do pensamento de Adorno na separação dos dois eixos da cultura. Na

concepção adorniana, as obras da alta arte moderna ocupam um *locus* privilegiado como criações estéticas autônomas, subversivas e críticas perante as quais os produtos da cultura de massa serão cópias pálidas e degradadas. Jameson relê essa antinomia a partir de um novo denominador, a forma da mercadoria, que ao espalhar-se por toda a rede de relações da sociedade torna-se o eixo sobre o qual giram as pretensões da arte moderna. Em relação aos produtos francamente mercadológicos da cultura de massa, “para o modernismo, a forma da mercadoria sinaliza a vocação [da obra moderna] de não ser uma mercadoria, de formular uma linguagem estética incapaz de oferecer satisfação mercantil, e resistente à instrumentalização.” (JAMESON, 1995, p. 16). Essa concepção reativa do modernismo desloca para o centro das atenções, na contemporaneidade, não mais a obra de arte em si, vítima colateral da cultura do simulacro que produz continuamente cópias sem original, mas o processo de produção dessas repetições que vai instaurar uma nova relação com os produtos. A reificação na cultura contemporânea passa pela familiarização com as obras *pop* nas quais encontramos não mais a novo (e seu potencial destrutivo), mas nós mesmos, nossos próprios gostos e preferências. As repetições da cultura massiva, entretanto, não abolem completamente o espaço do novo, os conteúdos simbólicos, de alguma maneira, se adéquam as constantes demandas de novos signos que remetem a própria mutabilidade do imaginário.

A mercadoria tomada como denominador permite também compreender relações de força envolvidas em filmes que se propõe a ser mais que do que meros objetos consumíveis. No momento moderno, havia a resistência a transformação da obra em mercadoria pela formulação de uma linguagem estética incapaz de ser transmutada em satisfação mercantil. Agora, no momento pós-moderno, poderíamos reformular essa relação de modo a compreender uma relação estética que não mais propõe uma antinomia entre produto e obra de arte. Isso não significa, necessariamente, que os filmes abandonaram sua pretensão estética, mas que agora eles se apresentam também como produtos refinados para consumo de um público reduzido. Os signos espalhados em filmes como *Paranoid Park* e na trilogia incompleta de von Trier sinalizam para um consumo diferenciado que remete a concepções imaginárias relacionadas ao colecionismo e ao culto. Nos dois exemplos, a tentativa de individualizar a obra passa pela tentativa de desenhar uma excepcionalidade que dialoga com o ordinário, uma inovação que trabalha no e pelo

instituído. Essa reflexão, de caráter provisório, procura salientar como, no imaginário dos fãs, o filme apresenta um brilho de singularidade que permite equipará-lo a um objeto raro que, pelo olho do colecionador, torna-se um item valioso. No caso de Tarantino essa reproposição da mercadoria vai ainda mais adiante, seus filmes permitem quebrar a aura do original e do novo relacionada às grandes obras modernas ao se apresentarem como elogio ao pastiche. Estes signos mais ou menos evidentes dos filmes destacados mostram como o simbólico refere-se não somente a símbolos, mas alimenta-se e alimenta significações imaginárias estruturantes.

As relações imaginárias, desse modo, devem se dar na relação com o simbólico que, ao mesmo tempo, necessita do imaginário radical e é o apoio que o imaginário efetivo²⁸ precisa para exprimir-se e existir. Apesar de se apoiarem um no outro, simbólico e imaginário não se confundem, pois o simbólico comporta um componente “real-racional” que, todavia, é tecido inextricavelmente com o imaginário efetivo. Assim, embora distintos, simbólico e imaginário são muitas vezes confundidos, principalmente porque as significações imaginárias sociais não denotam nada e conotam mais ou menos tudo e por assim proceder surgem como símbolos de algo que não existe ou é irreal. Este designar que não corresponde a nenhum real ou a nenhum racional, para Castoriadis, pode levar a uma confusão entre signo e objeto, na medida em que o símbolo muitas vezes é tomado como algo essencialmente denotativo, diverso, portanto dos processos racionais que conotam os objetos. A investida do autor se dirige a essa artificial separação entre esses dois atos que parece pressupor duas instâncias significantes diversas e com isso uma ingênua transparência do signo em relação ao seu objeto. Para ele, toda nomeação e racionalização já são processos que precisam do suporte imaginário para constituir-se e mesmo que, aparentemente, possam ser tomadas como atividades denotativas, elas precisam projetar-se para o conotativo. É exatamente dessa projeção de sentido que esses processos adquirem sua força e podem institucionalizar-se. Deste modo, ainda que as instituições possam se exibir como

²⁸ Castoriadis usa o termo imaginário efetivo (ao invés de “imaginado”) para denominar os produtos do imaginário radical. “Poderíamos tentar diferenciar na terminologia o que denominamos o imaginário último ou radical, a *capacidade* de fazer aparecer como imagem alguma coisa que não é, e não *foi*, de seus *produtos* que poderíamos designar como *imaginado*. Mas a forma gramatical desse termo pode prestar-se a confusão e nós preferimos falar de imaginário efetivo.” (CASTORIADIS, 1986, p. 154).

pura funcionalidade e as racionalizações pareçam apenas atividades operativas racionais, elas escondem uma *poiesis* que constitui novos reais e novas realidades a partir de um imaginário radical. A partir dessa relação, o autor quer iluminar a necessidade do imaginário para todo o tipo de representação e de racionalização, pois nenhum processo, nem instituição, nem racionalização pode ser reduzida a sua funcionalidade, eles precisariam de uma capa imaginária que as envolva.

[E]m torno desse núcleo – seríamos quase tentados a dizer, como em relação às ostras de pérolas; em torna dessa impureza – cristaliza uma sedimentação incontável de regras, de atos, de ritos, de símbolos, em suma, de componentes repletos de elementos mágicos, e, mais geralmente, imaginários, cuja justificação relativamente em relação ao núcleo funcional é cada vez mais mediata, e finalmente nula. (CASTORIADIS, 1986, p. 157).

A contribuição do conceito de imaginário para a análise do cinema torna-se ainda mais clara se olharmos para as narrativas cinematográficas naquilo que elas se alimentam de símbolos que, em última instância, não se igualam as coisas que eles representam, mas criam significações. A grande mágica do cinema é trabalhar em um estágio intermédio no qual os objetos, situações e eventos representados não se apresentam exatamente como símbolos imaginados, mas remetem a algo mais concreto que existe efetivamente no mundo “real” e, portanto, será apenas replicado, imitado ou representado²⁹. Aqui, nos servimos mais uma vez de Jameson (1995) e sua leitura do filme *Tubarão* (1977) de Steven Spielberg, na qual o monstro marinho torna-se o veículo simbólico com uma função polissêmica que consegue abrigar as diversas angústias sociais e históricas mas sem remeter diretamente a elas, reconduzindo as significações a uma coisa “natural” (o tubarão), inscrevendo os conflitos dentro de uma luta essencialmente biológica. Para compreendermos a totalidade da ilusão cinematográfica devemos olhar para o componente imaginário que vive dentro do componente funcional nas representações cinematográficas, resistir desse modo a ilusão do referente, tudo o que aparece na imagem e na narrativa como puramente funcional remete também ao imaginário, pois “a funcionalidade toma de empréstimo seu sentido fora de si mesma; o simbolismo refere-se necessariamente a alguma coisa que não é simbólica, e que também não é somente real-racional.” (CASTORIADIS, 1986, p. 175).

²⁹ Para Castoriadis, mesmo a “objetividade” do objeto não deixa de ser ilusória, uma vez que todo objeto tomado como referente será co-constituído pela sua significação imaginária correspondente.

A escolha dos objetos que farão parte do quadro já revela um imaginário, nos filmes de época isso se torna mais claro, pois malgrado sua pretensão de criar (ou recriar) objetos referentes a um período específico, eles geralmente acabam por formar uma nova coleção de referências que, contudo, querem pertencer ao período histórico em questão. Esse querer pertencer a um passado com ares de contemporaneidade apresenta-se como uma coleção que remete muito mais à própria pós-modernidade e sua canibalização de estilos e de estéticas. Nesse ponto, vale destacar a bem vinda presença do tênis *All star* no guarda roupa de Maria Antonieta no filme homônimo de Sofia Coppola (2006) que evidencia aquilo que é latente nos filmes que se propõem a falar de outras épocas, uma re-escritura dos signos do passado por um olhar contemporâneo. Separada da sua função referencial a imagem cinematográfica deixa-se ver como fruto de um imaginário. Resgata-se, assim, mais uma acepção do cinema como arte do presente e será na outra ponta da temporalidade, ou seja, no futuro, que se pode compreender a totalidade da construção imaginária do cinema. No chamado filme de ficção científica os objetos cênicos poderão enfim viver como objetos imaginados. Deslocando-se da sua época para trás e para frente, o cinema mostra algo que está no cerne de uma relação essencial do objeto fotografado, a fotogenia. Antes de revelar o ser das coisas e do mundo, o cinema cria realidades que se baseiam na mostrabilidade das coisas e a “qualidade” do signo visual, sua capacidade de “falar” sobre algo, sempre se assenta no contemporâneo, daí a necessidade constante da indústria cinematográfica de recriar continuamente seus próprios produtos. Como observado por Comolli (2008), o cinema não filma o mundo, mas o altera em uma relação que o desloca, cria simultaneamente um efeito de real, mas também produz uma impressão de irrealidade³⁰.

Também o imaginário radical participa da construção do sentimento de realidade e real, participa, de fato, mesmo da consolidação de posições aparentemente totalmente racionais. Por isso, a concepção de imaginário de Castoriadis como algo último ou radical visa, também, atacar a posição racionalista-instrumental, mostrando que mesmo os processos modernizantes de varrer o imaginário medieval e romântico, de atacar os elementos místicos e mágicos,

³⁰ A cidade, gênese urbana do cinema, é um bom exemplo. “Pouco a pouco (...) a cidade filmada substitui toda cidade real, ou melhor, se torna o real de toda a cidade”. (COMOLLI, 2008, p. 179).

acabaram por criar um novo imaginário, o imaginário pseudo-racional. Nesse ponto, ele parece conversar com Adorno e Horkheimer, para os quais o esclarecimento moderno seria pouco mais que um novo encobertamento e a confiança moderno-racional de dominar o mundo e a natureza “só vem corresponder a uma dominação realista do mundo graças a uma ciência mais astuciosa que a magia.” (ADORNO; HORKHEIMER, 1995, p. 25). Em ambas as posições o imaginário moderno parece povoar o mundo de novos símbolos sendo a razão o símbolo maior que se erige se apagando como signo, mas que, efetivamente, só pode institucionalizar-se e tornar-se o Referente no agregar de poderes míticos e imaginários. A razão, quando se torna a medida de todas as coisas, vira mito, mas cumpre também a função de varrer o mito, o que torna o esclarecimento ainda mais mágico e, de certo modo, mais desonesto que a explicação mágica.

Em Castoriadis, o imaginário pseudo-racional necessariamente se apóia no imaginário radical e nesse apoiar pode constituir seus símbolos e significações imaginárias sociais que, paradoxalmente, vão ser utilizadas para fortalecer uma suposta base racional. Para sustentar essa posição, Castoriadis tem de reposicionar tanto os processos criativos como os institucionais e socio-históricos, colocando o imaginário como quase um fundamento eidético sobre o qual se desenrolam as produções (*poiesis*). Ele só não pode transformar-se exatamente em fundamento porque contém um componente de automodificação de acordo com seus usos e suas relações tanto com o ficcional quanto com o socio-histórico. O imaginário radical, ao possibilitar tais significações, torna operativo e manifesto o imaginário efetivo que, longe de ser irreal, será de fato a base para as relações modernas, como no exemplo abaixo.

A nação (cujas *funções reais* desde o triunfo do capitalismo industrial, gostaríamos que um marxista que não Stalin explicasse, para além dos acidentes e de sua constituição histórica) tem hoje esse papel, preenche esta função de identificação por esta referência triplicemente imaginária a uma “história comum” – triplicemente, porque esta história é só passado, porque não é tão comum, porque enfim o que dela é sabido e serve de suporte a esta identificação coletivizante na consciência das pessoas é mítico em sua maior parte. (CASTORIADIS, 1986, p. 179).

O suporte dado pelo imaginário radical vai permitir também o deslizamento das significações garantindo a fluidez das significações imaginárias sociais. Em Castoriadis, as significações só podem ser caracterizadas como um feixe indefinido

de remissões intermináveis a outras coisas. “Estas outras coisas são sempre tanto significações como não-significações – aquilo a que se referem ou se relacionam as significações.” (1986, p. 283). O termo criado para lidar com essa mutabilidade do transformar-se em algo típico dos processos de significações é o magma, que vai funcionar como uma metáfora para a ação e o modo de ser dos dois feixes de esquemas operativos do funcionamento da linguagem: o *legein* (distinguir, selecionar, estabelecer, juntar, dizer) e o *teukhein* (juntar, preparar, produzir, construir).

O *legein* opera dando identidade e estabelecendo relações conjuntivas entre os signos, fazendo com que o signo seja ao mesmo tempo signo de algo específico e pertencente a um e vários conjuntos de signos, possibilitando ainda a existência do signo como algo diverso do objeto com o qual ele se relaciona. O *teukhein*, por outro lado, opera fazendo associações e combinando, escolhendo e rearranjando os elementos identificados e “conjuntivizados” pelo *legein*. O *legein*, deste modo, necessita do *teukhein* para que ele possa tornar-se operacionalizável dentro de um universo de possibilidades dadas e vice-versa.

Só existe *teukhein* se o *legein* e seus resultados estão já disponíveis. Só existe *legein* se o *teukhein* e seus resultados estão já disponíveis. O *legein* é um *teuxis* (“fabricação”) e um *teukhos* ou um *tukton* (ferramenta, instrumento bem fabricado); o *teukhein* é uma *lexis* (um “dizer” bem articulado) e um *lektion* (um resultado deste “dizer” e este “dizer” como possível). (CASTORIADIS, 1986, p. 280).

O magma³¹ ou mundo das significações será, portanto aquilo que põe esse jogo de ações lógicas e criativas em funcionamento, a condição para o moto perpétuo desse ir e vir do imaginário radical. Faltarão, todavia, determinação e substância ao imaginário, especificamente ao imaginário moderno, pois ele não tem, nos termos do autor, “carne própria” e precisa tomar emprestada sua matéria do simbólico e do entendimento racional para que os processos de investimento fantástico, valorização e autonomização ocorram.

No cenário pós-moderno, o processo duplo de liquefação e solidificação

³¹ “[O] magma não para de se mexer, de dilatar e de baixar o nível, liquefazer o que era sólido e solidificar o que não era quase nada. E porque o magma é assim, que o homem pode mover e criar-se no e pelo discurso, que ele não é aprisionado para sempre por significados unívocos e fixos das palavras que ele emprega – ou seja, que a linguagem é linguagem.” (CASTORIADIS, 1986, p. 284).

proposto pelo magma parece estar atrelado, especialmente nas representações cinematográficas, pelo que podemos chamar de *ethos* midiático. O *ethos* midiático pode ser pensado como um *tópos*, uma ancoragem para o mundo de significações que gera um centro orientador sobre qual giram denotações e conotações familiares. Nesse movimento, instauram-se condições de representabilidade, factibilidade e de verossimilhança que vão conformar as representações. O midiático, entretanto, apesar de sua centralidade nos processos de significação, remete-se, ainda que indiretamente, a um momento histórico-cultural mais amplo que o engloba, ou seja, ele pode ser mais bem compreendido considerando algumas especificidades do pós-moderno. As condições de representabilidade vigentes, portanto, devem se relacionar também ao rearranjo do tríplice eixo real/ficcional ou fictício/imaginário na pós-modernidade. O movimento em curso desse eixo, por sua vez, atua combatendo as concepções positivistas da verdade e pede, portanto, um olhar mais detido nas condições de verdade na ficção dentro desse momento de verdade nuançada que caracteriza o pós-modernismo.

3.4 O ficcional e o imaginário no cinema

A relação entre o ficcional (ou fictício) e o imaginário no cinema detém algumas especificidades que não se observam no texto literário. Considera-se aqui que justamente na comparação entre ambas as relações possam-se abrir caminhos para entender como opera o vai e vem do ficcional e do imaginário no cinema. Nesse ponto, justifica-se a escolha por acompanhar detidamente o pensamento de Iser e a partir dele tentar compreender as já supracitadas relações. Segundo o autor, parece haver traços comuns entre as mais diversas concepções de imaginário, concentrados em dois polos complementares, a sua incapacidade de ativar a si mesmo e sua não-intencionalidade. A incapacidade de ativar a si mesmo contém assim uma possibilidade de ativação exógena conforme a intencionalidade das forças exteriores que atuam sobre ele e por isso “o imaginário nunca coincide inteiramente com sua mobilização intencionalmente realizada, desenvolvendo-se antes como jogo com suas instâncias ativadoras.” (ISER, 1996, p. 260).

Esta definição já subentende uma concepção do imaginário como algo que

sempre resiste ao completo desnudamento e definição, negando a possibilidade de se conhecer ontologicamente o que seria o imaginário. O imaginário manifesto, por outro lado, como visto, dá a se conhecer no jogo de deslizamento, embora a natureza inconstante deste jogo não permita apreendê-lo e torne complicada a sua análise. Por isso, Iser vai ao fictício, uma instância específica que atua como ativadora, mas que diferentemente dos processos ideacionais, perceptivos e alucinativos possui uma estrutura de duplicação do mundo. Essa especificidade do fictício vai permitir que o imaginário seja acessível para além de seu uso pragmático como ferramenta, “mas sem inundá-lo por seu 'desencadeamento' (*Entfesselung*), como no sonho ou nas alucinações.” (ISER, 1996, p. 261). No texto ficcional, o imaginário se converte em experiência, possibilitada pelo grau de determinação que ele alcança por meio da ficção do *como se*.

A estrutura de duplicação do fictício permite ver o mundo artificial da ficção pelos olhos do mundo sócio-político e vice-versa e a consequência dessa dupla leitura é a iluminação dos signos *qua* signos, ou seja, como sinais para apreender uma intencionalidade a partir dos jogos de referência cruzada propostos pelo ato de seleção, um dos atos de fingir. Temos então, não uma relação opositiva entre real e ficcional, mas propositiva, que permite enxergar como essas transgressões permitem conformar um mundo representado (reformulação do mundo formulado), compreender esse mundo formulado e possibilitarem o acontecimento desse processo.

No cinema, a duplicação talvez tenha também outra função e como tal seja herdeira daquilo que Morin (1970) chama de tendência realista para uma demarcação fiel e uma verdade das formas. O duplo, no cinema, filiar-se-ia a um longo desejo de criar uma imagem do real que seja animada, herdeiro, portanto, tanto do fascínio que os primitivos tinham pelo reflexo da água e pela sombra quanto da magia que cerca o reflexo no espelho. Ainda de acordo com Morin, a imagem seria detentora da qualidade mágica do duplo, no jogo de duplicar o mundo e produzir o diferente, iluminando ou obscurecendo certos aspectos, a imagem fotográfica apelaria ao chamado mágico que combina um “misto de reflexo e de jogo de sombras, que nós dotamos de corporalidade e de alma, inoculando-lhe o vírus da presença.” (MORIN, 1970, p. 43).

O jogo entre mundos no cinema, desta maneira, problematiza-se pois a imagem cinematográfica traz consigo, por contrabando, o ópio de um mundo irreal

que, todavia, tem o brilho da realidade. Há certa exigência, nos termos de Morin, de uma exatidão corporal que clama objetividade dos objetos, traçando uma falsa fronteira para a subjetividade, bem vista na câmera, mas indesejável para as coisas que ela focaliza, “há, pois uma exigência absoluta, universal, dum cenário 'real', e daí, falso paradoxo, os gigantescos estúdios encarregados de fabricarem continuamente as aparências dessa realidade.” (MORIN, 1970, p. 191). Essa demanda de objetividade, entretanto, é presa em sua própria ratoeira, se há, de fato, uma supraobjetivação dos objetos, ela tende a produzir a convencionalidade das formas que, deste modo, investe contra o realismo que era almejado. Esse convencionalismo vai gerar tipicidade, ou seja, criam-se modelos de casas, cenários, paisagens; na exigência de parecerem reais, os objetos remetem a uma irrealidade, articulam-se em conjuntos demais homogêneos e unívocos. De todo o modo, o apelo pelo verossímil reforça o poder da encenação ficcional do *como se* e deixa ver como toma forma um mundo imaginário. A duplicação de mundos no cinema deixa ver na ausência e na presença do que foi selecionado como o imaginário ajuda a conformar o mundo encenado.

Outras especificidades da representação cinematográfica podem surgir se confrontadas com o processo de fabricação de mundos do ficcional. Para Iser (1996, 2002), a repetição promovida pelo fictício será relacionada à realidade, mas sem esgotar nela, graças ao jogo de vaivém típico dos textos ficcionais e, portanto, a *mímesis* do ficcional não será jamais mera imitação, mas atos de fingir que jogam também com o imaginário. O imaginário relaciona-se com a realidade duplicada do texto a partir da marca própria do ato de fingir “que é de provocar a repetição no texto da realidade vivencial, por esta repetição atribuindo uma configuração ao imaginário, pela qual a realidade repetida se transforma em signo e o imaginário em efeito do que é assim referido.” (ISER, 2002, p. 958). O ato de fingir, por seu entrecruzar de fronteiras, pode ser definido então como uma irrealização do real e uma realização do imaginário e nesta perspectiva, pode-se perceber como no ficcional o imaginário adquire um predicado de determinação, tornando-se manifesto.

Segundo o autor, esse processo se dá por meio de três atos: a seleção, a combinação e o desnudamento da ficcionalidade. O ato de seleção se guia por um pressuposto, ele se alimenta do que escolheu deixar para trás, o que faz com que os elementos retirados pelo texto dos seus campos de referências destaquem-se do

pando de fundo do que é transgredido. O mundo apresentado em um texto afirma sua existência justamente por aquilo que foi deixado de lado, operando de tal modo que o “mundo presente no texto é apontado pelo que se ausenta e o que se ausenta pode ser assinalado com esta presença.” (Ibidem, p. 960). Ao mostrar os limites daquilo que foi selecionado, o ato de seleção revela também a temática do texto e neste revelar ele permite apreender a intencionalidade do mesmo.

O ato de seleção de Iser nos remete a uma teoria mais ampla que englobe o processo de conformação de mundos. Este processo é inerente ao estar no mundo do homem, mas, obviamente, torna-se mais evidente quando estes mundos criados apresentam-se como duplicações nas representações, especialmente nas representações cinematográficas. Podemos ler, então, o jogo da presença e da ausência por uma característica que, segundo Goodman (1984), recobre todos os processos de *worldmaking*, sua dependência dos mundos já existentes. Há, portanto, sempre um diálogo entre mundos que pode ser visto nas ações criativas que deixam entrever as diferenças entre mundos. No caso da representação cinematográfica, essas diferenças permitem atacar a pseudonaturalidade criada pela imagem cinematográfica.

O compor e recompor de conjuntos, por exemplo, nos permite ver como o mundo duplicado da ficção cinematográfica escolhe muitos dos elementos que o constituem, deixando de lado outros tantos. Obviamente, a escolha dos elementos constituintes do mundo replicado não esgota a relação entre mundos. Na representação cinematográfica destaca-se ainda mais outra característica do processo de constituição de mundos, a atribuição de relevância ou peso (*weighting*). No cinema, a relevância e o valor das coisas são dados especialmente pela câmera que escolhe o que entra e o que fica de fora do quadro, que põe em primeiro plano ou deixa no fundo os objetos, deixando ver como a narração tanto conta como esconde.

Destaca-se, em geral, no mundo das ficções cinematográficas, tudo aquilo que tem uso para a narrativa; os objetos cinematográficos podem ser trazidos para a diegese ou deixados como elementos cênicos, as elipses temporais escolhem as ações significantes para a narrativa e apagam ou deixam de lado aquelas que não interferem no desenvolvimento, as próprias pessoas figuram como protagonistas ou figurantes, comportando, obviamente, vários graus de relevância e hierarquização. Em um mundo em que o visível constitui critério de existência, aquilo que é apagado

tende a desaparecer ou, em certos casos, viver como presença fantasmática. Deste modo, nos mundos criados no cinema faltam muitas outras coisas que fazem parte de outros mundos, mas a ausência delas não é tão sentida porque é comum também superpovoar o mundo replicado com outros objetos, revelando a dupla e complementar função do adicionar e retirar (*deletion and supplementation*).

O ato seguinte na caracterização de Iser, o da combinação, permite ao texto ficcional, entre outras coisas, criar relações características da ficcionalidade, compor campos simbólicos através de estratégias textuais que são aceitáveis porque se trata de uma ficção. O arranjo de elementos díspares é pertinente, o uso da linguagem para a criação de efeitos estéticos e a subversão das regras lexicais são formas de combinação a serviço da ficcionalidade. Dos atos de fingir de Iser, esse é o mais específico do texto literário e talvez aquele menos transponível para os textos audiovisuais. Na combinação das obras audiovisuais deve-se ponderar a ausência de um código tão claro como a língua que é a base para o rearranjo dos elementos textuais³². Deste modo, se no texto ficcional o processo típico da combinação é a criação de relações intertextuais que jogam com a dialética da ausência e da presença, no audiovisual esta dialética é enfraquecida pela projeção de uma realidade imaginária que tenta falar, para usar o termo de Pasolini, a linguagem da realidade.

Os dois atos de fingir (seleção e combinação) confluem para o terceiro e mais importante, o desnudamento da ficcionalidade; o texto ficcional deve revelar sua despretensão ao real, mostrar que não se qualifica como realidade. A riqueza do desnudamento da ficcionalidade é propor um “como se”, que apenas nos convida e nos pede que o entendamos como se fosse real. Deste modo, nos textos abertamente ficcionais deve haver uma sinalização clara para o espectador por parte do autor de códigos de ficcionalidade que ambos compartilham e este sinal é determinante, pois reafirma o contrato entre os dois. Revelado como ficcional, o texto de ficção não ameaça o conhecimento do real e ao se apresentar como fingido ele deixa de ser idêntico aquilo que ele representa e, por isso, o signo do fingimento marca uma relação específica dos textos ficcionais que colocam o mundo entre parênteses, permitindo uma separação importante, o mundo representado não deve

³² O cinema seria, para usar o termo de Metz (1980), uma linguagem sem um léxico. Deste modo, os elementos constitutivos dessa linguagem são dificilmente isoláveis e passíveis de valoração per si.

ser o mundo dado, mas apenas entendido *como se fosse*. O desnudamento da ficcionalidade, o pôr entre parênteses aventado pelo texto ficcional, nos permite explorar as potencialidades do mundo formulado e nos diz que todos os critérios naturais quanto a este mundo representado estão suspensos.

Assim, o modo de operar do *como se* é uma espécie de proposição que mantém suspenso o real. Esta suspensão visa tornar aceitável o irreal ou impossível como modo de encontrar um elemento de comparação entre mundos. A suspensão dos critérios de realidade permite ao fingir dos textos assumidamente ficcionais abrir caminho para a projeção do imaginário, o fingir do *como se* deixa o imaginário manifestar-se através da imantação de intencionalidade e determinação do ficcional. O imaginário, devido a sua natureza indeterminada, precisa de uma instância como o fictício não só para aparecer, mas principalmente para se realizar sem inundar esta instância ativadora com sua natureza compósita. Por isso, Iser afirma que os atos de fingir materializam uma “inoculação” controlada do imaginário a partir de um jogo entre os dois.

O jogo entre o fictício e o imaginário começa a se delinear no processo de duplicação do mundo proposto pelo texto ficcional, um jogo que não está isento de confrontações e disputas, mas cujo essencial não é exclusivamente um alcançar de metas como também o constante balouçar entre os dois lados em que o jogo livre e o jogo instrumental caminham lado a lado para se desdobrar em uma inter-relação. No jogo proposto pelo autor, o elemento de nadificação do imaginário e sua falta de forma, assim como a intencionalidade vazia do fictício são contrabalançados pelo movimento do jogo enquanto jogo na qual as faltas e lacunas transformam-se em possibilidades de lances continuados. O constante aventar de possibilidades possibilita também a esse jogo a constituição do estético como intervalo vazio cuja realização se dá apenas como promessa de concretização (neste ponto, Iser segue a definição de Borges do estético como a iminência de uma revelação que não se realiza).

No registro audiovisual, em especial no cinema, os processos de nadificação e irrealização, características essenciais do jogo entre o imaginário e o fictício tornam-se ainda mais marcantes. Para Iser (1996), quando a pressionado a tomar forma no fictício, o imaginário mostra-se como um certo nada, que por sua vez, promoveria a irrealização do mundo para a criação de novos mundos. O potencial de negatividade, entretanto, será simultaneamente uma forma criativa, pois cria

possibilidades que não se esgotam no existente e a “encenação seria a condição transcendental que possibilitaria perceber uma coisa que, por sua natureza, não pode ser objetividade e que substituiria a experiência de algo acerca do qual não há conhecimento.” (Ibidem, p. 272). As ficções, nesta perspectiva, cumprem várias funções: elas permitem escapar do confinamento do existente e experimentar como fingimento outras realidades, proporcionam o contato e a interação entre vários imaginários individuais e revelam a importância da *mimesis* como modo de se apreender aspectos do real que não deixam mostrar-se.

No cinema, a tentativa do homem de escapar das limitações do existente passa por um desejo de ubiquidade que visa escapar do condicionamento inerente a subjetividade. A subjetividade pode ser lida também como restrição a uma única perspectiva, a um único ponto de vista. Na representação cinematográfica, diferentemente do texto escrito, o processo narrativo não apenas apresenta mais uma ou mais algumas perspectivas (aquelas do narrador ou narradores) como projeta a ilusão de uma multiplicidade de pontos de vista. Para Aumont (2004b), essa questão se apresenta de outra forma, o cinema trata de produzir pontos de vista eficazes que traduzem um controle sobre o observado e se iluminam na expressão inglesa *vantage point*. Os pontos de vista do cinema se apresentam a cada instante como tão vantajosos “que se tornava necessário que não tivessem rival, o filme não podia permitir ao espectador ocupar outro ponto além desse *vantage point* que ele lhe tinha preparado.” (AUMONT, 2004b, p. 77).

A janela aberta pelo cinema permite vislumbrar um mundo ficcional através da enunciação da câmera ao mesmo tempo em que a alternância de pontos de vista obtidas pelas diversas angulações possíveis projetam uma ilusão de totalidade. O espiar em várias janelas revela o afã em representar o mundo ficcional por diversos ângulos que gera a impressão de muitas perspectivas, enfraquecendo, muitas vezes, o poder da dialética entre ausência e presença do ato de seleção nos textos literários. Ao reforçar a presença e quase sufocar a ausência, os filmes podem nos fazer esquecer o jogo entre os dois mundos e comprometer o completo desnudamento da ficcionalidade. Devido a nossa familiaridade com essa estratégia cinematográfica, as possibilidades abertas por estes diversos pontos de vista muitas vezes passam despercebidas e somente quando nos deparamos com filmes em que a câmera quase não se move, podemos efetivamente compreender a totalidade desse fingir cinematográfico. Esse é o caso dos filmes de Yasujiro Ozu, na maioria

deles a câmera fica fixa em um ponto, sem qualquer movimento lateral ou vertical. Pela tela, são os personagens que se movem, mas parecemos ficar restritos a um único ponto de vista, como se o diretor jamais sucumbisse a tentação de olhar por diversos ângulos e com isso nos convidasse a olhar com ele. Para o diretor alemão Wim Wenders (1985), os filmes de Ozu constituem o tesouro sagrado do cinema, e nestes filmes “o cinema nunca esteve tão perto de sua essência e de seu propósito, apresentar uma imagem do homem do nosso século, uma imagem conveniente, verdadeira e válida na qual o homem possa se ver e, acima de tudo, se reconhecer.”

Deste modo, se pelo cinema podemos também tomar consciência daquilo que continuamente não vemos, assumindo um ponto de vista diferente do nosso e do qual não precisamos assumir responsabilidade (não é nossa visão de mundo), nos filmes de Ozu sua relutância em penetrar na realidade nos faz lembrar dos limites de qualquer representação do real. Os limites da intromissão e as consequências da penetração da câmera marcaram também a obra de Krzysztof Kieslowski, na qual pode-se perceber como a vontade de confrontar a fabulação da realidade promovida pelo regime comunista o leva primeiro ao documentário para, em seguida, render-se ao cinema assumidamente ficcional. No primeiro estágio de sua carreira, o cineasta polonês, segundo Žižek (2008), queria desmanchar a imagem otimista e positiva de seu país que era construída pelos meios de comunicação oficiais e para tanto fez uso do documentário, apoiado na convicção que ao mostrar a “realidade” em sua face mais crua, ele poderia ajudar a desmanchar aquela outra “realidade” construída nos órgãos ligados ao regime comunista. Imbuído desse sentimento, ele vai às fábricas, aos hospitais, enfim, às ruas, em busca de imagens “reais” de seu país, até seu ímpeto em descrever a realidade ser, em suas próprias palavras, apanhado em sua própria ratoeira.

Kieslowski descobre os limites que quer traçar, o ponto máximo da intromissão de sua câmera, a porta fechada que ele não quer abrir, exemplificada, mais uma vez nos seus termos, pela preferência por glicerina. É o pavor das lágrimas reais, a dúvida sobre seu direito de fotografá-las que o levará para uma nova busca do “real”, desta vez através do recurso da obra assumidamente ficcional. Nesse ponto, talvez fique mais claro a razão pela qual as imagens cuidadosamente fabricadas de Ozu pareçam tão verdadeiras para Wim Wenders, tão “válidas”. Ao assumir sua restrição a uma única e subjetiva perspectiva, o cineasta japonês revela simultaneamente como é falsa a pretensão de mostrar todas as faces do “real” através das

possibilidades amplas da imagem técnica e do cinema e como pode-se chegar a uma verdade que, no melhor dos casos, será verdadeira ao seu olhar, verdadeira às suas convicções. Talvez o que impressione tanto o cineasta alemão seja a honestidade com que Ozu assume o seu ponto de vista, a transparência de sua mediação que, no revelar de sua subjetividade, não tenta jamais nos enganar quanto as suas limitações e, por isso, talvez seja mesmo completamente verdadeira e, paradoxalmente, universal.

Um outro aspecto dos filmes de Ozu pode servir de material para reflexão, a sua unidade temática, ou como diria Wim Wenders, a repetição com variáveis da mesma história. Na filmografia do cineasta japonês sucedem-se praticamente os mesmos temas englobados sob o guarda chuva das relações familiares. O constante fazer e refazer de um mesmo filme com variações, expresso tanto pelas mantimentos das mesmas técnicas de filmagem (a câmera fixa sempre posicionada na mesma altura, o uso de um único tipo de câmera e de um único tipo de lente) como pela recorrência dos temas, nos transporta para um universo familiar no qual a surpresa eliminada pela repetição abre caminho para o olhar perder-se nas imagens. Os filmes de Ozu nos permitem olhar as imagens como imagens que, restritas a um quadro inscrito pela câmera parada, podem revelar suas múltiplas dimensões. A prisão no quadro, neste ponto, transforma-se dialeticamente em liberdade ao permitir tanto o passeio do olhar pela superfície cinematográfica como o da imaginação sobre a imagem “fixada” na película. Ao abrir essas possibilidades, os filmes de Ozu talvez revertam a condenação de Adorno e Horkheimer ao filme sonoro que, devido ao seu realismo ilusório, “não deixa mais à fantasia e ao pensamento nenhuma dimensão na qual estes possam, sem perder o fio, passear e divagar no quadro da obra fílmica”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1995, p. 119).

Olhar a imagem como imagem talvez seja um ato evidente e natural nos quadros e telas, mas a proeminência do cinema narrativo ancorado na significação por encadeamento de imagens com fins sempre a um desenlace do enredo faz com que a narrativa audiovisual se mostre muitas vezes como um texto que devemos ler. Deste modo, o cinema (pelo processo que Flusser denomina adequação do “pensamento-em-superfície” ao “pensamento-em-linha”) acaba por minar a dupla dimensão da imagem, apagando uma importante diferença relação dimensional. Um texto escrito nos obriga a seguir a sua direção, passando de um ponto a outro e só pode ser decifrado se conhecermos os códigos previamente (o alfabeto, a língua em

que está escrito), códigos estes que são ao mesmo tempo restrição e liberdade. Restrição porque visam precisão conceitual, ou seja, o texto nos induz sempre a seguir de um ponto para outro, e liberdade porque permitem conceituar além do sentido primeiro, a plurivocidade de interpretações e os recursos linguísticos podem nos fazer compreender melhor as coisas além de sua aparência. Já para retratar a aparência, por outro lado, uma imagem é bem mais eficaz, ela carrega em si a função de representar sem que seja necessário dominar algum código específico. Por isso, para Flusser, ler imagens é um exercício com maior liberdade, um ato que libera o inconsciente e exercita a interpretação subjetiva, pois não há uma direção obrigatória a seguir (como no texto escrito), não precisamos primeiro decodificar a mensagem para depois apreendê-la.

Entretanto, no cinema ocorre uma confluência dos dois processos em que o uso do “tempo histórico” da leitura de linhas nos faz, muitas vezes, esquecer que estamos vendo imagens, graças a estrutura narrativo-temporal do cinema que nos põe em contato com uma temporalidade marcada por começo e fim. Quanto mais precisamos acompanhar atentamente o desenrolar da narrativa e quanto mais complexa e confusa a estrutura narrativa se apresenta – esse é o caso de alguns filmes recentes como *Amnésia* (Christopher Nolan, 1998), *Brilho eterno de uma mente sem lembranças* (Michel Gondry, 2004), *Irreversível* (Gaspar Noé, 2002) – menos temos tempo para ver efetivamente as imagens e por isso passamos a “ler” um filme *como se ele fosse um texto escrito*, seguindo de um ponto ao outro e deixando de explorar as superfícies. Do mesmo modo, a lógica da produção massiva e do entretenimento parece usar cada vez mais de códigos de deciframento das narrativas, “treinando” o espectador para a apreciação de um filme. Deste modo, podemos reverter o caráter de surpresa dos *twists and turns*, pois ao se tornarem regra, eles deixam de ser verdadeiramente surpreendentes e tornam-se um código de leitura, não tão evidente como o alfabeto e a língua, mas de alguma forma reconhecível e decifrável.

Essa “leitura” dos filmes evidencia uma muleta do pensamento em superfície, pois o pensar em superfícies não é consciente em relação a sua codificação e por isso ainda precisa do suporte conceitual do pensamento em linha, uma vez que “não dispomos de uma lógica dimensional comparável à lógica aristotélica no que concerne ao rigor e a elaboração.” (FLUSSER, 2007, p. 104). De uma civilização que se treinou – pelo menos nos últimos quatro séculos – para pensar em linha, para

codificar o mundo em conceitos e palavras, a emergência avassaladora do pensamento em superfície ainda não explorou toda a sua potencialidade. Por isso, a maioria dos filmes e vídeos impescinde de uma lógica verbal para estruturarem-se e gerarem sentido e, por isso, “ao lermos os filmes, estamos acompanhando 'historicamente', superfícies dadas.” (FLUSSER, 2007, p, 108).

A imagem cinematográfica e a estrutura narrativa do cinema parecem ainda fazer desaparecer, muitas vezes, a relação entre o mundo formulado da ficção e o mundo no qual já estamos jogados, de modo que a duplicação característica do texto ficcional não exhibe necessariamente as diferenças e relações entre os dois mundos. O mundo ficcional do cinema carrega, muitas vezes, uma pretensa capacidade de fazer uma representação ideal que concorre, mais do que joga, com o mundo que está sendo duplicado. Afinal de contas, mesmo (ou talvez especialmente) em filmes como *Show de Truman* (Peter Weir, 1998) que questionam a separação entre “realidade” e “ficção”, mostrando o quão tênue pode ser a linha que divide os dois, subsiste um “real” ficcional. Deste modo, se a vida de Truman é toda uma encenação televisiva, um fingimento levado às últimas consequências, ele ainda pode escapar para o mundo “real”. O curioso paradoxo deste filme é que o mundo “real” para qual ele vai não é outro senão o mundo ficcional do filme, tão “irreal” quanto aquele outro do qual ele escapa³³. Žižek (2008) vai ainda mais longe nessa mescla de realidade e ficção, para ele o que se evidencia em filmes como *Show de Truman* não é apenas uma encenação ficcional da realidade, como também o contrário, a “vida social real” parece tornar-se cada vez mais uma falsificação encenada “em que nossos vizinhos se comportam na vida 'real' como atores e figurantes.” (ŽIŽEK, p. 49, 2008).

A tentativa de autenticar uma ficção como a representação mais “real” da realidade gera, inclusive, para Black (2002), uma concorrência entre os próprios filmes, em que cada representação da realidade visa também se impor sobre a outra. Nesta concorrência, o cinema pode ameaçar nosso conhecimento de real de diversos modos, como, por exemplo, ao tornar visíveis as coisas que não vemos e

³³ Black (2002) analisa esse paradoxo a partir do poder imersivo da televisão. “Assistindo esses filmes sobre a TV, somos levados a esquecer que estamos assistindo um filme, e, mais precisamente, um filme de ficção. Quando os protagonistas Truman e Ed renunciam ao seu falso mundo da TV em troca do mundo real, nada nos avisa que 'a vida real' nestes filmes não é nada além de uma ficção midiática – aquela do *Show de Truman* e *EdTV*.” (p. 16, tradução nossa).

tornar “reais” representações que tentam se impor para além de suas limitações. Para Cavell (1980), antes do cinema não estávamos acostumados a encontrar coisas invisíveis devido ao nosso processo de constituição de visão de mundo que tende a colocar o invisível e o não-visível junto à imaginação, ao falso e ao meramente especulativo. Deste modo, pode-se afirmar que os filmes reproduzem magicamente o mundo e que esta reprodução é, em parte, um apagamento do nosso real, pois somos convidados a prestar atenção naquilo que é visível mas que continuamente não vemos e o visível, no cinema, carrega muitas vezes o carimbo de real.

No registro audiovisual, parece haver ainda um temor em relação ao ficcional e sua capacidade de questionar a realidade, como se a condição do poético (que já foi caracterizada por Locke e por Bacon como uma separação constante e uma combinação que não correspondem aos fenômenos naturais observáveis) ameace o conhecimento de real. Em Bacon (2000), a ameaça ao verdadeiro conhecimento toma forma através dos ídolos, que ao se colocarem como verdadeiros, obstruem o acesso à verdade. O caráter fabricado do ídolo, no pensamento baconiano, longe de propor um jogo, serve apenas para encobrir a verdade que, para aparecer, deve passar por um processo de elucidação através da formação de noções e axiomas segundo os preceitos da indução.

No cinema, vemos, por exemplo, como em obras que brincam com a artificial separação entre ficcional e não-ficcional como o filme *Zelig* (1983) de Woody Allen, a pretensão de não-ficcionalidade do documentário pode ser instrumento de um jogo que ameaça o conhecimento do real. Neste filme, o personagem Zelig é primeiramente introduzido como figura histórica e, para tanto, o diretor faz uso de depoimentos de intelectuais e outras figuras sobre as quais pesa credulidade e credibilidade. Ao longo da narrativa, outras estratégias documentais são também utilizadas para reforçar o caráter não-ficcional do personagem; nas replicações de noticiários da época em questão (meados do século XX) o personagem aparece como um ser exótico digno dos mais altos estudos e centro das atenções na metrópole nova-iorquina. A interessante proposta, entretanto, não avança até os limites e falha parcialmente em questionar o estatuto do filme não-ficcional devido a excessiva e progressiva caricaturalidade do personagem, levada até o extremo do inverossímil. Dessa maneira, mesmo na comédia de Allen, parece necessário esclarecer que tudo aquilo é uma brincadeira, um jogo.

Neste ponto, pode-se perceber como a falta de uma clara autoindicação da ficcionalidade pode comprometer o jogo entre imaginário e ficção, pois ao não se assumir como ficcional, um texto cerceia o movimento de vaivém entre o mundo formulado e o mundo dado. Esse jogo, contemporaneamente, parece ainda mais modificado se considerarmos o próprio estatuto do ficcional que parece ora se estender ao máximo e se confundir com o real, ora se restringir a tal ponto que sua existência como reformulação do mundo formulado fica ameaçada pelo constante questionamento sobre a realidade do mundo dado. Quando a segurança em relação ao mundo dado se esvanece, o ir e vir do fictício torna-se, muitas vezes, um movimento de mão única. Neste movimento, a duplicação ficcional visita o mundo empírico-factual para tomar o seu lugar e se apresentar como realidade melhorada ou hiper-real.

O movimento de aproximação entre cinema e imaginário adquire, passadas essas diversas ponderações, uma direção mais clara. Com Sartre, pode-se repensar o nível de consistência dos materiais fílmicos cujas qualidades ficaram mais destacadas quando contrastadas com os processos imaginativos da consciência. Graças a Castoriadis, foi possível alargar o uso do termo “imaginário” e com essa abertura mostrou-se a potencialidade para explorar as condições de representabilidade e facticidade vigentes. Também derivando de seus conceitos, surgiram novas problemáticas em relação ao uso do imaginário que vão pedir mais atenção às determinações histórico-culturais da contemporaneidade. Com o acréscimo das considerações de Lser ficou mais claro como se orienta a *mímesis* cinematográfica pensada a partir dos processos de duplicação do fictício e dos atos de fingir. Finalmente, desenhou-se mais claramente a natureza do jogo entre imaginário e fictício pautada sempre pela mutabilidade e a sucessão contínua de lances e contra lances.

Os modos de funcionamento do jogo do ficcional com o imaginário mostraram-se ainda mais produtivos quando consideradas as especificidades da representação cinematográfica. No movimento de repetição promovido na representação cinematográfica foi possível apontar: a possibilidade de aparecimento e ocultamento do imaginário de acordo com o grau de semelhança proposto pela duplicação cinematográfica; a ilusão de ubiquidade acionada pelo aventamento de múltiplos pontos de vista da narrativa cinematográfica e a riqueza perceptiva dos materiais fílmicos olhados a partir do estatuto dos objetos cinematográficos. Também por conta

destas especificidades foi necessária uma tentativa de definição, ainda que parcial, da ontologia da imagem cinematográfica considerando tanto a imediaticidade e a natureza transparente da imagem técnica quanto o papel da cultura digital na relação de interafetação entre os sujeitos e as imagens técnicas. Estas duas características são fundamentais para entender como os mundos paralelos abertos pelo cinema fundam-se também a partir de significações imaginárias que fornecem critérios balizadores das condições de representabilidade.

Estes mundos paralelos abertos pelo cinema, por sua vez, podem problematizar o próprio jogo de ir e vir típico do fictício ao quase sufocar a ausência e apresentarem-se como pura presença. Neste processo, a nadificação inerente ao processo de criar mundos mostra seu potencial destrutivo ao atuar negativamente no nosso senso de realidade e real. A representação cinematográfica, devido a estas especificidades de seu processo denegatório, tende também a se colocar como uma narrativa da realidade. Esta tendência, também conhecida como vocação realista do cinema, dialeticamente, faz destacar a oposição entre vida e narrativa. Esta oposição, entretanto, não se cristaliza como antinomia, mas pede a abertura de uma ponte. Neste ponto, destaca-se a necessidade de compreensão do ser do homem a partir de sua temporalidade e, mesmo, de processos eminentemente fabulatórios que vão pedir, portanto, uma narração significativa. Como o material fílmico é sensorialmente muito rico e a representação cinematográfica permite uma imediação vedada às outras formas de representação, o cinema se habilita como instância privilegiada para essa narração. No caso da escrita, essa imediação torna-se impossível, pois o signo verbal não pode jamais ser equiparado a coisa que ele representa, ele não pode sequer pretender significar uma única coisa inequivocadamente. De fato, é muito evidente que uma palavra só se relaciona ao objeto ao qual ela se refere por meio de um signo que não contém em si o próprio objeto, mas remete a ele. Devido a esses fatores elencados, o filme pode informar e até mesmo ameaçar nosso senso de real, especialmente se considerarmos o momento pós-moderno que parece trazer atrelado um forte sentimento de irrealidade

O uso do imaginário para a análise de filmes, pesadas estas considerações, pede uma aproximação histórica. Esta aproximação deve considerar o momento pós-moderno no qual as condições de representabilidade estão sujeitas a, pelo menos, os seguintes condicionadores: a influência da alta reflexividade dos processos representativos; a multiplicação dos lugares de enunciação; a

desconfiança com os sistemas teleológicos e a guinada ao sujeito que, conjuntamente, produzem a aproximação entre o ficcional e o não-ficcional e pedem uma concepção mais nuançada da verdade. Mostra-se necessária, também, uma análise sobre as possibilidades da representação realística pensadas agora historicamente de acordo com os códigos de representabilidade vigentes. No caso do cinema, o realismo cinematográfico deve ser considerado primeiro em relação à modernidade para depois ser repensado no cenário pós-moderno. Também surgiu como carência uma reflexão sobre a relação entre real e ficcional na contemporaneidade e uma investigação sobre a possibilidade de verdade na pós-modernidade dentro de um momento ontologia fraca.

Dessa primeira incursão ao imaginário sobrevieram também indicações para o uso do termo em um segundo momento quando ele se colocar como norte nas análises dos filmes. A riqueza aberta por esse norteamento, entretanto, pede um esclarecimento sobre o futuro uso do termo em suas diversas acepções para que se alcance uma maior precisão conceitual. Desse modo, quando se falar em “imaginário radical”, referir-se-á a feixes de significação que vão permitir instaurar condições de representabilidade. Especificamente em relação ao cinema, o uso do termo imaginário radical destaca como operam os conhecimentos prévios necessários para que se instalem pontes entre a representação cinematográfica e as noções de real, realidade e verdade presentes nos imaginários individuais. Estas pontes habilitam, por exemplo, a obra cinematográfica a se colocar contra ou a favor de significações imaginárias instituídas. Deve-se ter em mente, entretanto, a fluidez do imaginário radical simbolizada pelo termo magma que indica como não são estanques estes critérios e como eles estão sujeitos a mudanças histórico-culturais mais amplas. No caso deste trabalho, a régua passa pelo pós-moderno e tudo que ele traz de mudanças nas relações de representabilidade, nas condições de facticidade e, especialmente, no rearranjo do ficcional e não-ficcional. Estas mudanças, olhadas conjuntamente, vão pedir tanto uma noção mais desfundante de verdade como vão encorpar a verdade possível na obra de ficção. A fabulação ou irrealização do mundo pode então ser vista de modo positivo e propositivo ao possibilitar a revalorização da *mímesis* como acesso ao conhecimento do ser do homem.

Quando se falar de “imaginário” referir-se-á a formação de noções sobre determinado tema que englobam processos referenciais, racionalizações e

simbolismos. Consequentemente, o uso de expressões tais quais: formações imaginárias, significações imaginárias e concepções imaginárias visa abranger tanto o caráter fabricado e imaginado dessas significações como o componente real-racional que, olhados conjuntamente, destacam a força e integridade dessas formações, significações ou concepções. Nos filmes, estas expressões permitem compreender como certas escolhas temáticas, estéticas e mesmo essencialmente técnicas criam um mundo de objetos replicados que dialogam sempre com a referencialidade e com o simbólico ao mesmo tempo, permitindo assim destacar a presença do imaginário na formação do mundo duplicado da ficção.

O termo imaginário, utilizado no plural, ou seja, “imaginários” vai ser destacado especificamente para o enraizamento das significações nos imaginários individuais. Procura-se, deste modo, salientar sempre como a força da ficção alimenta-se em parte de significações, valores, ritos e processos que não se encontram exatamente na obra, mas que orientam sua formação e atestam sua capacidade de diálogo com os indivíduos. Por fim, quando acompanhado de termo adjetivadores, como, por exemplo, imaginário da verdade revelada, imaginário cinematográfico americano ou imaginário pós-moderno, o termo imaginário refere-se a conjuntivização. Em outros termos, destacam-se dentro da organização dos dois feixes de esquemas operativos da linguagem, o *teukhein* e o *legein*, conjuntos de significações que formam um todo mais ou menos homogêneo que permite ser destacado tematicamente. Essa seleção mostra-se necessária metodologicamente para que o conjunto recortado seja contraposto aos filmes, vendo como neles se processa a duplicação entre mundos que vai acusar a aparição de tal imaginário particular.

O “imaginário da verdade revelada” refere-se a um conjunto que engloba regras, ritos, processos e significações que instauram a possibilidade e informam o modo de aparecimento da verdade em obras ficcionais, considerando as condições de representabilidade vigentes, ou seja, dentro de um momento de contestação a uma concepção positivante de verdade. A expressão “imaginário pós-moderno”, por sua vez, visa selecionar aspectos fundantes nas condições de representação na pós-modernidade destacando especialmente as consequências do momento de alta reflexividade das práticas representativas e profunda relação intertextual. Os relatos ficcionais, olhados como modo de acusar essa reflexividade, permitem compreender como se conforma o imaginário pós-moderno nas ficções cinematográficas contemporâneas. A aparição do imaginário pós-moderno só pode ser aventada,

entretanto, se consideradas a centralidade do midiático e a espessura das significações imaginárias que formam o palimpsesto cinematográfico. Estes dois fatores vão habilitar os filmes a se tornarem material exemplar para a tentativa de iluminação dos modos de aparição e da influência do imaginário pós-moderno nas ficções cinematográficas.

4 A CRIAÇÃO DE REALIDADES NO CINEMA

4.1 Realismo e modernidade no cinema

As várias recentes vertentes do que se poderia chamar, grosso modo, de realismo cinematográfico atualizam o debate sobre o poder da representação realista no cinema. Os exemplos dessas novas vertentes abundam em diversas partes do mundo, do cinema iraniano à estética de choque de real no cinema brasileiro, incluindo também o recente *boom* dos documentários e dos registros de cunho autobiográfico. Especificamente no caso do cinema francês contemporâneo, podem-se observar novas variações do realismo em dois filmes recentes, *A humanidade* (Bruno Dumont, 1999) e *Ser e Ter* (Nicholas Philibert, 2002). O primeiro propõe um reencontro com técnicas e artifícios que marcaram a estética realista talvez mais bem sucedida do cinema, o neorealismo italiano, e o segundo instiga ao se querer documentário, mas ao mesmo tempo apresentar uma realidade que nos parece curiosamente fabular. A riqueza da análise comparada dos dois filmes reside na possibilidade de avaliar amplamente os limites e extensões do realismo no cinema. Os dois filmes fornecem pistas sobre o estatuto da representação realística na contemporaneidade e permitem compreender qual a relação com outras estéticas realistas, em especial aquela agrupada sob o termo neorealismo ou, para usar a expressão correlata de Bazin, a escola italiana da libertação. Para iluminar as características específicas desses novos realismos, vamos tentar primeiro estabelecer as relações entre o realismo cinematográfico e a modernidade, depois tentar mesurar as razões do sucesso do neorealismo e, finalmente, tentar enxergar nos filmes em questão, novas direções e caminhos das representações realísticas na contemporaneidade.

O recrudescimento das estéticas realistas suscita diferentes questões. Se pensarmos em termos comparativos, o cinema parece solitário em sua insistência na transparência das representações em relação à literatura, à pintura e mesmo as novíssimas formas da arte contemporânea. Percebe-se nestas outras formas de manifestação cultural, pelo contrário, a presença cada vez mais marcante tanto da mediação do sujeito (vide a preferência por temas autobiográficos) quanto dos

experimentalismos estéticos ou tecnológicos. Fala-se até mesmo em hipermediação, afinal a cultura midiática é plena em sobreposições de janelas, de ambientes e estilos. Caminhando nesta direção, poderíamos concordar com Eagleton (2003) quando ele afirma que o realismo deve captar as mudanças operadas no senso de realidade e, portanto, o realismo contemporâneo passaria pela fidelidade a um mundo de superfícies, sensações aleatórias e assuntos humanos esquizóides típicos do pós-modernismo. Se estamos mesmo em plena era do pastiche, da colagem e da autorreferência, como localizar a tentativa de oferecer representações realísticas? Se optarmos por desviarmos a questão para o filme documentário, a resposta chega mais rápido, pois este tipo de registro, embora também sujeito a diversas atualizações e inovações, ainda baseia-se em larga escala em uma espécie de pacto documental, ou seja, ele ainda se abre como uma janela para um mundo, ele confia em sua capacidade de deixar-ver. Todavia, a questão do realismo talvez não passe diretamente pelo documentário, justamente porque ele se fia a esta asserção pressuposta, como assim define Noël Carroll (2005) ³⁴.

Segundo o teórico inglês, tanto os documentários como os filmes abertamente ficcionais compartilham estruturas como o *flash back*, a montagem paralela, o contra-campo, o plano ponto-de-vista e outros. Ademais, mesmo certos maneirismos típicos do documentário tais quais a fotografia granulada e a instabilidade da câmera já foram assimilados pelos filmes ficcionais com vistas principalmente a produzir efeitos de realidade e de autenticidade. Nesse ponto, uma recente produção americana, *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008), facilmente enquadrada na categoria de *blockbuster*, é exemplar. Nele, o uso extensivo da fotografia granulada e a instabilidade da câmera são justificados a nível narrativo, como se as imagens fossem produtos das câmeras de celular que os personagens carregam durante o ataque de um monstro a cidade de Nova York. Essa estética do amadorismo visa justamente trazer autenticidade e provocar um efeito de real que contrabalança a inverossimilhança da trama (ou seja, um monstro gigante atacando Nova York). Apesar de claramente ficcional, o filme trabalha dentro de uma proposta um tanto naturalista, aquelas imagens supostamente seriam as conseguidas por pessoas

³⁴ “Chamo esses filmes como de asserção pressuposta não apenas porque o público presume que deve entreter o seu conteúdo proposicional como assertivo, mas porque podem, também, mentir. Ou seja, presumimos que envolvam asserções, mesmo nos casos em que o cineasta está intencionalmente dissimulando a intenção assertiva.” (CARROLL, 2005, p. 89).

comuns se um monstro atacasse a cidade. Vê-se claramente a tentativa de apagar a marca da mediação do diretor e de todo aparato cinematográfico para deixar o espectador diante da ação em si através de perspectivas altamente subjetivas. Este exemplo serve para reforçar a posição de Carrol sobre a indistinção a nível formal entre o documentário e o filme abertamente ficcional.

A especificidade do documentário, desse modo, estaria intimamente ligada ao tipo de asserção sugerida pelo próprio filme, ao pacto proposto pelo realizador no qual ele compromete-se a falar o que acredita ser a verdade e o público parte do pressuposto que ele assim o faz. O realismo, no documentário, passa nem tanto pelas estratégias de representação, mas por um tipo de acordo estabelecido entre autor e público através de uma sinalização clara de intencionalidade por parte do primeiro.

Nesse caso, devemos seguir a trilha em outra direção e o filme *A humanidade* pode nos conduzir nesse percurso. Ali, vê-se o uso das várias ferramentas que moldaram o neorealismo italiano: o uso de atores não-profissionais, o tema prosaico e cotidiano, o foco nas relações interpessoais, o uso extensivo de locações externas e o estilo discreto de filmar ou, para colocar de outro modo, a ausência de modernismos. Todas essas escolhas marcaram o neorealismo italiano, embora o termo escolha talvez não seja o mais apropriado. Creio que é legítimo afirmar que parte da vitalidade e da autenticidade desse movimento vem do fato que essas opções não eram tanto escolhidas como contingências da situação política, econômica e social. A força do neorealismo não estava somente no modo de apresentação, tampouco estava confinada aos temas e mesmo ao enredo – embora boa parte da força de, por exemplo, *Ladrões de Bicicleta* (Vittorio De Sica, 1948) talvez venha mesmo da impressionante simplicidade da história – mas no modo como parecia haver uma integração harmônica entre o contingente e o intencional de modo que o resultado final, ou seja, o filme, tanto mostrava quanto representava. Hoje em dia, pode-se afirmar mais ou menos seguramente que essas opções são escolhas estéticas que devem revelar algo sobre a intencionalidade da obra e do diretor. Foi a intencionalidade mais marcada de Rossellini, por exemplo, ao manter algumas de suas escolhas estéticas em seus filmes posteriores ao momento neorrealista (o uso de atores não-profissionais, o estilo contido, o anticlaxicismo, entre outros) que o habilitou a ser considerado um arauto modernista, embora ele mesmo nunca tenha se visto nesse papel.

Pode-se tentar pensar também se esta visita ao neorealismo não seja ela tipicamente pós-moderna em termos de periodização. Assim, se a exemplo de Jameson agruparmos os estágios culturais da modernidade em três grandes momentos ou blocos, a saber, realismo, modernismo e pós-modernismo, esse recrudescimento cheira a pastiche e inautenticidade ou, no melhor dos casos, a uma nostalgia pelo passado. A periodização, ela mesma fonte de constantes ataques na contemporaneidade, serve ao menos para mostrar um estranho descompasso entre o cinema e as outras artes. Enquanto o realismo já era algo caduco na pintura e superado pela literatura, o cinema ainda conseguia torná-lo absolutamente válido para expressar a condição moderna. Decerto, a objetividade aparentemente inapelável da câmera torna constrangedoras as pretensões de transparência dos escritores e pintores, contudo, quando o neorealismo irrompe tanto a pintura quanto a literatura já haviam abandonado em larga escala o realismo. Jameson, entretanto, acha possível manter o paralelo com as outras artes partindo do pressuposto que o cinema (o cinema falado, pois ele acha que o cinema mudo nunca teve a oportunidade de desenvolver a sua suposta versão pós-moderna) reconstitui a trajetória realismo/modernismo/pós-modernismo em um ritmo mais comprimido, mesmo que sua análise desses três momentos seja inextricavelmente ligada aos três estágios do capitalismo (capitalismo de mercado, monopolista e transnacional) ao quais cada um dos três momentos corresponde. A solução para esse aparente paradoxo, para ele, está em concentrar-se nos termos sociais, assim, do mesmo modo que a literatura realista cumpriu o papel de prover uma espécie de instrução cultural, ideológica e narrativa para um novo grupo, a burguesia; o cinema realista executou essas mesmas funções ideológicas para a classe trabalhadora industrial.

O momento realista, em Jameson, é um momento de preparação, em que são construídos os conceitos, os temas como também as categorias de mundo e de realidade que serão então questionadas, reinventadas e reinterpretadas no estágio modernista. O público também cumpre um papel importante na sua definição, ele convive e se identifica no estágio realista com novos hábitos, funções e modos de fruição que deverão estar bem consolidados para que os autores modernistas possam, então, no momento subsequente, subvertê-los. Ainda nesta direção, pode-se considerar o neorealismo italiano como auge do realismo cinematográfico e como todo cume, o começo da queda. O movimento neorealista, como se sabe, foi vítima de seu próprio sucesso, e já nos anos 50, percebe-se um esgotamento;

esgotamento pela repetição e pela apropriação, antecipando aquela que seria uma característica marcante da cultura das mídias, a tentativa de copiar e replicar a exatidão um modelo de sucesso. Bazin, ainda em 1949, percebe esse movimento ao denunciar o surgimento de subgêneros do neorealismo, alguns inofensivos e divertidos como comédias ligeiras e outros nem tanto como “o aparecimento de uma espécie de superprodução neorealista em que a busca do cenário verdadeiro, da ação de costumes, da pintura do meio popular, das intenções 'sociais', tornava-se um estereótipo acadêmico.” (BAZIN, 1991, p. 265).

Pode-se até conjecturar-se que o neorealismo foi um estágio por qual grandes autores modernistas, como Fellini, Antonioni, Visconti e Rossellini, passaram antes de atingir seu próprio modernismo. Levando um pouco mais além essa hipótese, um filme em especial, *Rocco e seus irmãos* (Luchino Visconti, 1960) ocupa um papel chave nessa transição, cumpre a função de encerramento do ciclo, como uma espécie de crítica retrospectiva ao movimento; um legítimo exercício iconoclasta tão típico das obras modernas. Neste filme de Visconti são várias as inversões propostas, a começar pela ambientação. Já não se trata de exibir nem um país destruído pela guerra nem as mazelas sociais e econômicas do sul empobrecido, o filme passa-se na próspera capital da Lombardia. Ali, chegam os pobres imigrantes do sul, mas ao invés da solidariedade e da organicidade de uma sociedade ou de uma comunidade, encontram o preconceito e a rejeição. Rocco e seus irmãos nunca conseguirão verdadeiramente se integrar, serão sempre a margem e é quase inevitável não ver a metáfora para a divisão do próprio país, o norte: próspero, urbano e desenvolvido e o sul: pobre, rural e místico. A denúncia social de Visconti não angaria simpatias facilmente, ela toca em uma ferida mais profunda e dolorida da sociedade italiana, evitando o humanitarismo e a ética da solidariedade que marcaram várias das produções do período neorealista. Não há na história de Visconti antagonistas evidentes e facilmente condenáveis, papel ocupado no neorealismo pelos nazistas, os fascistas ou a própria guerra. Para além da trama, percebe-se que Visconti não foge ao estilo pessoal e marcado, contrariando também a estética dominante do simples panorama. *Rocco e seus irmãos* vai ser um sucesso de público e de crítica, abrindo novos caminhos para o modernismo cinematográfico nas duas frentes. Nos anos 60, o cinema entraria de vez em sua modernidade, já maduro como expressão artística.

A questão do modernismo no cinema é escorregadia e complexa, embora

haja certo consenso que em algum momento no fim dos anos 50 e durante a maior parte dos anos 60 surgiu uma grande variedade de cineastas criativos e inventivos por todas as partes do mundo. Esse grupo heterogêneo carrega até hoje o carimbo de moderno e quando se fala em modernidade no cinema, não há como evitar os grandes *auters*³⁵ dos anos 1960. Obviamente, até os anos 60 o cinema já tinha produzido grandes filmes, um deles inegavelmente paradigmático em termos de modernismos, *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1939). Aumont (2008), no seu livro dedicado a questão do modernismo no cinema, destaca como o filme de Welles foi mesmo considerado como a entrada do cinema na modernidade por muitos críticos e teóricos do cinema, depois de *Kane* se abrirão novas possibilidades para a criação cinematográfica, tanto a nível narrativo como em termos de autoria.

Como afirma Aumont, o filme de Welles serviu para minimizar ou mesmo eliminar um sentimento de inferioridade do cinema em relação às outras artes, especialmente à literatura. Bazin não economizará palavras e hipérboles para declarar que, a partir deste filme, o cinema deixaria de ser um vassalo da literatura e poderia enfim ombrear-se com as outras artes. Contudo, pode se argumentar que Welles permanece um solitário artista modernista em seu próprio país, e os anos de 1930 e 1940 são o auge da diversão ligeira e do entretenimento, o auge dos grandes estúdios e do *star system* nos Estados Unidos. Ainda seguindo com Aumont, talvez Welles seja o cerne da questão da modernidade, e não seu filme. Ele encarou como poucos o papel de artista moderno, inovador, provocante e autoral, acima de tudo “um mestre na arte de se apresentar como mestre”.

Depois de Welles, especialmente para a crítica francesa, Rossellini surge como novo paradigma de modernidade no cinema, mas como bem destaca Aumont, talvez a modernidade do diretor italiano estivesse menos no seu estilo e nas suas escolhas estéticas do que na sua percepção sobre o papel do cinema na vida moderna. Se é possível enxergar na obra do diretor italiano a encarnação da concepção moderna de cinema, esta se relaciona mais a uma história das mídias

³⁵ Jameson (1995) não deixa de notar o problema de se agrupar um produto coletivo e obras tão diferentes do mesmo cineasta sob o termo. “O conceito de *auteur* é então um conceito heurístico ou uma ficção metodológica, que propõe tratar textos coletivos (...) como se fossem a obra de um único 'artista', compensar a diferença genérica com a unidade estilística e tratar as produções múltiplas de uma única assinatura como se fosse muitas expressões distintas de um único estilo, um conjunto único de preocupações temáticas e um 'mundo' único (no amplo sentido fenomenológico como que esse termo passou para a crítica literária modernizadora).” (p. 204).

“na medida em que ele exalta a coincidência entre cinema (depois televisão) e a vida moderna.” (AUMONT, 2008, p. 43).

Levando um pouco mais além essa relação do cinema com a vida moderna, podemos chegar a conclusão que parte do sucesso do movimento neorrealista estava em sua sincronia histórica, ou seja, em sua capacidade de apresentar representações que refletiam uma relação estremecida com a modernidade e suas consequências. A sombra da Grande Guerra era um lembrete nefasto do lado mais cruel do projeto moderno e o humanitarismo dos filmes neorrealistas parecem reabilitar o homem frente a um período de excesso da técnica científica. Do mesmo modo, podemos localizar os experimentalismos e inovações dos anos 60 como uma forma de lidar com os sentimentos ambíguos em relação à modernidade. Como localizar então esse retorno ao realismo nas produções contemporâneas em plena era de pós-modernismos, especialmente depois de provar todo o potencial dos cineastas modernos nos 1960? Esse reencontro com estética neorrealista torna-se ainda mais idiossincrático se considerarmos, assim como Eagleton (2003), que o pós-modernismo torna-se bem sucedido quando percebemos que a realidade agora é uma espécie de ficção, torna-se uma questão de imagem, de riqueza virtual, povoada por personalidades fabricadas, plena em eventos orientados pela mídia na qual até a política tem ares de espetáculo.

4.2 O realismo cinematográfico

Antes de entrarmos propriamente na discussão sobre as novas estéticas realistas devemos dar um passo atrás e problematizar a questão do realismo no cinema. Esta questão já foi debatida exaustivamente por teóricos e críticos e, portanto, não é o objetivo tanto exaurir ou cobrir completamente o tema quanto tentar achar novos olhares e repensar as posições de outros autores. Uma das primeiras coisas que vem a mente quando se fala de realismo no cinema é a natureza da imagem fotográfica, com seu escorregadio caráter ontológico. Essa natureza dúbia da representação fotográfica serve para endossar tanto os clamores de transparência – imagem que deixa ver o real – quanto para reforçar as críticas ao

seu ilusionismo; ao tentar coincidir o objeto e sua imagem ela cria uma realidade imaginária que, todavia, tem grande apelo de real.

Transparência e ilusionismo não são exclusivos da fotografia e do cinema; a pintura certamente tem algo a acrescentar nessa conversa. A história da representação pictórica pode ser considerada, em parte, como uma tentativa constante de prover uma imagem válida e verdadeira do mundo. Principalmente a partir do Renascimento e do uso constante da perspectiva essa história passa também pela semelhança e pela transparência (embora coexistam várias técnicas pictóricas que sigam outra direção, abraçando a recessão do mundo e valorizando o ato de representação). No conceito da janela de Alberti já se lê um desejo por apagar a superfície mediadora e deixar o espectador diante da coisa em si que norteará parte dos esforços da pintura. A perspectiva vai ser o caminho mais recorrente para expressar esse desejo por uma reprodução transparente porque ao matematizar o espaço, ela pretende usar a técnica “certa” para medir o mundo. A técnica matemática de medir o mundo ainda sofrerá nova melhoria, com a câmera escura a perspectiva linear se automatiza parcialmente até finalmente encontrar na fotografia e no cinema seu estágio mais puramente mecânico.

Bazin (1991) fala de um verdadeiro realismo para além do poder ilusório do *trompe l'œil*, pois este se contenta somente com a ilusão das formas. O verdadeiro realismo, por sua vez, seria aquele que consegue unir aparência e essência (para recuperar a antiga antinomia platônica) de modo a exprimir uma significação plena. Desse modo, ao deixar satisfazer-se pelas possibilidades técnicas da ilusão, a perspectiva seria, ainda segundo Bazin, o pecado original da pintura ocidental. Pecado somente reabilitado e redimido pela fotografia (e pelo cinema), que vai libertar a pintura de sua obsessão pela semelhança. Aparentemente, essa posição de Bazin o leva diretamente a um paradoxo, não estariam a fotografia e o cinema também obcecados pela semelhança e como tal recaindo novamente no pecado original? Para Bazin, a saída está na natureza ontológica da fotografia – que guarda uma objetividade essencial – e nas virtualidades estéticas da imagem fotográfica, ou seja, sua capacidade única de revelar o real. Como aponta Xavier (2005), para o crítico francês o ilusionismo do cinema seria legítimo por conta de sua peculiaridade, por sua capacidade singular de invocar o real. Obviamente, não se trata de todo e qualquer ilusionismo, apenas aquele a serviço de um realismo que respeita a realidade vista que deve permanecer, na medida do possível, “integral, respeitada,

intocável, porque a sua simples presença é reveladora – o que legitima, redime a ilusão (pecado) original.” (XAVIER, 2005, p. 83).

O papel redentor do cinema também será destacado por outro crítico de forte viés realista, Kracauer, para o qual o cinema cumpre uma função restauradora, uma espécie de reeducação pela apreensão estética da realidade. Pensar em termos de redenção implica, em certo nível, em substituição dos códigos existentes. Mesmo se uma bem sucedida estética realista implique em “ganho de realidade”, esse ganho deve-se prioritariamente à substituição de convenções, a denúncia do artificialismo do antigo regime de representação é o primeiro passo para a instauração de um novo. Nunca é demais lembrar como o efeito de autenticidade e naturalidade é sempre fruto de uma fabricação cuidadosa, como os filmes realistas de Rossellini, por exemplo, (que tanto para Kracauer como para Bazin se aproximavam do ideal de cinema) eram fruto de meticuloso e cuidadoso planejamento para criar um efeito de realidade. Mesmo o uso de atores não-profissionais, levantado como bandeira pelas estéticas realistas, não garante menos mediação e “o fato de não serem profissionais não os impede de atuar, isto é, de interpretarem uma ficção, mesmo se essa ficção se parece com a sua existência real e se, com isso, sejam obrigados às convenções das representações.” (AUMONT, 2004a, p. 134).

Os códigos realistas, de todo modo, fazem com que o cinema consiga passar uma convincente impressão de realidade e a produção dessa impressão se deve a diversos fatores elencados por Aumont (2004a): a posição psíquica favorável do espectador (em especial na sala de cinema); a riqueza perceptiva dos materiais fílmicos e a coerência do universo diegético construído pela ficção. Essa coerência se apóia fortemente no verossímil e em uma estratégia de representação que visa coincidir cada elemento ficcional com uma única e inequívoca forma de representação como se supostamente houvesse uma forma correta e, portanto, mais realística de apresentar cada situação, fato ou evento de modo que “o universo diegético adquira a consistência de um mundo possível, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma neutralidade aparente.” (AUMONT, 2004a, p. 150).

O efeito de realidade deve-se ainda, segundo Adorno (1981), ao fato do processo fotográfico do filme ser primariamente representacional, ou seja, ele investe majoritariamente no significado do objeto representado, afastando-se assim da subjetividade e, conseqüentemente, perdendo a autonomia estética. Mesmo

quando estes objetos são modificados e mesmo dissolvidos pelas técnicas cinematográficas, a desintegração nunca é completa e, portanto, o cinema não permite (como a literatura ou a música) a construção absoluta, “seus elementos, ainda que abstratos, sempre retêm alguma coisa de representacional: eles nunca são puramente valores estéticos.” (ADORNO, 1981, p. 202). Esse fato, por si só, já torna a identificação dos indivíduos e da sociedade com as imagens e narrativas do cinema completamente diferente e muito mais direta do que aquela promovida pela pintura ou pela literatura e, por isso, para Adorno, a estética do filme estará sempre inerentemente ligada a uma sociologia do cinema.

Adorno (1981) traz ainda outra importante contribuição sobre o poder realista do cinema em comparação à literatura no que tange aos diálogos. Os diálogos em um romance nunca são diretamente falados, eles estão sempre recobertos pelo ato da narração (e talvez até mesmo pela tipografia) e, portanto, estariam sempre abstraídos da presença física das pessoas, criando assim uma distância entre a personagem e sua suposta contraparte empírica. No cinema, por sua vez, essa distância é abolida de tal modo que no filme há sempre uma semblância de imediação (*immediacy*). A semblância, como destaca Arendt (1995), é uma consequência do poder da aparência; do mesmo modo que o erro pressupõe a verdade, a semblância pressupõe a aparência, ela é o preço que pagamos pelo prodígio das aparências.

Os recursos usados para criar a realidade representada no cinema somente geram a impressão de uma mediação mínima, uma semblância de naturalidade, que poderá então ser tomada como realista e como representação fiel da realidade. Para um autor como Kracauer, essa fabricação do efeito de realidade é positiva na medida em que ela ajuda a prover mais autenticidade mesmo que, para tanto, o cinema use de truques e ilusões, pois sua função é tanto gravar como revelar a realidade³⁶. O cinema, desse modo, alarga nossa concepção de realidade, ele pode ir além do confinamento criado pelos nossos sentidos ao mostrar coisas que normalmente não vemos, coisas grandes demais ou pequenas demais, coisas que são fugidias demais para serem percebidas por nossos sentidos e, finalmente,

³⁶ O poder da representação realística no cinema para Kracauer poder ser sumarizado nessa sentença. “Por mais estranho que possa parecer, é inteiramente possível que um evento da vida-real encenado evoque uma ilusão de realidade mais forte na tela do que aquela originada pela captura direta desse mesmo evento pela câmera.” (KRACAUER, 1960, p. 35, tradução nossa).

coisas que escapam a nossa mente, pontos cegos construídos por nossos hábitos e preconceitos.

É importante salientar que, para o autor, os filmes nem sempre são cinemáticos, ou seja, nem sempre exploram as potencialidades específicas do meio, principalmente quando se enveredam por um realismo ingênuo (uma pista sobre sua recusa aos documentários) ou por uma necessidade de afirmação como obras artísticas, que seria o “problema” de filmes declaradamente mais abstratos ou não-realistas, desde a escola expressionista alemã da década de vinte, passando pelas tentativas surrealistas de Buñuel e, finalmente, pelo cinema algo fantástico de alguns filmes de Fellini. Em Kracauer, os filmes só são verdadeiros às capacidades e potencialidades do meio quando eles penetram no mundo perante nossos olhos, e é essa realidade física, material, perceptível que eles devem nos apresentar, ou ainda, nos reapresentar, pois teríamos perdido o poder de compreendê-la como um todo significativo. O cinema conseguiria, desse modo, iluminar a realidade em seus aspectos ignorados, não vistos e ao abrir essas novas vistas ele pode, em alguns casos, tornar-se o instrumento único para captar a “essência” de algumas realidades. E exatamente porque perdemos esse poder de constituir nossa realidade que ele apresenta os estilos abstratos do começo do século XX, como realistas, eles seriam “revelações realísticas de um abstracionismo prevalecente.”³⁷ (KRACAUER, 1960, p. 294, tradução nossa).

O homem moderno, para Kracauer, estava desalojado, abandonado e sem rumo, e só conseguia tocar a realidade com a ponta de seus dedos, constatação endossada e reforçada pelas obras de escritores como Joyce, Woolf ou Proust, e por isso ele se serve da análise de Auerbach³⁸ sobre a escritora inglesa para prontamente condenar a vagueza e o simbolismo que resiste às interpretações de Virginia Woolf. Essa vagueza do mundo tornar-se-ia ainda mais dominante graças a ciência moderna que, embora mirasse sempre o mundo, tenderia a remover esse mesmo mundo do campo da visão devido a sua obsessão contínua em dividir indefinidamente, em fragmentar e analisar cada ínfimo pedaço. O abstracionismo dessas duas tendências acabaria por tornar a realidade física cada vez mais

³⁷ “(...) a realistic revelation of the prevailing abstractness.”

³⁸ In the light house. In: *Mimesis, a representação da realidade na literatura ocidental*, São Paulo, 1994.

inapreensível e abstrata (*elusive*) e somente o cinema poderia reunificá-la, pois ao assistirmos os filmes “nós verdadeiramente redimimos o mundo de seu estado latente, seu estado de virtual não-existência, ao sermos forçados a vivenciá-lo através da câmera.”³⁹ (KRACAUER, 1960, p. 300, tradução nossa).

A câmera simboliza um ganho de automatismo e por isso a fotografia – e depois o cinema – conseguiriam, segundo Bazin, saciar o apetite pela semelhança ao proverem uma reprodução mecânica na qual o homem estava ausente. O automatismo da reprodução técnica inauguraria ainda uma nova e bem vinda possibilidade de objetividade. Esse encanto com a fotografia ainda passa pela questão da verossimilhança que, pela primeira vez, poderia estar dissociada da opinião do público. A fotografia parece ser a imagem definitiva do objeto ausente ou, nos termos do crítico francês, se alimenta da transferência de realidade da coisa para a sua reprodução ao manter intacto o real recortado; ao invés de rerepresentá-lo por partes, ela o reconstitui em bloco. O automatismo na produção da imagem fotográfica, portanto, conseguiria resolver a questão da subjetividade ao retirar do agente humano a tarefa da reprodução. A ausência do homem neste processo vai garantir à fotografia e ao cinema o poder de invocar uma representação realista sem precedentes em relação à objetividade. Essa é a primeira senha para compreender o sucesso do realismo cinematográfico em geral e do neorealismo em particular.

Stanley Cavell (1980) retoma o debate de Bazin sobre o automatismo em outros termos. A reprodução automática do mundo satisfaria o nosso desejo por uma duplicação mágica do mundo ao nos permitir ver o não-visto e ver a realidade para além de nossa visão de mundo. “Os filmes nos convencem da realidade do mundo da única maneira que nós temos de ser convencidos, sem ter que aprender a trazer o mundo para mais próximo ao desejo do coração: (...) tirando vistas dele.” (CAVELL, 1980, p. 102, tradução nossa⁴⁰). Ele também renega o conceito de libertação, pois este sugere uma competição entre a fotografia e a pintura, competição que parece mesmo não ter acontecido. Levada ao extremo, esta concorrência parece sugerir que a fotografia conseguiu ter sucesso aonde a pintura não pôde. Segundo Cavell se a fotografia satisfez algum desejo, este era muito mais

³⁹ “We literally redeem this world from its dormant state, its state of virtual nonexistence, by endeavoring to experience through the camera.”

⁴⁰ “Movies convince us of the world’s reality in the only way we have to be convinced, without learning to bring the world closer to the heart’s desire (...): by taking views of it.”

amplo que a mera semelhança, era sim um desejo ocidental de escapar da subjetividade e do isolamento metafísico que se manifesta desde a ascensão de um senso mais forte de individualidade. Nesta perspectiva, a marca do sujeito seria, então, muito mais decisiva para a história da representação moderna do que a obsessão pela semelhança.

A pintura, deste modo, não foi “libertada” desta obsessão, a tese de Cavell é que gradualmente a pintura passou a ser ela mesma vítima de suas ilusões e truques de tal modo que pintura e realidade deixaram de assegurar uma a outra. Vale aqui lembrar a célebre análise de Foucault (2002) sobre o quadro de Velásquez *As meninas*, uma tela tão plena em truques e ilusões e tão autossuficiente em relação a aquilo que supostamente representa que foi escolhida por Foucault como um exemplo de um estágio em que a representação, livre da obrigatoriedade da relação com o mundo e com a realidade, livre da obrigatoriedade da sua função de janela, pode se dar como pura representação.

Para Cavell, a história da representação nos últimos duzentos anos pode ser descrita também como uma busca por modos de apresentar nossos *selves* para o mundo e para eles mesmos. No esforço para a representação mais perfeita da realidade herdada do Renascimento, na tentativa de uma representação mais perfeita do mundo, a pintura, desenvolveu tantos truques e ilusões visuais que terminou por perder o senso de “presencialidade” do *self* em relação ao mundo. Assim, quando emerge a fotografia, a pintura ainda conseguia apresentar o mundo para o *self*, mas já estava em crise em outra relação representativa, a presença do *self* para si mesmo e para o mundo através da representação visual. Com isso, nos estilos estéticos posteriores a invenção e disseminação da fotografia, a pintura concentrou-se em expressar a subjetividade do eu. Um “eu” que já se sentia isolado e distante do mundo. Portanto, a teatralização do eu promovida nos estilos pictóricos desde o expressionismo revela o desejo por reconstituir o senso de presença dos *selves* em relação ao mundo, com o intuito de apartá-los de sua solidão. A fotografia e, especialmente, o cinema poderiam então reunir ou rerepresentar o mundo para os *selves*, resolvendo o de uma vez só o problema do isolamento das individualidades e do abstracionismo decorrente de uma subjetividade levada ao extremo.

O automatismo cinematográfico, portanto, não lida somente com transparência, ele fala também com o sentimento de despertencimento e estranhamento do mundo. Com a aglomeração sem precedentes das metrópoles

modernas do século XIX, nasce uma concepção decisiva para o sucesso do cinema, a ideia de reencontro com o mundo. O fascínio de Benjamin com as galerias de Paris passa por seu acurado senso de percepção da situação, se podemos por nesses termos, sensorial da época. Ele lê nas passagens e nas galerias uma tentativa de recuperar o olhar, entra-se e passeia-se nas galerias para se ver, pois as ruas estão infestadas, cheias de gente e de veículos, cheiram mal. Na trilha de Simmel, Kracauer também retoma a questão da agitação mental da metrópole, focalizando o excesso de “vida” que intoxicava o *flâneur*, uma vida que aparecia e se dissolvia rapidamente tal qual o brilho intermitente do vaga-lume. Caberia ao cinema, então, organizar e direcionar o caótico fluxo da vida, rerepresentando a rua como um espaço em que a vida pode efetivamente se realizar. Na concepção de Kracauer, a palavra “rua” serve como um termo aglutinador para toda a espécie de local exterior, tudo que se opõe as ações mentais interiores; a rua seria o local onde a realidade física se desenrolaria, o local no qual a vida, na passagem do pensamento à ação, se manifestaria como fenômeno.

Antes mesmo da invenção do cinematógrafo, os grandes painéis do século XIX cumprem também a função de rerepresentar o mundo para a sociedade moderna. A similaridade com o cinema é evidente, ainda mais no grande painel que entretia os viajantes de barco no rio Mississipi que, segundo Aumont (2004b), contava com quase cinco quilômetros. Percebe-se, nessa comparação, o fascínio do olhar moderno com as novas possibilidades da rerepresentação do mundo a partir de novos modos de representação que incluíam o gigantismo, aquilo que era grande demais para as telas e mesmo para os afrescos. Heidegger (2002b) ressalta uma característica singular do gigantismo, quando transformada em gigante uma coisa realiza um processo de passagem no qual o quantitativo adquire uma espécie peculiar de qualidade, tornando-se, desse modo, uma notável forma de grande. O gosto da modernidade pela grandeza revela, ainda segundo Heidegger, a dimensão histórica desta época em relação às outras, ao destacar o aspecto qualitativo do gigante (em detrimento ao quantitativo) a modernidade lança, por assim dizer, uma sombra sobre as coisas, recobrando a mensurabilidade com uma imagem de grandeza. O reencontro com um mundo que se tornou, ao mesmo tempo, grande demais e cheio de pequenas peculiaridades faz com que Kracauer enxergue no cinema uma espécie de materialização de um desejo por um dispositivo que pudesse capturar, simultaneamente, os menores e os maiores incidentes do mundo.

Do mesmo modo, o movimento constante das grandes metrópoles modernas não pode ser capturado senão pelo cinematógrafo, somente assistindo a representação das perseguições, corridas e coreografias das multidões, o homem vai ser re-apresentado ou apresentado propriamente ao mundo moderno. Já em meados do século XIX, Baudelaire chamava a atenção para a graça e o fascínio do movimento das carruagens, movimento que escapava em grande parte a nossa percepção. Para Cavell (1980), este fascínio indica um desejo por ver como as coisas se movem “não, como tipicamente é colocado, ‘porque nós gostamos de ver as coisas se movendo’, mas porque seus movimentos característicos têm aquela ‘misteriosa e complexa graça’ celebrada por Baudelaire.” (CAVELL, 1980, p. 43, tradução nossa⁴¹). Desse modo, o realismo no cinema não é exatamente coincidência com a realidade, mas um bem-vindo reencontro. Talvez isso explique em parte a insistência na estética realista em um mundo cada vez mais hipermediado, simulado e estranhamente inumano.

Outra chave para compreender o sucesso do realismo cinematográfico (e do neorealismo em particular) em plena era de modernismos nas outras artes talvez esteja na concepção de modernidade de Baudelaire e de Benjamin, cujos emblemas do século XIX (a passagem, o panorama, a exposição, o *flâneur*, a fantasmagoria e a fotografia) estarão mais ou menos todos (como indica Aumont) já no cinematógrafo. A peculiaridade do cinema neorrealista é que ele consegue também guardar espaço para as outras reivindicações baudelairianas, ele é absolutamente moderno em seu anticlassicismo e na composição das duas metades da arte; o contingente, o efêmero e o fugidio – termos precisos para caracterizar o processo de produção, as opções estéticas e o tema de um filme como *Roma: cidade aberta* (Roberto Rossellini, 1945) – e o eterno, a transformação desse material em algo verdadeiramente recheado de valor estético e, portanto, destinado à perenidade.

O cinema neorrealista parece mesmo ter sucesso em abrigar todas as expectativas baudelairianas. Ele consegue romper com o elitismo dos grandes temas ao se contentar em mostrar a realidade cotidiana e prosaica (e nem por isso menos dramática) do pós-guerra. De Sica, Rossellini, Visconti, entre outros, são os novos pintores de costumes, mas eles vão aonde Constantin Guys não pode ir, afinal

⁴¹ “not, as it typically put, because ‘we like to see things move’, but because their characteristic movements have that ‘mysterious and complex grace’ divined by Baudelaire.”

eles detêm a técnica de expressão da velocidade e do movimento (a despeito das pretensões nesse sentido dos pintores futuristas). O elogio aos prosaicos anônimos da metrópole parisiense de Baudelaire encontra sua contraparte perfeita nos heróis proletários da Itália devastada pela Segunda Guerra. A multidão e a coletividade tornam-se também personagens importantes, elevando ao máximo a tentativa de captar essa forma tão tipicamente moderna que já havia sido tema de alguns dos grandes escritores realistas do século XIX como Victor Hugo e Dickens. Nunca as duas metades da arte de Baudelaire parecem ter sido unidas de modo tão bem sucedido nos poucos anos em que o neorealismo conseguiu eternizar o efêmero e o contingente de uma sociedade ainda em choque com o poder nefasto da modernidade.

Os cineastas neorealistas sucedem aonde o futurismo não pôde, pois já não se trata de um elogio à técnica *per se*. O futurismo foi a semente de uma exaltação da técnica e da novidade que iria desembocar no pesadelo fascista e no holocausto nazista, ele reflete como parte do otimismo incalcado no pensamento moderno não sobreviveu ao resultado de suas próprias ações. A Grande Guerra, como destaca Benjamin, é o contragolpe, “uma revolta da técnica que cobra em 'material humano' o que lhe foi negado pela sociedade. Em vez de usinas energéticas, ela mobiliza energias humanas, sob a forma de exércitos.” (BENJAMIN, 1995, p. 196). O cinema neorrealista será o arauto da reabilitação do avanço técnico-científico por um dispositivo intrinsecamente moderno e através dele pode se fazer uma conjunção entre técnica e arte que reabilita, e não consome, o homem.

Por fim, o neorealismo conseguiu ultrapassar a estética algo naturalista das produções industriais hollywoodianas dos anos 30 e 40 – que até então consistiam na tentativa mais sistemática de constituir um estilo realista no cinema – tanto por denunciar o seu artificialismo⁴² como por abrir novas fronteiras para a realidade representada. Além disso, se o realismo pode ser descrito também como um momento de ascensão linguística de um grupo que até então era marginalizado ou excluído do discurso e das representações, podemos ver como o neorealismo dá

⁴² Para Xavier (2005), o neorealismo ataca o centro da construção imaginária criada pela decupagem clássica. “A crítica à decupagem clássica faz-se pelo aspecto manipulador e pela sua articulação com a criação de um mundo imaginário que aliena o espectador de sua realidade. Se a decupagem clássica constitui uma base eficiente para a construção do falso que 'parece real', o neo-realismo propõe-se a substituir tal artifício pela obtenção da imagem que, além de parecer, procura 'ser real'.” (p. 75).

voz aos proletários e operários, justamente aqueles excluídos do realismo hollywoodiano, prioritariamente centrado na vida e nos costumes da *petit bourgeoisie*.

Xavier (2005), por sua vez, prefere denominar esse momento (os anos 30 e 40) como o auge da representação naturalista, reservando o termo “realismo” para outros momentos. Sua opção pelo termo “naturalismo” justifica-se especialmente pelo clamor de transparência dessas produções que tenta apagar a superfície mediadora e pôr o público em contato direto com o mundo representado. A constituição da estética naturalista dar-se-ia em três níveis: no nível da montagem, pelo uso da decupagem clássica para produzir ilusionismo e deflagrar o mecanismo de identificação; no nível da produção, através da combinação entre a técnica de interpretação naturalista e o uso extensivo de estúdios e no nível da narrativa, em que os conteúdos são estereotipados e estratificados dentro do sistema de gêneros. A relação dos sistemas de gêneros com o realismo ou o naturalismo não é, aparentemente, facilmente perceptível, podendo-se especular que, de certo modo, um gênero desautorizaria o outro se tomados separadamente e contrapostos. A diversidade dos gêneros que cobrem um espectro amplo o suficiente para abrigar *westerns*, comédias e filmes *noir* deve ser olhada, portanto, como a chave para o seu sucesso, sendo que o mundo reconstituído na representação cinematográfica só se configura propriamente na combinação de todos eles e por isso “o projeto de um sistema de gêneros cinematográficos implica antes que a realidade socialmente construída pelo 'realismo' de Hollywood é um mapa cujas coordenadas são distribuídas entre os gêneros específicos.” (JAMESON, 1995, p. 180).

4.3 As novas estéticas realistas em *A humanidade e Ser e Ter*

As novas estéticas realistas talvez também mirem um alvo semelhante àquele do movimento neorrealista, uma realidade fabricada e estranhamente artificial, embora, contemporaneamente, essa realidade fabricada não seja exclusiva das representações cinematográficas hollywoodianas. Essa posição ganha força se levarmos em conta dois fatores: o naturalismo hollywoodiano ainda prevalece, apesar de seus métodos de produção de realidade estarem consideravelmente

diferentes (especialmente em relação ao uso extensivo de efeitos digitais) e o conceito de realidade está fortemente abalado graças a uma experiência de vida cada vez mais mediada por produtos tecnológicos e pela onipresença do midiático na vida cotidiana. Nos dois filmes destacados parece propor-se um reencontro com a realidade também através de estratégias que destacam aspectos menosprezados por uma sociedade tecnicamente orientada, ou seja, por uma sociedade que reflete o fetichismo tecnológico nas suas representações cinematográficas.

O fluxo ou ritmo da vida parece um ponto chave nessa concepção, a recuperação de um ritmo mais lento e, de certa forma, mais condizente com a frequência da ocorrência de eventos no dia-a-dia. O realismo nesses dois filmes passa pela negação do que, grosso modo, chama-se da estética do videoclipe (a sucessão de cortes e imagens em ritmo alucinante) como também pela recusa ao espetacular e ao extraordinário. Não por acaso, ambos os filmes centram-se em fatos e ações prosaicas e embora o crime que sirva como pano de fundo para o filme *A humanidade* não seja exatamente típico do cotidiano, ele não é tratado como algo absolutamente espetacular. De fato, o próprio filme não põe o ocorrido no primeiro plano, ele parece funcionar apenas como um pano de fundo para destacar algo além da trama, fazendo das ações paralelas dos personagens ao grande evento o centro da diegese narrativa. Deste modo, a investigação do crime, mesmo de um crime tão hediondo como o estupro seguido de assassinato, não ocupa papel tão central para o protagonista Pharaon como conquista da personagem Domino. Não por acaso, mesmo findada a investigação, o filme continua até o verdadeiro desfecho, o momento em que ele consegue um momento de intimidade com Domino.

A opção pelo realismo fica ainda mais clara nas sequências de sexo, aonde aparecem desafiados muitos dos clichês e das convenções da representação do ato sexual. O sexo é mostrado sem erotismo e sem as quase obrigatórias sequências de sedução preliminares, ele é exibido em toda a sua crueza e sua falta de graciosidade. A ausência de um acompanhamento sonoro, os poucos cortes e a aparente pouca encenação parecem nos querer colocar diante do ato em si em toda sua fisicalidade, sem o suporte imaginário. Deste modo, quando Domino oferece a Pharaon o sexo, oferece a ele o seu órgão sexual, e predica essa oferenda com a afirmação de que era isso o que ele tanto queria, ele não aceita. Logo após a recusa, esse mesmo órgão é mostrado em destaque, de modo mais naturalístico possível, evidenciando talvez um aspecto da trajetória do personagem, compreende-

se que a busca de Pharaon não passa somente pela conquista do corpo biológico, mas dirige-se algo menos concreto. Ao deparar-se com aquilo que supostamente representaria o seu sucesso, ele parece compreender o centro de sua *quête*, a essência de sua busca desvia-se da materialidade evidente para concentrar-se em algo mais etéreo e menos definível. O seu contato com a humanidade realizar-se-á, então, com o abraço, um gesto pleno em significações, mais até do que o ato sexual.

A desvalorização do extraordinário em detrimento do cotidiano combinada com outras técnicas supracitadas tributárias da estética neorrealista parecem sugerir uma reaproximação, via cinema, com a realidade. Esta realidade, por sua vez, não é exatamente interessante ou dramática, ela é ao mesmo tempo excessiva e insuficiente. Excessiva porque em seus pormenores deixa-se perder em detalhes aparentemente insignificantes, especialmente em relação ao enredo, e insuficiente, pois não parece plena de acontecimentos dramáticos ou trágicos. Podemos fazer aqui nova comparação com os que aqui foram previamente denominado métodos de fabricação naturalistas hollywoodianos que procuram associar cada gesto e cada imagem a um significado mais ou menos unívoco, criando assim um esquema no qual os elementos devem se concatenar preferencialmente de modo a servir de base para a resolução ou desenlace do enredo. A falta de gratuidade do cinema de forte orientação comercial parece condenar tudo o que está dentro do quadro a ocupar uma função, nada está ali por acaso, nada aparece senão para indicar ou significar. Essa estratégia “funcionalista” também restringe as bordas da imagem, de modo a manter a narrativa dentro do quadro, criando assim uma separação entre as realidades intra e extradiegéticas.

Podemos formular esta oposição também em termos deleuzianos. Tal qual no neorrealismo, há a ascensão das situações ótico-sonoras em substituição às situações sensório-motoras. A representação da banalidade cotidiana, portanto, simultaneamente enfraquece a realidade funcional dos objetos e dos meios e promove a conquista de uma realidade material autônoma que os faz valerem por si próprios. Ao destacar o ordinário, o filme desvaloriza a ação e cria espaços de interação entre o atual e o virtual. Neste processo, abre-se espaço para apreensão de algo que simultaneamente está na imagem, mas não é contido por ela, algo que não se deixa representar totalmente e por isso ultrapassa os limites do quadro, “trata-se de algo poderoso demais, ou injusto demais, mas às vezes também belo

demais, e que portanto excede nossas capacidades sensório-motoras.” (DELEUZE, 1997, p. 29).

Em um filme como *A humanidade* há uma tentativa de recuperação do ritmo da vida naquilo que ele distancia-se da compreensão temporal operada pelas narrativas cinematográficas. Estender, nesse caso, também significa abrir espaço, abrir a imagem para objetos, situações e ações que, embora não sejam essenciais para o desenvolvimento do enredo, ocupam espaço considerável na vida, especialmente naquilo que a vida tem de não-fílmico ou não-filmável, aquilo constantemente apagado e deixado de lado pelas elipses temporais. Pode-se enxergar essa oposição também em outros termos, como a técnica versus humanitarismo, de um lado a exaltação às possibilidades de criar e recriar realidades permitidas pelo cinema – em um conjunto que abrange a criação demiúrgica via tecnologia digital de cenários, elemento cênicos e todo tipo de seres (fantasiosos ou não) à encenações quase inverossímeis de colisões, perseguições, explosões e outras pirotecnias visuais – e de outro a tentativa de ressaltar a importância do homem, de valorizá-lo como centro não só da diegese como também da própria vida.

A revalorização do homem parece também importante no filme *Ser e Ter*, um documentário sobre um velho professor de uma pequena cidade nos confins da França. Este documentário parece especialmente rico para analisar os limites e contradições da representação realista porque apesar de seguir criteriosamente os ditames da transparência cinematográfica, ele apresenta uma realidade peculiarmente fabular. Essa afirmação, aparentemente peremptória, fica mais clara se olharmos com mais atenção para o conteúdo do filme, seus temas e o tipo de realidade apresentada. De imediato, fica clara como a despeito da discrição do diretor, surgem na tela valores e temas opostos àqueles típicos do que se convencionou-se chamar de pós-modernidade. Assim, enquanto fala-se em individualismo crescente, em perda de organicidade, tribalismo e degeneração das estruturas e das relações familiares, o filme apresenta a solidariedade (crianças ajudando umas as outras, pais ajudando filhos, mais velhos ajudando mais novos, etc.), a coesão dos diferentes e a união, metaforizadas de forma precisa pela classe que abriga crianças de diferentes idades. A integração do núcleo familiar é exibida ainda de forma mais explícita em uma série de sequências que mostram sucessivamente o filho trabalhando no curral do pai, depois fazendo a lição de casa

com a mãe e, finalmente, reunido com a família toda para a resolução dos problemas matemáticos, outra clara metáfora, a família cuidando e ajudando seus membros a resolverem seus conflitos. A própria escolha do ambiente, uma remota zona rural, projeta um imaginário altamente bucólico e pacífico, de integração e harmonia, bem distinto da realidade das grandes metrópoles francesas (na quais ele se tornou grande sucesso de público), cada vez mais palco de conflitos étnicos e violência, aonde a integração das diferenças torna-se cada vez mais custosa. No filme, a violência cede espaço para a resolução de conflitos pelo diálogo através da argumentação racional e o entendimento mútuo, exemplarmente perceptível na sequência em que o professor coloca lado a lado dois alunos que haviam brigado.

Esse imaginário fabular torna-se ainda mais poderoso porque não é criado através do produto assumidamente ficcional, mas sugerido como pura realidade através da proposta assertiva do documentário e reforçado pelas escolhas técnicas e estéticas. Há um uso extensivo de ferramentas para tornar a representação mais transparente possível, especialmente em dois eixos; em termos de montagem, pelo uso de longas sequências que sugere pouca interferência do diretor e, no nível narrativo, pela ausência de *voice-overs* e outras interferências. A longa duração do processo de produção sugere uma tentativa de naturalização da câmera, para que tanto os personagens como a audiência possam se esquecer o máximo possível de sua presença (exceção feita ao momento em que há um depoimento do professor olhando diretamente para a câmera e para o espectador). O esforço para apagar as marcas da mediação sugere que o diretor evita um posicionamento mais marcado, como se quisesse deixar as coisas ocuparem os espaços destinados a elas por si só, de acordo com seu peso, seja em termos de relevância, seja no nível significativo. No nível mais evidente da narrativa, é exatamente isso o que parece acontecer, mas justamente por aquilo que é apresentado como realidade ser bastante diverso e peculiar, pode conjecturar-se que essa narrativa da vida real projeta um imaginário fabular.

Esse imaginário projeta-se temporalmente, ou seja, ao apresentar uma realidade anacrônica ele dialoga com uma visão idílica e fabular de passado – passado entendido aqui tanto como algo que já passou como algo que não pode ser recuperado – cria mesmo uma nostalgia, embora devamos lembrar que toda nostalgia recorre a elementos imaginários e, portanto, torna mais coerente e una uma série de percepções e ideais difusos ligados a perda (de valores, de épocas) e

ao fabular (a impressão de que existe em outro lugar ou já existiu algo melhor). O uso de crianças torna ainda mais interessante essa projeção do imaginário estendendo-a também para o futuro, para a possibilidade de um futuro melhor. Ainda que no filme este futuro esteja restrito a uma pequena comunidade, essa comunidade pode tornar-se, metonimicamente, a sociedade francesa como um todo.

Os dois filmes apontam, na sua busca por caracterizações realísticas e autênticas, para um ponto de contato com o real. Eles são exemplos de uma tendência de renovação da linguagem nas representações ficcionais em um contexto de mudanças dos códigos realistas que incluem uma aproximação do fictício e do não-fictício. Para além do cinema, pode-se tentar compreender essas mudanças tendo como referência um sentimento difuso, mas inegavelmente presente, de irrealidade, sentimento que cerca a vida na contemporaneidade, inundada por mediações de toda a ordem, por pseudo-eventos e uma espetacularização da realidade.

4.4 Nostalgia e paixão e pelo real

A falta de segurança em relação ao real parece ser um sentimento difuso que perpassa as mais diversas manifestações culturais e, mais especificamente, as representações audiovisuais contemporâneas. Essa tendência pode ser percebida por diversas maneiras, ela subjaz tanto os questionamentos sobre o atual estatuto do ficcional, como parece ser uma condição para a formação do cenário de disputa pela melhor representação realista. No primeiro caso, nota-se uma desmesura na relação do real com o ficcional, como bem aponta Figueiredo (2009) seguindo a trilha de Augé (1998), ou ainda, numa perspectiva mais radical, um completo desaparecimento da representação e do próprio real. Essa é, por exemplo, a opinião de Baudrillard e também de Žižek, para ambos o real se tornou um visitante incômodo e indesejado. Para Baudrillard, ele perdeu seu caráter referencial e foi lentamente dissolvido numa relação sîgnica que já não se preocupa nem mesmo em se referir aos objetos, existe apenas uma proliferação de signos curto-circuitantes. Sob esta perspectiva, ele declara a greve dos acontecimentos e destaca a irrealidade de um mundo simulado e preso em sua simulação. Para Žižek, o Real já

não pode ser absorvido e quando ele ousa mostrar-se, precisamos nos defender irrealizando-o, precisamos dar-lhe uma capa de irreal espectro de pesadelo. A experiência de real, nesse caso, talvez possa ser descrita nos termos kafkianos, como uma espécie de enjôo em terra firme.

A perda da auto-evidência do real também pode ser percebida se observamos a constante disputa pela sua melhor representação. Parece faltar um código claro que nos possibilite falar com autoridade sobre o real e isso impede a construção de um único estilo realista. Esta falta parece apontar para uma característica; o realismo parece mesmo deter algumas configurações historicamente condicionadas. Essa é, por exemplo, a posição de Jameson (1995), para o qual realismo só pode ser compreendido como dominante cultural a partir de sua relação com a ascensão do capitalismo industrial e da burguesia. Nesse ponto, ao delimitar a transição completa do período feudal para o período capitalista, o realismo deve apagar os últimos resíduos do mundo feudal (poder, cultura, produção econômica, espaço, o sujeito físico, a estrutura dos grupos, o Imaginário) que, no realismo, “são sistematicamente desmantelados para que um mundo radicalmente diferente seja colocado em seu lugar.” (JAMESON, 1995, p. 168).

O realismo se inscreveria, então, dentro de uma revolução cultural mais ampla, marcada também pelo cientificismo e pelo positivismo, e teria dentro dessa revolução a função preparar e “programar” o novo sujeito moderno (burguês) para um novo mundo, de novos hábitos e práticas e de novas relações de tempo e de espaço. Com essa posição Jameson quer afastar a discussão sobre a representação realista, ele troca a questão da representação pela da narrativa. O realismo se inscreveria, nesta perspectiva, como um mapa cognitivo para orientar novos sujeitos em um novo mundo e as narrativas realistas seriam veículos de uma ideologia⁴³ que se tornará dominante. As narrativas realistas, como parte de uma revolução cultural mais ampla, tiveram que de produzir, em última instância, todo um conjunto de categorias: a categoria de realidade, de referência e de referente, de real, de mundo “objetivo” ou “externo”. Entretanto, no proceder dessa constituição de categorias, o realismo histórico vai agir tal qual todos os realismos, ele “precisa também desprogramar as narrativas e estereótipos ilusórios do antigo modo de produção;

⁴³ Jameson reserva o termo ideologia para uma espécie de mapeamento social e cognitivo e não para uma falsa consciência ou algo do gênero.

precisa cancelar enquanto produz e, em um limite externo, precisa mesmo procurar obsessivamente cancelar a si mesmo como ficção em primeiro lugar.” (JAMESON, 1995, p. 170).

Jameson ainda aponta uma característica essencial para o sucesso do realismo histórico, ele conseguiu ascender ao posto de código dominante, algo que só ocorre em curtos períodos históricos. No caso do realismo, essa ascensão coincide, não por acaso, com a ascensão da burguesia como classe e o mundo realista, seria, deste modo, a visão realista burguesa de um novo mundo no qual ela ocupava o centro e determinava a perspectiva. Trazendo esta discussão para a contemporaneidade podemos claramente perceber como, agora, os códigos restritos de diversos realismos concorrem entre si, sem que nenhum deles possa se afirmar como efetivamente dominante. Temos, ao que parece, não um, mas vários realismos que concorrem entre si, cada um tentando se impor de acordo com sua ênfase.

4.5 Disputa pelo real

O cenário de disputa pelo real nas formas de registro audiovisual toma forma na contemporaneidade devido a alguns fatores; a natureza pretensamente transparente da imagem técnica que tenta fazer coincidir, muitas vezes, a representação com o real (principalmente nos registros de cunho não-ficcional); a cultura da visibilidade apoiada na supremacia da imagem sobre a escrita que seguindo a tradição moderna dá ao visível o caráter ontológico de real e a onipresença das telas que gera um enfraquecimento do poder dialético da representação.

A pretensão de não-ficcionalidade de algumas formas de registros audiovisuais coincide com um desejo de revelar o mundo, de exibi-lo como se as telas fossem janelas que mais exibem e menos representam. Essa pretensão dá forma ao telejornalismo e à alguns documentários e se apóia na convicção de que a visibilidade, por si só, seria capaz de integrar e tornar mais “reais” aquilo que está sendo mostrado. Os documentários, em especial, ainda explorariam o descrédito do jornalismo como forma não-ficcional, ocupando o papel meio vago de legitimador da informação, embora sua pretensão de realidade seja questionável em um

ambiente marcado pela grande penetração das câmeras na vida privada e pelo triunfo da tele-realidade como perversão do pacto documentário e em que, além disso, os sujeitos/objetos dos documentários já são conscientes de sua própria imagem e projetam assim uma imagem ficcionalizada de si mesmos. Esse desempenhar um papel de si mesmo no qual a pessoa procura projetar o que considera ser a sua imagem ideal já havia sido percebido por Kieslowski em seu trabalho documental e segundo Žižek (2008) foi uma das causas para o cineasta polonês passar para a ficção.

Com efeito, quando filmamos cenas da “vida real” num documentário, temos pessoas a representar o seu próprio papel (ou, se não for isso, então será obscenidade, a intrusão pornográfica na intimidade), pelo que o único modo de descrever as pessoas *debaixo* da sua máscara protetora é, paradoxalmente, fazê-las *desempenhar directamente um papel*, ou seja, passar à ficção. A ficção é mais real do que a realidade social de representar papéis. (ŽIŽEK, 2008, p. 13).

A cultura midiática promete a visibilidade total do mundo e, por isso, o não-visível torna-se ainda mais fantasmático e irreal, seguindo a tradição fundadora da ciência moderna. Tal qual na ciência moderna, o desencantamento do mundo prometido pela cultura midiática através da visibilidade total produziu um novo encantamento, a redução do mundo à sua imagem. Deste modo, pode-se afirmar que a cultura da visibilidade reproduz magicamente o mundo e que esta reprodução é, em parte, um apagamento do nosso real, pois somos convidados a prestar atenção naquilo que é visível, mas que continuamente não veríamos senão pela mediação técnica dos aparelhos.

O movimento de aproximação do mundo, contemporaneamente, terminou por gerar uma inflação de imagens e representações que se digladiam e, portanto, esta mediação torna o visível sujeito a contestações e disputas, pois a realidade aproximada aparentemente depurada de qualquer intervenção acaba revelando-se, nos termos de Benjamin, uma flor azul no jardim da técnica. Por fim, como os meios de comunicação tornam-se gradativamente mais autorreferentes, o movimento de aproximação é contrabalanceado por um afastamento que “torna distante o que está próximo, com as inúmeras mediações que se interpõem entre os fatos e as notícias e com o seu jogo interno de remissões de um espetáculo para outro.” (FIGUEIREDO, 2009, p. 7).

Essa narrativa sem começo e sem fim constituída não pelo conteúdo de um

ou outro programa mas pelo fluxo contínuo de imagens leva também a uma despersonalização, constitui um discurso midiático sem autor e nem referente, sem uma marca pessoal. Especificamente as narrativas televisivas, para Marc Augé (1998), seriam também importantes ferramentas para enublar a distância entre o real e o ficcional devido a dois fatores; por um lado as personalidades televisivas mantêm um estatuto ontológico dúbio, apesar de existirem pessoas “reais” por trás de suas imagens, elas participam de nossas vidas como “estrelas”, ou ainda, como pequenas divindades do lar que surgem regularmente em nossas realidades. Assim, ainda que algumas delas ofereçam os aspectos mais concretos da realidade, como a previsão do tempo, notícias ou eventos esportivos, sendo “estrelas” elas já são de algum modo personagens fictícios.

Contra essa ficcionalização do mundo a marca do sujeito seria um modo de constituir novos códigos de realismo apoiados na subjetividade. De algum modo, a marca do sujeito seria uma maneira de quebrar o circuito dos simulacros, dando origem, como destaca Figueiredo (2009), a uma nova espécie de realismo em que a transparência já não é mais a questão, a narração em primeira pessoa passa a ser uma espécie de porto seguro, uma ancoragem contra a vertigem da ficcionalização de tudo. As narrativas de si, ou na expressão da autora, as autoficções, manteriam “o elo com o real em função de seu atrelamento à voz que narra, de sua autorreferencialidade, em contraste, por exemplo, com o anonimato das redes comunicacionais ou com a virtualidade da imagem.” (FIGUEIREDO, 2009, p. 8). Para Jaguaribe (2007), subsiste um realismo crítico que busca o resgate da experiência a partir de vertentes que radicalizam a noção de realismo derivando tanto para um naturalismo quanto para um realismo sujo apoiado no relato autobiográfico. Do mesmo modo, as expressões artísticas mais radicais de ação direta sobre o corpo seriam modos de fazer sobressair a subjetividade em um ambiente de neutralização das singularidades.

A obsessão realista da televisão em replicar e reencenar a realidade criou também uma contraparte perversa, no momento em que a televisão para de imitar a vida real e torna-se auto-referente e a vida real começa a reproduzir a ficção, forma-se um ciclo de reduplicação no qual não há precedência do real, constituindo verdadeiramente um cenário de precessão dos simulacros. Portanto, a ficcionalização de tudo, a transformação de tudo em uma narrativa imagética tem como efeito colateral uma desrealização do próprio mundo, uma ausência e

consequente nostalgia pelo real, como afirmam Baudrillard (1991, 2002, 2007) e Žižek (2003). Assim o século XX viveu uma verdadeira paixão por penetrar a Coisa Real que “culminou assim na emoção do real como 'efeito' último, buscado nos efeitos especiais digitais, nos *reality shows* da TV e na pornografia amadora, até chegar aos *snuff movies*.” (ŽIŽEK, 2003, p. 26).

A nostalgia pelo real faz dele objeto de disputa das representações audiovisuais e isso se torna particularmente evidente em uma parcela da recente produção cinematográfica brasileira, em filmes como *Carandiru* (Hector Babenco, 2002), *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002), *Amarelo Manga* (Cláudio Assis, 2003) ou ainda os mais recentes *Feliz Natal* (Selton Mello, 2008), *Baixio das Bestas* (Cláudio Assis, 2007) e *Tropa de Elite* (José Padilha, 2007) e sua estética de “choque do real”, na qual as várias representações de real concorrem entre si por uma representação mais autêntica da realidade através da ênfase na intensidade e na descarga catártica. Esse também parece ser o caso dos filmes de Lars von Trier, seja fazendo uso de representações mais realísticas ou mais descaradamente ficcionais, a ênfase na intensidade dramática e na crueza das situações narrativas parece objetivar sempre desvelar um Real escondido atrás de um mundo de aparências.

A questão se complica um pouco mais se considerarmos o quão precária tornou-se a definição de verossimilhança, como ela confunde-se muitas vezes com o próprio real. Essa tentativa de fusão da verossimilhança com o real já havia sido apontado por Barthes como um dos efeitos colaterais da prosa realista do século XIX, sendo fonte do que ele chama de “efeito de real”. Deste modo, se o movimento de fusão da verossimilhança com o real já permitiu ao texto ficcional ser apreendido como real, hoje em dia, a própria verossimilhança parece ser uma *doxa* altamente questionável. O cenário de disputa pelo real deixa evidente como toda verossimilhança, como já apontava Aristóteles, está sempre trancada na *doxa* e, como tal, está ligada a percepção e a opinião do público. Deste modo, a formação do verossímil caminha paralelamente com a demiurgia, ou seja, em função da verossimilhança cria-se realidades e mundos, revelando a potência criativa da *mímesis*. Por outro lado, quando tornado signo unívoco de real, o verossímil tanto cria como destrói, especialmente em um cenário em que a verossimilhança está sujeita a contestações. A intrínseca capacidade de falsear da verossimilhança fica ainda mais evidente quando o senso de realidade e de real está sendo disputado.

O cenário contemporâneo, também fortemente marcado pela experiência da simulação e pela virtualização, acaba por produzir novos critérios de verossimilhança que parecem digladiar-se. Por um lado, a transparência das representações audiovisuais tenta produzir uma imagem de mundo que se auto-alimenta e se legitima nos discursos das tecnologias de reprodução digital que alardeiam sua constante capacidade de representar um mundo de modo cada vez mais hiper-semelhante. Do outro lado, os ambientes hipermediados são cada vez mais absorvidos nas práticas cotidianas, tornando mediadas tecnicamente as relações mais prosaicas do dia-a-dia. A cultura das mídias parece mesmo apoiar-se, como afirmam Bolter e Grusin, nesse tênue equilíbrio entre as duas demandas do cenário de *remediation*, o desejo de *immediacy* e de *hipermediacy*. Bolter e Grusin, entretanto, não enxergam pares opostos nessa relação, o articular das duas lógicas da remediação – tanto o desejo por transparência (*immediacy*) quanto o excesso de mediações (*hipermediacy*) – revelam um desejo de ultrapassar os limites da representação e atingir o real, um real definido a partir da experiência de observar que evocará uma resposta emocional imediata e, portanto, autêntica. Por isso, tanto os meios transparentes quanto os mais opacos conseguem produzir esse efeito.

As aplicações digitais transparentes procuram chegar ao real pela negação enfática do fato da mediação; as hipermídias digitais procuram o real multiplicando a mediação até o ponto de conseguirem criar um sentimento de preenchimento, uma saciedade da experiência, que poderá então ser tomada como realidade. (BOLTER; GRUSIN, 2007, p. 53, tradução nossa).⁴⁴

Em ambos os desejos, entretanto, talvez possa se ler uma característica comum, a falta de um referencial forte e não-mediado tecnicamente, como se o real fosse duplamente excessivo e devêssemos ou reduzi-lo a categoria de aparência de real pela hiper-semelhança, ou mediá-lo a tal ponto que pudéssemos integrá-lo em uma experiência de realidade determinada pela simulação. Se na *doxa* determina-se o que é verossímil, pode-se declarar que para um público em que a realidade simulada não é jamais irreal – pelo contrário, ela conserva capacidade de realidade, de ser vivida como uma experiência “real” – existem novas demandas de verossimilhança que se manifestam em dois eixos.

⁴⁴ “Transparent digital applications seek to get the real by bravely denying the fact of mediation; digital hypermedia seek the real by multiplying mediation so as to create a feeling of fullness, a satiety of experience, which can be taken as reality.”

Por um lado, prossegue o apelo pelo signos do real que contamina a representação midiática na contemporaneidade e um tipo de cinema marcado pela nostalgia. Essa nostalgia – que é tanto de um “real” quanto de um sentido histórico – dá origem a um tipo de cinema chamado de hiper-real por Baudrillard e de nostálgico por Jameson⁴⁵. Em Baudrillard (1991) a nostalgia é pelo real que já não pode ser vivido e precisa ser cada vez mais consumido em representações hiper-realistas. Assim, a perda dos referenciais fortes, apontada como uma característica determinante do momento pós-moderno provocou um traumatismo, deixou uma agonia que vai abrir as portas para uma era da simulação. Portanto, a reinjeção da história no cinema revela a tentativa de reencenar o real, mas essa reconstituição relaciona-se com o acontecimento representado a partir da hipersemelhança e por isso ele vai declarar que os objetos hipersemelhantes não “se assemelham a nada senão a figura vazia da semelhança, à forma vazia da representação.(...) É por isso que são tão exactos, tão minuciosos, tão condensados, no estado em que os teria captado uma perda mortal.” (p. 62).

Já em Jameson (2006, 2007) a própria nostalgia está em xeque, pois não se quer efetivamente vivenciar de novo aquilo que não pode ser vivido e tem de ser representado. A nostalgia não é pelo passado, mas por sua representação estereotipada e midiática, como ele não fosse nada mais do que um conjunto consumível de imagens e signos. Para ambos pensadores, entretanto, essa nostalgia se manifesta de modo similar na obsessão em replicar minuciosamente os objetos, figurinos e imagens que permeia as reconstituições cinematográficas (seja em filmes “históricos” ou não). Esta obsessão revela no seu fazer uma perda, a perda do referencial histórico que vai gerar uma agonia dos referenciais fortes e, conseqüentemente, deve gerar demanda por novas referências. Essas novas referências serão os estereótipos do passado criados para promover uma pseudo ligação histórica com o presente, fazendo surgir o que Baudrillard chama de história retrô. A história retrô, tal como uma moda, deve criar suas próprias condições de autolegitimação pelo reconhecimento de signos por ela criados e espalhados e por isso o cinema nostálgico será “necessariamente fundado no reconhecimento, pelo

⁴⁵ Jameson afirma que não só o cinema nostálgico como também o romance histórico perdeu sua historicidade, pois ele “não pode mais se propor a representar o passado histórico, ele pode apenas ‘representar’ nossas idéias e estereótipos sobre o passado (que logo se transforma, assim, em ‘história pop’).” (JAMESON, 2007, p. 52).

espectador, de estereótipos preexistentes, aí incluídos os vários estilos do período, ele é, portanto, reduzido à mera confirmação narrativa destes mesmos estereótipos.”(JAMESON, 2007, p. 209-210).

Por outro lado, o apelo pelo real parece se dar através de uma busca por seu desvelamento, como se ele estivesse encoberto por um mundo de aparências enganadoras. Os recursos para prover esta redescoberta do real poderiam ser agrupados em torno de uma estética de choque centrada no sensível e no traumático. O curioso dessa estratégia é que ela não precisa se restringir às representações realísticas, como no caso da recente produção audiovisual brasileira ancorada no conceito de “choque de real”, como também se manifesta em filmes até mesmo anti-realistas como *Dogville* e *Manderlay*. De fato, parece ser essa a linha que une toda a obra de Lars von Trier, o cinema como modo de desvelar o real. Nessa perspectiva, o real, enquanto encoberto, só pode dar-se a viger quando propriamente desencoberto pela *mímesis*, ou seja, somente quando o ficcional replica o mundo sensível, e nesse replicar produz o diferente, ele abre a possibilidade do desvelamento do real. Nesse caso, o processo de desencobrimento do real parece assemelhar-se ao modo de ser da *alétheia* grega, pois ela também permite a abertura necessária para o desvelamento⁴⁶.

A busca pela *alétheia*, na filosofia grega, pode ser entendida também como uma forma de superar as estratégias enganadoras da aparência. No caso grego, o nascimento da filosofia platônico-aristotélica visa tentar neutralizar o poder demiúrgico da retórica e da sofística. A busca por um caminho reto, ou seja, sem as artimanhas da retórica e da sofística, propõe uma nova concepção de *logos* calcada na razão e na dialética. Assim, o acesso à verdadeira episteme necessariamente passa por contraposições e oposições, pois muitos são os modos de errar (os pseudos) e um só o caminho do acerto. Podemos com cuidado, estender essa concepção de *alétheia* para o modo de apresentação do real nas produções audiovisuais que pressupõem a necessidade de desencobrimento através de estratégias realísticas ou não.

Deste modo, podemos abrigar em torno dessa posição tanto as supracitadas produções audiovisuais brasileiras como a obra de von Trier e até a produção dos

⁴⁶ Para Heidegger (1983), a tradução de *alétheia* como desvelamento não é somente mais literal como dá condições para repensar mais originariamente a noção corrente de verdade. (p. 138).

irmãos Dardenne que, mesmo de cunho realístico difere-se no seu enfatizar do cotidiano como *locus* para este desvelamento. Assim, se tanto os filmes brasileiros como a obra do diretor dinamarquês (e de outras surgidas sob as instruções do Dogma 95) enfatizam o poder traumático de um “real” cru e sem medições, promovendo o estranhamento do familiar (ou do que deveria ser familiar); no caso dos Dardenne o desvelamento se dá na outra ponta, no revelar do ordinário “real” que se esconde por trás da banalidade do cotidiano. Deste modo, tanto em *A criança* quanto em *O filho* as situações limites em que se encontram os protagonistas (o primeiro vende o filho e tenta reavê-lo e o segundo perdeu o filho e tenta superar a perda), não se manifestam exatamente como extraordinárias, pelo contrário, se dissolvem na ordinariedade do cotidiano.

Esta concepção de real parece incluir, de imediato, duas pressuposições. A primeira, de cunho platônico, de que estamos presos no mundo das aparências e as aparências são tão “reais” que precisamos desvelá-las. Esta posição nos leva a velha dicotomia metafísica entre o verdadeiro (Ser) e a aparência, ou nos termos de Arendt, *meras aparências*, pois a *alétheia* seria também uma aparência, mas de uma ordem supostamente mais elevada. A *alétheia* seria a aparência no que tange a sua comunicabilidade e não, como no caso da *mera aparência*, por conta de seu potencial falseador e enganador, criando uma falsa dicotomia entre as duas. Teríamos, então, a *mera aparência* também chamada de “simulacro” por Platão ou de “ídolo” por Bacon e uma segunda aparência que, pelo contrário, seria um modo de fazer aparecer a essência ou o “ser”.

De algum modo, parece que esta dicotomia é transferida para o modo de apresentação do real nos registros audiovisuais supracitados, pois eles parecem também trazer a questão das duas aparências. De um lado, a *mera aparência*, ou seja, a imagem neutralizada e reificada das grandes produções hollywoodianas, dos telejornais, enfim, do circuito de simulacros da cultura das mídias. Do outro, a aparência como modo de deixar viger a *alétheia*, a imagem chocante e crua, uma espécie de vislumbre de um real não-mediado que surge como um novo efeito de real ou, nos termos de Jaguaribe (2007), um choque do real.

Não por acaso, esse “real” deve sempre provocar um efeito catártico, o que permite mais um paralelo com a filosofia grega, pois, segundo Heidegger, tanto em

Platão como Aristóteles o espanto, enquanto *páthos*, faz parte do modo de disposição da filosofia. É esse *páthos* (dis-posição) ⁴⁷ que vai propiciar o espanto e permitir a abertura necessária para desvelamento do ser. De modo similar, o modo de apresentar o real nas produções audiovisuais está intimamente ligado á natureza do verbo *páskhein* (ao sofrer, ao aguentar, ao suportar, ao tolerar) que dá origem ao termo *páthos*. Recupera-se assim, a noção de que para chegar-se ao encontro com a aparência verdadeira precisa-se passar pelo *thaumázein* (espanto).

A segunda, ironicamente, é antiplatônica, pois crê no poder da *mímesis* para operar esse desencobrimento; no imitar típico da representação pode acontecer uma inversão na qual a aparência revela-se como mera aparência e, portanto, vai ser deslocada para a margem, e o real (tomado como essência) torna-se visível ao ser o centro sob o qual se orienta a diegese da narrativa. O valorizar da *mímesis* é também uma diferenciação da filosofia aristotélica em relação ao platonismo, é o momento em que se valoriza a *mimese* como modo de habilitar o homem para o enredado da vida, em Aristóteles “por meio do salto metafórico, a imagem *abre outra cena para a verdade*; é sua colaboradora e não sua mera sombra.” (LIMA, 2000, p. 36).

A questão complica-se um pouco se considerarmos que, na filosófica aristotélica, o poder desvelador da *mímesis* é sempre complementar, ou seja, torna-se uma segunda via de acesso ao conhecimento que opera a partir de um efeito catártico, mas que nunca pode confundir-se com o real, ou ainda, não será nunca a *alétheia*. O poder catártico do *minema* está sempre relacionado à opinião ou à percepção do público receptor em relação a sua capacidade de imitar ou, numa acepção mais adequada ao pensamento grego, representar o mundo. Como dito anteriormente, a questão da verossimilhança, em Aristóteles, está ligada inexoravelmente à *doxa* e, portanto, nunca poderia efetivamente confundir-se com o “real”, deveria apenas prover um meio de se vivenciar a sensação do acontecimento. No mais, nas tragédias gregas o verossímil não estava ligado ao grafismo das representações, ao seu “realismo”. A *mímesis* não pode, de modo algum, coincidir com o real, pode apenas “imitá-lo”.

⁴⁷ Heidegger traduz *páthos* como dis-posição, ou seja, uma tonalidade de humor que nos harmoniza e nos convoca por um apelo, para evitar o termo “paixão”, pois somente esta tradução nos iria impedir de representar o *páthos* no sentido psicológico da modernidade.

No cenário atual, percebe-se tanto a tentativa de fazer apagar a distância necessária para a reduplicação ou representação (nos gêneros não-ficcionais ou nos documentários) como o processo mimético de representação do real quer ser não a via complementar, mas a única e verdadeira, quer se colocar no lugar da outra. Isso só é possível, por conta daquilo que Baudrillard chama de “maldição de tela”, ou seja, pela onipresença das telas na vida cotidiana que enfraquece o poder dialético da representação. As telas, hoje em dia, não podem ser tomadas como superfícies autônomas; torna-se cada vez mais difícil isolar o processo de representação da realidade e caracterizá-lo unicamente como uma esfera meramente alusiva e metafórica à sombra de um real que não pode ser, em última instância, totalmente representado. Em um cenário em que as telas invadem toda a experiência cotidiana, nossa vida torna-se cada vez mais vivenciada na tela, já não mais um local por excelência para a representação da realidade, mas um lugar aonde a própria realidade se desenvolve e se configura. Essa é uma das constatações mais significativas de um regime de visibilidade total e de supremacia do audiovisual, a tendência a indiferenciação ontológica entre a representação das coisas e as próprias coisas. Se existe qualquer supremacia para um dos lados, esta deriva para a representação, pois cada vez mais as coisas só são aceitas como reais quando tornadas visíveis e rerepresentadas nas múltiplas telas. Pois efetivamente é disso que se trata, de uma rerepresentação do mundo, deixando para trás a relação dialética entre mundo e mundo representado, aonde qualquer ganho representava uma consequente perda.

A supremacia das telas, de algum modo, pode ser considerada como uma realização sinistra do desejo de captura da realidade em toda sua concretude e em seu movimento, como uma realização às avessas do mito do cinema total de Bazin. O desejo da fotografia e, especialmente, do cinema pela simultaneidade da presença e da ausência inicialmente se assemelhava a um pacto com o diabo pelo qual não comprometíamos nada, uma situação que parecia oferecer apenas ganhos. Através das telas, conseguiríamos vivenciar algo sem efetivamente estar lá, viver as experiências sem efetivamente vivenciá-las. Esse poder fausto do cinema, contudo, revelou seus limites e, contemporaneamente, a parte oculta do pacto torna-se cada vez mais evidente e a paga cada vez mais pesada. Comprometemos, sem saber, nosso próprio senso de real e de realidade.

4.6 Ficcional, imaginário e fantasmático

Torna-se cada vez mais difícil fazer o jogo do texto ficcional quando a noção de real está fortemente abalada e a realidade é experimentada como ficção. Graças a esse posicionamento, cada representação parece sempre precisar denunciar a outra como falsa e ilusória, tornando mais evidente uma característica de todos os realismos. A questão aprofunda-se ainda mais porque os códigos de transparência já não são amplamente aceitos: a objetividade do realismo histórico tornou-se tão suspeita como a noção de objetividade científica em que ela se apoiava; a imagem técnica cada vez mais pode ser manipulada e corrigida revelando a ação mediadora envolvida no processo de representação visual e mesmo a estética amadora que traria uma nova forma de autenticidade calcada na subjetividade já foi absorvida e é emulada nas representações midiáticas. A paixão pelo real, no fim das contas, mina o poder mimético do texto ficcional, pois ao invés de abrir um diálogo entre os dois mundos, tenta cancelar enquanto produz.

Essa tentativa de captar o real pode indicar também uma recusa ao ficcional *per se*, um medo do poder da representação e do fingimento que data de Platão. O medo iconoclasta surge do temor que simulacros detenham todo o poder da representação para si, prescindam do objeto que fingem representar. No simulacro, ao invés da representação oferecer certo nível de transparência, ou seja, de deixar passar algo através de si e pressupor a existência de algo além dela, ela tornar-se-ia um biombo para o mundo⁴⁸. Nessa situação, não haveria propriamente uma representação, apenas uma simulação. Esse medo das imagens e da *mímesis* vai ser transposto para o discurso filosófico nos mesmos termos e a ficção surge no discurso filosófico como uma ameaça ao conhecimento, e ter de “questionar a ficção mesmo onde não se questiona o seu valor heurístico, mostra a preocupação em impedir que uma ficção, que não se evidencia por si mesmo, se qualifique como realidade.” (ISER, 1996, p.971). Esse caráter dúbio da ficção será o fundamento da crítica de Bacon, que mostrava o processo de conversão das ficções em ídolos

⁴⁸ Flusser define o modo como as imagens técnicas tornaram-se biombos para o mundo em *Filosofia da Caixa Preta*, Rio de Janeiro, 2002.

quando, dissimulando seu próprio caráter, elas começam a crer que possuem o caráter de objetos reais.

A desconfiança quanto ao poder do ficcional, longe de ser um empecilho, nos fornece um bom indicativo para a compreensão dos processos criadores e inventivos, aponta para uma questão chave, a inter-relação entre mundos. O mundo criado ou inventado, deste modo, apesar de ter vida própria, jamais será completamente autônomo, parte de sua vitalidade está nas constantes referências a outros mundos, sejam elas explícitas ou não. De acordo com Goodman (1984), quaisquer ficções, independentemente da forma em que se apresentam e do meio em que são veiculadas, não se aplicam verdadeiramente nem a diáfanos mundos possíveis nem ao nada, mas – ainda que metaforicamente – a mundos existentes. O meramente possível, por mais fantástico que seja, está contido no existente de modo que os chamados mundos possíveis da ficção vivem dentro dos mundos reais ou existentes.

A oposição entre o ficcional e o real, portanto, é falaciosa e desconsidera que a ficção cumpre uma função de apoio à realidade e, como tal, permitir enxergar outras facetas do real. Assim, o excesso do imaginário que inunda os sonhos e a imaginação pode ser compreendido e integrado pela ficção que vai abrir também um campo comum para que os imaginários individuais possam se identificar uns com os outros e possam experimentar a existência de outras imaginações e outros imaginários. Para Žižek (2008) “no nível mais radical, só podemos transmitir o Real da experiência subjetiva na forma de ficção.” (p. 8).

A retirada da condicionalidade do *como se* nos textos simulados ou que não se assumem como ficcionais pode minar o poder dialético da representação e frustrar as possibilidades levantadas pelo entrecruzar de fronteiras típico dos textos ficcionais. Deste modo, a busca pelo desvelamento do real desconsidera a importância do suporte fantasmático tanto para a vida “real” quanto para a ficção e nos promete um vislumbre bruto do Real não mediado, desconsiderando que a imaginação medeia o nosso acesso a vida. Destruir as fantasias é, de alguma forma, destruir o próprio objeto.

Žižek analisa as relações entre o processo de destruição da fantasia nas representações audiovisuais contemporâneas através da figura da *femme fatale*. Para ele, apesar de muitas vezes surgir na trama como um elemento exótico e destoante, a *femme fatale* tradicional não ameaça verdadeiramente o protagonista,

pois ela quase sempre é punida ao nível da linha narrativa explícita. A derrota da *femme fatale* no nível mais evidente da narrativa, entretanto, é contrabalanceada por sua vitória como imagem e entidade espectral que sobrevive no imaginário. Já a nova versão, exemplificada por Linda Fiorentino no filme *A última sedução* (John Dahl, 1994) ou ainda por Sharon Stone em *Instinto Selvagem* (Paul Verhoeven, 1992), há uma subversão da fantasia masculina no processo de tornar mais concreta a figura algo fantasmática da mulher fatal dos filmes *noir* dando as personagens características mais “realistas”. Assim, aquilo que anteriormente era implícito ou sugerido, a sedução para um outro mundo de sexo e prazer, efetivamente se concretiza, em uma interpretação direta da fantasia geralmente regada por cenas altamente gráficas. Para o autor, contudo, a passagem do sugerido para o explícito esvazia o poder subversivo da *femme fatale* como entidade. Nos dois casos, parece haver uma desmesura e uma concepção errônea sobre o caráter da fantasia. No filme *noir*, a fantasia aparece como algo distinto e separado da realidade e nas versões pós-modernas, a fantasia é totalmente suprimida para dar lugar a um “real” que não comporta fantasia.

A chave para compreender essa concepção que separa em polos opostos realidade e fantasia, para Žižek, está no filme *Estrada Perdida* (1997), de David Lynch que leva ao extremo essas separações. No filme, além de outras subversões (uso da mesma atriz para dois personagens diferentes, quebra dos códigos de verossimilhança, etc.) percebe-se uma tentativa de mostrar como é artificial tanto a ideia de uma realidade desprovida de fantasia como a interpretação literal da fantasia. Lynch consegue esse efeito ao dividir o filme em duas partes. A primeira parte seria a realidade privada de fantasia, superficial, obscura e sem cor, e a segunda, a fantasia encenada, que curiosamente, teria um “sentido de realidade” muito mais forte e pleno, onde os sons e odores adquiririam profundidade e as pessoas se moveriam num mundo real. Unidas em um só filme, elas criam um estranho efeito de irrealidade.

A chave para este efeito de desrealização é que, como já vimos, Lynch põe *lado a lado* a realidade social asséptica quotidiana e o seu suplemento fantasmático, o universo obscuro dos prazeres masoquistas proibidos. Transpõe, por assim dizer, o vertical na horizontal, e coloca no mesmo plano as duas dimensões – a realidade e o seu suplemento fantasmático, a superfície e o seu “recalcado”. (ŽIŽEK, 2008, p. 262).

A grande conquista de Lynch, ainda seguindo com Žižek, seria mais do que apenas exibir de modo diacrônico aquilo que imaginariamente tendemos a juntar ou que costumeiramente nos é apresentado nas narrativas fílmicas amalgamado. Destacado da realidade e apresentado em sua forma mais pura, o suporte fantasmático mostra sua inconsistência, falta que aponta para uma característica, a “realidade” não se sustenta em uma única fantasia, mas numa multiplicidade inconsistentes de fantasias que, combinadas, vão gerar uma espécie de efeito de densidade impenetrável que podemos experimentar como “realidade”.

5 O IMAGINÁRIO DA VERDADE REVELADA NA TELA

5.1 As condições da verdade e da mentira na ficção

O discurso ficcional, como bem destaca Iser (1990), muitas vezes é confundido com a mentira, pois ambos trabalham tendo como referência algo que é exterior a eles, algo que não está exatamente presente, mas existe como sombra e deve ser ultrapassado. Não seria surpresa, então, o fato das ficções em geral (e especialmente as ficções literárias) serem tomadas como mentiras, pois elas aparentemente falam de algo que não existe, apesar de apresentarem esta não-realidade como existente. Há, portanto, um ato de ultrapassagem (*overstepping*) pelo qual o mundo ficcional resignifica o mundo extradiegético, que deve ser superado sem, contudo, ser deixado totalmente para trás. No caso da mentira, a grande referência a ser ultrapassada é a verdade, no caso do discurso ficcional, a referência é o mundo empírico-factual. Para Bettetini (2002) a mentira da representação artística em geral permite dominar uma realidade que em parte lembra a nossa, mas que é distinta, “que fica e acaba onde está, deixando às vezes atrás de si a dor do abandono de um mundo mais bonito ou mais apaixonante, e outra, vezes o consolo de se despertar de um pesadelo.” (p. 114, tradução nossa⁴⁹).

A aproximação entre a mentira e as atividades criativas e ficcionais, de todo o modo, não se restringe ao ato de ultrapassagem. Há quem faça, como Wilde (1994), justamente o oposto, liberte a mentira e também a ficção de seu compromisso como a realidade. Para o escritor inglês, a bela mentira é justamente aquela que vive sem a sombra da verdade, que se qualifica como máscara e, por isso, se torna evidente por si mesma. O elogio da mentira visa um alvo claro, a literatura realista e, ainda mais, a sua variante naturalista que ensejariam uma banalidade das formas literárias graças a uma monstruosa idolatria do fato que tornaria a arte estéril e causaria o desaparecimento do belo. O trabalho da arte, como atividade criadora e imaginativa, seria justamente a fundação do belo, o estabelecimento de padrões de gostos e de

⁴⁹ “que acaba y se queda onde está, dejando a veces a tras de sí el dolor del abandono de un mundo más hermoso o más apasionante, y otras, el consuelo de despertar de una pesadilla.”

olhares que fariam com que olhássemos para o natural e víssemos nele a beleza do adorno. Ressoam em Wilde ecos de Baudelaire que também se alevantava contra a primazia do natural, o elogio do poeta francês, entretanto, tem como tema a maquilagem. Em ambos, entretanto, vê-se uma aversão pela ideia de revelação de um real, ou ainda, de um natural puro que tem pouco a acrescentar, valoriza-se a máscara e a mentira, a imaginação e a criatividade. Levado ao extremo como provocação, a fórmula de Wilde propõe uma inversão, somos nós que adornamos a natureza com nossos olhares, nós a criamos e escolhemos nela aquilo que ressoa de mais poético, trazemos para o centro de nossas atenções pelo olhar artístico aquilo que soa mais pleno em significações.

O elogio de Baudelaire à maquilagem ataca também uma tradição filosófica platônico-aristotélica que desde o começo tenta desqualificar a superfície. No diálogo *Górgias* Platão define a cosmética como um campo de atividade de atividades perniciosas que “não visando ao bem, mas ao agradável, criam ilusão pelas aparências e pelas cores, refere-se a atividades que, frequentemente, concernem à mulher e ao ator.” (FRANCO FERRAZ, 2000, p. 41). Ao reabilitar a maquilagem, Baudelaire recupera as atividades que, ligadas à *kosmetike*, eram desqualificadas em virtude de sua superficialidade. Entretanto, a crítica mais dura ao privilégio do profundo na tradição filosófica será feita por Nietzsche em toda a sua obra, mas especialmente de modo sintético no aforismo 40 de *Além do bem e do mal* quando ele afirma que tudo que é profundo ama a máscara, relativizando assim a oposição entre superfície e profundidade. Negando qualquer possibilidade de conhecimento interior das coisas, ele afirma a necessidade absoluta da aparência, pois se alguém quisesse “abolir por inteiro o 'mundo aparente', bem supondo que vocês pudessem fazê-lo – também da sua 'verdade' não restaria nada! Sim, pois o que nos obriga a supor que há uma oposição essencial entre o 'verdadeiro' e o 'falso'?” (NIETZSCHE, 1992. p. 41).

Seguindo com Nietzsche, devíamos olhar para a verdade não como algo em si, mas destacando seu componente volitivo. A vontade de verdade consensual da linguagem primeiro fez nascer um acordo do homem natural, acordo que visa prioritariamente evitar a *bellum omnium contra omnes*, a guerra de todos contra todos. Neste passo, cria-se um consenso, uma designação uniformemente válida e obrigatória e “o poder legislativo da linguagem proporciona também as primeiras leis de verdade, pois aqui se origina pela primeira vez o contraste entre verdade e

mentira. O mentiroso utiliza as designações válidas, as palavras, para aparecer o irreal como real [...]” (1996, p. 20, tradução nossa⁵⁰). A linguagem, deste modo, não alcança a coisa em si, de fato, para ele esse nem é o desejo do homem que, pela linguagem, pode dominar o mundo no qual ele se colocou no centro. A teia de relações estabelecida pela linguagem possibilita ao homem criar metáforas que transmitem uma aparência de controle sobre as relações entre as palavras e os objetos, relações que criam lógicas causais, finais ou formais que não existem na natureza. Para Nietzsche, há de se admirar, entretanto, a engenhosidade do homem, que consegue “levantar sobre cimentos instáveis, e por assim dizer, sobre água em movimento” (p.27) uma catedral de conceitos, catedral que deve comportar qualidades paradoxais, ser firme e leve ao mesmo tempo. Por isso, ele mesmo serve-se de uma metáfora, a teia de aranha, pois esta atinge ambos os requisitos, é suficientemente leve para ser transportada por “ondas” e também firme o bastante para não se desintegrar frente a qualquer sopro de vento. De acordo com Nietzsche, o homem é um sujeito criador e seu potencial artístico mostra-se na capacidade de modelar o mundo através da linguagem e ao mesmo tempo esquecer-se desse modelamento, o sujeito esquece-se das metáforas que criou e as toma como as coisas elas mesmas. O esquecimento será, deste modo, a base para a definição da verdade como

uma tropa em movimento de metáforas, metonímias, antropomorfismos, em resumo, uma soma de relações humanas que foram realçadas, extrapoladas e adornadas poética e retoricamente e que, depois de um prolongado uso, um povo considera firmes, canônicas e vinculantes; as verdades são ilusões das quais se esqueceu o que são, metáforas que se tomaram gastas e sem força sensível, moedas que perderam sua cunhagem e não são agora consideradas como moedas e sim como metal. (p.25, tradução nossa⁵¹).

O poder da mentira encontraria, suprema ironia, defesa até em Platão. No *Hípias menor*, Sócrates valoriza a mentira naqueles que a conseguem enxergá-la

⁵⁰ “el poder legislativo del lenguaje también proporciona las primeras leyes de verdad, pues aquí se origina por la primera vez el contraste entre verdad y mentira. El mentiroso utiliza las designaciones válidas, las palabras, para hacer aparecer como real lo irreal [...]”

⁵¹ “una hueste en movimiento de metáforas, metonímias, antropomorfismos, en resumidas cuentas, una suma de relaciones humanas que han sido realizadas, extrapoladas y adornadas poética y retóricamente y que, después de un prolongado uso, un pueblo considera firmes, canónicas e vinculantes; las verdades son ilusiones de las que se ha olvidado que son; metáforas que se han vuelto gastas y sin fuerza sensible, monedas que han perdido su troquelado y no son ahora consideradas como monedas, sino como metal.”

como tal, sendo assim relativa ao sábio, jamais ao ignorante que, por desconhecer, poderia querer dizer uma verdade e mentir involuntariamente e vice-versa. No decorrer do diálogo, a ironia platônica e o poder da dialética levam a uma estranha conclusão, vale mais aquele que mente voluntariamente que aquele que o faz acidentalmente. Vale mais então Ulisses, o tecedor máximo de estratagemas, que Aquiles, cuja multiformidade o faz menos virtuoso, menos sábio e, portanto, o leva para longe da *phronesis*. O movimento de Platão neste diálogo nos leva a aproximar a verdade da mentira, mentir e dizer a verdade conscientemente requer um discernimento reservado a poucos. O *Hípias menor* ser lido também como mais um ataque aos sofistas cuja natureza heteróclita revela uma completa falta de entendimento, sem a *phronesis* não é possível atingir nem a verdade e nem a mentira.

Trabalhando de modo a atenuar a dicotomia entre verdade e mentira pode-se compreender melhor a função da ficção, o ato de ficcionalizar rompe com as amarras do meramente existente e permite a criatividade dar-se como ato de expressão humana e também como modo de acesso ao conhecimento da vida graças a sua estrutura de duplo sentido. Isso é possível porque a ficcionalização oferece a única e paradoxal possibilidade de se colocar, ao mesmo tempo, em meio à vida e fora dela. Esse duplo movimento de afastamento e participação da vida via ficção vai propiciar, como consequência, um desapego. Por conta deste desapego, se oferece aquilo que Iser (1990) chama de totalidade intramundana (que de outra maneira seria inatingível na vida cotidiana). Para exemplificar as possibilidades e funções do ato de ficcionalização, o autor recorre à obra de Milan Kundera *A insustentável leveza do ser* para mostrar como a criação ficcional do livro consegue abrir possibilidades únicas de acesso ao conhecimento graças à coexistência pacífica do real e do possível. Essa inter-relação, entretanto, permaneceria sem sentido se não pudesse iluminar certas áreas de determinadas realidades, realidades que nós experimentamos, mas não podemos conhecer.

As possibilidades das quais Kundera fala mentem para além do que é, mesmo que elas não possam existir sem o que é. Esta dualidade é trazida para o foco através da escrita, que é motivada pelo desejo de ultrapassar a realidade que rodeia o escritor. Portanto, ele não escreve sobre o que é, e sua ultrapassagem está relacionada a uma dimensão que mantém a sua equivocidade, pois depende do que é, no entanto, não pode ser derivada a

partir do que é. (ISER, 1990, p. 949-950, tradução nossa⁵²).

Para Iser, apesar de fornecer uma nova entrada para outras realidades, a ficção como compensação encenada daquilo que está faltando na realidade nunca vai ocultar o fato de que, em última análise, nada mais é que uma forma de fazer-crer e, portanto, todas as possibilidades abertas deveriam ser desprovidas de autenticidade. O que ele acha notável, porém, é o fato de que a nossa consciência desta inautenticidade não nos impedir de continuar a ficcionalizar. Esta posição do autor, entretanto, deve ser considerada especificamente relacionada às ficções literárias que, graças a signos convencionalmente aceitos, sinalizam claramente para as possibilidades levantadas pelo “como se”. O material fílmico, sendo de outra ordem e com um apelo mais imediato provém mais autenticidade as suas encenações. Entretanto, também por esta especificidade, o filme flexiona as possibilidades de verossímil, alargando ao máximo a potência criativa do “como se” até os limites da autenticidade.

Deste modo, respeitadas as diferenças, pode-se aproveitar as conclusões do autor sobre o nosso fascínio pelo poder da ficcionalidade, conclusões que representam, em suas variações, a potência da semblância. A primeira conclusão é que nenhuma das possibilidades aventadas pela semblância pode ser representativa, pois cada uma delas não é nada senão uma refração caleidoscópica do que ela espelha, e, portanto, potencialmente infinitamente variável. Assim, a semblância permite uma reconfiguração ilimitada destas realidades vedadas a penetração cognitiva. Nos filmes, esta constatação nos permite compreender melhor porque apesar das diversas representações da realidade competirem entre si por proverem a reprodução mais “realista”, todas elas são, ao mesmo tempo, insuficientes e excessivas, ou nos termos de Iser, apenas refrações caleidoscópicas daquilo que elas tentam espelhar.

Em segundo lugar, as possibilidades aventadas nunca escondem ou conectam a fenda entre elas e as realidades insondáveis. Assim, a semblância invalida todas as formas de reconciliação. No cinema, essa manifestação da

⁵² “The possibilities Kundera speaks of lie beyond what is, even though they could not exist without what is. This duality is brought into focus through writing, which is motivated by the desire to overstep the reality which surrounds the novelist. Therefore he does not write about what is, and his overstepping is related to a dimension that retains its equivocality, for it depends on what is, yet cannot be derived from what is.”

potência da semblância pode ser compreendida pelo menos de dois modos, se for utilizada como critério a verossimilhança das realidades encenadas (que, no caso do cinema, pode ser descrita também como grau de evidência da presença do imaginário). Quando a criação fia-se o máximo ao verossímil, tentando apagar o componente imaginário, destaca-se a potência dos materiais fílmicos em prover consistência e coesão a realidades criadas que, de outro modo, seriam inacessíveis. Por outro lado, quando se abre espaço para criações mais descaradamente imaginárias (aquelas que privilegiam a construção de objetos que não tem ou não pretendem ter um duplo, ou seja, não são reféns da referencialidade) não se consegue conservar autenticidade suficiente para atravessar a ponte entre o existente e o imaginado, mas é possível sobreviver nos imaginários no meio do caminho como possibilidade com alto grau de probabilidade. Tentar ser o imaginado com ares de existente é, inclusive, a pretensão das recriações ou criações excessivamente detalhadas do cinema contemporâneo, especialmente no que tange ao uso de efeitos digitais. Ao contrário dos processos mentais imaginativos, nos quais os objetos e as situações são insuficientes e contraditórios, o cinema do espetacular consegue criar mundos que são homogêneos e coesos, por mais fantásticos ou impossíveis que eles sejam, eles são detalhadamente criados e tornam-se verossímeis também porque dialogam com uma concepção imaginária que opõe o equilíbrio (dos mundos reais ou possíveis) ao contraditório (do impossível). A obsessão em criar detalhadamente cenários, objetos e personagens, a busca por que é muitas vezes chamado de “realismo” ou “autenticidade” revela então um enraizamento no imaginário radical que, antes mesmo da criação, provê as condições do representável e do factível. Parece não haver, especialmente no cinema de forte viés comercial, o despreendimento completo da realidade que permita a aceitação completa das possibilidades criativas da ficção do “como se”. Isso explica, em parte, a obsessão em criar cada vez efeitos mais “realistas” como se houvesse um limite para a aceitação do ficcional que, uma vez transposto, desproveria de autenticidade a obra fílmica.

Essa elaboração nos permite repensar no cinema a terceira conclusão de Iser sobre a potência da semblância. Para ele, a fenda que conecta os mundos possíveis da ficção aos mundos insondáveis que não conseguimos vivenciar pode ser encenada em um número infinito de maneiras. Assim, a semblância levanta todas as restrições sobre os modos como o espaço do jogo pode ser utilizado. Seguindo no

nosso raciocínio, podemos perceber como o jogo do ficcional no cinema tem limitações, regras prévias (porém continuamente em mudança) que limitam o espaço do jogo. A deflagração de mecanismos indicativos da mediação técnica, por exemplo, deve ser evitada. Esconde-se as câmeras e os microfones, estes quase nunca podem vir para a cena. A aparência de homogeneidade também é constantemente buscada, vide o temor que cerca os erros de continuidade. A limitação das possibilidades criativas do ficcional no que tange a possibilidade de aparentar consistência e autenticidade só pode ser compreendida a partir do diálogo com os imaginários. Assim como o imaginário está sempre em modificação, os critérios de verossimilhança no cinema também estão, como se houvesse um jogo entre os dois que a cada lance do imaginário fosse necessário um contra lance do verossímil.

Esse jogo de lances e contra lances, contemporaneamente, parece indicar certa repulsa a mentira, especialmente a mentira sem pretensões a verdade, criando uma oposição falaciosa entre arte e artifício. No caso do cinema, o clamor por “realismo” e “autenticidade” alimenta-se de mais um agravante. Parece sobreviver nos imaginários, ainda bem enraizada, a concepção baziniana de cinema como acesso a um aspecto da realidade vedado a perspectiva subjetiva do indivíduo. Para colocar de outro modo, no cinema, indo-se além da transparência da imagem, pode-se produzir a emergência da verdade como Evento, a ficção, nos termos de Jameson (2005), parece poder captar o Ser das coisas em seu tempo histórico.

O léxico claramente heideggeriano de Jameson visa compreender como as teorias realistas no cinema, especialmente a de Bazin e de Kracauer, apesar de continuamente celebrarem o “realismo” da imagem fotográfica, sempre privilegiaram o filme de ficção em detrimento aos documentários e mesmos às fotografias. Para tanto, há necessidade de trazer a distinção heideggeriana entre o meramente ôntico e o verdadeiramente ontológico. A partir desta distinção, pode-se compreender porque os registros de pretensão não ficcional estão sujeitos a interpretações ônticas enganosas, pois sua suposta transparência os torna

preeminente suscetíveis à reapropriação por uma estética de reflexão inerte e tendem a omitir (ou nos permitir ignorar ou esquecer) a estrutura dual da eventualidade constitutiva de tal realismo cinematográfico: o evento do lado do sujeito como também do objeto, o acontecimento do ato de registro como também o instante da história singularmente 'registrado' nos corpos dos 'sujeitos' cinematográficos. (JAMESON, 1995, p. 191).

As ficções, desse modo, longe de se colocarem como o oposto do real, podem se habilitar como entradas paralelas ao conhecimento do ser historial. Como tais, elas estão equipadas para também questionar a realidade extradiegética a qual elas se referem e, por isso, parte de sua riqueza está na possibilidade de diálogo eminente entre mundos. No caso específico da ficção cinematográfica este diálogo entre mundos torna-se ainda mais imediato devido ao aparato cinematográfico e seu poder ilusório. A importância da criação das condições mínimas de verossimilhança por parte de qualquer representação cinematográfica pode ser pensada dentro desse eixo problematizante. Desse modo, percebe-se ainda mais fortemente no cinema aquilo que Barthes (1988), em relação à literatura realista, chamava de notação insignificante, a tentativa de autenticar a realidade do discurso ficcional através da composição de cenários (cenas) repletos de detalhes que deveriam aumentar o efeito de real. Há quem adote, como von Trier, justamente a tática oposta, remover a maioria dos objetos da cena, tática cuja eficácia, entretanto, depende justamente do fato de se opor frontalmente a concepções profundamente enraizadas nos imaginários.

Essa tentativa do diretor dinamarquês de renovar as visadas sobre o real torna-se ainda mais destacada a se considerar o contexto contemporâneo no qual as próprias noções de real e de verdade estão abaladas. Nesse cenário, torna-se ainda mais patente a necessidade de examinar outros modos de diálogo com o real que se coloquem contra a pretensão universalista de verdade da ciência e mesmo da história moderna. Podemos acionar então a arte como modo de, para tomar a expressão de Heidegger, pôr-em-obra da verdade, deixando de lado a versão mais corrente e moderna da verdade como conformidade dos enunciados às coisas, a *veritas est adaequatio rei et intellectus*. Nessa versão destaca-se o vínculo opositivo entre verdade e não-verdade como algo evidente, vínculo que será duramente questionado também por Nietzsche como parte de seu processo de demolição das oposições platônicas, pois já neste vínculo primeiro a verdade deve afastar-se da aparência criando o que ele chama de preconceito moral em relação à superfície.

Para Heidegger, a relação de conformidade da coisa com o enunciado é falsa, dizer que uma afirmação é verdadeira pressupõe, por outro lado, uma descoberta ou desacobertamento dos seres em si mesmos. “O *ser verdade (verdade)* de uma afirmação deve ser entendido como *descobrimto*. Então, a verdade de modo

algum tem a estrutura de conformidade entre o conhecer e o objeto no sentido de uma correspondência entre um ser (sujeito) e outro (objeto).” (HEIDEGGER, 1996, p. 201, tradução nossa⁵³). A concepção conformativa da verdade parece pressupor uma oposição entre verdade e não-verdade que Heidegger vai tentar atenuar e mesmo inverter através do uso do termo grego *alétheia*, pelo qual a verdade pode ser traduzida como desvelamento⁵⁴ ou, para destacar a mobilidade do conceito, o capturar os seres no como do seu descobrimento.

Em Aristóteles, o meio para se chegar nesse descobrimento é o *logos*, que traz a luz o ser das coisas, o *logos* seria o *phrazón hokós echei*, ele mostra como os seres se comportam. Gadamer (2002), entretanto, pondera que o *logos* não é só luz, pois o velamento pertence à ação e ao falar próprios do ser humano, o discurso carrega simultaneamente o potencial de verdade e de mentira, ele conhece também a dissimulação e o engano. O uso do termo “desvelamento” parece também trazer uma nova dicotomia, dessa vez entre o desvelado (a verdade) e o oculto e obscuro (não-verdade). Entretanto, recorrendo à etimologia do termo, surge um vínculo entre verdade e não-verdade na “própria palavra grega ἀλήθεια, que está constituída pelo a privativo, indicando assim que a manifestação da verdade como desvelamento pressupõe um esconder-se, um ocultar-se originário, de que procede a verdade.” (VATTIMO, 1996a, p. 82).

A recuperação de uma acepção mais nuançada de verdade será, para a história da filosofia, uma forma de quebrar uma tradição que desde Platão perdeu o vínculo entre revelação e ocultamento. Em Platão, o verdadeiro será a *ĩdeĩa* (ideia), o ente visível ao intelecto, ou seja, o ente enquanto inteligível. Já em Aristóteles, a existência efetiva do ser se dá como *evérgεια* (energeia) ser em ato ou o ato de existir efetivamente, marcando ainda mais fortemente a relação da presença com a verdade. No pensamento heideggeriano, tenta-se superar a dicotomia entre verdade e erro de modo a admitir a dimensão histórica do homem. Neste ponto, a arte pode articular a constituição de linhas fundamentais de uma existência histórica. Partindo

⁵³ “The *being true (truth)* of the statement must be understood as *discovering*. Thus, truth by no means has the structure an agreement between knowing and the object in the sense of a correspondence of one being (subject) to another (object).”

⁵⁴ Gadamer (2002) destaca que Heidegger não foi o primeiro a relacionar *alétheia* e desocultamento (*Unverborgebheit*), mas ele nos “ensinou o que significa para o pensamento a verdade precisar ser arrancada da ocultação (*Verborgenheit*) e do velamento (*Verhohleint*) das coisas como um roubo.” (p. 60).

daí, Vattimo (1996a) destaca como na obra existe um reconhecimento de cada um e de todos com um mundo histórico e, por isso, o pôr-em-obra da verdade destacaria o lugar de exibição e intensificação do mundo ao grupo. De acordo com os termos de Heidegger, na obra a verdade “é antes projetada para os guardiões vindouros, ou seja, para uma humanidade historial.” (HEIDEGGER, 2007, p. 56). Nos termos da nossa exposição, esse colocar em evidência historial salienta antes o aspecto imaginário da verdade, ou seja, aquele erigido através de significações sociais compartilhadas. Salientar esse aspecto do conceito de Heidegger, para Vattimo, seria ainda mais urgente ao se considerar o estado pós-aurático da obra de arte, em que não mais se torna possível isolar uma única obra, temos, pelo contrário, produtos relativamente substituíveis e de valência análoga. Seguindo a indicação de Vattimo fica ainda mais claro como, contemporaneamente, a verdade possível na obra de ficção é inexoravelmente ligada ao imaginário radical e esse, por sua vez, comporta qualidades de *doxa*, ou seja, depende sempre de uma validação externa e está em contínua mudança. Do verossímil, o imaginário radical detém a qualidade de continuamente se solidificar somente para novamente se liquefazer para nos apropriarmos da metáfora do magma de Castoriadis.

No pensamento de Heidegger a chave para clarificar a verdade da obra de arte vai se localizar no conceito de mundo e seu contra conceito, terra. Mundo refere-se à potencialidade de uma obra em abrir e mesmo inaugurar vários feixes de significação, remete assim para a abertura, uma abertura que é contrabalançada pela terra, ou seja, aquilo que insere esta obra no mundo, mas não a deixa se esgotar em enunciados explícitos, destacando o velamento que impede a obra de ser totalmente apreensível. Abrir um mundo não implica que a obra reduza-se a mundanidade, de fato, para Vattimo (1996a), o que caracteriza a obra de arte, mesmo na estética mais comum, é o fato dela se impor como digna de atenção enquanto tal, ou seja, sua irreduzibilidade ao instrumental e por isso ela “não exprime e nem dá testemunho de um mundo constituído fora dela ou independentemente dela; ela própria abre e funda um mundo.” (VATTIMO, 1996a, p. 125). O mundo da obra de arte, entretanto, jamais poderá ser totalmente revelado, permanecerá sempre uma ulterior reserva de significações a se descobrir, estando nessa resistência à clarificação completa o seu caráter telúrico. Para Gadamer (2007) o movimento de Heidegger tem duas facetas; ele permite tanto pensar ontologicamente a obra de arte sem recorrer à subjetividade do criador ou do

observador quanto realça a relação entre ocultamento e desvelamento, o duplo movimento de abrir-se e encerrar-se. Deste modo, a obra “não significa algo, não se refere a uma significação como um sinal, mas se apresenta em seu próprio ser, de tal modo que o contemplador é requisitado a demorar-se com ela.” (GADAMER, 2007, p. 74). O caráter historial da obra de arte permite contínuas leituras e a “terra” será o *hic et nunc* que dá a obra a possibilidade de, historicamente, abrir-se para novas e renovadas interpretações que portanto, vão poder instaurar continuamente novos mundos.

Em suma, a obra de arte é pôr-em-obra da verdade porque, nela, a abertura de um mundo como contexto de remissões articuladas, como linguagem, é permanentemente trazida de volta à terra, ao outro do mundo que, em Heidegger, possui as características da *physis*, que é definida pelo fato de nascer e crescer e, devemos entender, morrer. (...) O outro do mundo, a terra, não é o que dura, mas exatamente o oposto, o que aparece como o que sempre se retrai numa “naturalidade” que comporta o *Zeitigen*, o nascimento e o amadurecimento que trazem no rosto os sinais do tempo. A obra de arte é o único tipo de manufatura que registra o envelhecimento como um acontecimento positivo, que se insere ativamente na determinação de novas possibilidades de sentido. (VATTIMO, 1996b, p. 53-4).

O conceito de verdade na obra de arte levantado no pensamento heideggeriano abre a possibilidade de clarificar a manifestação do imaginário da verdade revelada, ele ajuda a compreender as condições de instauração do discurso de verdade de obras cinematográficas considerando-se as peculiaridades contemporâneas que pedem uma abordagem mais desfundante da verdade. O acontecer da obra de arte deve ser tomado, assim como faz Vattimo, a partir de uma “ontologia fraca”, ou seja, que evita trabalhar com dicotomias tais quais centro contra a periferia, a essência contra a aparência, o duradouro contra o acidental e mutável e, especialmente, “a certeza do *objectum* dado ao sujeito contra a vagueza e a imprecisão do horizonte do mundo; o acontecer do ser é, antes, na ontologia fraca heideggeriana, um evento inaparente e marginal, de pano de fundo.” (VATTTIMO, 1996b, p.82).

Por conta dessa ontologia fraca, o verdadeiro que vai poder acontecer na arte não deve ser tomado com possuidor das características impositivas da verdade, embora a pretensão desocultante da verdade revelada pareça constituir uma espécie de fundamento em filmes que trabalham com o aqui foi denominado imaginário da verdade revelada. De fato, porque ainda subsiste uma nostalgia pelo

fundamento, os filmes aqui analisados parecem afastar-se do verdadeiro na obra de arte que, ainda seguindo Vattimo, deveria ser um verdadeiro meia-luz que remete a toda ontologia fraca que marca o pensamento de Heidegger.

Com esta primeira constatação, abrimos a possibilidade de começar a delinear o que constituiria um primeiro traço do imaginário da verdade revelada, uma espécie de niilismo reativo, ou seja, a tentativa de refundar um lugar de possibilidade de conhecimento do real frente a um cenário de constantes mediações e remediações e em que toda a possibilidade de conhecimento da realidade torna-se problemática graças à onipresença do midiático que, no seu duplo movimento de aproximação e afastamento, neutraliza parte do potencial revelador da imagem. Essa dicotomia, segundo Žižek (1994), marca o estatuto ambíguo da imagem no pós-modernismo que, antes de ser janela, torna-se uma espécie de proteção que permite ao sujeito olhar para o Real tomando distância, protegendo-o contra sua irrupção, ainda que o hiper-realismo “intrusivo” da imagem evoque algo como uma náusea do Real. Seguindo nessa direção, torna-se mais claro porque os filmes nos quais este imaginário se manifesta trabalham constantemente com o trauma e o choque como forma de quebrar o circuito de simulacros que teriam deixado os espectadores ao mesmo tempo hipersensíveis, ou seja, desejosos de constantes estímulos visuais cada vez mais intensos, e também insensíveis, pois graças a essa mesma torrente de imagens chocantes perder-se-ia gradativamente a capacidade de espanto.

A pretensão de verdade do discurso ficcional traz a tona uma relação entre realidades presente nas obras ficcionais, a constante referência entre mundos que pode esclarecer ainda mais as condições necessárias para que uma ficção possa falar do real. Porque a realidade intradiegetica não esgota suas referências no mundo ficcional, mas as projeta para a realidade extradiegetica, a relação entre realidades ajuda a compreender as condições de representabilidade necessárias para que o discurso ficcional projete-se para fora do texto. Desse modo, a *mimesis* pode iluminar algo que não está presente efetivamente na narrativa, mas que, antes disso, dá as condições para que essa narrativa possa instaurar-se em suas pretensões de desvelamento, ou seja, permite vislumbrar traços do imaginário da verdade revelada.

5.2 Trauma, choque e revelação em *Dogville* e *Manderlay*

O choque, no cinema, constitui uma estratégia largamente usada para alcançar o outro lado da tela, tirar da imobilidade passiva o espectador e estabelecer uma ligação mais imediata com o filme. A intencionalidade bem marcada do chocar revela algo sobre sua natureza, sobre as pretensões dessa ação que ativa o olhar e tende a provocar uma série de efeitos. Jaguaribe (2007) olha para as representações cinematográficas brasileiras recentes considerando o uso do choque como modo de intensificar o efeito de real. Intensificação, para ela, é a palavra chave para compreender o movimento de exacerbação que visa chocar sem necessariamente recair no grotesco ou no sensacionalista. Essa posição da autora olha para a realidade como algo que é continuamente assimilado, processado e até mesmo fabricado nos meios de comunicação. Já o real seria a irrupção de algo que permeia e também ultrapassa nossa experiência, algo que ainda não foi devidamente controlado. Sendo seus objetos de estudo representações cinematográficas, não se trata, de fato, do real, mas de um efeito de real conseguido usualmente por meio do choque, da intensificação de estímulos e da descarga catártica que visa “aguçar uma redescoberta de uma vivência que absorvíamos na indiferença.” (JAGUARIBE, 2007, p. 123). Jaguaribe vê uma ponte que liga a estética de choque de real a uma variante do realismo, o naturalismo, especialmente no que concerne a traços de determinismo social e o apelo ao corpo. Também como o naturalismo da literatura, o cenário são as grandes metrópoles e, ainda mais especificamente, as áreas mais degradadas nas quais a representação (muitas vezes altamente gráfica) da violência cumpre a função de prover o efeito de real.

Nos filmes destacados aqui, *Dogville* e *Manderlay*, temos também violência e choque, mas de outra natureza. A começar pela ambientação escolhida, no primeiro uma pequena cidade do interior do Colorado e no segundo uma *plantation* isolada no Alabama. Será, portanto, na América profunda que von Trier representará a jornada de Grace. Vemos já nesta primeira escolha uma opção pela profundidade, pelo interno, por aquilo que está escondido, também dedutível pela forma de representação da violência. Ao invés do grafismo das representações espetaculares, opta-se por uma violência psicológica, um terror menos explícito, mas igualmente contundente. Assim, temos não um grande momento catártico e gráfico como aquele

destacado por Jaguaribe em *Cidade de Deus*⁵⁵, mas uma contínua e sucessiva cadeia de pequenos eventos em que são gradualmente elevados os níveis de violência psicológica. Mesmo a sequência final de *Dogville* (cujo efeito purificador nos permitiria ligá-la a catarse no sentido aristotélico) não provoca o efeito nauseante de real devido à barreira da encenação aparente. A imagem esvaziada dos filmes também não nos permite a aproximação com o efeito de real no sentido barthesiano, o efeito nauseante estabelece-se através de um jogo que envolve o espectador na relação sádica do voyeur, ressaltando em sua violência e resistência a imersão a impotência daquele que vê de fora a ação.

Em *Dogville* a escalada de abuso e violência se mostra já no contrato de permanência estabelecido entre Grace e os habitantes da cidade. Grace, se apresentando como fugitiva, aceita executar pequenas tarefas para os moradores em troca de sua proteção, o signo da ameaça que ela carrega será a desculpa para esse acordo. Gradativamente, ao longo dos capítulos, ela vai se submetendo aos caprichos e aos desejos dos habitantes que, longe de se mostrarem agradecidos pela ajuda, exigem cada vez um pouco mais até ao ponto em que ela torna-se praticamente uma escrava. A violência psicológica vai aos poucos minando as suas defesas e as suas forças, com a reavaliação do contrato, enfatiza-se ainda mais seu status de cidadã de segunda classe alijada dos direitos de outros cidadãos, verdadeira *homo sacer*. Assim, a bela, exótica, bem educada e rica estrangeira é domada e transformada em ser menor, verdadeiro objeto sobre o qual qualquer uso é aceitável, inclusive o mais degradante e humilhante. O estupro sexual de Grace, desta maneira, é apenas o ápice de desumanização crescente imposta pelos cidadãos da cidade. Grace, alijada de sua condição humana, aceita os abusos devido a um animalesco instinto de sobrevivência, sobressai a preservação da vida biológica, a única ainda ser salva. Nos estupros continuados que se seguem, a condição sub-humana dela transforma – na cabeça dos cidadãos – o ato sexual em outra coisa. Nas palavras do narrador: eles ficavam embaraçados tal qual um *hillbilly* quando praticava um ato de zoofilia.

O tema do *homo sacer* volta a pauta em *Manderlay*, desta vez na figura dos

⁵⁵ Jaguaribe (2007) destaca que, em *Cidade de Deus*, apesar de várias sequências violentas, uma se destaca, aquela envolvendo a punição exemplar de Zé Pequeno a dois jovens delinquentes “que cristaliza o impacto do choque de real e transforma a imagem numa pedrada no olho do espectador.” (p. 115).

escravos de uma área rural dos Estados Unidos, escravos mesmo depois de 70 anos da abolição da escravatura, graças ao isolamento e a regulação severa de um conjunto de leis batizado como “As leis da senhora” (*Mam's Law*). O processo de desumanização perpetrado pela escravidão anacrônica é, desta maneira, posto em ação por orientação desse código de leis e manual de comportamento que prescreve uma catalogação e classificação dos escravos através de sete números que tipificam variações de caráter e de comportamento. São estes escravos que a protagonista vai tentar libertar, libertar de sua condição de cidadão de segunda classe. Há, portanto, uma inversão, agora Grace é quem ocupa o papel socialmente mais destacado, ela apresenta-se e age como uma líder. Por isso, desta vez, a violência imposta a Grace não é tão explícita, ela não vem de abusos, mas de pequenas e sucessivas derrotas que aos poucos vão minando sua determinação e sua convicção. Segue-se, embora por outros meios, também uma escalada de eventos que vão deixando cada vez mais óbvio seu fracasso: a fome durante o período do plantio, o fantasma do desejo sexual proibido, o roubo de comida, a morte de uma criança, o roubo do dinheiro de toda a comunidade e, por fim, as duas grandes revelações que a vencem completamente. O calvário por que passa Grace marca também uma passagem do oculto para o revelado, tanto dos personagens que a cercam quanto da própria América das pequenas cidades. O redescobrimento é, por fim, da própria personagem. Temos, então, não exatamente um choque de real, mas traumas cuidadosamente e lentamente criados ao longo da narrativa dos dois filmes.

Mascarar a realidade para ocultar um real que desafia o simbólico nos filmes será, na visão Seligmann-Silva (2005, p.74) – especialmente após o evento traumático de 11/9 – uma marca do modo americano de se defender de um real intrometido. Por ser intrometido, ele deve ser devidamente irrealizado através das repetições e, portanto, tanto o *keep smiling* e quanto *the show must go on* repetidos *ad infinitum* depois do atentado serviriam para manter a fachada de uma sociedade que guarda a sua “realidade” como um segredo através de um processo de formação de *Deckerinerungen* (recordações encobridoras) dos verdadeiros traumas. Podemos então acionar a *mímesis* cinematográfica como modo de criar uma verdadeira capa imaginária que vai lentamente apagando as recordações e recriando novas significações. O poder de choque dos filmes, usualmente criticados por seu antiamericanismo, pode ser repensado nesse eixo, observando como eles estabelecem um jogo com as representações cinematográficas trazendo à tona o

processo de apagamento dos traumas que passa também pela exclusão, na forma da ausência de registro ficcional, de certos aspectos indesejáveis da realidade e da história dos Estados Unidos. Não por coincidência, os anos 30 foram escolhidos como marco temporal nos dois filmes, a época da depressão viveu a estratégia de tentativa de escapar de um real por demais traumatizante através da entrada no mundo imaginário do cinema, nessa época consolidam-se os grandes estúdios e a estética naturalista, as comédias ligeiras, os musicais e a ascensão do cinema como entretenimento.

Os filmes de von Trier agiriam, nesta perspectiva, nos dois estágios do trauma, consolidação e memória. O primeiro estágio seria acionado na exibição de situações traumatizantes em dois níveis; no nível temático pelo enredo das duas histórias e no nível formal através de procedimentos especificamente pró-fílmicos, ou seja, os eventos traumáticos não são só narrados, mas também exibidos, tornando dolorosa a experiência de assistir o filme. Essa experiência torna-se ainda mais intensa devido às técnicas do diretor, ao combinar o uso de primeiros planos e de *closes ups* com tomadas áreas e panorâmicas dos cenários, ele conforma uma estética da dor que é ao mesmo tempo intensa e afastada. Enquanto a aproximação intensifica as experiências chocantes da protagonista, o distanciamento cria um local quase indecoroso de observação.

No segundo estágio, os filmes acionariam a experiência reprimida do trauma nos imaginários, tentando reviver por meio da encenação um período especificamente traumatizante da história americana, os anos pós-crise de 29, focalizando em cada um dos filmes “segredos” bem guardados da sociedade norte-americana, o provincianismo, preconceito e intolerância dos interioranos em *Dogville* e a ferida ainda não cicatrizada do racismo em uma sociedade que ainda hoje não é etnicamente homogênea em *Manderlay*⁵⁶. Com Ricouer (1994) podemos refletir como o potencial hermenêutico de narrativas que envolvem segredos acha também ressonância nos processos encobridores de nossa própria história de vida gerando uma cumplicidade oculta e dolorosa entre o segredo revelado pela narrativa e as histórias não-ditas e não-narradas da nossa própria vida. Esta cumplicidade

⁵⁶ Essa relação entre o trauma e os filmes de von Trier pode ser estendida a outros filmes do diretor como aponta Carolina Bainbridge no artigo “The trauma debate: Just looking? Traumatic affect film form and spectatorship in the work of Lars von Trier.” *Screen* 45:4, 2004.

engendra uma relação circular de interafetação nos quais nossos segredos emergem e voltam à memória durante o processo de assistir o filme.

Há também alguns, como Vattimo, que veem o choque como a essência da arte na sociedade tardo-industrial, essência que se torna mais clara se combinarmos o *Stoss* heideggeriano e o *shock* benjaminiano. O choque, no sentido que o autor resgata, deve ser considerado no contexto de uma arte pós-aurática em que não se localiza exatamente na obra singular o *locus* da comunicação intensificada, na era da reprodutibilidade técnica existe uma tendência de adequabilidade da obra ao meio, uma tendência que também pode ser lida como adequabilidade a transformação em produto consumível, em objetos acessíveis e de consumo corrente. Dentro deste preceito, não há espaço para o choque como força que irrompe e rasga as limitações da linguagem e as restrições do meio.

Deve-se, então, evitar a tendência moderna de olhar cada obra em sua singularidade, evitar aquilo que ele chama de nostalgia pela eternidade em prol de uma autenticidade da experiência, esta sim mais adequada às manifestações culturais contemporâneas. O *shock* contemporâneo, neste caso, liga-se a uma necessidade de mobilidade e a uma hipersensibilidade dos nervos e da inteligência, características do homem metropolitano aos quais corresponde uma arte já não centrada na obra, mas na experiência e, mesmo esta, deve ser pensada em termos de variações mínimas e contínuas. O *shock*, entretanto, é insuficiente para compreender o estatuto da criatividade na arte, é preciso trazer o *Stoss* heideggeriano que vai inserir a obra em uma oscilação e desenraizamento que têm a ver com a angústia e a experiência de mortalidade. Daí, portanto, a denominação *shock-Stoss* usada por Vattimo que incorpora tanto o modo de fruição da experiência estética na modernidade avançada, o *shock*, quanto o essencial para a arte *tout court*, a relação entre a fundação e a perda de fundamento. Deste modo, o *shock-Stoss* constitui o *Wesen*, a essência da arte em um contexto pós-aurático em que convivem as novas intensidades sensíveis e o acontecer historial da obra.

Partindo de Vattimo nos deparamos com duas questões cruciais para compreender o choque nas representações cinematográficas em geral e nos dois filmes aqui destacados em específico. Em primeiro lugar, valoriza-se a experiência como modo de vivenciar a obra, neste ponto o choque tenta ativar um espectador um tanto passivo e imerso da sociedade dos hiperestímulos, em segundo lugar, o movimento de estranhamento ou desenraizamento visa desfamiliarizar e singularizar

a experiência de consumo da obra, estando nesse segundo ponto uma importante singularidade dos dois filmes. Em ambos, evita-se a espetacularização das imagens como modo de intensificar a experiência, valoriza-se, pelo contrário, o não-visível ou o apenas parcialmente visível, como se para um espectador acostumado a representações hiperespetaculares o modo de atingi-lo seria retirando as camadas supérfluas de pirotecnias em busca do fundo ou essência da experiência traumatizante. Transposta para o universo ficcional a experiência pode até transformar-se em relato autobiográfico, mas no cinema, em geral, há um esvaziamento do lugar de enunciação no que confere a responsabilidade pelo relato, responsabilidade que confere força e autenticidade à experiência compartilhada.

Marcar fortemente a enunciação é uma das inovações de *Manderlay* e de *Dogville*. Nos dois filmes von Trier utiliza de métodos pouco convencionais de narração no cinema, ao abrir mão dos cenários e de outros elementos de composição ele perde também a profundidade de campo. Se os movimentos de câmera, cortes e outros expedientes constituem recursos narrativos importantes para o cinema, há de se ponderar que com menor apoio da imagem, empobrecida de significantes, perde-se boa parte da eficácia e da especificidade da narrativa cinematográfica. Esvaziadas as funções enunciativas da câmera, elas devem ser reforçadas na outra ponta pelo uso intenso do *voice-over*.

A figura do narrador, usualmente fragmentada em diversas estâncias narrativas nos filmes, torna-se marcada, inclusive porque o *voice-over* não corresponde ao testemunho de nenhum personagem, sendo assim um narrador onisciente no mais estrito senso. A história de *Dogville* e *Manderlay* é contada por alguém que já a conhece e não a vivenciou, alguém que (a exemplo da literatura) tem acesso aos pensamentos e torna-se o ponto de apoio para adicionar mais informações, suprimindo a escassez da imagem.

Em *Dogville* e *Manderlay*, entre outras funções, o narrador parece ser paciente para arquitetar toda a economia dramática da história na forma de um relato quase edificante. O tom fabular de seu discurso está presente nas suas inflexões irônicas, nos seus comentários sobre as reações dos personagens, enfim, em uma série de recursos discursivos que nos levam a crer que ele não só conhece o desfecho da história como demora no seu contar de forma a acentuar o caráter parabólico que está sendo contado. A demora pode ser percebida na duração dos filmes (respectivamente 178 e 139 minutos) e torna-se ainda mais marcada se

considerarmos tanto a falta de acessórios visuais que permitem a imersão quanto o caráter doloroso e chocante das situações limite dos enredos.

O distanciamento do narrador – ainda mais marcado por seu destacado sotaque britânico – acentua o caráter traumático da experiência vivenciada pela protagonista ao estabelecer um clima de indiferença e cinismo. Se o sofrimento da personagem principal parece cada vez mais conduzir ao trauma, ou seja, a impossibilidade de transformar aquela experiência em relato, ao esmagamento do discurso perante a violência, a figura algo fria da narração em *voice-over* faz questão de relatar minuciosamente a violência e os abusos. Evitando a imediação característica do meio, o narrador estabelece uma barreira entre a ação que se passa na tela e o espectador, dissolvendo parte dos recursos de identificação, lembrando constantemente o espectador da impotência daquele que vê, mas não participa da ação. Está em jogo nessa relação algum sadismo pornográfico relacionado às imagens da violência e do abuso, um jogo que evidencia a distância entre quem sofre as ações e quem vê. O afastamento, entretanto, não deve ser condenado tão rapidamente, e as imagens do calvário de Grace não precisam ser “criticadas por representarem um modo de ver o sofrimento à distância, como se existisse algum outro modo de ver. Porém, ver de perto – sem a mediação de uma imagem – é ainda é apenas ver.” (SONTAG, 2003, p.98). O narrador onisciente dos filmes ainda tem outra função, ao revelar os pensamentos e as intencionalidades, ele supera uma deficiência relativa do cinema em representar aquilo que não se transmuta facilmente em imagens. Por esse mesmo movimento, ele também cerceia o fecho de significações, ao explicitar aquilo que poderia deixar espaço para interpretações diversas, ele assume um caráter didático, reforçando ainda mais o tom fabular de suas intervenções.

Continuando o paralelo com a fábula, surge um questionamento, o que o narrador da história pretende nos revelar através da jornada de Grace ao coração de *Dogville* e *Manderlay*? Obviamente, a ideia de Grace sobre o bom como algo a ser desenterrado sob o domínio das aparências falseadoras se mostra equivocada, redondamente equivocada. Em *Dogville*, mesmo o personagem mais simpático a

ela, Tom⁵⁷, mostra-se um abusador, mais sutil que os outros, mais ainda assim apenas interessado em explorar a protagonista, conforme ele mesmo confessa no final do filme. O mesmo expediente é usado em *Manderlay*, desta vez quem perpetra o abuso e mentira são os dois personagens mais próximos, Wilhelm, o mentor intelectual e Timothy, o objeto de desejo e efêmero parceiro sexual.

Pensada em termos gerais, a ideia de revelação já contém em si seu oposto, aquilo que encobre, o véu que deve ser retirado para que o escondido se manifeste. Esse processo, em tese, aconteceria acionando sempre dois níveis: no nível intradieético seria apresentada uma realidade aparente ou, para retomar uma expressão já usada, meramente aparente, que pela narrativa deveria surgir em sua dimensão mais imediata e plana e, também por causa disso, devesse se referir ao próprio estatuto da representação das realidades como um todo na contemporaneidade, ou seja, a um mundo da imagem, sem profundidade, no qual os signos imagéticos de real criam as condições de real a partir da semelhança. Essa descrição da realidade aparente, entretanto, teria de ser, em algum momento, desacreditada pela própria narrativa que deveria apresentar a revelação (*alétheia*) como algo que irrompe e quebre as significações instauradas, usualmente por meio do choque ou do trauma. Essa erupção da *alétheia*, ou do real, visaria suspender o domínio das aparências para que se revelasse o fundo, acionando a dicotomia instaurada entre superfície e profundidade. Paralelamente, esse efeito de revelação deveria referir-se não somente a própria narrativa, mas ao mundo extradieético sugerindo que também na realidade para além do texto existe um núcleo de real que se esconde sob a narração fabular midiática do mundo e que pode surgir, se desvelado, como força resignificante.

Nos dois filmes, entretanto, nada de radicalmente novo parece ser realmente revelado, como se por baixo das aparências não houvesse um diferente fundo “real”. O fundo não esconde nenhuma grande verdade interior, os segredos escondidos são, na maior parte das vezes, dedutíveis da aparência. A grande revelação parece ser que a promessa de desvelar o segredo sugere a existência de algo precioso e profundo, cria em torno de si uma aura fantasmática que traz o brilho enganoso de

⁵⁷ Souza (2007) ressalta que ele perpetra vários abusos, Tom “não permite que Grace deixe a cidade, propõe o aumento de suas horas de trabalho para apaziguar as consciências delatoras (especialmente Mrs. Henson), planeja e delata sua fuga e, finalmente, telefona para os gangsters.” (p. 28).

uma suposta verdade interior. Esta fantasmagoria seria, portanto, parte de um processo fantasioso de negação da verdade da aparência, desqualificar a aparência seria vital para que se continue a acreditar que há algo por trás. Nos filmes, o revelar parece ser pouco mais que confrontar diretamente a fantasia, destruir o apoio que permitiu instaurar inicialmente a dicotomia hierarquizante entre fundo e superfície. Em certo sentido, essa posição indica que nada parece ser mais real que as aparências. Se existe um núcleo do real resistente a significações que se impõe como força bruta, ele não está enterrado, mas se esconde na superfície ao ser permeado pelas elaborações fantasiosas que compõe a realidade. Por um lado, o real é a própria fantasmagoria que sempre esteve presente, mas que não aparece, pois está ocultado por significações imaginárias que nos desviam da sua verdadeira natureza.

Quando Grace tenta fazer emergir o fundo, trazer à tona aquilo que os personagens preferem ocultar, ela os faz confrontarem-se com suas próprias fantasias. Num nível mais explícito sobressai Jack McKay de *Dogville* que nega sua cegueira, mas também cegos em relação a si mesmos são Tom, que não consegue aceitar que jamais será um escritor e esconde-se em desculpas, Vera, a mulher que tolera o marido abusador e todos os habitantes de Manderlay envolvidos em um grande fingir coletivo. No seu desvelar e fazer cair máscaras Grace é pega na própria ratoeira, pois também ela é confrontada com o “real” intrometido. Entretanto, ela tenta escapar deste “real” indesejado de dois modos, destruindo toda a cidade de *Dogville* e fugindo da população de *Manderlay*. Nos dois casos ela age como se a visão do horror fosse tão traumática que ela precisasse destruir, ao menos aparentemente, a fonte desta visada sem proteção do real, mesmo que a vitória do trauma como lembrança (ainda que como lembrança reprimida) esteja garantida. Se no primeiro filme ela apela para a solução definitiva, o extermínio, no segundo, já alijada da força coercitiva, só resta a fuga, provavelmente a fuga para a segurança da lei paterna.

Há, entretanto, uma diferença significativa no processo de revelação nos dois filmes. No primeiro, o título do capítulo seis “Dogville mostra seus dentes”, deixa pouco espaço para dúvida. A revelação da verdadeira cara da cidade e dos seus cidadãos fecha o círculo que se abriu ainda no primeiro capítulo, quando a reserva e desconfiança das personagens deixavam a nítida impressão que eles estavam sempre a esconder algo. O desenrolar da história apenas confirma o que aparecia,

uma cidade miserável de pessoas miseráveis. Se de fato podemos equiparar a narrativa de *Dogville* a um jogo no qual as pessoas estão frente a um teste divino, não há qualquer dúvida que neste jogo os homens falharam. Grace, como instrumento da ira divina, faz só reiterar a falibilidade e pequenez do ser humano. Há, entretanto, uma ironia paradoxal contida nesse julgamento, a proposta de Grace pode ser vista também como uma tarefa demasiadamente grande para o ser humano. Como o Grande Inquisidor de Dostoiévski, os habitantes da cidade não podem lidar com algo tão superior a eles, algo que constantemente os lembra de sua pequenez e por isso deve ser subjugado. Frente à incorruptibilidade de Grace, condenados eles estão desde o início, sem qualquer possibilidade de salvação, tais quais os personagens de Kafka eles são acusados de um pecado original do qual eles jamais poderão se redimir.

Os homens, contudo, tem um aliado em *Manderlay* na figura de um segundo portador da palavra, uma espécie de advogado da natureza humana, o homem dos jogos, Dr. Hector. Em meio a uma seara de personagens hipócritas e que velam a si mesmos, ele se apresenta como pura transparência, avisa desde o início que não só joga, como trapaceia nos jogos. Seu aparente cinismo pode ser tomado também como uma plena consciência da realidade, reconhecer a realidade é aceitar que ela não existe sem cobertura de elaborações fantasiosas, de elementos imaginários, enfim, de jogos. Ele é completamente honesto em sua apresentação e deixa a plantação pela primeira vez não sem certo assombro, como se já soubesse que o choque de realidade proposto por Grace, a confrontação das pessoas com elas mesmas fosse um jogo ainda mais decidido previamente que o dele, um jogo que condenaria todos à derrota. Quando ele volta à plantação, ele o faz na esperança que Grace o veja em sua verdadeira natureza, ou seja, o aceite como um homem falível e com defeitos, mas consciente e honesto a sua maneira. Ele oferece a ela a sua parte no dinheiro da colheita que foi perdido no jogo por Timothy, os 80% que ele havia proposto no acordo não aceito, de fato, ele os entrega sem qualquer problema, como se o jogo em que estão envolvidos fosse maior do que todos os jogadores, não há opção de não jogar, de não entrar na encenação, resta apenas saber lucrar com ela.

Ele é o veículo da primeira revelação, ao fazer Grace confrontar-se com aquilo que ela não queria ver, ele resgata-a de sua fantasia, ou melhor, a faz confrontá-la diretamente. Revela-se que Grace quis se enganar, quis acreditar na

mentira e dissimulação de Timothy. Ao perder o dinheiro de todos no jogo, o escravo a força a atravessar a fantasia, revela-se não só que ele não é da etnia *munsi*, de guerreiros bravos e altivos, e sim da *mansi*, de serviçais sem honra, como foi ela que teceu todo o imaginário sobre ele. Como prova inequívoca é mostrado como se deu o processo de auto enganação, o narrador nos conta como ao consultar o caderno da ex-senhora, o documento da opressão e da desumanização, ela quis que Timothy fosse um 1, ou seja, um negro arrogante, quando na verdade ele estava anotado como um 7, um negro camaleão, verdadeiro Proteus, emissário da mentira que muda de forma conforme seu interesse. Para não restar dúvidas, recupera-se ainda uma anotação da antiga senhora nas margens, junto ao nome do ex-escravo, “cuidado, diabolicamente inteligente”.

Já então no mundo “real” a protagonista vai ser apresentada a outra verdade, essa sim, oculta. A segunda revelação, ainda mais chocante, é que as famigeradas “Leis da Senhora” foram escritas por Wilhelm, aquele que mais de perto acompanhou Grace. Mais uma vez, a revelação vem para forçar Grace a confrontar suas fantasias e embora a confissão da autoria por parte de Wilhelm se refira as vantagens do livro, uma verdadeira apologia de seu trabalho, em um nível mais sutil ele se refere ao processo fabulatório de Grace. Tal qual o livro perpetra a vilificação da senhora tornando-a também a referência para tudo o que há de mau, cobrindo, deste modo, os erros e falhas de caráter dos escravos tardios, a idealização da protagonista passa pela criação de um “grande outro”, culpado por todos os males, ou seja, há um pressuposto inicial por parte dela de que os problemas individuais, os lapsos, abusos e mesmo as contravenções são resultado direto de uma estrutura condicionante inidentificável com qualquer indivíduo em específico. Já no primeiro filme podemos ler esse fundamento como base para a tolerância com o comportamento dos cidadãos de Dogville, a pobreza e a ignorância são as culpadas. Em *Manderlay* fica patente essa orientação no ato sexual entre Grace e Timothy, quando ela submete-se ao rito *munsi* – mesmo que este seja uma afronta a sua consciência liberal e as suas ideias de igualdade, como faz ressaltar o narrador.

No final de seu discurso de revelação o ex-escravo Wilhelm a envolve em um paradoxo, se ela pensava que os negros eram iguais aos brancos, cidadãos plenos, não teriam eles condições de se libertar de uma prisão com grades velhas e enferrujadas e guardas com poucas e até ineficazes armas? Como golpe retórico devastador, ele mostra que o sistema comunal estabelecido por Grace não deixou

de ser uma imposição garantida pelo uso da força, uma solução que eles (os escravos), maiores interessados, não escolheram, foi a troca de uma tirania pela outra.

Qual seriam então as lições das duas fábulas? Em ambos os filmes, o narrador se retira e lição sai pela boca dos personagens. Em *Dogville*, é Tom que nos informa sobre o propósito do filme. “E embora usar as pessoas não seja uma coisa bonita, acho que você tem de concordar que esta ilustração específica ultrapassou todas as expectativas, diz muito sobre o que é o ser humano. Foi doloroso, mas tem de concordar que foi edificante. Não concorda?” A fala, dita a Grace nos momentos finais do filme, claramente visa outro interlocutor, o espectador. Também dirigida ao espectador é a conclusão de Wilhelm sobre o racismo, quando ele afirma que os Estados Unidos não estavam preparados para os negros nem naquele momento (ele se refere aos anos 30) e nem daqui a setenta anos, obviamente ele pretende atravessar a narrativa, afinal, os tais setenta anos são o momento em que o filme foi lançado, os anos 2000. Confirma-se, deste modo, a intencionalidade aventada, von Trier (que além de dirigir, escreveu os roteiros dos dois filmes) crê no poder do choque e do trauma como modo de acesso a uma verdade que, longe de se esconder na profundidade, emaranha-se nas aparências. A *alétheia*, como já destacado anteriormente, manifesta-se como uma segunda aparência que, entretanto, não é autoevidente. O ficcional, deste modo, está a serviço de um acesso paralelo à verdade, valoriza-se a encenação como modo de acesso, pela narrativa, a descobertas que não se restringem ao enredo do filme, mas projetam-se para além da tela. A encenação escancarada vista a partir do viés assertivo dos filmes abre um diálogo com o potencial de conhecimento possível aberto pela *mímesis* que, desde Aristóteles, abre-se como caminho paralelo na medida em que se suspende temporariamente o primado da razão como modo de acesso privilegiado a verdade.

5.3 A encenação

A opção de von Trier pela encenação escancarada evidencia sua confiança no poder da *mímesis* como acesso ao conhecimento e a verdade. Ao abrir mão de

muito da riqueza perceptiva garantida pelo pro-fílmico, ele evidencia ainda mais o valor da narrativa como centro das significações, a consciência plena da encenação, longe de impedir o verossímil, opera um direcionamento da atenção do espectador que não tem como se perder e se encantar com a beleza das imagens. Neste processo, coteja-se o diálogo com duas outras formas de encenação, o teatro e a literatura, ambas marcadas por uma opacidade bem mais destacada que o cinema.

Também como no teatro há um palco no qual se desenvolve a ação, palco reduzido ao essencial. Ao invés da criação de cenários com ares de autenticidade, temos marcas de giz no solo marcando a extensão e letreiros como modo de identificar os locais. Esta escolha de von Trier conversa com os padrões de verossimilhança cinematográfica sedimentado nos imaginários ao evidenciar não só o caráter fabricado de todas os cenários cinematográficos como sua função metonímica. Deste modo, a redução ao essencial marca um contraponto a obsessão do cinema de orientação comercial com o detalhismo das paisagens e dos objetos de cena. Esvaziado o fundo, quebra-se um pacto de encantamento que cerca as imagens cinematográficas, pacto constante reafirmado no caráter exibicionista do cinema espetaculoso das grandes produções hollywoodianas e suas explosões, perseguições, constantes ruídos, cortes rápidos e outros recursos; no renovado fascínio pela imagem digital que, entre outras coisas, promoveu um redirecionamento do público das animações (talvez acompanhando uma infantilização cultural mais ampla) e, ainda mais recentemente, no recrudescimento pelo encantamento com a técnica curiosamente batizada de 3D.

Ao salientar o aspecto da encenação da representação, os filmes remetem ao teatro de Brecht⁵⁸, influência confessa de von Trier⁵⁹, mas também confrontam uma tendência progressivamente crescente na contemporaneidade, a cruzada contra o artifício que enseja uma busca por representações cada vez mais “autênticas”, geralmente apoiando-se no poder do testemunho ou na subjetividade destacada, em suma, um novo estilo de narrativa realista “que pretende ser mais verdadeira à

⁵⁸ Aliás, a referência a Brecht é constante nas críticas e resenhas de *Dogville* como aponta Souza (2007).

⁵⁹ “Eu fui inspirado em certo nível por Bertolt Brecht e seu teatro muito simples. Minha teoria é que você esquece rapidamente que não há casas ou qualquer outra coisa. Isso o faz inventar a cidade por si mesmo e, o mais importante, focalizar as pessoas. As casas não estão lá, então você não pode ser distraído por elas e o público não sente falta delas depois de um tempo porque sabem que elas não vão chegar.” (BAINBRIDGE, 2007, p.145-146).

medida que utiliza estratégias reflexivas e busca salvar o espaço entre o eu e o outro fazendo experimentos com sujeitos que representam a si mesmos.” (FIGUEIREDO, 2007, p. 7). A precariedade dos filmes não se filia a essa corrente, não funciona como modo de atrair mais autenticidade, pelo contrário, destaca o artifício, interpõe mais uma barreira para o espectador. Essa barreira, de certo modo, é contrabalançada pela câmera ágil de von Trier, pelo uso extensivo de *close-ups*, de filmagens em primeiro e primeiríssimo plano que, se olhadas com mais cuidado, revelam a tentativa do diretor de se afastar do teatro filmado e surgem como solução para contornar a pobreza visual do galpão que serve de palco para a encenação. A relativa ausência de elementos cenográficos abre também uma nova profundidade de campo que permite enquadrar várias ações simultaneamente. Esta nova possibilidade se torna um importante recurso dramático que vai ser utilizado, por exemplo, para retratar o estupro de Grace perpetrado por Chuck em *Dogville*. Assim, ao invés de focalizar exclusivamente uma ação, a câmera pode contrastá-la com outros eventos rotineiros e marginais da cidade, mostrando a desimportância e mesmo a indiferença dos habitantes diante do abuso sofrido por Grace.



Figura 1 – Estupro de Grace em *Dogville*

Essa mesma precariedade vai permitir também inusitadas visadas, especialmente tomadas aéreas que abarquem todos os cenários e permitam uma visão global de várias personagens ao mesmo tempo. O uso deste tipo de tomada abre também terreno para comparações com a perspectiva divina, em certos momentos também parece haver um achatamento total da imagem com o desaparecimento da ilusão de três dimensões⁶⁰. Surge, como consequência, clara a relação entre mapa e território, deixando evidente como a encenação, o mapa, apenas remete, fornece indicações, emula um real, um território, que jamais pode ser (e nem deve pretender) ser completamente replicado. Ao assumir seu caráter de mapa, a encenação fílmica de von Trier cria também condições para a criação de um território que não desafia o real, mas se assume como replicação mimética que pelo jogo do imitar tenta abrir o caminho para a erupção da *alétheia*. A verdade da ficção, deste modo, deixa de se opor à mentira e ao falso e se caracteriza como mapa para se alcançar a *phronesis* do ser humano historial.



Figura 2 – Tomada aérea do cenário de *Dogville*

⁶⁰ Na perspectiva de Bradatan (2009), “a partir do ponto de vista de Deus (olho-de-pássaro), o mundo de Dogville (e qualquer outro mundo) perde sua substancialidade e solidificação e torna-se uma fina, quase inexistente, combinação de pontos e linhas.” (p.66, tradução nossa).

Nesse ponto, podemos trazer o verossímil para perto da definição aristotélica, reduzidos os recursos especificamente cinematográficos para produzir verossimilhança, a base na qual se assenta a autenticidade da representação deve ser a narrativa, na qual o *eikos* (o provável) destaca-se dentro da exigência de coerência interna do *muthos*. Retirados os mecanismos de ilusão, cresce a importância do enredo como forma de tecer a intriga e acionar a autenticidade do narrado. Ricouer (1991) entende o termo *muthos* a partir de sua ligação com a estória, destacando a possibilidade de tessitura da intriga a partir do enredo e, também, a partir de sua função fabular, ou seja, o fato da ficção ser uma estória imaginada. O enredo, se formos tributários a Aristóteles, não se refere a uma estrutura, mas a uma operação, um processo em que o espectador tem um papel decisivo. Moura (2010), também pelo caráter interacional, prefere denominar *muthos* o papel do espectador no reconhecimento do enredo, seu papel de composição, integração e síntese dos elementos heterogêneos e da dinâmica de identidade estabelecida na estória que está sendo apresentada. Retomando o léxico de Ricouer (1994), podemos afirmar que, na passagem da *mimese* I para a *mimese* II, erige-se a força da ficção do *como se*, ou seja, porque a intriga acionada pela trama conversa com as expectativas imaginárias envolvidas na nossa pré-compreensão das ações humanas habilita-se o jogo da duplicação do ficcional mediado pela intriga. Assim, ainda que o mundo replicado seja eventualmente contrafactual em relação ao mundo empírico-factual, é possível manter a aparência de verdade que, por se assumir como aparência, talvez se habilite a se tornar uma aparência de segundo grau ou *alétheia*.

Seguindo esta tendência, pode-se afirmar que os filmes estabelecem termos de negociação que demandam bastante participação do espectador, convidado a entrar na encenação do “como se”, ele ainda tem de acompanhar uma estória, na maior parte das vezes, excruciante e perversa. Também por isso, há quem veja nos filmes um mundo inacabado obra de um Deus perverso e brincalhão, Bradatan (2009), por exemplo, faz uma comparação entre *Dogville* e o Livro de Jó pois

em ambos Deus é retratado como afeiçoado a fazer experimentos com humanos, a colocá-los em armadilhas, a por os homens em teste, a 'brincar'

de jogos difíceis com ele que, mesmo que os façam mais fortes, terminam por ou destruí-los completamente ou finalmente exterminá-los. (BRADATAN, 2009, p. 62, tradução nossa⁶¹).

Também Pyper (2010) vê um paralelo entre os filmes e a bíblia, desta vez mais especificamente em relação ao livro de Amós, destacando a justiça cruel e dura de um Deus vingativo. A comparação não é sem propósito, a igreja de Dogville é chamada por umas das personagens de “casa de Jeremias”, profeta escolhido pelo Senhor para transmitir aos judeus a ira divina com o povo escolhido que vai terminar com a destruição da cidade de Jerusalém. Mesmo o cão tem o nome de uma figura bíblica, Moses (Moisés), o responsável por passar os homens as leis de Deus. Metonimicamente, esse Deus punitivo pode ser transferido para o próprio von Trier, ele ocupa o papel de demiurgo cruel num mundo sem perdão e nem condescendência. Nesse ponto, o paralelo com Brecht pode ser pensado a partir da tentativa de ambos em superar o caráter de simples obra digna de observação e apreciação estética, os filmes são também um manifesto (na verdade mais um de uma série) do diretor. O palco dos filmes abre-se para o maior ator, von Trier, exibir sua arte e nessa encenação devemos todos ser cúmplices de seu sadismo.

Os dois filmes da trilogia *América – Terra de oportunidades* não só emprestam do teatro recursos miméticos e narrativos. Há também uma apropriação de elementos tipicamente literários, por exemplo, no uso do narrador e na divisão das histórias em capítulos. Os dois filmes iniciam-se com uma tela na qual o filme é apresentado, uma tela negra que antecede o começo do prólogo e os nove capítulos de *Dogville* e uma tela branco-acizentada que apresenta *Manderlay* e seus oito capítulos. Em cada uma das telas, ao fundo vê-se também uma grande letra, um “U” nas telas do primeiro e um “S” nas do segundo, provavelmente se referindo as iniciais USA, ou seja, ao tema da trilogia. A divisão marcada por capítulos reforça ainda mais o parentesco com a literatura, cada capítulo é introduzido na história por uma tela que informa a sua denominação que também é uma descrição do que vai ser apresentado. Podemos ler a evolução dos enredos também pelo nome dos capítulos; no prólogo de *Dogville* são apresentados os personagens e a cidade, no primeiro capítulo “Em que Tom ouve disparos e conhece Grace” é introduzida a

⁶¹ “In both places God is depicted as very fond of making experiments with humans, of ‘trapping’ them, putting them to test, of ‘playing’ difficult games with them that, even though intended to make them stronger, end up either almost destroying them or utterly exterminating them.”

protagonista e assim sucessivamente. Na passagem do capítulo 4, “Tempos felizes em *Dogville*”, para o quinto, “Quatro de julho, afinal”, se começa a delinear mais claramente o jogo de revelação do filme. O capítulo seguinte, para não deixar dúvidas sobre esse jogo vai ser denominado “Dogville mostra seus dentes”. Deste modo, continua a progressão até o capítulo final “Grace recebe a visita do pai e o filme acaba”. Em *Manderlay*, o mesmo expediente é repetido, destaca-se o caráter encenado do que está sendo exibido, avisa-se que o que vai ser mostrado é um filme e que este filme foi dividido em oito partes. Como se a ausência de cenários já não fosse suficientes, essas telas aumentam ainda mais o caráter opaco da representação, afastando qualquer possibilidade de transparência.



Figuras 3 e 4 – Telas que introduzem as histórias

A encenação dos filmes assume uma nova sutileza em *Manderlay*, projetando-se para dentro da ação da narrativa. Cria-se, deste modo, mais uma camada de opacidade, mais um nível de fingimento, desta vez dos personagens em relação aos papéis que representam no mundo conformado do filme. Essa encenação, tal qual o filme em si, tem também um roteiro, as “Leis da Senhora”, verdadeiro manual de caracterização e guia de ação. Os números usados para categorizar os escravos tardios da fazenda, conforme relato do autor do livro Wilhelm, determinam o horizonte de expectativas de cada um dos categorizados, assim como regulam suas ações dentro de um conjunto de possibilidades previamente dado que, portanto, pode ser usado em benefício dos próprios escravos, fato novamente confirmado pelo relato do autor. Mais uma vez, há uma inversão proposta e esta inversão abre espaço para repensar os clichês e outros modos de classificação que privilegiam o modelo perante o sujeito. Os papéis aos quais são confinados os escravos, apesar de restringirem seu campo de ação, permitem também que eles protejam sua individualidade por trás da capa de estereótipo, o jogo do “como se” construído pelas orientações das Leis da Senhora não funcionaria se não houvesse uma muda aceitação por parte de todos os participantes. O fingir, deste modo, torna-se a proteção, um modo de evitar o confronto e manter aquele mundo fechado da *plantation* protegido e encerrado em si mesmo. A anacronia das leis simbólicas de *Manderlay* destaca ainda mais o ideal de isolamento e proteção visado pelo acordo entre os moradores, negando a lei formal e universal em favor de suas próprias regras, os participantes do jogo encontram refúgio no conforto de ter suas ações restringidas por um código. Esse procedimento, longe de ser idiossincrático, faz parte do jogo das leis, especialmente em tempos de paz, as sanções previstas pelo descumprimento das leis não são apenas destrutivas, elas produzem um espaço para o comportamento conformado, dão o apoio simbólico àqueles que optam pela aceitação.

Finalmente, há a encenação como modo de ilustrar, encenação como camada que cobre e ornamenta as asserções de von Trier, o autor, que faz se ouvir nas falas do narrador e das personagens. Em algumas destas falas, especialmente nos momentos conclusivos dos dois filmes, percebe-se mais claramente a intenção de abordar diretamente o espectador. O espectador, no cinema de von Trier, jamais é abandonado ao conforto da imersão, como confirmam vários dos seus procedimentos e escolhas. A ausência dos cenários já clama por um pacto de

espectatorialidade diferenciado no qual é solicitado mais comprometimento do espectador para que sejam experimentadas as potencialidades da ficção do “como se”, abandona-se o uso do cinema como entretenimento, como algo que tenta transpor o espectador para uma experiência reconfortante – que, no fim, como aponta Luhmann⁶², o faz se reencontrar com seus próprios gostos – em favor de uma experiência bem menos aprazível. O uso do choque, a constante reiteração da violência psicológica e dos maus tratos, o insucesso aparentemente insuperável da protagonista não permitem o conforto para os que estão do outro lado da tela. O tipo de atenção solicitada nesses filmes ilustra ainda mais o poder da ficção altamente explícita, a falta de autenticidade das imagens de fundo não impede que o espectador penetre no mundo ficcional e experimente outras realidades. Também pelo extremo da proposta, percebe-se um diálogo do autor com as significações imaginárias mais correntes nos filmes de ficção, seja em relação à imersão do espectador, seja em relação à profundidade que pode almejar uma representação cinematográfica, um diálogo que se dá prioritariamente por meio da personagem Grace.

5.4 Grace e os coadjuvantes

Diferentemente da literatura, na qual a construção da personagem exige um esforço contínuo para lhe conferir autenticidade através do uso de variados recursos linguísticos, no cinema parte desse esforço já é dado pelo fato do ator trazer consigo o signo da referência a uma pessoa real. Essa identificação mais imediata da personagem do cinema abre também espaço para construções imaginárias que entrelaçam ator e personagem de modo peculiar. Abundam exemplos de atores que se identificaram a tal ponto com determinada personagem que seria muito difícil desassociar um do outro. Por outro lado, certos atores ultrapassam seus personagens e tornam-se eles mesmos entidades fictícias que emprestam sua

⁶² Com Luhmann (2005) concordamos que o engajamento nas narrativas do entretenimento é possível graças a um processo de identificação do observador (a audiência) com o destino dos personagens (nos filmes e programas televisivos) através da apresentação de histórias de vida que possibilitam uma autoinserção no mundo representado.

imagem para diversos papéis. Essa relação imaginária peculiar indica, para Cavell (1980), uma característica específica da personagem cinematográfica, sua incapacidade de manter consistência para além do ator. Se no teatro são atores que encarnam personagens que possuem vida própria, no cinema essa relação se altera de modo que um ator, quando bem sucedido, impõe a sua caracterização a personagem que, deste modo, torna-se subordinada a ele. Para Cavell, isso se deve também à ausência mecânica do público no cinema, diferentemente do teatro em que as pessoas de fato presenciam a ação e veem o ator projetar-se no personagem, no cinema nunca vemos, de fato, o ator, somente a sua imagem.

Se seguirmos com Cavell teríamos que repensar a unicidade da personagem Grace que é representada por atrizes diferentes. No sentido mais estrito, elas não são duas personagens, mas um só, fato comprovado não só porque são homônimas como pela sugestão de continuidade claramente expressa em *Manderlay*, a Grace que chega ali é a mesma que havia saído de Dogville. Cabe, entretanto, uma pequena digressão sobre a diferença entre elas no que tange a construção imaginária relacionada às imagens das atrizes escolhidas. No primeiro filme, quem empresta a sua imagem é Nicole Kidman, conhecida atriz de grandes produções hollywoodianas, associada ao mais alto escalão de estrelas. Esta escolha deve revelar algo sobre o tipo de relação de identificação pretendida por von Trier, afinal quem vemos sofrer toda a sorte de abusos é a própria Nicole Kidman, obviamente interpretando Grace, mas ainda assim a imagem que nos chega é da atriz e ela carrega toda um feixe de significações imaginárias atrelada à sua carreira prévia. Ao pesarmos essa escolha considerando certa estética do choque que perpassa o filme, fica ainda mais claro como essa escolha reforça todo o conjunto de artifícios que visa atingir fortemente o espectador. A própria fama que carrega o diretor, injustificada ou não, de terrorista emocional⁶³ ajuda a aproximar ainda mais o martírio da personagem com a atriz. Desse modo, a troca de atrizes⁶⁴ implica, em certo grau, na troca de personagem. A Grace de *Manderlay*, interpretada pela à época relativamente desconhecida Bryce Howard Dallas tem novas expressões, novos trejeitos, nova entonação e, definitivamente, uma nova imagem. Cabe até

⁶³ Um dos fatos que alimentam esta fama foi a declaração da cantora Bjork, protagonista de *Dançando no escuro* (2000), que jamais retornaria a atuar.

⁶⁴ A despeito de ter revelado em entrevista no Festival de Cannes que desejaria reprisar o papel, Nicole Kidman não voltou para a segunda parte alegando excesso de compromissos.

aqui certa especulação sobre o grau de desnudamento a que se submetem as duas, não por acaso a desconhecida Howard Dallas aparece para a câmera desnuda e protagoniza uma cena de sexo bem mais gráfica que os estupros algo pudicos do filme anterior.

Olhadas pela semelhança, as personagens dos dois filmes induzem outros questionamentos. A começar pelo nome Grace que remete ao substantivo homônimo relacionado tanto à suavidade no caminhar quanto a um comportamento polido e agradável, passando também pela óbvia referência divina, ainda mais marcada no imaginário cinematográfico americano graças ao abundante *say grace*, a oração proferida antes das refeições. Mais uma vez, devemos correr o risco da especulação, balizado pela confiança na intencionalidade destacada no cinema de von Trier, e descartar a coincidência entre o nome da personagem e seu comportamento, suas boas intenções e tentativa de agir correto. Também não parece acidental o fato dessa força do “bem” ser constantemente perseguida e explorada, como se ela cumprisse uma função metonímica e deste modo servisse a toda uma reflexão do diretor sobre o tema da exploração e da hospitalidade. Essa, por exemplo, é a interpretação de Bradatan (2009), para ele Grace é uma espécie de entidade divina enviada a Terra para julgar os homens como parte de um jogo cruel do criador, um ente que aparece totalmente indefeso, como um ser humano carente de atenção, estadia ou dinheiro. A carência absoluta de Grace, entretanto, refere-se à carência do próprio ser humano por hospitalidade, ser acolhida significa, em parte, partilhar do pressuposto que o enraizamento na terra é uma forma primordial de nos estabelecermos como ser humanos. Nesta mesma linha, a escolha por fazer a protagonista – aquela personagem destinada a conduzir todo o enredo e uma das fontes principais da identificação dos espectadores – ser tão maltratada não parece ser inocente, agredindo a protagonista somos todos espectadores também um pouco agredidos.

A agressão sofrida por Grace nos filmes conversa com o voyeurismo e o sadismo do espectador e nesse processo dialoga com os critérios de representação visual da violência. O impacto das imagens da violência tem um percurso histórico nas sociedades modernas, como atesta Sontag (2003), e o voyeurismo da fotografia que primeiro espiou a nudez do corpo humano não demorou a mirar as imagens chocantes oferecidas pela guerra. Protegidas por toda a sorte de explicações, especialmente por seu pretensão potencial didático, as imagens de violência foram

abundando-se ao longo do século XX. Difundidas *ad nauseam* pelos meios de comunicação, embora não sem certos peculiares critérios, as imagens cada vez mais explícitas das marcas da violência no corpo certamente foram, pelos menos um pouco, neutralizadas em relação ao seu poder de chocar. Volta então novamente o questionamento sobre a estratégia adotada nos filmes, ao preferir a violência psicológica, interna e reiterada, von Trier abre um diálogo sobre o poder de atingir o espectador através de representações gráficas.

O choque causado pela estratégia dos filmes de colocar como alvo preferencial da violência – incluindo também a submissão sexual – a branca, rica e americana Grace também deixa entrever alguns critérios midiáticos que balizam a exibição de cenas violentas. O exemplo mais marcante dos pesos e medidas diferentes, não poderia deixar de ser, é o atentado de 11 de setembro, a mordida do real que tomou de assalto os americanos. Sim, repetiram-se muitas e muitas vezes as imagens do choque nas torres (talvez também numa tentativa de irrealizá-las pela exaustão), da fumaça e das cinzas, mas onde estavam os corpos, o sangue, o horror? Foram cuidadosamente escondidos, evitados, afinal, na era da guerra eletrônica, nada mais arcaico que um simples corpo desmembrado. Como bem observa Žižek (2003), a abstração inscrita na ideologia da guerra sem baixas (a mais irônica, mas não a única das coisas sem substâncias que nos são apresentadas) esconde uma situação muito “real” que apenas tenta-se apagar do repertório de imagens midiáticas, a irrealização passa pela apresentação de imagens assépticas e eletrônicas, as mesmas que fascinaram e provocaram Baudrillard a afirmar que a primeira Guerra do Golfo não existiu. Como afirma Sontag (2003) aquilo que os *media* chamam de mundo é um lugar muito pequeno, geográfica e tematicamente e “o que se julga digno de conhecer a seu respeito deve ser transmitido de forma compacta e enfática.” (p. 21). Obviamente, os corpos de americanos mortos não fazem parte desse mundo, ocupado pelas imagens de terceiro-mundistas em geral e africanos em específico (nesse caso, nem mesmo as imagens de crianças com

membros decepados parece demais⁶⁵). Essas constatações indicam para algo como um critério de sadismo incrustado nos imaginários, critério frontalmente atacado por von Trier. A violência representada (apesar de cada vez mais presente e tolerada nas diversas mídias) dói mais quando o focalizado não é o outro, mas “um de nós”, na era do outro sem alteridade, este “mesmo quando não se trata de um inimigo, só é visto como alguém para ser visto, e não como alguém (como nós) que também vê.” (SONTAG, 2003, p. 63). É no nível imaginário, então, que a violência de von Trier mais dói. A protagonista Grace nos conduz como coadjuvantes a uma jornada de confrontação com significações que estavam enraizadas mais ou menos profundamente em nossos imaginários. Reverter as expectativas torna-se um dos modos mais eficazes de trazer à tona aquilo que se ocultava por trás da familiarização produzida pelo entretenimento midiático.

5.5 von Trier vs Hollywood

O embate de von Trier com as significações imaginárias instituídas manifesta-se irregularmente nos dois filmes aqui analisados, às vezes fica absolutamente evidente o confronto com uma série de convenções e *doxai* consagradas sobre os EUA, em outras, será necessário mais atenção para pequenos nuances e inversões apresentadas. De um modo ou de outro, fica claro como várias asserções atravessam a estrutura do ficcional e projetam-se para fora do texto, os filmes pretendem também (e talvez principalmente) ser portas de entrada para uma resignificação do imaginário americano a partir do cinema. O termo imaginário soa particularmente preciso neste caso graças a uma peculiaridade revelada pelo diretor.

⁶⁵ Sontag (2003) sumariza essa relação entre o distante e o explícito de modo brilhante. “Quando mais remoto ou exótico o lugar, maior a probabilidade de termos imagens frontais completas dos mortos e dos agonizantes. Assim, a África pós-colonial existe na consciência do público em geral no mundo rico – além da sua música sensual – sobretudo como uma sucessão de fotos inesquecíveis de vítimas com olhos esbugalhados, desde a fome em Biafra, no fim da década de 1960, até os sobreviventes do genocídio de quase 1 milhão de tutsis em Ruanda, em 1994 e, poucos anos depois, as crianças e adultos cujas pernas e braços foram amputadas durante a campanha de terror pela RUF, um movimento rebelde de Serra Leoa.” (p. 60-61).

von Trier jamais esteve nos Estados Unidos⁶⁶ e formou o seu juízo sobre o país a partir do filtro midiático e do cinema, ele atacará, portanto, mais eficazmente as concepções imaginárias que atravessam os relatos de pretensão referencial (notícias, documentários e derivados) e aqueles assumidamente ficcionais (os filmes, séries de televisão, etc.).

Existe, antes de qualquer análise, um pressuposto que baliza imaginariamente o seu exercício, a confiança em poder confrontar as significações imaginárias instituídas sem conhecer a sua contraparte no mundo “real”, ou seja, há uma assunção que o mundo conformado pelos *media* possui “densidade”, forma uma realidade bastante consistente. O processo de desencobrimento proposto por von Trier deve ser entendido nesse contexto, a revelação não opõe imaginário e real, ela conta com o poder da *mímesis* do cinema em duplicar diferenciando para mostrar, se podemos usar o termo, a ideologia que conforma esse imaginário. Estabelece-se, deste modo, o palco do ficcional como *locus* privilegiado desse embate cuja capacidade de atravessar o mundo da ficção constitui um aspecto fundamental e fundante.

A efetividade da estratégia de choque de von Trier está intimamente ligada a uma série de formações imaginárias que são reforçadas pelo midiático. Por essa razão, podemos crer que os números de classificação apresentados nas “Leis da Senhora” em *Manderlay* conversam também com o esquematismo hollywoodiano e sua tendência ao estereótipo. Decerto, toda personagem de ficção, como destaca Antonio Candido (2009), tende a diferenciar-se das pessoas reais por ser mais lógica e coerente. Entretanto, já no romance do século XIX, verificou-se o que ele chama de marcha rumo à complicação crescente da psicologização da personagem estabelecendo-se dois níveis de constituição. A personagem, deste modo, continua a ser íntegra e facilmente identificável, mas, ao mesmo tempo, “não se esgot[a] nos traços característicos, mas tem certos poços profundos de onde pode jorrar a cada instante o desconhecido e o mistério.” (CANDIDO, 2009, p. 60). O esquematismo, portanto, refere-se à caracterização plana, aquela que destaca uma ou poucas qualidades das personagens e que vedam, por assim dizer, os poços de onde originam as complexidades e as eventuais contradições que marcam os seres

⁶⁶ Para aqueles que o questionaram nesse sentido, o diretor retrucou perguntando se por acaso os americanos foram ao Marrocos antes de rodar o aclamado *Casablanca*.

humanos. Neste primeiro exemplo, vemos como são aventadas questões que atravessam o mundo intradieético e projetam-se para a realidade empírico-factual.

O poder dos filmes de von Trier alimenta-se desta travessia entre mundos, graças a ela o seu poder de chocar aumenta exponencialmente. Ao preferir atacar o suporte fantasioso, o lado mais puramente imaginário da construção da realidade, os filmes chamam a atenção para o caráter simbólico e resistente ao racional presente em diversas criações de versões da realidade que, em variados níveis, são integradas em uma série de narrativas que pretendem reconstituir, por exemplo, a história de uma nação. O confronto dá-se no nível imaginário, embora sua capacidade de falar do real não deva ser questionada, como atestam os conjuntos de fotografias apresentadas no final dos dois filmes. Como se já não houvesse provas suficientes de sua intenção de cruzar mundos, as fotografias criam mais uma ponte, fornecem as referências “reais” daquilo que foi abordado por meio da ficção, como se o diretor fizesse questão de reiterar que sua ficção quer falar do real e especificamente dessa parte da realidade, ou seja, a parte apresentada nas sequências de fotos no final dos dois filmes.





Figuras 5 e 6 - Fotos do fim de *Dogville* e *Manderlay*

O uso das fotos também pode ser visto como uma tentativa de reinstalar a transparência, funcionando como um contrapeso para a encenação escancarada do filme. A busca pelo referencial reforça ainda com as pretensões assertivas do cinema de von Trier e dialoga com novos modos de enunciação da ficção contemporânea. Como traço distintivo destes modos destacam-se estratégias como as usadas no filme que buscam borrar as fronteiras entre a realidade e a ficção utilizando fotos, depoimentos ou documentos como forma de potencializar o alcance e a reverberação da ficção.

Podemos, então, partir das fotos para os filmes, do referencial para o ficcional, para iluminar algumas das concepções imaginárias que são postas em cheque. O primeiro e mais evidente combate se revela na escolha do cenário em que se passam as duas histórias, o interior do país. As fotos do primeiro filme e algumas do segundo reiteram esta escolha. A opção pela pequena cidade e pelo interior conversa com uma construção imaginária que atravessa a filmografia americana, a pequena cidade, por exemplo, será fundamental na construção conceitual de Jameson sobre o cinema nostálgico. Não por acaso um dos primeiros filmes nostálgicos apontado por Jameson, *Loucuras de Verão* (1973, George Lucas) baseia-se fortemente no imaginário da pequena cidade que parece ser mais apropriado para abrigar a construção cinematográfica dos anos 1950, uma construção que privilegia a estabilidade, a continuidade e a homogeneidade. No cinema nostálgico, seguindo ainda com Jameson, os anos 50 são remodelados de modo a acentuar a vitória do *american way of life*, a prosperidade e a tranquilidade

do pós-guerra que, também por isso, vai preferir a calma das *little towns* e dos bairros de periferia. Para além do filme nostálgico, as pequenas cidades parecem manter viva essa idealizada imagem do passado americano, de um tempo sem grandes agitações sociais e sem angústias, dissociadas dos turbulentos anos 60 e da ressaca pós-Vietnã dos anos 70. Não por acaso, será apagada muitas vezes a paranoia da guerra fria, o macarthismo e as angústias sociais que iriam fazer nascer a contracultura e o movimento *beatnik*.

A escolha da pequena cidade, no caso de von Trier, indica antes a confrontação com os aspectos imaginários positivos dos EUA materializados de preferência na grande cidade: o suposto cosmopolitismo, a diversidade cultural e as múltiplas oportunidades que, no cinema, tomam forma prioritariamente na cidade de Nova York. A pequena cidade de *Dogville*, desde o início, dialoga criticamente com ambas as formações imaginárias destacadas, apesar de tranquila, ela é feia, pobre e decadente, não lembra em nada as pacatas cidades dos dourados anos 1950. O deslocamento vai até os anos 30, projeta-se para o interior do Colorado. Nesse cenário, não existe a camaradagem, os sorrisos e a alegria, acentua-se o oposto disso, a desconfiança com o estrangeiro e o diferente, a pequenez, mediocridade e banalidade dos habitantes e, mesmo a estabilidade social, surge como signo do atraso e da ignorância.

As personagens, reforçadas pelas fotos do fim do filme, dialogam com o pior do *white trash* americano, o provincianismo, o conservadorismo e a intolerância com outro. Há, decerto, uma crítica social encarnada nos personagens que mais ou menos representam estereotipizações do americano pobre, religioso e republicano. O personagem de Tom Edison Jr (cujo nome remete ao inventor), entretanto, desafia frontalmente esta leitura, Bradatan, por exemplo, vê no personagem traços dos intelectuais de esquerda europeus que “cegos por sua arrogância profissional, nunca param de procurar soluções para a salvação universal e redenção coletiva.” (p. 67, tradução nossa⁶⁷). O confronto de von Trier, portanto parece ser simultaneamente

⁶⁷ “blind by their professional arrogance, they never stop looking for solutions to universal salvation and collective redemption.”

com a direita e a esquerda americana⁶⁸. A direita é atacada ao exibir a pequenez, a mediocridade e a crueldade dos cidadãos do interior. O discurso da esquerda, por sua vez, além de representado em *Dogville* por Tom, se mescla com o discurso da própria protagonista e suas aspirações de salvação.

O poder desta confrontação estabelecida primordialmente na ficção fica evidente nas razões da recusa de James Caan em reprisar o papel do pai de Grace em *Manderlay*. Para Caan, o diretor e seu filme são essencialmente antiamericanos e ele, como patriota e amante de seu país, não gostaria de fazer parte desse exercício de dissolução dos EUA. A recusa americana à *Manderlay* estende-se também aos coadjuvantes, atores britânicos foram escolhidos para representar nove dos doze personagens escravos no filme porque os atores americanos repudiaram a estória⁶⁹. O segundo filme, ainda mais fortemente que o primeiro, ataca frontalmente as significações imaginárias instituídas, especialmente as narrativas da história do racismo e da discriminação racial. O ataque, entretanto, não se restringe ao tema principal, em alguns momentos ele atinge o cinema americano (como no caso do livro da senhora) e, até mesmo, posições políticas tipicamente norte-americanas.

A sequência de fotos apresentada no fim claramente situa o filme dentro do debate sobre a posição do negro na sociedade americana e a histórica contada pelas fotos conversa com a narrativa que acabou de ser apresentada. A saga do racismo no filme, entretanto, dá-se nos porões da história, prefere a força da lei simbólica aos grandes acontecimentos midiáticos e à formalidade do ordenamento jurídico. Também por isso, subsiste em *Manderlay* a escravidão, mesmo que o período em foco seja os anos 1930, ou seja, setenta anos após o fim formal do regime de escravatura. As leis da senhora que governam a escravidão tardia representam, desta forma, a sobrevivência de códigos de conduta para além da lei formal e universal e embora no filme esse código secreto seja apresentado em toda

⁶⁸ Na leitura excessivamente marxista de Souza (2007) cada personagem representa instituições ou ideias, deste modo os Henson encarnariam o moralismo da família, Martha seria a encarnação da igreja católica e assim por diante. O filme, ainda segundo Souza, atacaria centralmente a ética protestante e o espírito do capitalismo, para nos apropriarmos do título da obra de Weber, leitura possibilitada em parte pelo fato de Grace trocar sua estadia pelo trabalho (como se fosse um proletário que vai ao mercado de trabalho vender a sua força) e nessa troca ser explorada pelas classes dominantes. O perigo dessa aproximação apressada é perdermos algumas sutilezas, de fato, é Grace que representa a classe superior, ela é bonita, rica e bem educada, os habitantes da cidade são praticamente miseráveis, dificilmente podendo ser enquadrados como “burgueses” como pretende a autora.

⁶⁹ Fonte: site IMBd.

sua materialidade na forma das leis, metaforicamente ele parece se referir a um conjunto não-escrito e mesmo não-dito de normas que governam os comportamentos. A lógica da escravidão, parece ser dito, não se resume ao regime formal, perante o nível de penetração da violência e da submissão perpetrado no imaginário dos negros, a “abolição” da escravidão, longe de redimir e reintegrar os negros, serve mais para aliviar uma forma de culpa cultural dos brancos.

Dr. Hector, o homem dos jogos de *Manderlay*, exemplifica bem a troca da lei formal pela lei simbólica através de uma anedota sobre a libertação dos escravos. Ele conta que quando os negros foram libertos (especialmente no sul dos EUA) eles não tiveram saída senão retornar para as *plantations*. Desta forma, seus jogos com resultados previamente decididos fazem parte de um acordo simbólico maior, datam da troca do regime formal da escravidão por outro mais sutil que envolve uma grande encenação coletiva. Este fingir coletivo, a sutileza das interações sociais escapa, muitas vezes, ao Outro. Grace, ao representar este olhar de fora, não capta essa nuance e, portanto, pode-se afirmar que por Grace trespassa a força do preconceito enraizado. A suposição de inferioridade por parte dos negros dá, inclusive, início ao desenvolvimento narrativo, a interferência do elemento exterior se mostra necessária, na visão da protagonista, para ajudar pessoas que não conseguem governar a si próprias. Alinhadas a esta concepção imaginária estão outras, inclusive a marcadamente sexual representada pela figura de Timothy, a materialização do imaginário do negro africano viril, selvagem, indômito que povoa as fantasias sexuais de Grace. A inconsistência dessa fantasia, entretanto, é demonstrada no próprio filme, quando a protagonista passa da imaginação à ação. Interpretar literalmente a fantasia tem o seu preço, a destruição do suporte imaginário que permitia que a fantasia continuasse viva. Não por acaso, o ato sexual mostra-se, comparado com a riqueza da elaboração fantasiosa, decepcionante, até mesmo um pouco ridículo. Também não é coincidência o fato do ato sexual marcar a transição para o “real” da personagem, o confronto com seu autoengano.

Destacando mais uma vez o diálogo entre mundos, podemos tentar libertar as referências e reflexões presentes no filme do contexto narrativo em que elas se inserem. Olhado de modo mais amplo, o ideário que pauta o comportamento de Grace perpassa o imaginário americano e contamina várias convicções enraizadas no discurso político-midiático. Uma crítica que parece subjazer a narrativa é à vitimização e seu duplo, o discurso humanitarista. Tal quais as organizações

humanitárias Grace quer resgatar as pobres vítimas da opressão, vítimas que são consequência de um sistema perverso e, portanto, devem ser tratadas com complacência. A complacência, entretanto, tem uma dupla face, ela desnivela os cidadãos, cria uma espécie de sub-sujeito, ao tornar-se objeto da ajuda humanitária o sujeito é esvaziado de sua autonomia. Por conta dessa face perversa do humanitarismo, Žižek (2003) aproxima os receptores da ajuda humanitária e os terroristas, ambos (acrescido dos *sans-papier* franceses, imigrantes ilegais e habitantes das favelas e dos guetos) representam o *homo sacer* de hoje ao flutuarem numa espécie de limbo, a prisão de Guantánamo – com seus criminosos sem acusações vivendo à margem do direito internacional – seria a face perversa dos campos de refugiados. Para Baudrillard (2002) o discurso humanitário é prova final da decadência do humanismo e da violência do universal, este sistema de valores “que se pretende em completa harmonia com todas as culturas e com as suas diferenças, mas que, paradoxalmente, não se pensa, ele próprio, relativo e se considera, com toda a ingenuidade, como a ultrapassagem ideal de todos os outros.” (p. 111).

No pensamento de Baudrillard o discurso universalizante constrange a singularidade, promove uma verdadeira ditadura da liberdade, só é possível ser livre dentro de determinadas condições, por isso cada vez mais é combatido o lado profano da liberdade, agora realinhado como “mal” seja na pirataria ou nas opiniões dissidentes (e ainda mais aos anacrônicos países antiocidentais como o Irã e a Coreia do Norte⁷⁰). Grace, nessa comparação, age com uma mistura de arrogância, inocência e infantilidade tipicamente americanas, as mesmas que cunharam o personagem Alden Pyle no romance de Graham Greene *O americano tranquilo*. Ambos agem munidos da convicção que o seu modelo é o desejo, ainda que secreto e inconfesso, de todos e por isso deve-se, a todo custo, integrar o diferente (nos filmes, ironicamente, quem acaba arcando com a maior parte do custo é a própria Grace). O liberalismo traveste-se de alteridade sem o outro, ou seja, a tolerância restringe-se a identidade, jamais se projeta na diferença.

A liberdade de escolha, ou ainda, a soberania do sujeito, só são tolerados se as escolhas forem as “certas”. O humanitarismo representa, deste modo, uma

versão pálida do humanismo moderno, enquanto este ainda se orientava por “valores fortes” dentro de um projeto de autonomização dos sujeitos aquele é ligado a uma biopolítica e uma salvaguarda da espécie. O discurso do universal baliza também a ditadura da democracia imposta pelas mais recentes guerras americanas, a incapacidade de lidar com a diferença cultural quando ela se torna uma ameaça ao cânone ocidental. Não é justamente a imposição pela violência sob o pretexto de um sistema mais “justo” e “democrático” o mote da intervenção de Grace em *Manderlay*⁷¹? Não são as “boas intenções” de suas ações, mesmo as mais violentas e cruéis, o recheio da base imaginária que a permite intervir totalmente na realidade do Outro?

O universalismo ocidental, entretanto, cria uma amarra que restringe a possibilidade do Ato como ação radical e transformadora. Também por essa razão, as “guerras ao terror” no Afeganistão e no Iraque prolongam-se por tantos anos, não há a opção da solução final ou definitiva uma vez que ela é totalmente agressiva à formação imaginária que sustenta a ação militar. Grace, entretanto, não recusa o Ato, ela assume o risco inerente da passagem à ação que “envolve um gesto de simplificação radical e violenta, um corte igual ao do proverbial nó górdio: o momento mágico em que a ponderação infinita se cristaliza num simples 'sim' ou 'não'”. (ŽIŽEK, 2003, p.123). O assumir da radicalidade marca o fim de *Dogville*, quando a humanitária Grace recusa até a solução parcial oferecida pelo pai, matar o cão como modo de “ensinar uma lição” aos habitantes da cidade. Para Grace, essa pretensa solução deixaria aberta a possibilidade da repetição da brutalidade imposta a ela. Para realizar o ato verdadeiramente ético, “transformar o mundo num lugar melhor”, ela precisa assumir o risco do radical sem meias medidas, ou seja, matar todos e por fogo na cidade.

Para Žižek (2008) a moral relativista dos dias de hoje teria como efeito colateral a ridicularização do compromisso ético-radical⁷². Nesse ponto, o exemplo

⁷⁰ Nesse ponto, é interessante notar como o fechar de olhos em relação à China – grande e importante demais para ser “repreendida” – minimiza a censura e a constante violação aos direitos humanos e trabalhistas, verdadeiras agressões diretas ao cânone ocidental.

⁷¹ A conexão entre *Manderlay* e as recentíssimas guerras americanas foi feita pelo próprio diretor em um pequeno vídeo que estava no site do filme, nesta entrevista, segundo Bainbridge (2007), ele “traça um paralelo direto entre o enredo do filme e o projeto de George W. Bush de 'trazer democracia' ao Iraque.” (p.183, tradução nossa).

⁷² Essa ridicularização, entretanto, esconde uma inveja pós-moderna, a mesma inveja que nós ocidentais temos do desapego à vida, da morte pela causa, dos 'terroristas'.

mais ilustrativo do radicalismo do agir ético seria o herói Alvin do filme *Uma história real* (1999) de David Lynch. O sugestivo título do filme em inglês, *A straight story*, remete imediatamente a um contraponto a obra anterior do cineasta, plena em enredos confusos e armadilhas narrativas, povoada por tipos bizarros e excêntricos. Perto deles Alvin é um indivíduo absolutamente “normal”, mas que, entretanto, realiza o ato mais radical – ele viaja num cortador de grama através de dois estados para encontrar o irmão doente – como se por trás de sua “normalidade” se escondesse o ato verdadeiramente transgressor.

Não cabe aqui um paralelo com Grace? Não é o seu agir ético a maior ameaça à Dogville e Manderlay? Existe algo de radicalmente ético na recusa de Grace em aceitar meios-termos (*compromise*) e restabelecer a normalidade, seja adotando uma solução parcial no primeiro filme ou assumindo o papel na nova senhora no segundo. Uma de suas grandes revelações toma forma na metáfora da luz no fim de *Dogville*, o narrador fala de nuvens se abrindo para deixar o luar atravessar. A luz marca a passagem do encoberto para o desencoberto, como se a luz da revelação “se recusasse finalmente a cobrir mais a aldeia.” Viam-se apenas os espinhos, a luz penetrava e iluminava as falhas nas pessoas e nos edifícios. A cidade não tem mais salvação, em uma outra metáfora, era impossível qualquer morango sair daquele morangueiro. A luz traz nítida a resposta de Grace, para ficar fiel a seus preceitos e agir eticamente, ou seja, aplicar a eles a mesma punição que ela aplicaria a si mesmo, ela deveria ser dura, pois qualquer condenação que não a definitiva seria pouco. Os habitantes de Dogville e também os de Manderlay não passaram pelo crivo ético e com eles reprovados estão todos que aderem à moral relativista dos dias de hoje.

Com o acréscimo final da oposição ética-moral, o imaginário da verdade revelada adquire finalmente uma cor mais nítida. Ele alimenta-se da expansão dos lugares de enunciação do discurso com pretensão à verdade que tem ao menos três consequência mais imediatas: a) a desconfiança e perda de credibilidade dos discursos totalizantes ou universais, sejam as grandes narrativas fundadoras da modernidade, os relatos jornalísticos e sua pretensão de transparência ou as construções teleológicas do discurso histórico (e também os grandes esquemas teóricos e termos de “fechamento” como ideologia, totalitarismo, etc.); b) a valorização do relato da experiência vivida que associa a verdade à disposição testemunhal, ao impulso autobiográfico e ao assumir da plena subjetividade que vai

formar um novo lugar da estética do realismo nas representações apelando para autenticidade como modo de participar da disputa pela representação do real e, finalmente c) a criação de um cenário de constante disputa pelo “real” e tentativas de constituir novas formas de realismo desmascarando sistemas de representação e códigos rivais.

Este imaginário está condicionado também ao momento histórico (ou talvez pós-histórico) contemporâneo e, portanto, alimenta-se do esvaziamento do poder referencial do registro fotográfico graças ao ciclo contínuo de circulação de signos e sentidos dos *media* e à ascensão da imagem digital como *tropo* da cibercultura midiática e seu fetichismo tecnológico que implica certa assepsia avessa à crueza do Real. No cinema, o imaginário da verdade revelada poderia ser identificado em uma variante do documentário pós-moderno que faz questão de trazer para a cena os seus próprios processos de produção como modo de autenticar a veracidade do seu relato – apenas a título de ilustração poderíamos citar brevemente *Santiago* (João Moreira Salles, 2007), *Homem Urso* (Werner Herzog, 2005) e vários de Eduardo Coutinho⁷³, inclusive *Cabra marcado para morrer* (1984) – ou, por outro lado, com a tentativa de revitalização da transparência perdida apelando para o chocante, o brutal e a violência – como por exemplo *Garapa* (José Padilha, 2008) – mas que efetivamente mostra-se de modo mais contundente e explícito em registros assumidamente ficcionais nos quais a *mímesis* cinematográfica abre-se como acesso paralelo a verdade ou ainda, ao ser. Estes, em conjunto, tentam resistir a neutralização do poder do registro fotográfico pela disseminação descontrolada e pelo bombardeio contínuo de imagens que marca o cenário midiático assumindo posições de combate claras, embora diversas, como a estética do choque de real dos filmes brasileiros, a recuperação e radicalização de preceitos do neorealismo vista, por exemplo, no cinema de Dumont e dos irmãos Dardenne ou a aposta pelo esvaziamento dos significantes da imagem como no caso dos filmes analisados de von Trier.

⁷³ Vera Follain Figueiredo (2007) resume concisamente a estratégia de Coutinho. “Os aparatos de filmagem são mostrados ao espectador, quebrando a ilusão de uma comunicação direta entre ele e o entrevistado, ao mesmo tempo em que este último fala por si e sobre o que lhe é próximo. A ideia é que cada um seja o narrador de sua própria história, já que a interposição de um narrador em terceira pessoa, a existência de um roteiro a impor um ponto de vista prévio, afastaria ainda mais o espectador das experiências humanas que os filmes buscam captar. As instâncias intermediárias são reduzidas e tanto quanto possível evidenciadas.” (p. 6).

A verdade revelada deve ainda insurgir contra a insensibilidade de um espectador anestesiado pela pirotecnia e exibicionismo do cinema francamente comercial, mas também hiper estimulado e com atenção difusa que deixou, em grande parte, o grande lugar de exibição dos filmes, a sala de cinema e, por isso mesmo, ela deve apelar para a violência, combatendo os modos de representação vigentes como modo de atingir o espectador. Essa violência manifesta-se também como tentativa de controle do feixe de significações inaugurado por qualquer obra que resiste ao desvelamento, a terra heideggeriana, através de asserções que atravessam o ficcional e acentuam o didatismo, marcar posições claras torna-se também uma variada forma de violência a nível discursivo que reabre o debate sobre a autonomia da obra de arte. Por fim, o imaginário da verdade revelada busca recuperar o estranhamento salientando a diferença perante a identidade, confrontando certo relativismo e relaxamento pós-modernos de modo a contornar a lógica do entretenimento que tende a integrar e neutralizar o potencial do diferente ao o incorporar nos seus modos de significação claramente direcionados a familiarização. Familiarização cada vez mais corrente em uma cultura marcadamente midiática em que os padrões, clichês e lugares comuns apontam para a segurança de significações imaginárias previamente decodificadas e, portanto, esvaziadas do seu poder verdadeiramente chocante.

O imaginário da verdade revelada na tela remete a um momento historicamente determinado do cinema, a tentativa de renovar os códigos realistas, por exemplo, deve ser pensada sempre dentro do cenário mais amplo da cultura das mídias. Também por isso, este imaginário indica para mudanças mais gerais nas condições de representabilidade dentro de um momento de profusão do imagético e de alta reflexividade da ficção audiovisual. Como traço do momento pós-moderno, a pretensão de revelar a verdade na tela, considerada dentro do fluxo de signos do midiático, indica para novas relações com a verdade, com a ficção e com o entretenimento que devem mostrar-se na duplicação ficcional do cinema. Também por isso, acusar algumas características deste imaginário é o primeiro passo para estabelecer um ponto de partida para compreender como determinadas relações de representabilidade distanciam-se do moderno. O cinema, neste cenário, pode indicar como estas mudanças dialogam com os imaginários, as escolhas que determinam a seleção do ato de fingir cinematográfico podem deixar-viger traços do imaginário pós-moderno.

6 TRAÇOS DO IMAGINÁRIO PÓS-MODERNO NO CINEMA

6.1 Historicismo pós-moderno e nostalgia *pop* em *Bastardos Inglórios*

O filme *Bastardos Inglórios* fornece elementos singulares para acusarmos a presença do imaginário pós-moderno. Da abordagem historicista às constantes referências ao próprio cinema desenha-se um jogo que deixa entrever como uma ficção cinematográfica pode dialogar com uma série de significações imaginárias tipicamente pós-modernas. Tenha-se em mente, desde já, que o termo pós-moderno aqui indica para o conflito, para a superação ou mesmo para uma relação altamente reflexiva com as posições modernas, compreendendo, deste modo, um estágio diferenciado, cronologicamente marcado e passível de periodização própria. As aqui denominadas significações imaginárias pós-modernas regulam os critérios de representabilidade e deixam ver, entre outras coisas, uma relação peculiar com a história. Entretanto, antes de se ver como se processa o tratamento histórico no filme, deve-se analisar algumas concepções que põe em cheque a pretensão unitarista da história moderna. Afinal, o cenário pós-moderno pode ser caracterizado também como um momento de alta reflexividade das práticas históricas. Por um lado, existe uma proliferação descontrolada de registros, uma obsessão em tudo recordar e uma museificação crescente que coadunam com a abertura de um novo campo de estudos que trouxe a história para mais perto das histórias ordinárias, dos destinos individuais e mesmo dos lares. Do outro, vociferam os ataques contra o sentimento de desaparecimento da consciência histórica, um esmaecimento da *práxis* que torna a história pouco mais do que uma coleção de signos do passado. Neste ponto, os grandes acusados são os *media* e mesmo o cinema, ambos responsáveis pelo esvaziamento do passado por meio de suas constituições que preferem o imagético, o estereotípico e o superficial.

Além dessas duas tendências de âmbito mais geral, podemos destacar outros modos de repensar a história na contemporaneidade. Marc Augé (1997), por exemplo, vê uma aproximação entre história e antropologia que determinou o aparecimento de uma espécie de “história do presente”. A presentificação da história se dá por meio de um redirecionamento do olhar, agora já não é mais o passado que

explica o presente, mas este que comanda uma ou várias releituras do passado. O movimento de presentificação do registro histórico vem acompanhado por novas relações entre as sociedades pós-modernas; o encolhimento e aproximação do mundo por meio da circulação de imagens esvaziam o sentido de distância do exótico e familiarizam a alteridade. Essa aproximação, entretanto, não é ausente de consequências, como atesta o recrudescimento de velhos nacionalismos e dos conflitos étnicos. Nasce, nestes movimentos reativos, uma nova forma de nostalgia que projeta uma casa, um *nostos* imaginário, usualmente por meio de tradições inventadas. Estas tradições, entretanto, não são fictícias ou criações *ex nihilo*, elas institucionalizam certa intimidade cultural através de uma nostalgia restaurativa que fortalece e recrudescer determinadas significações imaginárias. Boym (2001) ressalta que a nostalgia é uma dor de distância temporal e de deslocamento, dor cuja nostalgia restaurativa pode aliviar. A distância é compensada pela aparente intimidade da experiência e a viabilidade do objeto desejado. O deslocamento (*displacement*), por sua vez, é curado pelo retorno ao lar, de preferência um lar coletivo. Este processo de criação de memórias ou de um patrimônio cultural coletivo dá-se pela institucionalização de significações imaginárias que atuam retroativamente sobre o passado, usualmente como resposta a perda do sentimento comunitário e ao esvaziamento do sentido de nação em um mundo transnacional.

Sarlo (2007) também observa nas últimas décadas a perda de relevância do passado em relação ao presente, um enfraquecimento daquele diante da valorização do instantâneo e do “tempo real”. Todavia, esse movimento é contrabalançado por uma súbita obsessão com a memória total que vai assumir diversas formas: a museificação, a ascensão do passado-espetáculo, a disseminação de *theme parks* históricos, a revitalização do romance histórico, o surgimento de *best-sellers* sobre a vida de grandes personagens históricos, filmes “que visitam desde Tróia até o século XIX” e, finalmente, as histórias da vida privada. Nesse cenário há também uma valorização da retórica testemunhal e do autobiográfico, enfim, de novas formas de abordar o passado que consideram mais os laços afetivos, as memórias coletivas e a valorização da experiência. Mais uma vez, será a sensação de perda imaginária que vai criar espaço para uma nostalgia que busca estabelecer uma ponte entre o passado e o presente. Abordado pelo viés nostálgico, o autobiográfico mostra-se como uma tentativa, a nível individual, de recuperar ou mesmo criar um lar, um *ethos* imaginário. Esta construção dá-se por meio do impulso autobiográfico que narrativiza

o *bios*, criando laços causais por meio de um olhar retroativo em busca de sentido.

Eagleton (1998), por sua vez, destaca o historicismo do pós-modernismo que engendra uma desconfiança com todo e qualquer sentido de totalidade e com as caracterizações históricas modernas, entre elas o etapismo. O pós-modernismo já não pode se ver como uma etapa posterior ao modernismo e mesmo como qualquer etapa, pois ele preconiza a ruína do pensamento etapista. Ao mesmo tempo, abre-se espaço para abrigar novas e diversas formas de encarar a história e, por isso, “o que o pós-modernismo recusa [é] a ideia de que existe uma entidade chamada História, dotada de propósito e sentido imanentes, que se vai desdobrando furtivamente à nossa volta até quando falamos.” (EAGLETON, 1998, p. 13). Convivem, não sem certas rugas, uma desconfiança com a história, com o teleologismo e com a causalidade como modo de narrar o progresso do homem e um entusiasmo com as novas possibilidades da historicização, como se a grande História fosse um obstáculo ao historicizar pós-moderno.

O historicismo pós-moderno assume nova forma em Huyssen (2006) que diante da atitude pós-moderna desconfiada com a história vê nascer uma concepção reativa que toma forma através da nostalgia. Perante o conflito de relatos, as reproduções infinitas, o obsoletismo planejado e o espalhamento da forma da mercadoria por toda a rede de relações simbólicas renasce um desejo pela velha autenticidade e pela aura. Seguindo seu pensamento, o desejo pelo aurático e pelo autêntico reflete um temor pós-moderno diante da inautenticidade, da falta de sentido existencial e da ausência de originalidade individual. Quando mais nos conscientizamos da mediação presente nos processos comunicativos e, especialmente, midiáticos, mais desejamos o autêntico e o não-mediado. Esse desejo mostra-se de modo especialmente claro e patético nos *reality shows* e sua pretensão de por o espectador diante da “coisa” real. Por outro lado, a nostalgia surge como *pharmakon* da contemporaneidade na forma da obsessão com as ruínas que indica, entre outras coisas, o desaparecimento na confiança no futuro que caracterizava a modernidade. O olhar, deste modo, volta-se para o passado, um passado celebrado nostalgicamente pelo culto a ruína. O imaginário contemporâneo da ruína mostra uma conscientização sobre o lado negro do projeto moderno e o desaparecimento do otimismo inerente à narrativa do progresso, agarrar-se ao passado é uma maneira de salvaguardar um presente ameaçado de perder seu sentido histórico.

Entretanto, quem ataca mais frontalmente a cultura nostálgica contemporânea é Jameson, destacando seu apreço pela transformação do passado em objetos e signos consumíveis através de belas e vazias imagens. O momento pós-moderno, em seu pensamento, pode ser identificado também com um novo historicismo e, por isso, ele não hesita em classificar a história moderna como a primeira vítima do momento pós-moderno. Se, especialmente na arte moderna, estava em vigor a noção de progresso e de *télos* em sua forma mais autêntica, ou seja, se as grandes obras modernas continuamente tentavam se superar de forma inesperada, as obras pós-modernas abrigam novas significações para o novo. Na pós-modernidade o “novo” avizinha-se do simulacro, do pastiche e, especialmente, da repetição com variações que orienta os produtos do entretenimento. Ironicamente, o “novo” no sentido moderno, transformar e criador de novos paradigmas desaparece exatamente no momento em que estava ao ponto de se transformar em *doxa*.

Essas mudanças só podem ser compreendidas plenamente se contrapostos dois conceitos avizinados, historicidade e historicismo. O primeiro remete à história na acepção moderna forte pós-século XVIII, a historicidade pode ser definida “como uma percepção do presente como história, isto é, como uma relação com o presente que o desfamiliariza e nos permite aquela distância da imediatez que pode ser caracterizada finalmente com uma perspectiva histórica.” (JAMESON, 2007, p. 290). Esse sentido de história forte, entretanto, desaparece frente ao historicismo que não deixa de ter um apetite pelo passado, mas um apetite onívoro, um gosto por todos os estilos e modas do passado⁷⁴. O apetite pós-moderno consome o próprio passado, que vai ser rerepresentado como uma iguaria para consumo através das mais variadas manifestações culturais, seja na arquitetura, no cinema ou na moda. A tendência cada vez mais manifesta na contemporaneidade pelo retrô só reforça essa posição, a domesticação do passado, seu esvaziamento através da transformação de períodos históricos inteiros em coleções de signos e de mercadorias revela uma assepsia estranha a *práxis*. O passado inofensivo vem a nós também na forma de

⁷⁴ O termo “historicismo”, na acepção utilizada por Jameson, é tributário da arquitetura, como se vê no trecho abaixo. “Como já disse, os arquitetos usam esta palavra [historicismo] (polissêmica ao extremo) para designar o ecletismo complacente da arquitetura pós-moderna que, sem critérios ou princípios, canibaliza todos os estilos arquitetônicos do passado e os combina em *ensembles* exageradamente estimulantes. Nostalgia não parece ser a palavra adequada para designar esse fascínio (...), mas ele nos chama a atenção para uma manifestação cultural muito mas generalizada desse processo no gosto e na arte comercial, a saber, o filme de nostalgia (o que os franceses chamam *la mode rétro*).” (2007, p. 46).

almanaque midiático, de coleção de produtos culturais que correspondem a este ou aquele período. Seguindo essa tendência, Jameson (2007) pode afirmar que o sentido do passado desapareceu, ao invés do duro objeto histórico ficamos frente a frente com os simulacros. A renovada curiosidade pelas antigas formas é a curiosidade do colecionador em busca de objetos raros e nosso interesse pelo passado “começa a se parecer com um *hobby*, ou com uma forma de turismo substitutivo, como a especialização enciclopédica dos *late shows* e o interesse de Pynchon pela ilha de Malta.” (p. 361).

Essas diversas concepções sob o papel da história nas sociedades contemporâneas fornecem subsídios suficientes para analisarmos o filme *Bastardos Inglórios* a partir deste marcador. Inicialmente, poderíamos destacar que o filme se filia a corrente do pensamento historicista que transforma o passado em objeto de consumo *pop*. Perante a grande referência histórica que circunda o enredo, o filme se coloca como uma versão quase alegre e anedótica, distanciando-se assim da maior parte dos filmes que constituem tematicamente o subgênero da Segunda Guerra⁷⁵. Se o imaginário mostra-se também no ato de seleção, ao deixar de lado o componente político, as grandes batalhas e o melodrama, Tarantino indica a direção de seu movimento de duplicação. O peso dado ao espetacular e ao fotogênico revela a tentativa de estabelecer um diálogo amplo com o público e criar um mundo de entretenimento e diversão.

A guerra de *Bastardos Inglórios* é uma guerra feliz, esvaziada, apolítica e anedótica. Deslocar a ação para o passado, neste caso, não indica uma disposição em revisitar a história, pelo contrário, o marco temporal aberto pela encenação serve para abrir espaço para uma revanche imaginária dos judeus em um mundo paralelo. Esta revanche é recheada de presenteísmo, o tom anedótico sinaliza para a superação tanto do trauma que impossibilitava a simbolização (revertendo o prognóstico fatalista de Adorno) quanto da necessidade de garantir a sobrevivência do registro das barbaridades cometidas contra os judeus – deixando claro o extremismo, por exemplo, de *Shoah* (1985, Claude Lanzmann). Tratar levemente um assunto antes tão delicado indica para instauração de novos parâmetros de

⁷⁵ Esse subgênero, destaque-se, continua a produzir muitos filmes. Para nos retermos apenas em alguns recentes: *Além da linha vermelha* (1998, Terrence Malick), *O resgate do soldado Ryan* (1998, Steven Spielberg), *A conquista da glória*, *Cartas de Iwo Jima* (Clint Eastwood, 2006) e o *Milagre de Santa Ana* (2008, Spike Lee).

representabilidade. Por conta desta mudança, o holocausto some e abre espaço para uma vingança, na forma de terrorismo, dos judeus, vingança que se estende até as tatuagens feitas nos campos de concentração da Segunda Guerra, “vingadas” pelo entalhamento da suástica nazista na testa dos poucos que escapam com vida dos *Bastardos*. Deste modo, o conflito interplanetário é retraduzido e recortado de modo a reforçar ainda mais a antinomia entre os nazistas e os judeus, criando assim uma oposição do tipo bem e mal, mas que não deixa de ter sua singularidade.

Curiosamente, o tema do terrorismo judeu foi selecionado em outro filme recente, *Munique* (Steven Spielberg, 2005). Neste, entretanto, há uma reverência pela história, seja nas abundantes referências a fatos, no uso de material documental ou na tentativa constante de recriação do período em questão, os anos pós-atentado a delegação de Israel nos jogos olímpicos de Munique, em 1972. Sobressai, no filme de Spielberg, um respeito pelo passado como forma de compreender o presente, ele dialoga ainda com a historicidade moderna ao priorizar o que já passou como forma de entender o que se passa e não vice-versa. Ao mesmo tempo, o tratamento histórico não deixa de ser pós-moderno a sua maneira quando se destaca o pequeno grupo judeu enviado para caçar terroristas árabes. O conflito que circunda imaginariamente o filme, Israel x Palestina, é abordado através da jornada de uma personagem, Avner (Eric Bana). O sujeito é trazido para o centro da história e todas as nuances do conflito são retraduzidas na forma de conflitos internos, dúvidas e hesitações.

O mundo selecionado da ficção em *Bastardos Inglórios*, por sua vez, ainda que se refira a Segunda Guerra, traz para o primeiro plano não a guerra no sentido moderno, esta é deixada de lado em detrimento de sua versão pós-moderna, o terrorismo. Afinal, é disso que se trata, de um grupo terrorista judeu que não respeita as regras da guerra no sentido tradicional, que se esconde no meio das linhas inimigas, que não usa uniformes, que não faz prisioneiros e usa da tortura, todas claras contravenções a aquilo que se determinou como guerra na Convenção de Genebra. Olhado por esse ponto, o marco temporal escolhido indica menos uma disposição em revisitar o passado do que uma refinada estratégia que enquadra um momento privilegiado e único como forma de legitimar uma prática paramilitar altamente condenável na contemporaneidade.

O terrorismo é abordado no filme através do deslocamento da ação até o ponto em que se pode encontrar um absoluto que permita evitar as complexidades

da situação geopolítica contemporânea. O nazismo permanece, especialmente no imaginário americano, o único mal absoluto, o inimigo *par excellence* cujas ações altamente condenáveis abrem a possibilidade, inclusive, de legitimação das táticas de guerrilha usadas pelos *Bastardos*. Passada a guerra fria e a dissolução do inimigo imaginário soviético depositário do medo e da ameaça, resta apenas o bom e velho nazismo como digno de ser identificado com o mal sem quaisquer problemas. Mesmo o novo eixo do mal da era Bush, a tríade Iraque, Coreia do Norte e Irã não satisfaz a necessidade do Outro imaginário, a ameaça desses países não constitui uma oposição tão satisfatória quanto a antiga URSS e a possibilidade de aniquilação total via guerra nuclear⁷⁶.

A guerra contra o primeiro braço do “eixo do mal”, o Iraque, de certa forma deixou clara a fragilidade da oposição antiocidental e forçou os americanos a encarar as complexidades e sutilezas da pós-modernidade, como revela a recente filmografia sobre o tema. A tentativa de reinscrever o conflito a nível simbólico vide sua ficcionalização no cinema revela, entre outras coisas, a impossibilidade de encontrar as certezas positivas. Naquele que foi agraciado com o Oscar de melhor filme, *Guerra ao terror* (Kathryn Bigelow, 2009) a guerra no Iraque é o palco da esquizofrenia pós-moderna. A luta com o inimigo fantasmático só provoca desorientação e confusão e a doutrina de levar a democracia que por tantos anos funcionou perfeitamente como capa imaginária encontra finalmente a derrocada numa guerra ainda mais sentido para os combatentes do que a do Vietnã. Num limite mais extremo, mesmo as práticas terroristas condenáveis dos “inimigos” tem de ser repensadas quando vídeos de soldados americanos torturando barbaramente presos iraquianos vêm à tona e subsiste a prisão de Guantánamo, o verdadeiro não-lugar da contemporaneidade.

Curiosamente, em *Bastardos Inglórios* qualquer superioridade moral dos americanos é deixada de lado, eles, pelo contrário, são mais bárbaros que os inimigos, vide a caracterização dos dois antagonistas; o Sargento Aldo Raine e o Coronel da SS Hans Landa. O primeiro é um autêntico *hillbilly* do sul, contrabandista

⁷⁶ A tentativa de reinscrição desse conflito na pós-modernidade, entretanto, não deixa de ter seu toque moderno, vide a insistência com que o programa de enriquecimento de urânio dos iranianos volta à pauta dos *media*. É possível traduzir a tentativa de formação do fantasma da ameaça nuclear como forma de recuperar o sentido de medo dos tempos da guerra fria. Entretanto, embora o Irã e suas posturas marcadamente antiocidentais forneçam amplo material para a construção imaginária da ameaça, essa construção parece carecer de suporte na realidade.

de ocasião nos tempos da lei seca, orgulhoso de sua brutalidade e da suposta herança apache que forneceu as táticas de guerrilha e a técnica de escarpamento que ele aplica sem piedade nos nazistas. O outro, pelo contrário, é o mais refinado produto do iluminismo, culto, poliglota e cioso das regras de cordialidade e civilidade, mesmo no tratar com os inimigos. A oposição entre o bom e o mal toma nova forma, de um lado a potência, simplicidade e a transparência como boas e desejáveis; do outro a dissimulação, subterfúgios e os níveis de complexidade indesejáveis. Recupera-se, imaginariamente, um porto seguro para oposições claras através da delimitação do certo e do errado.

Neste ponto, o final do filme não deixa dúvidas. Depois de ter costurado um acordo diplomático com os oficiais aliados, o Coronel Hans Landa, o vilão mais destacado do filme, deve ser transportado pelos últimos *Bastardos* para além das linhas nazistas são e salvo. Entretanto, no momento em que Landa e o operador de rádio que o acompanha chegam em território aliado, o tenente Aldo Raine decide, por assim dizer, modificar o acordo. Primeiro o operador de rádio é assassinado e, na última ação do filme, Raine entalha a suástica nazista na testa de Landa. Este procedimento, visto anteriormente no filme, é uma maneira dos *Bastardos* deixarem uma marca perene nos seus poucos prisioneiros que são poupados. Esta ação algo infantil de Raine, a recusa em aceitar os níveis de complexidade envolvidos na situação, tem de emprestar da comédia sua justificação. O tom cômico do filme revela-se, deste modo, uma decisiva estratégia para retomar o maniqueísmo e protegê-lo das críticas; pois somente a comédia, com sua abertura para o exagero e para o estereótipo, aceita oposições tão antinômicas. A opção por marcar forte a antinomia parece também acusar a presença do autor que, na última ação do filme, manifesta-se na ação imperiosa e infantil de Raine. A presença do autor torna-se mais ainda evidente na última fala do filme, quando Raine confronta a câmera e declara “acho que esta é a minha obra prima”.

A opção pelo tom cômico abre também a possibilidade da recriação caricata dos personagens históricos. Neste caso, a caricatura atenua a influência da sombra histórica que paira sobre qualquer ficção que tenha como referente um acontecimento plenamente documentado e historicizado. A liberação do referente permite também enxergar a extensão do ato transgressor realizado no filme, ato que só pode ser compreendido em termos de imaginário. Matar Hitler e com ele todo o alto comando nazista é uma clara agressão aos fatos históricos, os mesmos que

emprestaram consistência para a duplicação da ficção. Esta quebra imaginária pode ser compreendida em termos das expectativas de desenvolvimento do enredo consideradas a partir da presença fantasmática do referente histórico. A estratégia mimética de romper com os grilhões da História e achar abrigo na caricatura libera o filme para dirigir-se confortavelmente para a imersão na ficção. O movimento de ir e vir do fictício adquire uma direção clara, ele vai à história para compor o mundo encenado e sai da história para que a ficção possa se dar como puro entretenimento. Rompida a ligação imaginária com o referente histórico, o filme pode conformar seu mundo ficcional sustentado por regras próprias.

Neste mundo, aparece o cinema espetacular de Tarantino que vai buscar abrigo em dois elementos estruturantes aparentemente contraditórios: os longos diálogos e as imagens espetaculares e, muitas vezes, gráficas de violência. A justaposição destes dois elementos cria um efeito peculiar de suspensão e frenesi. Os diálogos funcionam como modo de protelar uma ação que, a todo momento, ameaça irromper, criando uma atmosfera de suspense e preparação que regula as expectativas. Pode-se até ir um pouco mais além e considerar que, algumas vezes, os diálogos estão exclusivamente a serviço deste efeito de postergação. Este parece ser o caso da sequência de abertura do filme, o diálogo entre o coronel Hans Landa e o agricultor Perrier LaPadite arrasta-se por longos minutos criando uma expectativa de ação cada vez maior. Landa, em busca de uma família judia supostamente escondida, costura habilmente o diálogo, demorando-se em termos acessórios e mostrando-se paciente e polido. A passagem a ação, entretanto, é rápida e brutal, formando uma oposição visível e funcional para a criação do efeito desejado. Os judeus escondidos no porão são metralhados vertiginosamente, sobrevive apenas a filha Shosanna, que depois será fundamental para o desenvolvimento do enredo. Desde esta primeira sequência, a encenação do filme força ao máximo os limites do *eikos* do *muthos*, pois a aparentemente casual sobrevivência de Shosanna será decisiva para o desenrolar da narrativa. LaPadite, por sua vez, não voltará a aparecer no filme, como se já cumprida sua função, ele pudesse desaparecer.

Outro momento em que os diálogos parecem estar a serviço da ação é a sequência do bar. O bar subterrâneo foi designado para o encontro entre uma pequena parte dos *Bastardos* (os alemães dissidentes) acrescida de um espião inglês com a espiã e atriz alemã Bridget von Hammersmark. Disfarçados de oficiais

nazistas, os guerrilheiros têm de contornar um grupo de soldados nazistas bêbados e um curioso oficial da SS. Neste caso, todos os diálogos envolvendo várias personagens criam uma atmosfera de tensão crescente que parece apenas uma desculpa para o tiroteio em que quase todos os presentes serão mortos. Deste modo, o jogo de adivinhação que embala os soldados alemães, marcado por risos e gracejos, aumenta a tensão, uma vez que ele é apenas um prelúdio do jogo de adiar a ação proposto por Tarantino. A brincadeira, deste modo, torna a sequência ainda mais tensa e a expectativa pela ação ainda maior. Mais uma vez, leva-se ao limite o *eikos*, a justificativa para um encontro em um bar subterrâneo que sai pela boca de Bridget von Hammersmark parece apenas uma pequena concessão ao espectador. O encontro, de fato, parece desde o início destinado ao fracasso, como atesta a preocupação de Raine com a possível luta no porão. Na fala de Raine pode-se perceber, mais uma vez, a presença do autor Tarantino, que parece não se conter e, como uma criança excitada diante de um segredo, revela o que vai acontecer. Na anunciada batalha no porão, a morte de vários personagens ao mesmo tempo indica, entre outras coisas, como eles eram dispensáveis para a evolução da estória, além de fornecer uma nova maneira de compreender a relação entre os diálogos e o desenvolvimento do enredo.

Nesse caso, tomemos a trajetória do crítico de cinema/espião inglês, um dos presentes no tiroteio do bar. Ele surge primeiramente sendo recrutado para uma operação secreta que visa assassinar alguns dos líderes nazistas em um cinema em Paris. Designado para encontrar a atriz alemã que está trabalhando para os aliados por causa de seu conhecimento do cinema e da língua alemã, ele torna-se o gatilho para a ação. Denunciado por seu peculiar sotaque e, especialmente, por um gesto que entrega seu disfarce, ele precipita o tiroteio envolvendo os *Bastardos*, os soldados alemães e o oficial nazista. A sua morte, entretanto, não compromete o plano, de fato, ela não tem nenhuma consequência ulterior além de servir como uma boa desculpa para colocar os integrantes americanos do grupo na fatídica sessão de cinema. Olhada retrospectivamente, a sua trajetória funciona como um engodo, sua utilidade para a trama é apenas fornecer uma boa razão para a precipitação do confronto no bar. Mesmo o tal plano “original” para o atentado no cinema parece apenas uma pista falsa, ao se considerar a improbabilidade da ausência de um dos protagonistas no evento decisivo para a resolução da intriga. Assim, se o tal plano “original” tivesse sucesso, o tenente Aldo Raine não estaria no cinema. Mesmo o

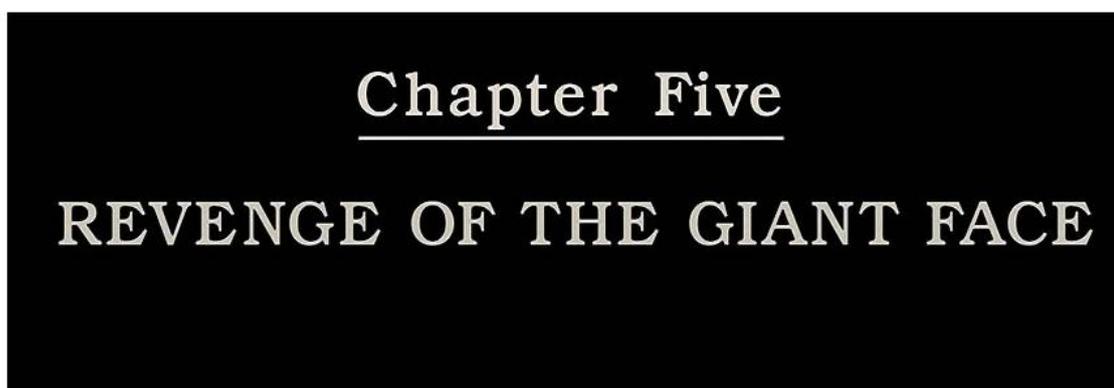
coronel Hans Landa, cuja presença poderia ser justificada por ser um oficial nazista, só adquire uma função na sessão graças a “casual” sobrevivência de Bridget von Hammersmark. Esta, por sua vez, recebe oportunamente um tiro na perna que a faz perder o sapato. Sapato que, juntamente com um autógrafo em um guardanapo, fornece a pista necessária para que Landa desvende o plano do atentado. Apenas a título de citação, poderíamos destacar outra casualidade relacionada ao desenrolar do enredo. A mudança do local de exibição do filme dentro do filme *O orgulho de uma nação* para o cinema de Shosanna é fruto do interesse amoroso do soldado Zoeller (o protagonista do filme dentro do filme). O cortejo do soldado a judia sobrevivente, por sua vez, a fez reencontrar o algoz de sua família e assim elaborar um plano paralelo de extermínio do alto comando nazista.

Estas sucessivas causalidades oportunas, se não comprometem completamente a verossimilhança da trama, ao menos servem para reforçar o fechamento do mundo replicado em sua autorreferência. Como se mostram destacadas as dessemelhanças entre a excessiva causalidade da narrativa e a aparente anomalia dos eventos do mundo extradiegético (ou da “vida) são acionadas várias significações imaginárias relacionadas às narrativas do entretenimento. Estas significações conduzem confortavelmente o espectador a mundo familiar e, de certa forma, decodificado, aonde o elemento de surpresa concentra-se em um número finito de possibilidades do desenvolvimento do enredo.

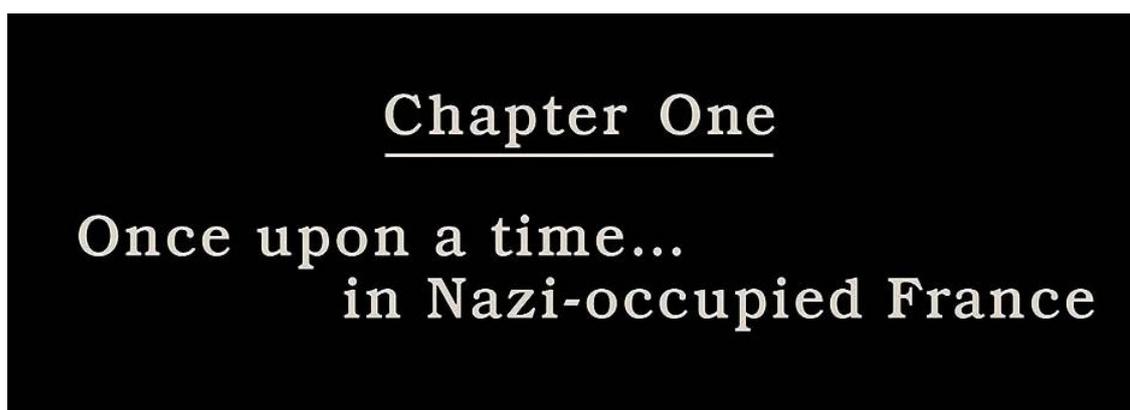
Na sessão de cinema, palco do grande clímax do filme e local por qual circulam todas as personagens, a atriz alemã, uma das únicas sobreviventes do massacre na taverna, também encontra seu fim. Em seguida, morrem também Shosanna e o soldado Zoller, protagonista do filme que está sendo exibido para o alto comando nazista. As sucessivas mortes dos personagens no filme, uma vez cumpridas suas funções para o desenvolvimento do enredo, tornam-se uma estratégia para solucionar os problemas narrativos criados pelo vasto número de coadjuvantes que poderia fazer dispersar o espectador. A aparente complexidade oriunda das várias narrativas paralelas envolvendo a trajetória das personagens, deste modo, pode ser repensada a partir da dispensabilidade. Traçados os limites do desenvolvimento das narrativas paralelas pela morte, o filme pode reconduzir a estória para seu tema principal, a revanche dos judeus contra os nazistas.

A opção por dividir o filme em várias partes marcadas aponta também para um fechamento, pois cada uma destas seções pode ser vista separadamente, cada

uma delas possui uma pequena narrativa quase fechada. Este fechamento parcial torna-se ainda mais marcado pelas telas em que são apresentadas as denominações de cada uma das partes.



Chapter Five
REVENGE OF THE GIANT FACE



Chapter One
Once upon a time...
in Nazi-occupied France

Figuras 7 e 8 - Telas com os nomes das partes

As pequenas narrativas de cada uma das sequências remetem também a um estado de fruição específico, bem coadunado com a intensificação dos efeitos e a hiperestimulação pós-modernas. Ao invés de uma longa preparação para um e apenas um momento revelador e catártico, temos pequenas e diluídas doses de estímulos que parecem servir a dois propósitos; manter o espectador entretido e aumentar gradativamente a imersão na estória. A criação de intensidades visuais abre também a possibilidade de momentos de pura *jouissance*. Este efeito de *jouissance* é obtido na transgressão dos limites imaginários relacionados ao prazer gerado pela observação sádica, isto é, pela apresentação de algo que não deveríamos sentir satisfação, cenas de violência explícita oferecidas como puro

entretenimento. Para tanto, o filme não se furta ao grafismo das representações; sangue, corpos decapitados, escarpamento, tudo o que não se deveria mostrar vem para o primeiro plano. Esta violência, entretanto, perde o poder de chocar diante da economia dramática do filme que, no seu flertar com a comicidade e com o caricato, libera o espectador para a transgressão dos limites da escopofilia traçados imaginariamente.

Podemos, deste modo, contrapor a violência esvaziada de *Bastardos Inglórios* com a estética de choque de von Trier. No primeiro, o excesso de significantes, de intensidades, enfim, o excesso da representação visa atenuar o caráter transgressor da observação da violência. Delimita-se um novo critério imaginário que empurra para frente os limites do representável. Neste ponto, a verossimilhança da composição das situações dramáticas é contrabalançada pela *mímesis* da violência que leva ao exagero a representação gráfica, quebrando assim temporariamente a ligação imaginária entre mundos e permitindo a experiência de imersão típica do entretenimento. Opera-se, a partir desta estratégia, um descolamento do real que habilita uma imersão na superfície, a imagem como porta de entrada para um mundo plano e achatado do entretenimento, marcado por oposições fáceis e pela familiaridade. Diversamente, a imagem esvaziada dos filmes de von Trier veda a imediação e a possibilidade de imersão. Solitário constituidor do verossímil, o *muthos* precisa manter perto o mundo extradiegético para potencializar o poder da ficção.

Estabelecida a relação de descolamento do referente histórico e, em outro nível, da realidade extradiegética, fica claro como o marco temporal escolhido para situar a estória não predica nenhuma vontade de revisitar o passado. Parece, pelo contrário, que o presente é que comanda a leitura do passado, um presente que tende a dissolver a própria guerra da *práxis* e revisitar descritivamente estilos, objetos e estereótipos da época em questão. Entretanto, mesmo a história *pop* não abdica da nostalgia, faz parte da leitura presentificante do passado também o estabelecimento de uma perda imaginária. Em *Bastardos Inglórios* poderíamos destacar alguns momentos em que a nostalgia pela autenticidade e pela aura se manifestam mais claramente. O primeiro deles coincide com o começo do filme, a sequência que destaca a região rural da França e o ar bucólico que trespasa o diálogo entre Landa e o agricultor Perrier LaPadite.

O filme se inicia com um plano geral que mostra um lavrador cortando lenha

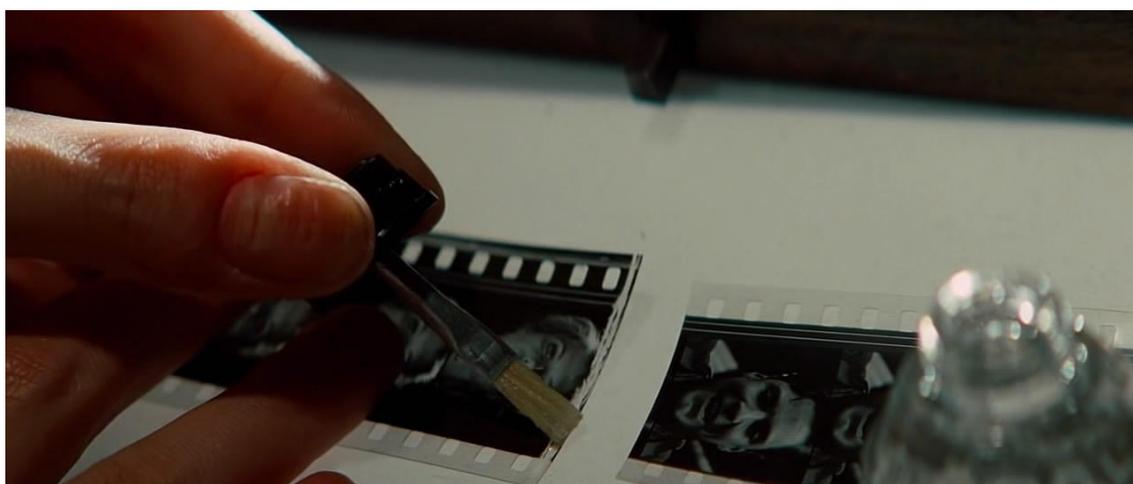
diante de uma paisagem rural montanhosa; em meio a lençóis pendurados no varal vemos no canto direito da imagem algumas vacas pastando preguiçosamente enquanto, no outro canto, uma pequena casa de pedra no topo da montanha finaliza a construção do quadro. Abandonado este quadro, a câmera, depois de passar rapidamente pelo agricultor e por uma de suas filhas despreocupadamente pendurando roupas, escapa pelo lado do lençol e focaliza um carro e duas motos que se aproximam pela sinuosa estrada de terra. Nos carros chegam os nazistas, mas também os espectadores são transportados para este 1941 perdido e bucólico, transporte ainda mais eficaz pelo elogio ao leite puro e à beleza natural das filhas de LaPadite que vão ser temas da conversa entre ele e Landa.



Figura 9 - Paisagem bucólica do começo do filme

A nostalgia pelo autêntico e pelo original do começo do filme toma nova forma quando a ação se desloca para Paris. Ali, se destaca o cinema de Shosanna, referência e reverência ao tempo em que as salas de cinema eram mais aproximadas com os teatros. A reverência com os filmes e com o cinema como um todo – manifesta no diálogo que marca o primeiro encontro entre Shosanna e o soldado Fredrick Zoller – oferece um contraponto por meio da ficção à contemporaneidade, dominada pelo cinema-espetáculo (do qual, ironicamente, Tarantino é um dos expoentes). O filme artesanal de Shosanna, inserido em *Orgulho de uma nação*, também não deixa de ser outro contraponto, desta vez ao cinema

espetacular dos *blockbusters* e sua miríade de efeitos “especiais” e ao próprio *Bastardos Inglórios*. O foco nos processos técnicos cinematográficos, seja da exibição, da produção ou da revelação que surgem destacados na manufatura do filme dentro do filme dentro do filme não deixam também de conversar com uma visão idílica e idealizada do passado do cinema. Neste ponto, ao exibir o modo de funcionamento das antigas técnicas, o filme contrapõe-se a mágica da caixa preta das técnicas de reprodução digital.



Figuras 10 e 11 - Preparação do filme artesanal e cinema de Shosanna

Como na maioria dos filmes “históricos”, há uma minuciosa recriação de figurinos e objetos de cena como forma de tornar mais “realista” a repetição da

ficção. Os uniformes nazistas, especificamente, são até temas de elogio de Aldo Raine, o interlocutor mais destacado do autor Tarantino. Entre a caracterização estereotípica dos personagens e o esmero com a recriação histórica destaca-se uma característica do cinema hollywoodiano e da cultura norte-americana em geral, uma nostalgia *pop*. Segundo Boym (2001), esta nostalgia atravessa as reconstituições “históricas” de antigas batalhas da Guerra da Secessão, passa pela “souvenirização” do passado e pelas fábulas didático-tecnológicas como *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) criando um novo tipo de referencial histórico baseado em objetos reproduzíveis da cultura de massa. Para o consumidor nostálgico, o passado é pouco mais do que uma coleção de objetos populares, sejam eles antiga parafernália, sejam apropriações da alta cultura transmutada em reproduções massivas e “a não ser que você seja um incontornável estrangeiro nostálgico, você não pode nem ter saudade de algo fora da cultura *pop*. A cultura popular americana tornou-se uma moeda comum para a nova globalização.” (BOYM, 2001, p. 39, tradução nossa⁷⁷).

Conjuntamente, estas manifestações deixam entrever uma peculiaridade no que se refere a relação com o passado. Por um lado, a prática historicista canibaliza os estilos do passado na forma da moda retrô e da nostalgia *pop* e, por este movimento, opera uma exaltação do tempo presente. Esta prática coaduna com a constante demanda pelo novo típico dos processos de formação de produtos culturais direcionados ao entretenimento. A exaltação da novidade, entretanto, é acompanhada por uma nostalgia, pois mesmo a transmutação historicista não deixa de ser uma homenagem, uma elegia a algo que se perdeu inapelavelmente. Esta nostalgia manifesta-se ainda na constante citação, muitas vezes altamente respeitosa, a outros produtos e estéticas. No caso de Tarantino, os seriados de TV, filmes de *kung fu*, *western spaghetti* e o cinema *exploitation* dos anos 70 são elevados ao *status* de obras icônicas e, portanto, dignas de homenagem. O lar perdido de Tarantino, seu *nostos*, é formado pelos produtos culturais massivos dos anos 70, também por isso seu olhar é saudoso ou ainda, nostálgico⁷⁸. Aparece,

⁷⁷ “unless you are a hopelessly nostalgic foreigner, you cannot even long for anything outside of the pop culture. American popular culture has become a common coin for the new globalization”

⁷⁸ Para não deixar dúvidas sobre sua elegia aos anos 70, vale citar ainda o uso da logomarca da Universal daquela época e a exibição do ano da produção em algarismos romanos nos créditos de abertura, também típica dos anos 70, em *Bastardos Inglórios*.

então, a contradição máxima do cinema-espetáculo de Tarantino – que conversa com a relação pós-moderna com a história tal qual a concebe Sarlo – a convivência entre uma mentalidade presenteísta e uma obsessão pela memória. O filme simultaneamente se propõe a ser mero entretenimento e elogia e faz recordar respeitosamente outros produtos culturais do passado. *Bastardos Inglórios* é ao mesmo tempo a-histórico – em relação ao tratamento dado ao tema – e excessivamente elegíaco – nas constantes referências a outros filmes, produtos culturais e ao próprio cinema.

A nostalgia de Tarantino pela cultura *pop* é também uma forma de tentar singularizar uma experiência pessoal através dos produtos culturais. Se muitas das referências caras para ele eram produtos destinados ao consumo rápido e massivo, a sua elegia é uma forma de associar este consumo a uma biografia. Escrever a vida com os produtos culturais permite retomar a ideia do caldeirão midiático como fonte para abastecer os imaginários. Nas sociedades midiaticizadas e tecnicamente orientadas, a nostalgia *pop* é uma forma reativa de recuperar a experiência de consumo individualizada. O movimento elegíaco de Tarantino descende diretamente do colecionismo de Benjamin, é a interiorização de um mundo privado de objetos massivos cujos significados estão ligados ao colecionador. Somente no mundo fechado da experiência individual, o universal passa a ser particular e os objetos consumíveis adquirem um ar de perenidade. Essa transmutação, entretanto, pode-se dar somente perante a fantasmática forma da mercadoria que, ao reprimir sua origem no trabalho humano, pode dotar as coisas do cotidiano com um brilho ilusório, um remanescente fraco do sagrado. (MARKUS, 2001). Este remanescente fraco do sagrado é o último fio a qual pode se agarrar a nostalgia *pop* contemporânea.

O mergulho do filme nas referências e na metalinguagem constitui, também, uma forma de descolamento do mundo extradiegético. Nesse movimento, ficam ainda mais claros os traços do imaginário pós-moderno que podem ser aglutinados sob o signo da história retrô. O passado, especificamente em *Bastardos Inglórios*, é refém de uma leitura presentificante, surge como manancial de signos e objetos, modas e estilos. O deslocamento da ação para trás, entretanto, não disfarça o tratamento pós-moderno à guerra, recortada de modo a encaixar confortavelmente sua variação contemporânea, o terrorismo, sem assumir o risco inerente a essa escolha quando a opção é reduplicar algum conflito contemporâneo. Entre as

significações imaginárias escolhidas, o nazismo presta-se mais uma vez a ser a referência para o mau que permite estabelecer uma dicotomia maniqueísta. Esta dicotomia abastece-se ainda da comicidade que se torna uma ponte imaginária para desligar a representação do referente histórico, engolindo também as complexidades e ambiguidades típicas das ficções cinematográficas mais conectadas aos conflitos bélicos pós-modernos. A Segunda Guerra torna-se apenas um pano de fundo para a ficção eminentemente historicista de Tarantino e esta postura leviana e descompromissada transparece também na narrativa. Deste modo, a causalidade forte da historicidade moderna é substituída por uma série de panoramas, *gags* ou *sketches* que espetacularizam a encenação e celebram a imersão típica dos produtos do entretenimento.

6.2 O pastiche em *Bastardos Inglórios*

O mundo aberto pela duplicação ficcional em *Bastardos Inglórios* constitui-se como um reflexo paródico da realidade extradiegética, ou, se quisermos ir um pouco mais além, poderíamos afirmar que esse mundo destaca-se de qualquer contato com o real. Esta separação, este descolamento do real, dá-se por variados recursos que dão a ficção do *como se* uma independência notável. Tarantino estabelece o primado da ficção na marcação destacada por cartões-títulos com os nomes dos capítulos, remete ao entretenimento descompromissado ao criar sua própria estética *exploitation* nas cenas de violência e, finalmente, abraça a repetição ficcional imaginária no distanciamento gradual do referente histórico. Neste ponto, há de se destacar o direcionamento à imersão, o mundo replicado pretende enredar o espectador e deixar de lado, ao menos temporariamente, a realidade empírico-factual. Já não se trata de duplicar com intuito de revelar aspectos ocultos da realidade, distante da *alétheia* possível pela *mímesis*, o filme tende a compor um mundo autorreferente. Ao invés de projetar-se para fora do cinema, o filme desdobra-se em relações com outros mundos francamente imaginários. No lugar de pontes com a realidade extradiegética, elevam-se barreiras a partir dos modos de fruição do entretenimento. Constrói-se, deste modo, uma espécie de metaficção que se relaciona intimamente com a história do cinema, tanto de forma mais velada nas

referências a outros filmes, quanto de forma mais explícita quando o cinema vem para o centro da diegese – nos diálogos envolvendo Goebbels, na escolha de uma sala de cinema como palco para o clímax do filme, no foco nos processos técnicos de produção e exibição do filme artesanal de Shosanna e, mais obviamente, no filme dentro do filme, *Orgulho de uma nação*.

Este retorno constante ao cinema tende a construir um mundo fechado do qual pouco se questiona reflexivamente os modos de funcionamento. Portanto, talvez o termo paródia não seja o mais apropriado para denominar o mote das interações com a realidade extradiegética e com os outros filmes. Mesmo a abordagem cômica do filme parece não se dirigir a um questionamento irônico, ela não procura o exagero como forma de destacar a irracionalidade ou o ridículo. Pelo contrário, esta abordagem alimenta-se da estereotipização, ela utiliza o excesso para reforçar o tom caricato da narrativa. Deste modo, a falta de verossimilhança que cerca a repetição ficcional (especialmente no que concerne ao grupo que dá nome ao filme) pede o auxílio de elementos cômicos para que, dentro de um universo diegético do exagero e do absurdo, o inverossímil se torne, dialeticamente, fonte do poder da encenação cômica.

Como então poderíamos denominar esta versão da paródia esvaziada do poder de cruzar mundos? Se seguirmos Jameson, temos a resposta rápida, pastiche. O pastiche seria a paródia pálida, uma paródia “branca”, sem a verdadeira inflexão irônica (ou para usar a expressão original, “uma estátua sem olhos”), embora não completamente destituída de humor. Para Jameson, vivemos em uma situação cultural de pastiche, uma variante da paródia “mas (...) sem o riso e sem a convicção de que, ao lado dessa linguagem anormal que se empresta por um momento ainda existe uma saudável normalidade linguística.” (JAMESON, 2007, p. 45) Assim, todo o malabarismo linguístico e o maneirismo característico dos modernos que explodiu em uma miríade de estilos e inovações estéticas durante o alto modernismo parece ter esgotado, enfim, a paródia. Pois toda paródia necessita de uma austera e dominante normalidade em que mirar, uma norma negada e ao mesmo tempo reafirmada. Com a fragmentação do tecido social como um todo, a própria foi norma foi eclipsada, se encontra apenas no reduzido discurso neutro e reificado das mídias (que também não é nada mais que uma voz, um idioleto entre muitos outros).

A diferença entre a situação cultural de paródia e a de pastiche é que

enquanto na primeira depende-se da norma, e precisa-se dela como uma espécie de salvaguarda de sua pertinência, a segunda já é um reflexo de um momento em que não existe qualquer normalidade. Assim, se as paródias podiam explorar as idiosincrasias e as singularidades dos estilos, seja explorando sua artificialidade sejam ironizando suas estratégias, na situação de pastiche o que resta é o simulacro, uma canibalização aleatória de estilos, carregada de um “historicismo” que só pode representar o passado como a cópia de algo que nunca existiu.

Em *Bastardos Inglórios* o pastiche desenvolve-se, por exemplo, na recriação de figuras históricas como Hitler, Churchill e Goebbels. Nesta recriação ficcional vemos acionada uma relação que descola do referente histórico as personagens. A caracterização histriônica, deste modo,

contribui poderosa e sistematicamente para a reificação destes personagens e para nos tornar impossível a recepção de sua representação sem a intromissão anterior de um conhecimento já adquirido ou de uma *dóxa* – algo que empresta ao texto um sentido extraordinário de *déjà vu* e uma familiaridade peculiar que é tentador associar ao “retorno do reprimido” do Freud de “O sinistro” mais do que qualquer outra formação histórica de parte do leitor. (JAMESON, 2007, p. 51).

Embora falando do romance histórico de Doctorow, *Ragtime*, esta descrição de Jameson pode ser útil para compreendermos a caracterização das figuras históricas em *Bastardos Inglórios*. Este paralelo mostra-se ainda mais rico se pesarmos a volatilidade do magma associado as significações imaginárias, considerando o esquecimento midiático das figuras históricas do romance, Houdini, Freud, JP Morgan e Ford. Tarantino, por sua vez, trabalha com personagens ainda fortemente enraizados no imaginário, muitas delas vítimas da doxificação operada pelo midiático. O Hitler de Tarantino, por exemplo, dialoga com versões ficcionais anteriores, especialmente a de Chaplin em *O grande ditador* (Charles Chaplin, 1940) usando a doxificação como fonte para a criação da caricatura. O exagero de traços característicos que marca a feitura da caricatura, deste modo, alimenta-se da e alimenta a *doxa*, ao mesmo tempo em que apaga outras características historicamente validadas, apostando na platitude em detrimento da esfericidade. Estabelece-se, como neste exemplo, uma relação com a personagem que conversa com as significações imaginárias midiáticas instituídas. Também Churchill surge em seu viés mais caricato, destaca-se na construção de sua figura uma série de estereótipos ligados ao primeiro ministro inglês. Goebbels e Goering, por sua vez,

ainda que sejam semelhantes às figuras históricas, recebem uma pequena apresentação. Os letreiros que indicam os nomes dos personagens revelam uma preocupação com a falta de notoriedade midiática de duas das mais importantes figuras do Terceiro Reich.



Figuras 12 e 13 – Hitler e Churchill



Figuras 14 e 15 – Goebbels e Goering

O intrometimento da *doxa* prévia mostra-se evidente na própria temática do filme. O grupo terrorista revanchista judeu é, sem dúvida, uma resposta bem humorada ao holocausto. Entretanto, o massacre dos judeus e a existência dos campos de concentração só foram descobertos depois da guerra. As tatuagens nos prisioneiros dos campos – revertidas na suástica entalhada na testa dos nazistas – também só foram reveladas depois do fim do confronto. Enfim, tudo que justificaria a formação e a ação dos Bastardos Inglórios só pôde ser descoberto depois do conflito, afastando ainda mais o filme da historicidade. A Segunda Guerra imaginária de Tarantino revela-se, mais uma vez, completamente presenteísta. A *doxa* midiática se apresenta como modeladora da construção de uma falsa ruína do passado deixando ver como um diverso pastiche se erige, um que mistura passado e

presente de modo específico e habilita uma duplicação ficcional aparentemente histórica, mas completamente voltada para o presente. Como na moda retrô, o passado só fornece o tema, ou ainda, a autenticidade é só visual, nunca histórica.

O pastiche de Tarantino, entretanto, não se limita as caracterizações das figuras históricas. Como em outros de seus trabalhos, há uma considerável referência a filmes, seriados de TV e outras manifestações da cultura *pop*. Para Mauro Baptista (2010) este caráter enciclopédico do cinema de Tarantino constitui, de fato, seu estilo. A mistura de influências tão distintas como Hawks, Godard, Leone e Woo não permite considerá-lo herdeiro específico de nenhuma tradição, pelo contrário, ele inaugura um cinema eclético e paródico. Entretanto, para Baptista (2010), há de se fazer uma diferença entre o citacionismo insosso de Brian de Palma e a paródia bem humorada e produtiva de Tarantino, seu cinema será, portanto, “criativo, que se vale da paródia em oposição a um cinema pós-moderno conservador, apegado a uma depauperação do cinema clássico, à citação sem diferença e ao pastiche.” (p. 46). De todo modo, este movimento de menção constante a outros textos deixa claro como se tornou espesso o palimpsesto midiático. Esta espessura considerável permite também estendermos o conceito de pastiche; o descolamento do real e da realidade, neste caso, dá-se pela referência a outros produtos que se esquece do mundo além do filme.

Um outro ponto de entrada no pastiche de Tarantino pode ser aberto a partir da alta reflexividade de sua representação. Distanciando-se tanto da transparência do realismo como da paródia típica do alto modernismo, a estratégia representativa de Tarantino indica uma postura pós-moderna no que tange a capacidade da narrativa de ficção de se relacionar com a realidade. O assumir pleno do jogo encaminha o espectador à diversão e à imersão no espaço do mundo encenado. Se seguirmos o pensamento de Hutcheon (2002), a abertura cômica do filme torna-se positivamente produtiva, ela marca a tentativa de revitalização da repetição, da cópia, enfim, do pastiche como um novo discurso do novo que enfrenta os critérios valorativos da modernidade que estavam presos as noções de autenticidade, originalidade e de aura. Nas palavras da autora “a história da representação ela mesma pode tornar-se um tema válido da arte, e não apenas sua história na alta

arte.” (HUTCHEON, 2002, p. 33, tradução nossa⁷⁹). Já não se trata, então, de uma respeitosa e moderna análise histórica da arte cinematográfica, o pastiche de Tarantino faz do manancial de signos e significados do cinema o mote de sua representação, apelando à heterogeneidade da sua combinação como modo de formar uma concepção de originalidade⁸⁰.

Ao criar sua própria versão do passado, o filme, de certo modo, ironiza e problematiza o escopo do discurso histórico. Se parte da consciência pós-moderna aponta sempre para o caráter subjetivo, ideológico e limitado de qualquer narrativa do passado, a ficção historicista de Tarantino honestamente assume seu caráter limitado ao levar ao exagero a visão do presente que (como em qualquer representação histórica) comanda a reescrita do passado. Mais do que isso, se mesmo o nosso senso de realidade já foi desmascarado como uma construção, se a realidade, nos termos de Barthes (2003), é mesmo indomável, ao renunciar a qualquer pretensão de real, a ficção de Tarantino potencializa seu poder de manter o espectador dentro do universo ficcional.

Se continuarmos apostando na alta reflexividade da representação ficcional de *Bastardos Inglórios*, o uso dos estereótipos pode ser tomado como um sinal que aponta para uma profunda consciência da consagração de certas *doxai* relacionadas não só a Segunda Guerra, como a representação midiática da mesma. Vítima da historicização sufocante da modernidade, a Segunda Guerra já não é mais apreensível sem a intromissão de uma série de *doxai* relacionadas. A entrada de Tarantino, neste ponto, fornece uma nova oxigenação para a representação da guerra, tal qual a visão racial de Spike Lee em *O milagre de Santa Ana*. Em comum, as duas formas de representação denunciam aspectos da ficção pós-moderna, sua renovação a partir da aposta na subjetividade destacada orientada por questões de gênero, étnicas e raciais e a postura relaxada e descompromissada livre da tensão histórica.

Olhado pelo viés criativo cabe aqui outro paralelo com *Ragtime*, se a ficção de Doctorow brinca e problematiza a historicidade “séria” de Dos Passos na trilogia *USA*, *Bastardos Inglórios* não deixa de se referir ironicamente a iconografia

⁷⁹ “the history of representation itself can become a valid subject of art, and not just its history in high art.”

⁸⁰ Algo semelhante ao que Godard fez na sua história do cinema.

cinematográfica sobre a Segunda Guerra, igualmente “séria” e, muitas vezes, épica. Esta problematização igualmente despreziosa e controversa vai definir, para Hutcheon, a paródia pós-moderna.

A paródia pós-moderna é uma espécie de revisão contestadora ou releitura do passado que tanto confirma como subverte o poder das representações da história. Esta convicção paradoxal da remotabilidade do passado e a necessidade de lidar com ele no presente tem sido chamada de “impulso alegórico” do pós-modernismo [...] Eu simplesmente chamaria de paródia. (HUTCHEON, 2002, p. 91, tradução nossa⁸¹).

Especificamente no cinema, a variante pós-moderna da paródia diferencia-se de sua congênere moderna em relação ao alcance do impulso satírico. A alta reflexividade geradora de metaficcções não é novidade no cinema – 8 ½ de Fellini, por exemplo, é de 1963 – e nem tipicamente pós-moderna. Para entender a novidade do impulso paródico pós-moderno, devemos recorrer a periodização. Assim, a chamada a mediação feita nas obras modernas corresponde a uma resposta ao então vigente sistema representativo, ou seja, ao realismo. De modo geral, as respostas modernistas a pretensa transparência da representação realista-naturalista hollywoodiana visavam, simultaneamente, minar este modo de representação e autenticar uma nova estética. Por esta razão, as paródias modernas eram eminentemente contestadoras e políticas, fortemente associadas ao pensamento crítico-ideológico que deu força aos vários modernismos dos cinemas de países periféricos (tomando Hollywood como o centro ao qual se dirigiam estes ataques). A alta reflexividade associada ao modernismo cinematográfico, portanto, problematizou o realismo no cinema, constatação endossada pela tentativa contemporânea de revitalizar esta estética. Por outro lado, a metaficção já foi plenamente incorporada, mesmo em Hollywood. Agora somos confrontados não com 8 ½ de Fellini, mas com sua versão esvaziada e *cult*, *Adaptação* (2002, Spike Jonze).

Neste ponto, seguimos com Hutcheon quando ela afirma que o pós-modernismo é menos radical que o modernismo, portanto, a metaficção cinematográfica pós-moderna é mais deliberadamente ambígua em sua crítica, mais

⁸¹ “Postmodern parody is a kind contesting revision or rereading of the past that both confirms and subverts the power of the representations of history. This paradoxical conviction of the remoteness of the past and the need of dealing with it in the present has been called the 'allegorical impulse' of postmodernism. I would simply call it parody.”

ideologicamente contraditória e ambivalente. *Adaptação*, neste caso, seria a versão pálida da paródia de Fellini, um produto refinado, mas eminentemente padronizado, com direito a *happy end* e tudo mais. O pastiche de Tarantino filia-se a esta versão pós-moderna da paródia, ele sinaliza antes para uma continuidade com a tradição cinematográfica, seu impulso satírico é mais respeitoso com o material a que se refere do que normalmente se esperaria de uma paródia. Por isso, mais uma vez acompanhamos Hutcheon quando ela afirma que o traço eminente do pastiche pós-moderno (ou paródia, termo que ela prefere) está relacionado ao horizonte de expectativas do espectador. O impulso paródico, portanto, surge na recombinação que descontextualiza o material fonte aventado nas referências. Faltam, entretanto, certos elementos essenciais na estética de Tarantino para que possamos classificar seu filme como uma paródia, elementos elencados pela própria Hutcheon (1985). A paródia é um gênero que propõe uma codificação sofisticada ao trabalhar simultaneamente com, ao menos, dois textos; aquele se mostra e aquele que se aventa. Daí a definição de paródia como síntese bitextual. Também necessário a uma paródia é a separação e contraste, ou seja, o texto paródico exige uma distância irônica e crítica. Finalmente, o propósito final da paródia está na sobreposição de dois níveis, um mais superficial e imediato e outro mais implícito ou de fundo.

Não faltam menções a outros filmes em Tarantino e talvez esteja neste excesso de referências um dos empecilhos para a paródia. Não se forma, deste modo, um contraste marcado com outro texto ou discurso. Mais enciclopédico que efetivamente crítico e irônico com suas referências, *Bastardos Inglórios* não cumpre a exigência de distância da paródia. A citação respeitosa (embora descontextualizada) e exagerada contribui também para apagar o fundo, neste caso a intertextualidade de Tarantino surge menos como tributária ou dependente do conhecimento da tradição filmográfica do que como uma pós-moderna forma do novo. Mesmo sem a inflexão iconoclasta manifesta, a estética de Tarantino é algo canibalesca, também consome e apaga os materiais fontes. Especificamente em relação à combinação de diversos materiais, destaca-se o parentesco com a colagem, como nesta, o resultado final da sobreposição vem para o primeiro plano e as partes que compõe o mosaico, recortadas e combinadas entre si, são descontextualizadas e algo apagadas pelo arranjo do todo. Mesmo o humor inegavelmente presente no filme é algo farsesco, exagerado e muitas vezes ridículo,

a opção por personagens estereotipadas aproxima a comédia das manifestações populares e a afasta da sofisticação da ironia. O termo paródia, portanto, não parece adequado para o mote das relações propostas por Tarantino.

Se Hutcheon e também Baptista – que trata especificamente da obra do cineasta – preferem o termo, talvez encontremos a explicação em outro lugar. A escolha de Hutcheon por “paródia pós-moderna” ao invés de pastiche é derivada em parte de sua querela com Jameson. Também Baptista parece deter uma concepção marcadamente pejorativa de pastiche. Ambos parecem presos a uma conotação negativa que é sugerida até pela etimologia do termo, oriundo do italiano *pasticcio* e até hoje usado em sua língua original para designar engodo ou enganação. O pastiche de Tarantino deve ser pensado, portanto, de modo a se desligar da referência pejorativa, acentuando antes a combinação e imitação de outros trabalhos e estilos. Aliado a origem culinária do *pasticcio* – que implica a combinação de ingredientes que preserva e mesmo destaca a diferença – a “noção central é que os elementos que formam o *pasticcio* são considerados diferentes em termos de gênero, autoria, período, modo ou outra coisa qualquer, e que eles normalmente ou, talvez, nem mesmo facilmente, estariam juntos.” (DYER, 2007, p. 10, tradução nossa⁸²).

Em *Bastardos Inglórios*, o pastiche desenha-se até na estrutura narrativa dividida em partes do filme, trazendo o cruzamento de gêneros ainda mais para perto. Em alguns momentos sobressai o *mis-en-scène* destacado, até mesmo exagerado, tributário dos *westerns spaghetti*. Tanto na sequência de abertura como na ação na taverna subterrânea, a encenação do conflito destaca-se da naturalidade, quebrando temporariamente a transparência e apostando no caráter lúdico do jogo. Em outros momentos, como na primeira execução e interrogatório dos nazistas pelos Bastardos, o teatro abre-se para a exploração da violência típica dos filmes *exploitation*. Já no massacre final no cinema, a tensão é substituída pela *jouissance* das personagens que metralham, entre sorrisos, todos os espectadores. Por vezes, é o aspecto metaficcional das personagens que denuncia o pastiche, com atores interpretando atores, um crítico de cinema travestido de espião e, finalmente,

⁸² “The central notion is that the elements that make up a *pasticcio* are held to be different, by virtue of genre, authorship, period, mode or whatever and they do not normally or even perhaps readily go together.”

o antagonista destacado Hans Landa, que não deixa de ser um ator por cima do ator Christoph Waltz. Entretanto, talvez o pastiche mais evidente seja o filme dentro do filme que, por sinal, foi dirigido por um dos atores, Eli Roth.

Orgulho de uma nação não pode ser acriticamente designado como uma paródia, pois falta a dupla exigência de distância e proximidade a qual remete o prefixo grego *para*. Apesar de efetivamente se referir aos filmes de propaganda do nazismo, o curta-metragem não chega a se destacar tanto do material que emula ao ponto de criar uma distância calculada. Concordamos com Dyer, portanto, quando ele diz que a “paródia implica uma posição segura fora do que se refere, uma de conhecimento e de julgamento seguros.” (DYER, 2007, p. 46, tradução nossa⁸³). Como o *News’s on the march* de Cidadão Kane, o filme dentro do filme não se destaca marcadamente em sua relação paródica com os filmes de propaganda nazista. Em ambos os casos, o pastiche surge na indecisão enquanto ao tipo de relacionamento com o material fonte, uma mistura de deboche e reverência que procura tanto se diferenciar como se mesclar àquilo que emula. Esta indecidibilidade aparece, também, na caracterização histriônica de Aldo Raine feita por Brad Pitt que alterna o humor e a canastrice. A personagem, por si só, é um pastiche, pois seu nome é uma homenagem tanto ao ator e veterano de guerra Aldo Ray (ex-marido de uma das diretoras de elenco) quanto a um personagem do filme *exploitation Rolling Thunder* (1977) Major Charles Rane (este filme de John Flynn é também um dos favoritos de Tarantino e forneceu o nome para a sua produtora).

Todas estas citações, composições e colagens criam uma estética de pastiche e de jogo que faz do cinema de Tarantino uma grande brincadeira de um cinéfilo obsessivo. Entretanto, seu respeito por algumas das formas mais escrachadas e declaradamente comerciais da história do cinema explica porque o seu filme abre-se para todo o tipo de público. Para os menos cinéfilos, destaca-se a comicidade derivada de junções pouco usuais, seja o cruzamento de gêneros, seja a trilha sonora que parece “errada”, seja o aspecto mais burlesco da caracterização das personagens históricas. Para os mais atentos, as referências a outros filmes são trazidas de formas descontextualizadas: a música de abertura *The green leaves of summer* usada no filme *O Álamo* (John Wayne, 1960); o título original do filme

⁸³ “parody implies a sure position outside of that to which it refers, one of secure judgment or knowledge.”

Inglorious Basterds que se refere ao título americano do filme italiano *Quel maledetto treno blindato* (Enzo Castellari, 1978) – cujos direitos autorais Tarantino adquiriu para evitar qualquer constrangimento legal – e, ainda, as fontes usadas tanto na abertura como fim do filme que foram copiadas de outros filmes de Tarantino.

O cinema de Tarantino, a se considerar também sua obra anterior, não restringe o acesso, ele se abre para todos os tipos de público. Essa abertura pode ser comprovada pelo sucesso comercial e de crítica de seus filmes, eles são simultaneamente lucrativos e dignos de atenção demorada. Ironicamente, o pastiche para ser o possibilitador desta dupla entrada, a falta do viés iconoclasta moderno, ou seja, a relação respeitosa com a história do cinema e mesmo da televisão (com toda a história, seja filmes “de arte”, o cinema *exploitation* australiano ou obscuros seriados de TV dos anos 70) o habilita como um “autor” sério. Simultaneamente, porque seu impulso paródico é inofensivo e cômico, seus filmes são consumidos como mero produto de entretenimento. Realiza-se, como poucas vezes, a fusão das já caducas “alta” e “baixa” cultura, tudo é água para o moinho de Tarantino.

Consideradas estas características, *Bastardos Inglórios* parece propor a metaficção como um jogo de detetive que democratiza o acesso a todos os públicos. A opção por alcançar um espectro amplo de espectadores mostra-se também em dois momentos didáticos; o retorno de Shosanna à narrativa acompanhado por uma recapitulação de sua primeira aparição no filme e a explicação sobre a inflamabilidade do nitrato de prata presente nos negativos dos filmes. No primeiro caso, o didatismo mostra-se como temor que, perante a miríade de personagens, o espectador se esqueça de Shosanna. Já na explicação técnica-científica o objetivo é deixar bem clara a relação entre o plano do incêndio e os vários filmes armazenados.

O jogo proposto pela duplicação de *Bastardos Inglórios* não é centrado no agôn, ou seja, não se aventa uma competição – que por si só tende a excluir a parte mais fraca – mas, antes, celebra o caráter lúdico. A brincadeira de descobrir referências e experimentá-las descontextualizadas aproxima-se de outra forma de jogo⁸⁴, o *ilinx*. Nesta modalidade, o determinante é o desejo de êxtase e a vontade de imergir num mundo imaginário, vivenciar um estado de atordoamento ou transe.

⁸⁴ Esta classificação dos jogos é proposta por Roger Callois em *Le jeux e les hommes* (1950) e recuperada por Iser (1996).

Encarada como brincadeira, a estética derivada do cinema *exploitation* tende a neutralizar o *shock* e manter o jogador dentro do mundo conformado da ficção. Neste ponto, o inverossímil não constitui obstáculo, pelo contrário, ele ajuda a criar uma distância considerável entre mundos que permite o gozo pleno da brincadeira. A quebra da ilusão da realidade repetida, deste modo, pode agir positivamente, pois a “ilusão interrompida passa a ser o veículo da descoberta do que é copiado; a diferença driblada, faz oscilar a ilusão como engano em ilusão, como compreensibilidade do que é imitado.” (ISER, 1996, p. 319).

Na *mimesis* de Tarantino a dimensão imitativa cede espaço para o aspecto performativo, o mundo duplicado libera o espectador para vivenciar as possibilidades exclusivas da ficção dentro do conforto imersivo do entretenimento. A encenação escancarada brinca com os limites do *como se* em diversos níveis: o enredo delinea o jogo mimético desdobrando as consequências da situação inventada, a doxificação, por sua vez, acentua as características marcantes de cada personagem levando-as ao extremo e a violência, muitas vezes gráfica, permite o gozo pleno das possibilidades do exagero. Diferentemente de *Kill Bill*, no qual o último elemento prevalecia sobre os outros, desta vez há um maior equilíbrio. O delírio visual da *mimesis* performativa (visto especialmente na primeira parte de *Kill Bill*) torna-se mais contido e remete-se mais fortemente as necessidades da narrativa, a violência ambientada na Segunda Guerra conversa com as expectativas imaginárias associadas à representação de um conflito bélico. Também por isso, a suspensão temporária da ação via longos diálogos cria condições para marcadas intensidades sensíveis e visuais, destacadamente em três momentos; na sequência de abertura, no tiroteio na taverna subterrânea e no massacre final da sessão de cinema.

A intensidade catártica destes momentos, entretanto, prescinde do efeito incômodo da revelação (como por exemplo, em *Dogville* e *Manderlay*), ela é mais coadunada com as intensidades sensoriais típicas dos *games*. Portanto, trata-se de uma *poiesis* tipicamente contemporânea, fiel ao estado imersivo do entretenimento “que na raiz latina do termo *entre tenere* refere-se ao dispositivo de enunciação que mantém o indivíduo dentro da obra (ou produto cultural) e dentro dele mesmo, submergindo-o e, portanto, negando-o perspectiva.” (SERELLE, 2010). Estar dentro é fundamental para a experiência de entretenimento tal qual a propõe Tarantino, os efeitos são prescritos de antemão e fornecem as “regras” do jogo proposto, jogo que utiliza da riqueza perceptiva do material fílmico e da distância arregimentada pelo

apagamento temporário da realidade extradiegética como modo de proporcionar prazer visual. O caráter de jogo do cinema de Tarantino torna-se ainda mais marcado quando repercutido em um subproduto derivado de sua obra. No curta brasileiro *Tarantino's Mind* (300m, 2008) a obra do cineasta mostra-se como uma grande floresta cujas ramificações se espalham por diversos filmes. Levada ao limite extremo, a brincadeira de encontrar e cruzar referências aponta para uma relação com a cultura midiática típica da era da convergência. Como os *fan films* e a *fan fiction*, o curta brasileiro propõe uma continuação na experiência do entretenimento expandindo o universo ficcional a partir de subprodutos que tentam alongar a estadia no mundo da ficção.

Vem à baila, mais uma vez, uma série de significações imaginárias relacionadas a experiência do entretenimento na cultura midiática e contrapostas ao imaginário da verdade revelada na tela. Enquanto distancia-se do *ektasis* esperado da arte em sua concepção moderna, o filme conversa com traços típicos do imaginário pós-moderno. São aventadas, portanto, uma série de ritos, de normas, de valores e de relações de espetatorialidade tipicamente pós-modernos, considerando o prefixo “pós”, neste caso, como índice de superação e também de problematização dos critérios de representabilidade que regulam a representação cinematográfica e fornecem as indicações para repetição ficcional. O cinema, perante este quadro de referência, não precisa destacar-se da cultura midiática em geral, o filme em questão reflete também quão caduca ficou a discussão sobre o estatuto artístico do cinema. Se na modernidade a arte era o refúgio de obras que tentavam se separar da avalanche de produtos massivos e marcadamente comerciais, no cenário pós-moderno esta questão perdeu sua validade perante a ubiquidade do midiático. O pastiche de Tarantino, também por isso, deve ser considerado no momento em que o entretenimento já não se opõe mais a arte, pelo contrário, ele arrisca-se até a cumprir a função pedagógica e de formação de juízo estético, como bem aponta Serelle (2010) ao pesar as reivindicações de reverberação social dos produtos midiáticos brasileiros. Também cotejadas pela colagem de Tarantino são uma renovada forma de originalidade e novidade finalmente descoladas do aurático, embora ainda reféns de uma nostalgia comunitária que as impede de se descolarem da tradição e se apresentarem como iconoclastas. A celebração da cultura *pop* indica também para diferenciadas relações com os produtos que negam tanto a sofisticação da ironia quanto a exigência de

pactos de leitura mais exigentes com o espectador apontando, deste modo, novos caminhos para a metaficção.

6.3 Poesia do real: *Paranoid Park*

O imaginário pós-moderno faz sentir sua presença em *Paranoid Park* em muitas das escolhas que determinam a feitura do mundo duplicado. Estas escolhas dialogam criticamente com os modos de representação da realidade e tentam conformar uma nova estética realista. Neste processo, iluminam-se uma série de posições marcadas que fazem ver um autor. Falamos da presença marcada do autor para destacarmos como por meio de certas opções técnicas, estéticas e narrativas estabelece-se uma singularidade que distingue a obra. Será, portanto, por meio da análise destas escolhas que poderemos ver a marca específica do jogo entre fictício e imaginário no filme em questão.

Há, portanto, a necessidade de explicitar mais detalhadamente quais concepções imaginárias são aventadas pelas escolhas do autor. Em primeiro lugar, sobressai o confronto com a estrutura de enredo tradicional, aquela que prevê um nó e um conseqüente desenlace para a trama. O filme a todo o tempo resiste a esta estrutura e evita ao máximo relacionar o desenvolvimento da narrativa à resolução da intriga. Um segundo confronto estabelece-se com a ilusão de ubiquidade da narrativa cinematográfica. Neste embate, *Paranoid Park* abandona a pretensão de apresentar contínuos *vantage points* em busca de um olhar marcadamente subjetivo. Uma terceira frente é aquela que opõe vida e narrativa, ou seja, ataca-se a coincidência entre a vivência e sua representação dramática. Oposta à narrativa, a vida parece especialmente sem sentido e é esta falta de sentido imanente que vai ser perseguida em *Paranoid Park* como forma de estabelecer um contato diferenciado com o real. Todas estas escolhas remetem a um confronto mais geral com as significações imaginárias cinematográficas instituídas no que tange a criação de realidades.

De imediato, esta tentativa remete a construção de um novo código realista, um código em consonância com o pós-modernismo, seja por pressupor uma alta reflexividade das práticas representacionais, seja por colocar-se como concorrente

às outras formas de representação realistas vigentes ou, ainda, por promover (a seu modo) uma guinada ao sujeito. Para participar desta disputa pelo real, o filme de Van Sant usa de técnicas e artifícios que já vinham sendo construídos em filmes anteriores do diretor, especialmente em *Elefante* (2003) e *Last days* (2005). No primeiro, perante o grande evento midiático recoberto de signos e significados, o massacre da escola secundária de Columbine, há uma resistência a explicação causal. Os protagonistas do tiroteio, olhados pela câmera de Van Sant, não se mostram particularmente excepcionais e mesmo as ações que os levaram ao crime não parecem destacar-se da ordinariedade do cotidiano. Já em *Last days*, uma biografia dos últimos dias da vida de Kurt Cobain, o confronto imaginário põe em cheque a ilusão biográfica. No filme, a morte deixa de ser um evento que realiza uma montagem da vida, ela é apenas o fato derradeiro de uma existência na qual parece ser difícil achar os elos de causalidade.

Em *Paranoid Park* estes movimentos anteriores ajudam a conformar a estética realista. Como em *Elefante*, há um grande evento que cerca a narrativa, desta vez o assassinato acidental cometido pelo protagonista Alex. Este evento, no entanto, não parece ser o centro para o qual irradia a economia dramática da história. A sua sombra, também como no filme sobre o massacre de Columbine, cobre toda a narrativa, sem, contudo, ser um polo de atração que resignifica os vários pequenos incidentes do cotidiano. A resistência ao biográfico, exercitada em *Last days*, toma a forma da apresentação de diversas ações paralelas ao grande evento. Cada uma delas fornece uma peça de um grande quebra-cabeça que não necessariamente se mostrará completo no final do filme.

O valorizar da experiência pessoal e do retrato parcial conversam também a uma tendência progressivamente crescente na cultura contemporânea, aquela denominada habilmente por Sarlo (2007) como guinada subjetiva. Essa guinada ao sujeito só será possível dentro de um movimento mais amplo de contestação a uma concepção excessivamente positiva e positivante da verdade e, portanto, ela marca tanto uma revalorização do testemunho e da experiência narrada como inclui também novos sujeitos que estiveram alijados do discurso. A emergência de novos lugares de enunciação deixa ainda mais evidente a desfragmentação do discurso de verdade (o antigo *logos* que já Grécia clássica foi disputado e clamado pela filosofia e desde então tinha sido reservado prioritariamente para a ciência), o testemunho e as pequenas histórias entram em combate direto com uma concepção histórica que

sempre preferiu os grandes relatos e os documentos. A potência do testemunho mostra-se especialmente na reconstituição de grandes eventos traumáticos nos quais o distanciamento natural dos métodos historiográficos tradicionais parece deixar de fora parte importante do que aconteceu.

Todas estas tendências encontram uma forma no filme em questão, o evento traumático pede uma abordagem subjetiva e a renovação do realismo passa pela criação de novos lugares de enunciação. Há, portanto, uma tentativa de encontrar uma linguagem que fale com a realidade contemporânea, com a fragmentação, com a subjetividade marcada e com a resistência ao teleológico, todos traços típicos do pós-modernismo. Como então se forma a linguagem da realidade em *Paranoid Park*? Lembremos de Pasolini (2005) que elegia o plano sequência como a técnica especialmente equipada para narrar a vida, vide a coincidência deste com a subjetividade associada ao olhar humano. Há de se ponderar, entretanto, que parte do poder do plano sequência estava atrelada a transparência da imagem técnica. Hoje em dia, qualquer transparência é vista com desconfiança, mesmo os documentários fazem questão de trazer para a sua diegese os processos de produção da ilusão naturalística⁸⁵. Paralelamente, os ambientes hipermediados são integrados nas práticas cotidianas, oferecendo, deste modo, um novo caminho para narrar a realidade. A ausência de planos sequências em *Paranoid Park*, portanto, não constitui surpresa. Há decerto, alguns planos longos, mas o esforço em direção a um registro subjetivo dá-se por outros meios.

Nesse caso, útil pode ser o conceito de cinema poesia de Pasolini para compreender como se processa o direcionamento ao sujeito no filme. O cinema poesia baseia-se na possibilidade de adequação do discurso indireto livre – um recurso narrativo da literatura – ao filme. Há, portanto, uma tentativa de imersão do diretor na mente de seu personagem com vistas à adoção, por parte do primeiro, da psicologia e também da linguagem de tal personagem. O discurso indireto livre pressupõe uma relação mais lateral com a personagem, o autor abandona o seu modo de enunciar em detrimento de uma reanimação da linguagem da personagem

⁸⁵ O mesmo acontece com a TV, que cada vez mais atribui concretude e significado à sua mediação, posicionando-se, muitas vezes, como metatevê. “Colocando em quadro, como dissemos, seu próprio processo de mediação, como se a realidade a ser apresentada fosse justamente aquela referente à interioridade do meio de comunicação, a metatevê parece sustentar que a linguagem dessa mídia não é apenas fenômeno mediador, mas experiência autêntica a ser vivenciada e desejada.” (SERELLE, 2008, p.4-5).

em questão. O monólogo interior, por sua vez (ainda segundo Pasolini), não precisa necessariamente exibir a diferença de linguagem, diferença fundamental para estabelecer uma distância entre a visão de mundo do autor e a da personagem. De todo o modo, o monólogo interior pressupõe um “eu” como sujeito gramatical do discurso, ou seja, a imersão na personagem passa pelo uso da primeira pessoa. No cinema, por mais que haja uma primeira pessoa que narre linguisticamente, existe, quase sempre (exceto nos pouquíssimos casos de uso de câmera subjetiva sistemática), uma outra instância narrativa constituída pelo sujeito enunciador da imagem.

Portanto, no cinema, o discurso indireto livre deve ser (como acontecia na literatura burguesa) um pretexto para o autor oferecer uma diferenciada interpretação do mundo. Não é possível, de fato, que o cineasta reavive o discurso do personagem, pois aqui a diferença entre o texto escrito e a narração cinematográfica é determinante. No texto é possível reproduzir a linguagem de determinado grupo social através do uso de expressões idiomáticas, gírias, regionalismos e, mesmo, dialetos, que criam a possibilidade de uma reavivação de um modo de falar presente na realidade empírico-factual. O filme, entretanto, não tem como emular estes modos de enunciação, a não ser de forma precária, como bem exemplifica a apropriação da estética amadora (câmera tremendo, falta de foco, enquadramentos imprecisos) como forma de tentar trazer autenticidade e uma subjetividade mais marcada para a ficção cinematográfica. O discurso indireto livre no cinema, portanto, não pode ser linguístico, ele deve ser estilístico.

Em *Paranoid Park* o discurso indireto livre mostra-se pela contraposição destacada entre dois modos de enunciação. Ambos, apesar das diferenças, negam constantemente a possibilidade de onipotência de qualquer instância enunciativa. Por um lado, há o registro mais afastado, uma descrição da vida de Alex por um ponto de vista privilegiado. Para marcar este afastamento e esta clareza parcial, Van Sant constrói cenas bem enquadradas, com uma imagem clara e nítida. A nitidez, entretanto, não denota necessariamente clarividência, muitas vezes é negado ao espectador a possibilidade de vislumbrar ou compreender as ações que se passam frente à câmera. Por vezes, o quadro ressent-se da personagem ausente, usada como forma de negar a onividência, a câmera parada só pode capturar a totalidade do quadro que ela focaliza, nunca a totalidade da ação. Aceitar a distância entre a sua câmera e o protagonista e entre este e as outras personagens é um recurso

utilizado para Van Sant como forma de quebrar a ilusão de transparência e constituir uma narração marcadamente subjetiva.

Por outro lado, o discurso indireto do personagem é acionado quando sobrevém outro tipo de enunciação. Esta enunciação conforma-se inicialmente na resolução da imagem, quando acionado este recurso surge uma imagem granulada e também muitas vezes desfocada e tremida, tributária da estética de vídeos caseiros consagrada no *YouTube*. Neste registro, Alex está bem mais próximo da câmera e também bem mais a vontade. A intimidade mostra-se marcadamente presente na última vez em que é acionado este recurso, quando Alex sorri para a câmera. A descontração episódica de uma personagem que vive entre a tensão e o entorpecimento sugere uma proximidade dos iguais. Não por acaso, sempre que entra este tipo de registro são focalizados os esquetistas de perto, manobrando as pranchas, fazendo truques, enfim, completamente à vontade, como se quem carregasse a câmera fosse um deles.





Figuras 16 e 17 – Os dois tipos de discursos

Se, portanto, a proximidade e a intimidade caracterizam o discurso indireto livre, será por seus opostos que se configura a narração em terceira pessoa propriamente dita. Alex, quando visto por este ponto de vista, está sempre distante. Distante das outras personagens, como na conversa com a mãe sobre o telefonema feito para a casa do tio na madrugada. Nesta conversa, ouvimos antes a voz da mãe que demora a entrar no quadro e, mesmo quando surge, aparece ao fundo, desfocada e, finalmente, de costas. Também o pai é visto como um borrão, quase sem nitidez, como se estivesse em outro plano. Mesmo o sexo com a namorada parece alheio a Alex, e ela é vista também fora de foco.

Ao assumir a precariedade da narração em terceira pessoa Van Sant questiona a relação predatória entre sujeito e objeto que é fundamental e fundadora do realismo. Ousar tecer um quadro realista nos moldes modernos é, antes de tudo, crer no domínio do sujeito que vê sobre o objeto inerte. Para renovar o realismo cinematográfico, o diretor opta por uma relação de interafetação mútua entre objeto e sujeito que, não por acaso, é típica do momento pós-moderno. O protagonista, portanto, está sempre um pouco além ou um pouco aquém da câmera, mesmo em foco, ele permanece como uma entidade espectral que não se envolve com as outras personagens.

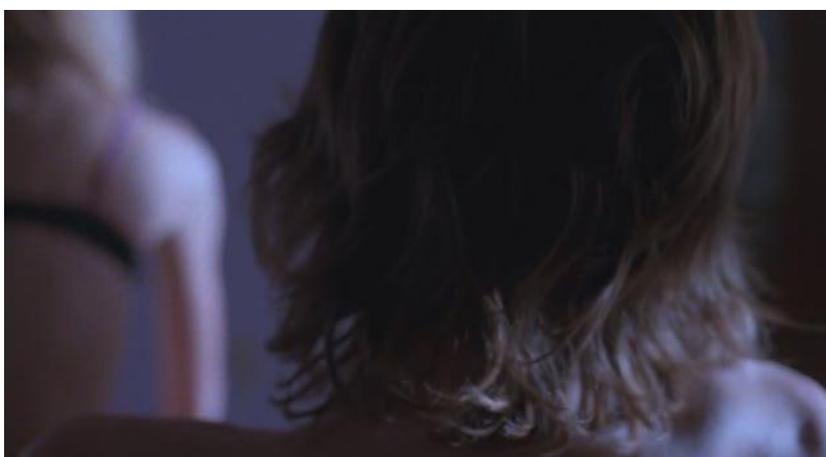


Figura 18, 19 e 20 – Visão do pai, do sexo com a namorada e da mãe

Quando sozinho, Alex não é mais apreensível pela câmera. Sucedem-se alguns planos longos com pouca ação que não seu caminhar lento. Outras vezes, ele é filmado de costas, negando aos espectadores a face do protagonista. O ritmo lento, cadenciado e pouco revelador da narração parece se referir a um estado de entorpecimento que cerca a vida de Alex. O cinza e a constante garoa da cidade de Portland intensificam este efeito de melancolia e tédio, no qual os eventos são quase indistinguíveis em termos de intensidade sensível. Nem mesmo o crime, acidental, mais ainda brutal, merece uma atenção demorada na narrativa do filme, como se a vida de Alex fosse mesmo como o vai e vem dos esqueites, um movimento sem direção definida, apenas a repetição constante. Há, eventualmente, manobras mais arriscadas, vez por outra acontece algo diverso na vida dele, mas que jamais quebra o fluxo de acontecimentos que marca o ritmo constante e tedioso da vida adolescente. No mundo adolescente de Alex, a vida tem algo de irreal, e para marcar esta irrealidade, o diretor insere sons e ruídos durante alguns dos diálogos como modo de criar uma cortina entre ele e as outras pessoas. Este enublamento do mundo exterior ao personagem reflete também a confusão mental do protagonista diante do crime que sombreia sua vida. Também emulando este estado de confusão, entra o *voice-over* do protagonista que corresponde ao registro de seu diário. O tom inconclusivo, fragmentado e cronologicamente confuso do diário dá a estrutura da apresentação do enredo no filme. Como seu caminhar pelos corredores da escola ou pela orla, não parece haver uma direção e um propósito definidos.

O caráter marcadamente subjetivo da narração do filme surge também destacado quando ocorre o choque entre duas instâncias enunciativas, neste caso, entre *voice-over* e as imagens. Esta oposição é vista quando Alex vai para a casa de seu amigo Jared trocar de roupa e tomar banho. O depoimento em *voice-over* diz que a troca de roupa e o banho são motivados pelo suor, mas enquanto entra sua fala, ele é mostrado jogando a roupa em um saco de lixo e se escondendo de algo que espreita a casa. O conflito encenado de relatos, portanto, destaca o caráter limitado de qualquer ponto de vista. As imagens que confrontam a fala nos lembram da subjetividade inerente a qualquer testemunho, mas mesmo a aparente objetividade da câmera pode ser questionada, pois, no cinema poesia, como professa Deleuze (1997), “a narrativa não se refere mais a um ideal de verdade a constituir sua veracidade, mas torna-se uma ‘pseudo-narrativa’, um poema, uma narrativa que simula ou antes uma simulação de narrativa.” (p.181).

A narração em terceira pessoa não adquire uma aparência de onisciência graças a estrutura narrativa do filme que, para destacar a precariedade em relatar plenamente a vida de Alex, usa até da repetição de sequências. Assim, a primeira conversa com Jared sobre o parque e a pista é repetida como modo de reforçar o processo rememorativo da escrita de um diário. A restrição autoimposta da câmera é ainda mais marcante quando a mesma ação é mostrada por duas perspectivas. Assim, a já citada sequência que cobre as ações prévias ao banho, o próprio banho e o telefonema feito na casa de Jared é repetida com adição de novos fragmentos deixados de lado pelas elipses temporais. Ao destacar o que ficou de fora, o filme desnaturaliza a projeção cinematográfica, realçando como a montagem de um filme escolhe pedaços de uma vida (mesmo que ficcional) que se desenvolve para além do que é mostrado. No caso desta repetição com diferença, alguns detalhes que pareciam desconexos ou casuais como, por exemplo, a ligação feita após o banho, são esclarecidos. Na primeira vez em que é mostrado este telefonema, não sabemos para quem e porque Alex está ligando. Depois, graças às informações dadas pelo próprio Alex e pelo desenvolvimento da trama, entendemos que a ligação foi feita para seu pai que estava na casa do tio, logo depois do crime, quando Alex procura um interlocutor para confessar sua ação (interlocutor transmutado em leitor fictício de uma carta que, já no fim do filme, descobrimos que corresponde ao diário lido em *voice-over*).

A resistência a onisciência pode ser vista também através do uso de formas paralelas de se referir ao grande evento da trama e de metáforas visuais como forma de propor um diálogo algo lírico com o espectador. O envolvimento de Alex no crime, deste modo, não é exibido diretamente senão no fim do filme, mas antes podemos quase ver o fardo que ele carrega. Se na narrativa a confissão só ocorre para o interlocutor fictício de sua longa carta, nós espectadores assistimos pela sua reação ao crime relatado no noticiário uma confissão indireta de sua culpa. As metáforas visuais também primam pela delicadeza, o corredor da escola como limbo onde nada acontece remete a vida adolescente, um espaço de passagem entre a infância e maturidade em que Alex flutua quase como uma entidade etérea.

Um pouco menos sutil é o uso dos túneis como metáfora para a possibilidade de salvação. Acionado o discurso indireto livre pela imagem granulada e próxima, a visão dos esquiteiros lentamente se dirigindo a luz parece se referir a um modo de Alex articular sua saída. A sequência, inserida logo depois do banho pós-crime,

enquanto ele está deitado na cama, parece sugerir uma escapatória. Os ruídos que acompanham o banho (sugerindo confusão e desespero) são substituídos pela trilha incidental e o calmo barulho das pranchas. Entretanto, o último esqueitista mostrado na sequência parece estar preso, ele ainda enxerga a luz, mas as saídas em ambos os lados estão vedadas por grades. A sensação de impotência fica ainda mais patente pelo *voice-over* que marca a volta ao registro em terceira pessoa. Focalizado em *close-up* ainda deitado na cama, como se já desperto de sua divagação pelo universo paralelo dos esqueitistas, Alex faz-se ouvir pensando sobre a sua situação perante o crime e tentando buscar um ouvinte para tirar o peso dos seus ombros. Sua primeira ideia é ligar para o pai e a ligação, agora mostrada pela segunda vez, adquire uma significação mais clara. O pai, entretanto, não pode ser alcançado.

A saída de Alex virá na escrita da longa carta, somente depois de escrevê-la e queimá-la ritualisticamente em uma fogueira como forma de expiar seus pecados, ele pode mover-se para frente. A sua escapada da situação, mais uma vez, vai ser metaforizada. Para se libertar do peso, ele vai precisar de ajuda, mas não dos seus amigos esqueitistas, mas da amiga Macy. Portanto, será também agarrado a sua bicicleta, fazendo da força dos pedais a origem de seu movimento é que Alex pode seguir em frente. Somente quando ele se abre, confia em alguém é que ele pode superar seu tormento. Logo após a carona Macy sugere a Alex (ainda que sem saber do crime acidental) a escrita da carta como forma de desabafo.



Figura 21 – Carona na bicicleta

O cinema poesia de Van Sant está a serviço de um enredo simples. Mais importante que a trama é o retrato social que se procura fazer de um micro cosmo que não é o do diretor, nem em termos socioeconômicos, nem geracional. Vem à tona uma juventude pós-utopista, sem sonhos e nem grandes pretensões que se entrega ao fluxo da vida. Neste mundo, a pista de esquite ocupa a função de local de encontro e interação, ela abre-se para as atuações, conflitos e exibições do corpo social. Neste mundo fechado, o movimento das pranchas com seu ir e vir contínuo reflete o distanciamento com o mundo exterior, movimenta-se de todas as maneiras, mas sempre dentro do espaço conformado do grupo social metaforizado pela pista.

A pista, deste modo, recupera a função metonímica dos objetos cinematográficos, ela não se refere a uma pista em especial, mas a todo um microcosmo. Este microcosmo é formado por jovens adolescentes de classe baixa, presos a uma vida sem maiores perspectivas de emoção que aquelas oriundas das manobras de esquite. Em torno da pista giram também as pretensões dos participantes do grupo, entre eles Alex. Dentro do seu universo, a visita à pista constitui seu programa predileto, embora mesmo ali ele aja como um observador de sua própria vida. Sua recusa em andar na pista, o medo de se expor perante aos esquiteistas mais experientes, realça o caráter fantasmático de sua existência.

Alijado de si mesmo, ele encontra abrigo no espaço marginal da pista construída ilegalmente dentro do parque por uma série de figuras marginais (guitarristas, punks, esqueitistas, bêbados, abandonados, vindos de famílias desestruturadas). Escondida no parque, a pista é um espaço separado da vida e da realidade, um mundo paralelo. Entretanto, por mais que se identifique com os frequentadores do local, Alex não deixa de ser um estrangeiro, ele não tem uma história triste e marginal, não é abandonado ou punk. Pelo contrário, faz parte da classe média dos subúrbios, sua família é nada menos que tipicamente média.

Olhando para duas manifestações do imaginário pós-moderno no cinema contemporâneo destacam-se critérios de representabilidade que permitem delinear novos modos de interação entre o entretenimento e a ficção. O movimento de Tarantino claramente direciona a fruição da ficção ao entretenimento, ou seja, pretende enredar o espectador no universo diegético aberto pela representação cinematográfica, usando a riqueza perceptiva do material fílmico e as intensidades visuais como modo de manter o espectador dentro da própria obra. Para tanto, ele investe na comunicação intensificada em um ambiente hipermediado sem pretensões a transparência. Van Sant, por sua vez, mantém sempre a realidade empírico-factual à vista, ainda que ele problematize o preceito de transparência da imagem técnica, sua proposta é ela mesma uma tentativa de renovação do falar do real, um falar derivado para a subjetividade e que destaca a opacidade, mais que ainda assim procura constituir na *mímesis* um modo metafórico de acessar a verdade.

A verdade nuançada do discurso subjetivo e algo poético, por sua vez, forma um par opositor com o registro com pretensão a revelação contido nas asserções de von Trier. Portanto, para diferenciar-se dos outros realismos, a verdade relativa prescinde da violência da asserção que marca os outros realismos aventados e forma o imaginário da verdade revelada. A meia luz de Van Sant remete primordialmente a verdade possível na obra de arte, encarnando em seus modos de enunciação e narração os conceitos de terra e mundo. Quando submetido a um olhar escrutinador *Paranoid Park* se retrai em seu mundo de significações revelando a parte oculta e obscura da obra que nunca pode ser totalmente aclarada. Como nos modos mais marcadamente autobiográficos, a defesa contra a fabulação ou irrealização do mundo entrincheira-se no discurso de verdade do sujeito que é, por sua natureza, igualmente revelador e ocultador. Podemos então localizar a

encenação cinematográfica em *Paranoid Park* para mais longe do entretenimento e para mais perto do ficcional, acentuando a diferença entre os dois aventada anteriormente. Com sua miríade de recursos narrativos e a tentativa de alternar as instâncias enunciativas, o filme valoriza o potencial da ficção como caminho paralelo a verdade que tanto fala do mundo extradiegético quanto fortalece o estatuto do fictício, recuperando o valor do fingimento ficcional, mentindo para além do que é, mas sem se enredar em seu próprio universo fantasioso como no caso de *Bastardos Inglórios*.

7 CONCLUSÃO

A tentativa de atualizar a relação entre cinema e imaginário apontou algumas expressivas diretrizes. Pensado em suas relações com os imaginários contemporâneos, o cinema mostrou-se um objeto que pede uma abordagem comunicacional. As obras, neste cenário, equilibram-se entre as suas demandas artísticas e a necessidade de se fazerem notar. Portanto, apesar da obra cinematográfica a partir das relações que ela desperta e propõe permitiu análises que não ficassem presas nem a uma antropologia da recepção nem a uma análise estética dos objetos em pauta. Investigar os diálogos propostos com os imaginários justifica, em parte, a ênfase dada nos olhares sobre os filmes, em cada um deles sobressaem características mais destacadas em relação à capacidade de interseção com os imaginários. A análise dos filmes, portanto, preferiu sempre observar estes pontos de contato com as significações imaginárias que circulam na sociedade contemporânea.

Antes de detalhar as conclusões mais específicas, voltemos um momento ao começo do nosso caminho, pois ali se desenha a preocupação em contextualizar o uso do termo “imaginário”. Com o avanço do trabalho, ficou cada vez mais evidente que o uso deste marcador para a análise dos filmes funciona eficazmente dentro do momento sociocultural contemporâneo. Indicamos, antes de trazer o cinema para o debate, como o conceito de imaginário caminhou acompanhando uma reavaliação da noção de real e de realidade e, portanto, dependeu sempre destas noções. O surgimento do cinema, por si só, já indica um momento histórico em que se faz patente uma revisitação à realidade pela mediação da tela. A abertura do mundo de imagens cria a possibilidade de visitar constantemente outras realidades, cobrando, entretanto, um preço alto por esta visita. Ver um mundo enquanto estamos ausentes dele parece concretizar o desejo de libertação da perspectiva subjetiva, mas, ao mesmo tempo, esta liberdade ameaça nossas próprias noções de realidade. Quando confrontamos nossa visão de mundo com as imagens mágicas do cinema, abrimos mão de partes de nossas crenças cognitivas e entregamos ao filme a chance de resignificar o mundo a nossa volta. Outro desejo satisfeito pelo cinema, espiar por vários ângulos, atende as demandas cognitivas abertas pela criação de espaços disjuntivos e pela incorporação do movimento constante que cercam a vida

moderna. Captar o que parece escapar, deste modo, tem de ser a tarefa de um meio que promete determinar a fantasmagoria circundante da vida moderna. O assombro com os primeiros filmes entra nesta equação, ele realiza as aspirações fantasiosas dos espectadores – embora não exatamente da maneira que eles imaginavam.

Estão em jogo, desde este primeiro contato com os mundos imaginários do cinema, relações de espectralidade específicas que, por sua vez, nos fizeram primeiro investigar a natureza dos objetos irrealis apresentados nos filmes. Esta busca visa aumentar a compreensão sobre a riqueza perceptiva dos materiais cinematográficos e sobre a homogeneidade aparente do mundo formulado pela ficção cinematográfica. Sendo esta primeira aproximação insuficiente, voltou-se o olhar para a capacidade dialógica estabelecida pelos filmes, agora pensada já considerando a familiarização crescente com o primado das imagens técnicas e com o regime de hiper-circulação que caracteriza a contemporaneidade e compõe, em parte, o *ethos* midiaticizado. Ainda que ilustrativo, este segundo movimento revelou uma falta, pois ele deixa de lado o relacionamento com as ficções e o papel destas nos processos de conhecimento de mundo, de real e de realidade. Será, portanto, no jogo proposto pela encenação do “como se” que se ilumina o papel do imaginário nos processos de formação de noções fundantes e fundamentais para o ser humano historial. Pesar este jogo considerando os dois movimentos anteriores foi a empreitada mais ambiciosa deste trabalho e ela só foi levada a cabo depois de um capítulo inteiro dedicado ao processo de criações de realidade no cinema.

O capítulo dedicado a este tema teve, mais uma vez, que ser pensado historicamente, acusando um movimento de periodização fundamental para toda a concatenação conceitual da tese. Se temos como alvo algo como o realismo cinematográfico, não podemos escapar da reflexão sobre como estas realidades encenadas capacitam-se a falar sobre o real e a realidade. Em um nível mais profundo, devemos até pensar como os conceitos de real e de realidade estão atrelados a um momento filosófico-cultural específico. Partir deste ponto, ou seja, considerar as nossas relações com a realidade e o real a partir de determinado estatuto do ficcional foi o caminho para desenharmos o jogo do imaginário com o fictício na contemporaneidade dentro de um momento, conforme caracterizado neste trabalho, de paixão e nostalgia pelo real. Feita esta pequena digressão, podemos voltar aos filmes. Passado o percurso sumariamente desenhado, chegamos frente aos nossos objetos de análise preparados para acusar os lances e contra-lances do

jogo entre fictício e imaginário proposto nos objetos selecionados. Mais do que isso, a dinâmica de cada um dos jogos observados nos filmes determinou o caminho das análises que, por isso, respeitam o caminho traçado até elas.

Com o imaginário da verdade revelada na tela, procuramos identificar uma proposta assertiva da narrativa de ficção, considerando a *mimesis* como caminho paralelo a verdade e ao conhecimento humano. Se, de fato, experimentamos o gosto da irrealidade cotidianamente, habilitamos, paradoxalmente, a duplicação ficcional como acesso a realidade. Neste ponto, há de se destacar as pretensões de revelação dos filmes de von Trier aqui selecionados, em ambos o discurso mimético liberta-se de sua função imitativa para, através de processos eminentemente ficcionais, garantir acesso a *alétheia*. Já neste primeiro momento pode-se perceber como as asserções do filme entram em combate com os discursos de verdade da modernidade, entre eles o discurso histórico que é aventado criticamente nos filmes.

Curiosamente, em *Bastardos Inglórios* a visão tipicamente pós-moderna do relato histórico torna-se mais marcada. A libertação da prisão da historicidade sufocante da modernidade liberta a narrativa ficcional para se desenrolar de forma livre de acordo com a repetição promovida pelo autor. Esta liberdade, contudo, indica também para novos critérios de representabilidade vigentes, entre eles a doxificação do passado através da difusão e reforço de significações imaginárias que procuram delimitar o estereótipo. Este movimento de doxificação ainda aponta para uma tentativa de presentificar a história, acusando novas problemáticas em relação à remotabilidade do passado. Preso ao contemporâneo, o passado deixa de ser problemático e parece se inscrever em uma meta-narrativa histórica que desemboca em cheio na pós-modernidade. O exagero e o caricato do filme, deste modo, iluminam os locais onde a doxificação age mais fortemente. Do mesmo modo, o direcionamento ao entretenimento nos fornece ainda mais um quadro de referência em relação ao olhar contemporâneo sobre o que já passou. A simplificação algo grosseira do conflito bélico mais importante do século XX, deste modo, tem um potencial iluminador ao traçar os limites do aceitável em torno de elementos mais fortemente midiáticos. Vemos que a presença de poucas figuras históricas, a crueldade nazista, a perseguição aos judeus e a interferência americana na guerra são suficientes para habilitar a duplicação ficcional a se referir inequivocadamente a Segunda Guerra.

Olhado por outro viés, as escolhas de Tarantino apontam para um profundo

conhecimento e manejo das estratégias representativas do cinema. O excesso de suas referências aponta também para a quebra do paradigma do novo da modernidade, preso ainda ao aurático e, muitas vezes, resultado da tentativa de constante superação dos artistas modernos. Repropor a questão do novo, por si só, já seria algo que acrescentaria relevância histórica a filmografia de Tarantino, mas o caráter enciclopédico e respeitoso de suas constantes referências abre ainda mais duas frentes de trabalho. Por um lado, a volta ao passado escancara os limites do presenteísmo contemporâneo, revelando que a perda do sentimento histórico acusa, através de um sintoma, uma falta. Este sintoma não é outro senão a nostalgia, sentimento perfeito para expressar a relação pós-moderna com o tempo que une uma celebração do presente com a vontade de retornar a um passado imaginário. Por outro lado, a indecibilidade decorrente desta relação paradoxal com o passado e com a história do cinema e da televisão problematiza a natureza da relação paródica indicada pelo filme, abrindo caminho para o desenho do pastiche. O termo, usado sempre para marcar o caráter pós-moderno da intertextualidade, carrega em sua ambiguidade uma valorosa valência da ficção cinematográfica pós-moderna.

Por fim, no último dos filmes selecionados, *Paranoid Park*, retomamos a questão da representação realista no cinema considerando amplamente as influências dos novos parâmetros de real e de realidade. Distanciando-se da pretensão de revelação do cinema assertivo de von Trier, o filme liberta-se de certo niilismo reativo que marca a *mimesis* de *Manderlay* e *Dogville*. Acusando o estatuto ambíguo do sujeito na pós-modernidade, a duplicação proposta pelo filme ilumina, ainda que indiretamente, a superação da relação moderna entre sujeito e objeto. Neste movimento, o filme se alinha mais precisamente com a condição filosófica-cultural contemporânea e distancia-se da pretensão universalista que marcou a ciência moderna e pode ser vista, ainda que dentro de outro quadro de referência, na literatura e também no cinema realista. Aceitar o caráter indomável da realidade, mesmo da realidade ficcional, é uma conquista significativa que indica uma notável forma de maturidade estética do filme. Negar a transparência sem apelar para a hipermediação também permite levar o filme para um pouco além da lógica de *remediation* que cerca os produtos culturais de forte viés midiático. Neste movimento, cria-se espaço para problematizar uma relação que vai adquirindo ares cada vez mais singulares na contemporaneidade, a relação entre ficção e entretenimento.

Começar a delinear esta relação tempestuosa é, sem dúvida alguma, uma das grandes direções apontadas neste trabalho. Estão em jogo neste combate critérios de representabilidade e facticidade que marcam, ao menos, as seguintes questões: os modos de interação com a obra; as pretensões estéticas dos produtos culturais; o alcance social da reverberação e, por fim, a pretensão pedagógica dos produtos. Todas estas questões apareceram, mais ou menos marcadamente, nas análises orientadas pelo jogo entre o fictício e o imaginário. Em determinado momento ficou claro, por exemplo, o caráter didático das asserções de von Trier. Ainda em relação aos filmes do diretor dinamarquês, pode-se perceber a recusa violenta ao entretenimento e a imersão via uma estética de choque e de desconforto. No caso de Tarantino, as intensidades sensíveis despertadas no seu filme, por outro lado, parecem coadunar com o regime de hipermediação contemporâneo e com um modo de ser do entretenimento que pretende enredar o espectador na obra a partir de constantes e intensos estímulos. Desligar-se da realidade extradiegética, nesse caso, esvazia também as pretensões de alcançar a *alétheia* por meio da criação de uma segunda aparência ou, em outros termos, pela duplicação da *mimesis*. No caso de *Paranoid Park*, temos nem tanto a pretensão assertiva dos filmes de von Trier nem o bloqueio das pontes que permitem o jogo de vai-e-vem do fictício observado em *Bastardos Inglórios*. Falar da realidade sem ter que constantemente aventar a revelação de um real oculto indica claramente os caminhos traçados pelo diretor e a tentativa de renovar o realismo cinematográfico.

De modo geral, ver o cinema pelas lentes do imaginário abriu um novo modo de compreender as relações aventadas e propostas pelos filmes dentro do momento contemporâneo. Destacando o intercâmbio de signos, significados e sensibilidades podemos repensar a influência do midiático e a instauração de hegemonias, ou seja, abriu-se caminho para redesenhar a relação entre filmes e códigos representativos instaurados e replicados quase *ad infinitum*, sejam eles clichês, estereótipos ou lugares-comum. O termo escolhido para lidar com este comércio, significações imaginárias instituídas, remete simultaneamente a dominância e a mutabilidade, especialmente se mantivermos em mente o conceito de magma aventado por Castoriadis. Para abraçar as contradições que parecem marcar o pós-modernismo, a saber: a exaltação do novo aliada a nostalgia; a celebração do tecnológico junto com uma recrudescida paixão pelo real e a exaltação da diferença como forma de criar identidade, qualquer conceito totalizante tem de prever ele mesmo a

capacidade de se manter em constante mutação para acompanhar estes movimentos esquizóides. Neste ponto, deve-se ter sempre em mente a volatilidade das significações imaginárias e sua capacidade de abrigar estas contradições aparentes. Como indicativo do potencial deste tipo de análise, podemos citar algumas direções que apareceram no decorrer desta pesquisa, mas que não puderam ser seguidas. Se o foco for dado na relação tríplice entre fictício-real-imaginário pode-se seguir os traços de uma tradição realista mais local – desde que ela tenha marcadores mais específicos, como no caso do Brasil – na literatura e no cinema, para ver como se processam as pretensões de verdade da obra ficcional. Se for seguida outra manifestação do imaginário bem específica do cinema contemporâneo, a saber, o fetichismo tecnológico, pode-se compreender várias escolhas miméticas que influenciam fortemente a feitura do mundo formulado da ficção cinematográfica. Finalmente, se trazido para o centro o choque com as significações imaginárias instituídas, abre-se uma frente para reproblematicar uma questão que cerca a evolução do cinema, o embate entre o francamente comercial e as obras com pretensões artísticas. Estes três caminhos propostos, portanto, indicam para um potencial de continuidade da pesquisa e novos desdobramentos, mostrando o quão profícua pode ser a contribuição do imaginário para a renovação do olhar sobre o cinema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. **A dialética do esclarecimento**. São Paulo: Jorge Zahar, 1996.

_____. **In search of Wagner**. Londres: Verso, 2005.

_____. The Curious Realist: On Siegfried Kracauer. In: **New German Critique**, No. 54, Special Issue on Siegfried Kracauer. (Autumn, 1991), pp. 159-177. Disponível em: [http://links.jstor.org/sici?sici=0094-033X\(199123\)0:54<159:TCROSK>2.0.CO;2-L](http://links.jstor.org/sici?sici=0094-033X(199123)0:54<159:TCROSK>2.0.CO;2-L). Consultado em 30-05-2010.

_____. Transparencies on film. In: **New German Critique**, No. 24/25, Special Double Issue on New German Cinema. (Autumn, 1981- Winter, 1982), pp. 199-205. Disponível em: [http://links.jstor.org/sicisici=0094-033X\(198123/198224\)0:24/25<199:TOF>2.0.CO;2-7](http://links.jstor.org/sicisici=0094-033X(198123/198224)0:24/25<199:TOF>2.0.CO;2-7). Consultado em 25-05-2010.

AGAMBEN, Giorgio. **Estâncias: A palavra e o fantasma na cultura contemporânea**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

_____. **Infância e história: Destrução da experiência e origem da história**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

_____. **Means without end: Notes on politics**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

ARENDT, Hannah. **A condição humana**. 10ª edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

_____. **A vida do espírito: o pensar, o querer, o julgar**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1995.

ARISTÓTELES. **ARISTÓTELES**. São Paulo: Nova Cultural, 1973. (Os pensadores)

_____. **De anima**. São Paulo: Editora 34, 2006.

AUGÉ, Marc. **Por uma antropologia dos mundos contemporâneos**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

_____. **A guerra dos sonhos: Exercícios de etno-ficção**. Campinas: Papyrus 1998.

AUMONT, Jacques *et al.* **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 2004.

AUMONT, Jacques. **Moderno? Por que o cinema se tornou a mais singular das artes**. Campinas: Papyrus, 2008.

_____. **O olho interminável (cinema e pintura)**. São Paulo: Cosac Naif, 2004.

BACON, Francis. **BACON**. São Paulo: Nova Cultural, 2000. (Os pensadores).

BAINBRIDGE, Carolina. **The cinema of Lars von Trier: authenticity and artifice**. Londres: Wallflower Press, 2007.

_____. The trauma debate: Just looking? Traumatic affect, film form and spectatorship in the work of Lars von Trier. **Screen**. No. 45. p. 391-400, 2004. Disponível em: www.screen.oxfordjournals.org. Consultado em 15-10-2010.

BAPTISTA, Fernando Paulo. **A rede lexical do imaginário. Clave para uma leitura deste conceito**. Lisboa: Instituto Piaget, 2007.

- BAPTISTA, Mauro. **O cinema de Quentin Tarantino**. Campinas: Papyrus Editora, 2010.
- BARTHES, Roland. **O grau zero da escritura e Novos ensaios críticos**. São Paulo: Cultrix, 1974.
- _____. **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- _____. **Roland Barthes por Roland Barthes**. São Paulo: Estação Liberdade, 2003.
- BAUDELAIRE, Charles. **Pequenos poemas em prosa**. São Paulo, Hedra, 2010.
- _____. **Sobre a modernidade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- BAUDRILLARD, Jean. **A troca impossível**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.
- _____. **Power inferno**. 2ª edição. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- _____. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.
- _____. **Tela total. Mito-ironias do virtual e da imagem**. 3ª edição. Sulina: Porto Alegre, 2002.
- _____. **The consumer society. Myths and structures**. Londres: Sage, 1998.
- BAUMAN, Zigmund. **Vida para o consumo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- BAZIN, Andre. **O cinema: ensaios**. São Paulo, Brasiliense, 1991.
- BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo. Obras escolhidas Vol. 3**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1989.
- _____. **Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história da cultura**. Obras escolhidas Vol. 1. 7ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.
- _____. **Passagens**. Belo Horizonte, São Paulo: Editora UFMG, Imprensa Oficial, 2008.
- BERNADET, Jean Claude. **O que é o cinema?** São Paulo: Brasiliense, 1980.
- BETTETINI, Maria. **Breve historia de la mentira. De Ulisses a Pinocho**. Madri, Ediciones Catedra, 2002.
- BLACK, Joel. **The reality effect: film culture and imperative graphic**. New York: Routledge, 2002.
- BOLTER, Jay David. GRUSIN, Richard. **Remediation**. Cambridge: MIT Press, 2007.
- BOURDIEU, Pierre. A ilusão biográfica. In: Ferreira, M. e Amado J. (orgs.). **Usos e abusos da história oral**. Porto Alegre, Fundação Getúlio Vargas, 1998.
- BRADATAN, Costica. "I was a stranger and they took me in". *Deus ludens* and the theology of hospitality in Lars Von Trier's *Dogville*. **Journal of european studies**. No. 39. pp 58-78. 2009. Disponível em: <http://jes.sagepub.com/content/39/1/58>. Consultado em 07-10-2010.
- BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia**. Nova York: Basic Books, 2001.
- CANDIDO, Antonio *et al.* **A personagem de ficção**. 11ª edição. Rio de Janeiro: Perspectiva, 2009.
- CARONE, Modesto. O realismo de Franz Kafka. In: **Novos Estudos**, Nº 80, 2008, pp. 196-204. Disponível em: http://novosestudos.uol.com.br/acervo/acervo_artigo.asp?idMateria=139. Consultado em 25-07-2010.
- CARROL, Noël. Ficção, não-ficção e cinema de asserção pressuposta: uma análise conceitual. In:

RAMOS, Fernando Pessoa, org. **Teoria contemporânea do cinema. Volume II.** São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2005.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade.** 2ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

_____. **Figures of the thinkable.** Translated from the French and edited anonymously as a public service. Electronic publication date: February 2005.

CASTLE, Terry. **The female thermometer. 18 th century culture and the invention of the uncanny.** Oxford: Oxford University Press, 1995.

CAVELL, Stanley. **The world viewed.** Boston: Harvard University Press, 1980.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema.** São Paulo, Scritta, 1995.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

CRARY, Jonathan. **Techniques of the observer.** Cambridge: 1992, MIT Press.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo. Comentários sobre a sociedade do espetáculo.** Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo. Cinema 2.** São Paulo: Brasiliense, 2007.

DOCTOROW, E.L. **Ragtime.** Rio de Janeiro: BestBolso, 2009.

DYER, Richard. **Pastiche.** Londres: Routledge, 2007.

EAGLETON, Terry. **As ilusões do pós-modernismo.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

_____. Pork Chops and Pineapples. In: **London Review of Books**, Vol, 25, Nº 20, 2003, pp 17-19.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. **Platão. As artimanhas do fingimento.** Rio de Janeiro, Relume-Dumará, 1999.

_____. Teatro e máscara no pensamento de Nietzsche. In: FEITOSA, C. e. BARRENECHEA. (Org.) **Assim falou Nietzsche II.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.

FIGUEIREDO, Vera Follain. **Encenação da realidade: fim ou apogeu da ficção?** Compós 2009. Disponível em http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1088.pdf. Consultado em 21-06-2009

_____. **Narrativas migrantes. Literatura, roteiro, cinema.** Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 7 Letras, 2010.

_____. **Realismo e ilusão: a cruzada contra o artifício.** Compós 2007. Disponível em http://www.compos.org.br/data/biblioteca_206.pdf. Consultado em 15-07-2010.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia.** Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

_____. **O mundo codificado.** São Paulo: Cosac Naif, 2007.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas.** São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FREUD, Sigmund. **Obras completas IX. Psicología de las masas y análisis del yo.** Buenos Aires: Santiago Rueda Editor, 1953.

GADAMER, Hans-George. Para Introdução. In: MOOSBURGER, Laura de Borba. **“A origem da obra de arte” de Martin Heidegger: Tradução, comentário, notas.** 2007, 158p. Dissertação (Mestrado

em filosofia) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

_____. **Verdade e método II. Complementos e índice**. Petrópolis: Nova Fronteira, 2002.

GOODMAN, Nelson. **Ways of worldmaking**. Indianapolis: Hackett, 1984.

GUNNING, Tom. To scan a ghost: The ontology of mediated vision. In: **Grey Room**, Winter 2007, No. 26, Pages 94-127.

HABERMAS, Jurgen. A técnica e a ciência enquanto “ideologia”. In: **BENJAMIN; Horkheimer; Adorno; Habermas**. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. 6ª edição. São Paulo: Loyola, 1996

HEIDEGGER, Martin. A origem da obra de arte. In: MOOSBURGER, Laura de Borba. “**A origem da obra de arte**” de Martin Heidegger: Tradução, comentário, notas. 2007, 158p. Dissertação (Mestrado em filosofia) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

_____. **Being and time**. Nova York: State University of New York Press, 1996.

_____. O que é isto – a filosofia? In: **Conferências e escritos filosóficos. Martin Heidegger**. 2ª edição. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

_____. Sobre a essência da verdade. In: **Conferências e escritos filosóficos. Martin Heidegger**. 2ª edição. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

_____. **Ensaio e conferências**. Petrópolis: Vozes, 2002.

_____. **Sobre o humanismo**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1991.

_____. **Off the beaten track**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

HUME, David. **A treatise of human nature**. Lawrence: Digireads.com, 2010.

HUTCHEON, Linda. **The politics of postmodernism**. 2ª edição. Nova York: Routledge, 2002.

_____. **Uma teoria da paródia**. Lisboa: Edições 70, 1985.

HUYSEN, Andreas. Adorno in reverse: From Hollywood to Richard Wagner. In: **New German Critique**, No. 29, The Origins of Mass Culture: The Case of Imperial Germany (1871-1918) (Spring - Summer, 1983), pp. 8-38. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/487786>. Consultado em 14-04-2010.

_____. Mapping the postmodernism. In: **New German Critique**, No. 33, Modernity and Postmodernity (Autumn, 1984), pp. 5-52. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/488352>. Consultado em 14-04-2010.

_____. Nostalgia for ruins. In: **Grey Room**, No. 23, 2006, pp. 6-25.

ISER, Wolfgang. Fictionalizing: The anthropological dimension of literary fiction. In: **New Literary History**, Vol. 21, No. 4, Papers from the Commonwealth Center for Literary and Cultural Change (Autumn, 1990), pp. 939-955.

_____. **O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1996.

_____. Os atos de fingir ou o que é fictício no texto ficcional. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da literatura em suas fontes**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002. 2v.

- JAGUARIBE, Beatriz. **O choque do real: estética, mídia e cultura**. São Paulo: Rocco, 2007.
- JAMESON, Fredric. **A virada cultural. Reflexões sobre o pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2006.
- _____. **Marcas do visível**. Rio de Janeiro: Graal, 1995.
- _____. **Modernidade singular: Uma proposta para a ontologia do presente**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2005.
- _____. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. 2ª edição. São Paulo: Ática, 2007.
- KANT, Immanuel. **Crítica da Razão Pura**. São Paulo: Nova Cultural, 2000.
- KRAUCAUER, Sigfried. **Theory of film. The redemption of reality**. New York: Oxford University Press, 1960.
- LIMA, Luiz Costa. **Mimesis: desafio do pensamento**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- LEJEUNE, Philippe. **O pacto autobiográfico y otros estudios**. Madri: Megazul-Endymion, 1994.
- LIPOVETSKI, Gilles. **A sociedade pós-moralista**. Barueri: Manole, 2005.
- LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla: 2004.
- LUCÁKS, Georg. **A teoria do romance**. São Paulo: Editora 34, Livraria Duas Cidades, 2000.
- _____. Narrar ou descrever. In: **Ensaio sobre literatura**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1965.
- LUHMANN, Niklas. **A realidade dos meios de comunicação**. São Paulo: Paulus, 2005.
- LUHMAN, Niklas. **Essays on self-reference**. New York: Columbia University Press, 1990
- LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 7ª edição. Rio de Janeiro: J. Olympio, 2002.
- MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.
- MAFESOLI, Michel. **O ritmo da vida**. São Paulo: Record, 2007.
- MARKUS, Gyorgy The commodity as phantasmagoria. In: **New German Critique**, nº 83. Special issue on Walter Benjamin (Spring-Summer, 2001), pp 3-42. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/827788>. Consultado em 10-06-2010.
- MARX, Karl. **Capital. Volume I. The process of production of capital**. Marx/Engels Internet Archive, 1995. Disponível em <http://www.marxists.org/archive/marx/works>. Consultado em 08-04-2009.
- MATOS, Olgária. **Discretas Esperanças. Reflexões filosóficas sobre o mundo contemporâneo**. São Paulo: Nova Alexandria, 2006.
- METZ, Christian. **O significativo imaginário. Psicanálise e cinema**. Lisboa: Livros Horizontes, 1980.
- MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário. Ensaio de antropologia**. Lisboa: Moraes, 1970.
- MOURA, Vítor. **The cinematic muthos**. Proceedings of the European Society for Aesthetics, vol. 2, 2010. Disponível em: <http://proceedings.euros.a.org/2/moura.pdf>. Consultado em 18-10-2010.

- NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **Além do bem e do mal: prelúdio a uma filosofia do futuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Sobre verdade y mentira em sentido extramoral**. 3ª edição. Madri: Editorial Tecnos, 1996.
- PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Editora Perspectiva, 2000.
- PLATÃO. **Diálogos I. Mênon, Banquete, Fedron**. 12ª edição. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.
- _____. **Dialógos II. Fédon, Sofista, Político**. 12ª edição. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.
- _____. **Diálogos III. A república**. Porto Alegre: Editora Globo, 1964.
- _____. **Íon e Hípias Menor**. Porto Alegre: LP&M, 2009.
- PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo herege**. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.
- _____. **Heretical empirism**. Washington, New Academia, 2005.
- PYPER, Hugh S. Rough justice: Lars von Trier's *Dogville* and *Manderlay* and the book fo Amos. **Political theology**. Julho, 2010.
- RICOUER, Paul. Life in quest of narrative. In: WOOD, David (org.). **On Paul Ricouer. Narrative and interpretation**. Londres: Routledge, 1991.
- _____. **Tempo e narrativa**. 3 tomos. Campinas: Papyrus, 1994.
- SARLO, Beatriz. **Tempo passado. Cultura da memória e guinada subjetiva**. São Paulo: Companhia das Letras, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.
- SARTRE, Jean-Paul. **O imaginário. Psicologia fenomenológica da imaginação**. São Paulo: Ática, 1996.
- SERELLE, Márcio. Sujeito e vida midiaticizada: considerações sobre a ficção de Nick Hornby. In: **Revista Famecos**, nº 38, 2009, pp 129-136. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/5311>
Consultado em 14-03-2010.
- _____. **Metatevê: A mediação como realidade apreensível**. Compós, 2008. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_328.pdf. Consultado em: 10-11-2009.
- _____. Uma outra república do entretenimento. In: **Rumores**, ed. 8, 2010. Disponível em: http://www3.usp.br/rumores/visu_art.asp?cod_atual=208. Consultado em 20-12-2010.
- SCØHLLHAMMER, Karl Erik. **À procura de um novo realismo. Teses sobre a realidade em texto e imagem hoje**. In: Literatura e Mídia. Rio de Janeiro/São Paulo: Editora PUC/RIO-Edições Loyola, 2002.
- _____. **Os novos realismos na arte e na cultura contemporâneas**. In: Comunicação, representação e práticas sociais. Rio de Janeiro: Idéias e Letras, 2005.
- SELIGMANN-SILVA, Márcio. **O local da diferença**. Editora 34: São Paulo, 2005.
- SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: SIMMEL, Georg *et al.* **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.
- SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho. Uma teoria da comunicação linear e em rede**.

Petrópolis: Vozes, 2002.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SOUZA, Eveline Guioto. **Dogville, filme e crítica**. 2007, 163p. Dissertação (Mestrado em letras) – Universidade de São Paulo, São Paulo.

TARANTINO, Quentin. **Quentin Tarantino: interviews**. Editor: Gerald Peary. Jackson: University Press of Mississippi, 2008.

VATTIMO, Giani. **A sociedade transparente**. Lisboa: Relógio d'água, 1992.

_____. **Introdução a Heidegger**. Lisboa: Instituto Piaget, 1996.

_____. **O fim da modernidade. Nihilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

VEIGA, Roberta. **A propósito do dispositivo cinematográfico como escritura forte: uma análise do jogo de Lars Von Trier em Dogville**. Compós 2006. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_496.pdf. Consultado em 10-10-2010.

WILDE, Oscar. **A decadência da mentira e outros ensaios**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Imago, 1992

_____. **O retrato de Dorian Grey**. São Paulo: Nova Cultural, 1994.

WISNIK, José Miguel. **Veneno remédio. O futebol e o Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico. Opacidade e transparência**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

ŽIŽEK, Slavoj. **Bem vindo ao deserto do real!** São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.

_____. **¡Goza tú sintoma! Jacques Lacan dentro y fuera de Hollywood**. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1994.

_____. **Lacrimae Rerum**. Lisboa: Antígona, 2008.

FILMES CITADOS

8 ½ – Federico Fellini, 1963.

Adaptação (Adaptation) – Spike Jonze, 2002.

A conquista da honra (Flags of our fathers) – Clint Eastwood, 2006.

A humanidade (La humanidad) – Bruno Dumont, 1999.

Além da linha vermelha (The thin red line) – Terrence Malick, 1998.

Amarelo Manga – Cláudio Assis, 2003.

Amnésia (Memento) – Christopher Nolan, 1998.

A última sedução (The last seduction) – John Dahl, 1994.

Baixio das bestas – Cláudio Assis, 2007.

Bastardos Inglórios (Inglorious Basterds) – Quentin Tarantino, 2009.

Blow up – Michelangelo Antonioni, 1966.

Brilho eterno de uma mente sem lembranças (Eternal sunshine of the spotless mind) – Michel Gondry, 2004.

Cabra marcado para morrer – Eduardo Coutinho, 1984.

Carandiru – Hector Babenco, 2002.

Cartas de Iwo Jima (Letters from Iwo Jima) – Clint Eastwood, 2006.

Cidade de Deus – Fernando Meirelles, 2002.

Cidadão Kane (Citizen Kane) – Orson Welles, 1939.

Cloverfield – Matt Reeves, 2008.

Dogville – Lars Von Trier, 2003.

Elefante (Elephant) – Gus Van Sant, 2003.

Estrada perdida (Lost highway) – David Lynch, 1997.

Feliz Natal – Selton Mello, 2008.

Garapa – José Padilha, 2008.

Guerra ao terror (The hurt locker) – Kathryn Bigelow, 2009.

Homem urso (Grizzly man) – Werner Herzog, 2005.

Instinto selvagem (Basic instict) – Paul Verhoeven, 1992.

Irreversível (Irreversible) – Gaspar Noé, 2002.

Kill Bill – parte 1 – Quentin Tarantino, 2003.

Kill Bill – parte 2 – Quentin Tarantino, 2004.

Jurassic park – Steven Spielberg, 1993.

Last days – Gus Van Sant, 2005.

Ladrões de Bicicleta (Ladri di bicicletti) – Vittorio De Sica, 1948.

Loucuras de Verão (American Graffiti) – George Lucas, 1973.

Manderlay – Lars von Trier, 2005.

Maria Antonieta (Marie Antoniette) – Sofia Coppola, 2006.

Milagre em Sta. Ana (Miracle at St. Anna) – Spike Lee, 2008.

Munique (Munich) – Steven Spielberg, 2005.
Nosferatu – Frederick Murnau, 1922.
O Álamo (The Alamo) – John Wayne, 1960.
O grande ditador (The great dictator) – Charles Chaplin, 1940.
O resgate do soldado Ryan (Saving private Ryan) – Steven Spielberg, 1998.
Paranoid Park – Gus Van Sant, 2007.
Profissão: Repórter (Passengers) – Michelangelo Antonioni, 1975.
Quel maledetto treno blindato – Enzo Castellari, 1978.
Roma: cidade aberta (Roma: città aperta) – Roberto Rossellini, 1945.
Rocco e seus irmãos (Rocco i suoi fratelli) – Luchino Visconti, 1960.
Rolling Thunder – John Flynn, 1977.
Santiago – João Moreira Salles, 2007.
Ser e Ter (Être et avoir)– Nicholas Philibert, 2002.
Shoah – Claude Lanzmann, 1985.
Show de Truman (Truman Show) – Peter Weir, 1998.
Tarantino's Mind – 300m, 2008.
Tokyo ga – Wim Wenders, 1985.
Tropa de elite – José Padilha, 2007.
Tubarão (Jaws) – Steven Spielberg, 1977.
Uma história real (A straight story) – David Lynch, 1999.
Zelig – Woody Allen, 1983.