

André Piazero Zacchi

O BONECO DE ALBERTO CAVALCANTI

Dissertação de Mestrado submetida
ao Programa de Pós-graduação em
Literatura da Universidade Federal
de Santa Catarina para a obtenção
do Grau de Mestre em Literatura.
Orientador: Prof. Dr. Raúl Antelo.

Florianópolis
2013

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Zacchi, André Piazero

O boneco de Alberto Cavalcanti / André Piazero Zacchi ;
orientador, Raúl Antelo - Florianópolis, SC, 2013.
204 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-
Graduação em Literatura.

Inclui referências

1. Literatura. 2. Alberto Cavalcanti. 3. Cinema. 4.
Montagem. 5. Boneco. I. Antelo, Raúl. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em
Literatura. III. Título.

RESUMO

Em 1945, no filme *Dead of night*, Alberto Cavalcanti propõe o conceito de boneco. O boneco estabelece uma relação polar com seu mestre, ventríloquo, na qual ocorre uma gradual inversão de papéis. O conceito, proposto em imagens, é um paradigma a ser justaposto aos demais filmes do cineasta balizando a busca de uma poética. Um filme é uma articulação de partes, de movimentos que caracterizam uma montagem, que fazem uma ideia ganhar vida. Nas montagens de Cavalcanti predomina uma *imagem-percepção* que transita entre dois polos: a percepção num estado líquido, de um universo de imagens que interagem em todas as suas partes e em todas as suas faces, e um estado sólido da percepção, em que as imagens orbitam em torno de uma imagem especial, aglutinadora, de um centro de indeterminação.

Palavras-chave: Cavalcanti. Boneco. Montagem. Percepção.

ABSTRACT

In 1945, in the film *Dead of night*, Alberto Cavalcanti proposes the concept of the puppet (dummy). The puppet establishes a polar relationship with its master, the ventriloquist, in which a gradual inversion of roles takes place. The concept, proposed in images, is a paradigm to be juxtaposed with the filmmaker's other films, beaconing the search for his poetic. One film is an articulation of its parts, movements that characterise the montage, which make an idea come to life. In Cavalcanti's montage, predominates an *image-perception* that transits between two poles: the perception in the liquid form, in an universe of images that interact in all its parts and in all its facets, and the perception in the solid form, in which the images orbit around one special agglutinating image, a center of indetermination.

Key words: Cavalcanti. Puppet. Montage. Perception.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Policial enquadrado ao fundo _____	37
Figura 2 – Policial conduz Frère _____	37
Figura 3 – Frère tapa a boca de Hugo _____	39
Figura 4 – A mordida do boneco _____	39
Figura 5 – Boneco entre os ventríloquos _____	40
Figura 6 – Frère no centro _____	40
Figura 7 – Autômato jogador de xadrez _____	46
Figura 8 – Autômato jogador de xadrez _____	46
Figura 9 – <i>Les Deux Pantalons</i> (1616) _____	71
Figura 10 – <i>Balli di Sfessania</i> (1622) _____	71
Figura 11 – <i>Coalface</i> _____	81
Figura 12 – <i>O canto do mar</i> : último plano _____	103
Figura 13 – <i>Rien que les heures</i> : Boneca _____	106
Figura 14 – <i>Rien que les heures</i> : Boneca _____	107
Figura 15 – <i>Rien que les heures</i> : título entre barras de ferro _____	111
Figura 16 – <i>Rien que les heures</i> : mapa de Paris _____	111
Figura 17 – <i>Coalface</i> : mapa _____	115
Figura 18 – <i>Coalface</i> : mapa _____	115
Figura 19 – <i>We live in two worlds</i> _____	117
Figura 20 – <i>We live in two worlds</i> _____	118
Figura 21 – <i>We live in two worlds</i> : dança _____	118
Figura 22 – <i>O canto do mar</i> : mapa _____	119
Figura 23 – <i>O canto do mar</i> : chão _____	120
Figura 24 – <i>Rien que les heures</i> _____	121
Figura 25 – <i>Rien que les heures</i> _____	122
Figura 26 – Assinaturas de pintores famosos _____	123
Figura 27 – Olhos se proliferam na tela _____	123
Figura 28 – Escoamento de uma chuva noturna ou fluxo dos esgotos a céu aberto _____	124
Figura 29 – Flores _____	125
Figura 30 – Lixo _____	125
Figura 31 – Verduras _____	126
Figura 32 – Casa simples _____	127
Figura 33 – Violino sem cordas _____	127
Figura 34 – Relógio _____	128
Figura 35 – Boi _____	129
Figura 36 – Sobreposição _____	131
Figura 37 – Narcy, Clem e a femme fatale _____	145

Figura 38 – Jogo de forças _____	151
Figura 39 – <i>Dead of night</i> : paredes da mansão _____	152
Figura 40 – <i>Dead of night</i> : linhas do encosto da cadeira _____	152
Figura 41 – <i>Dead of night</i> : sombras das grades da prisão _____	153
Figura 42 – <i>Dead of night</i> : sombras das grades do hospital _____	153
Figura 43 – <i>Dead of night</i> : sombras das grades do hospital _____	154
Figura 44 – <i>Night mail</i> : trilhos _____	155
Figura 45 – <i>Night mail</i> : fios _____	155
Figura 46 – <i>Night mail</i> _____	156
Figura 47 – <i>We live in two worlds</i> : fronteiras _____	159
Figura 48 – <i>We live in two worlds</i> : linhas de telecomunicações e estradas _____	160
Figura 49 – Transporte de feixes _____	161
Figura 50 – Linha telefônica _____	161
Figura 51 – <i>We live in two worlds</i> : linhas _____	162
Figura 52 – <i>We live in two worlds</i> : linhas _____	163
Figura 53 – <i>We live in two worlds</i> : linhas _____	163
Figura 54 – <i>We live in two worlds</i> : linhas _____	164
Figura 55 – <i>We live in two worlds</i> : linhas _____	164
Figura 56 – <i>We live in two worlds</i> : linhas _____	165
Figura 57 – Coro na cozinha _____	167
Figura 58 – Puntila na mesa de bilhar _____	169
Figura 59 – As coroas de noivado no lago seco _____	173
Figura 60 – Puntila solitário _____	175
Figura 61 – Puntila e Matti no mercado de escravos _____	184
Figura 62 – Gravura de Alberto Cavalcanti (1923) _____	187

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 O BONECO	19
2.1 O BONECO E O VENTRÍLOQUO	19
2.2 A VITÓRIA AUTOMÁTICA	41
2.3 MONTAGEM E MOVIMENTO	53
2.4 BONECO E MONTAGEM	64
3 PERCEÇÃO LÍQUIDA	85
3.1 POLARIDADES	85
3.2 TRAGÉDIA E MONTAGEM	87
3.3 LÍQUIDO E SÓLIDO	93
3.4 DOCUMENTÁRIO E DRAMA	105
3.5 O MAPA E O PALCO	110
3.6 PARIS MONUMENTAL VERSUS PARIS SUBURBANA	121
3.7 LÍQUIDO E GASOSO	132
4 PERCEÇÃO SÓLIDA	141
4.1 DO LÍQUIDO AO SÓLIDO	141
4.2 FRONTEIRA E SOLEIRA	151
4.3 PUNTILA E MATTI	166
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	187
REFERÊNCIAS	193

1 INTRODUÇÃO

Alberto Cavalcanti é um nome que assombra o cinema há 90 anos. Em torno desse nome, 118 filmes assinados, outros tantos sem os créditos, textos sobre cinema e artes, entrevistas e, principalmente, uma vida que se faz texto – biografia, riquíssima, recheada de eventos, personagens, imagens. Por conta dessa vastidão de textos a orbitarem em torno do nome, é sempre difícil uma aproximação, ou ela é sempre ofensivamente parcial. Há uma recusa em se falar de Cavalcanti ou comumente se atribui ao nome um dos epítetos facilitadores que recebera durante sua vida: modernista, surrealista, cineasta comercial, diretor de confiança dos estúdios, pioneiro do som, documentarista, esteta, responsável pelo fracasso da Vera Cruz, grande nome do cinema brasileiro. Como se aproximar de Alberto Cavalcanti? Como pensar sua poética com filmes tão diferentes entre si? Como se afastar do biografismo?

A sedução que exerce uma vida que desde o começo dos anos 20 esteve intimamente ligada ao cinema acaba por conduzir a maioria dos estudos sobre o cineasta e seus filmes. É tentador relacionar a discussão com John Grierson sobre o uso do termo “documentário” com os filmes de montagem declarada e dramatização do real; usar sua aproximação dos estúdios Paramount no início dos anos 30 para afastá-lo da poética surrealista; creditar à sua larga experiência em estúdios bem organizados e com técnicos de várias nacionalidades as decisões que pudessem ter conduzido ao fracasso a Companhia Cinematográfica Vera Cruz. São todas abordagens possíveis e muito plausíveis, parece que se constroem sozinhas, mas são quase sempre simplificadoras e um tanto desabonadoras do nome de Alberto Cavalcanti. É como se houvesse uma necessidade premente de reduzir, de facilitar a abordagem, de delimitar uma zona de segurança ao falar do diretor brasileiro.

Esse nome é também um problema para os estudos de cinema. Poucos são os trabalhos dedicados aos seus filmes ou a um período de sua produção. Acaba sendo conhecido da maioria dos pesquisadores através do ensaio de Glauber Rocha, publicado em 1962, no qual lhe é atribuída uma parcela da culpa pelo

fracasso da Companhia, principalmente por não entender como deveria ser um cinema brasileiro, por contratar técnicos estrangeiros e tentar fazer no Brasil um cinema que não era daqui. Segue-se o silêncio, com esporádicas exceções, até que, em 1995, Lorenzo Pellizzari e Cláudio M. Valentinetti publicam um volume sob os auspícios do Instituto Lina Bo e P.M. Bardi, no qual dedicam estudos de sua própria autoria, publicam textos de Alberto Cavalcanti, sua biografia encerrada em 1953 e escrita por Hermilo Borba Filho, os ensaios de Glauber Rocha e de Elizabeth Sussex, muitas fotos e a filmografia mais completa do cineasta. É inquietante dizer que esse volume é o grande acervo de base da pesquisa que segue, já que ele tem uma abordagem eminentemente biográfica, da qual tentei guardar certa distância, mas é inegável que voltei ao livro inúmeras vezes e quando me via numa nebulosa teoria, a imagem de sua capa retornava a me assombrar e a pedir que o trouxesse novamente à vida. É sem dúvida uma valiosa ferramenta para os estudiosos e interessados na vida e na obra de Cavalcanti e mais, para além da sua grande utilidade, os estudos dos autores, que abrem o volume, adotam um tom lírico, afetivo e refinado, afinado com o gosto do cineasta.

O resultado da pesquisa que aqui apresento não deixa a biografia de lado, mas tenta se concentrar nos filmes, na sua análise e no encontro de uma possível poética do diretor. Busco encontrar um paradigma capaz de ser justaposto aos seus filmes; produzir leituras que sejam válidas e ao mesmo tempo multiplicadoras da potência das imagens de Cavalcanti. A minha primeira recusa, então, é apelar ao estritamente biográfico. A segunda recusa é catalogar os filmes de Cavalcanti segundo os temas de que se aproxima, como são tentados a fazer muitos outros pesquisadores.

Ian Aitken é um estudioso inglês, hoje professor do departamento de cinema da Universidade Batista de Hong Kong, que publicou diversos estudos sobre Cavalcanti, sobre documentário em geral e sobre o movimento documentarista inglês¹. Na recentemente publicada enciclopédia do filme

¹Alberto Cavalcanti: Realism, Surrealism and National Cinemas. Trowbridge, Wiltshire, Flicks Books, 2000; Film and reform: John Grierson and the Documentary Film Movement. London, Routledge, 1992;

documentário, ele divide os filmes de Cavalcanti em três categorias, mais temáticas que biográficas:

Cavalcanti's most important films can be divided into three groups. First are those that attempt to subvert dominant mores or positions. This group includes the avant-garde *Rien que les heures*, and, in England, the films *Pett and Pott*, *Went the Day Well?*, and *Dead of Night*. However, although these films are important, they do not fully represent Cavalcanti's core filmmaking concerns. The second major group of films consists of a transitional films such as *Champagne Charlie*, *They Made Me a Fugitive*, and *One-Eyed Simon*. Although these films also critique dominant mores, they are also more positive in approach to their subjects. This shift from critique for a more affirmative approach, for example, differentiates a film such as *Champagne Charlie* from one like *Went the Day Well?* Finally, there are those films that come closest to realizing and embodying Cavalcanti's core aspirations for his own filmmaking. These include *En Rade*, *For Them That Trespass* and *O Canto do Mar*. These films are made within the French poetic realist tradition (AITKEN, 2013, p. 148-149).

Filmes que buscam subverter posições ou costumes dominantes, filmes de transição nos quais, apesar da crítica aos costumes, há uma abordagem mais positiva dos temas e os filmes mais próximos do núcleo das aspirações do diretor, um realismo poético francês. Essas três categorias em que o pesquisador divide os filmes estão focadas, a meu ver, excessivamente no discurso ideológico que ele conseguiu identificar, ou seja, dependem da capacidade de ler enunciados que busquem subverter em maior ou menor medida os costumes dominantes. E o que Cavalcanti faz, e

que tentarei expor no texto que segue, é a manutenção de dois polos em combate e atividade constante, sem necessariamente a assunção de um dos lados, ou seja, sem garantir um enunciado unívoco que sustente uma opção moral. Nisso Cavalcanti se aproxima de uma concepção da arte que encontra em Nietzsche a sua fundamentação. É a convivência de dois polos, de dois deuses, Apolo e Dionísio, em tensão constante, indecidível, sem possibilidade de síntese que ponha termo na disputa e aniquile um dos contendores.

O primeiro capítulo parte de uma imagem de Alberto Cavalcanti, a do boneco do ventríloquo em *Dead of night* (1945), para colocar o diretor como o construtor de bonecos, em virtude da sua vocação para a montagem e da defesa das potencialidades do procedimento. Há também no boneco uma tendência a ganhar vida autônoma, a tornar-se senhor de suas vontades, a mover-se sozinho, como um autômato. Por isso, o primeiro capítulo dedica uma atenção especial ao autômato jogador de xadrez de Maelzel, descrito por Edgar Allan Poe, que comprovou, mediante atenta observação, que não se tratava de um autômato, mas de um boneco controlado por alguém em seu interior. Walter Benjamin usa o conto de Poe para articular suas *Teses sobre o conceito de História*, mostrando essa relação movediça de uso e submissão entre o boneco e seu titereiro. As teses de Freud sobre o “inquietante”, o “unheimlich”, trazem à tona a boneca Olympia de Hoffmann e o retorno dos medos infantis que rondam essa figura que é o boneco. A reflexão de Kleist sobre o Teatro de Marionetes evidencia o fantasma que assombra cada ação humana, porque dependente do conhecimento. O homem ficara entre o boneco e deus: sendo impossível ser deus e conhecer tudo, a saída se daria pela marionete, pelo boneco que não conhece nada, que dança graciosamente conforme os comandos do titereiro. Os bonecos tecem a poética da montagem em Cavalcanti: montagem que privilegia a construção trágica de polos, de polaridades que não se resolvem, que permanecem em tensão, que afirmam um valor mas que trazem consigo um contravalor presente e ativo.

Por conta dessas polaridades é possível também dividir os filmes de Cavalcanti em duas tendências, dois polos. Um deles dá a ver uma percepção líquida, de tendência objetivante, uma

percepção que põe em cena os objetos livres para interagirem entre si, como imagens num meio líquido. O outro polo, de tendência subjetivante, é correlato de uma percepção sólida, dos objetos agindo em torno de uma imagem especial, aglutinadora, um sujeito ou personagem.

O segundo capítulo é destinado a desenhar a percepção líquida, com a ajuda do pensamento de Gilles Deleuze sobre cinema e dos filmes de Cavalcanti que trabalham com esse tipo de percepção, em especial *Rien que les heures* (1926), que monta imagens da vida do subúrbio, das ruas vazias, das tarefas executadas por tipos urbanos anônimos que têm em comum a convivência na cidade de Paris e as horas, que tudo carregam consigo. O filme se inicia com um plano de Paris, expediente que Cavalcanti repete – o de começar filmes com mapas – em diversas outras ocasiões. Que tipo de texto é um mapa? Que consequências estratégicas sua utilização provoca no discurso? Também faz parte desse segundo capítulo a tentativa de delinear uma concepção da arte que é muito próxima a Cavalcanti, que está presente em seus filmes e é muito cara a Nietzsche. É na conjugação agônica de polos em combate, sem termo nem síntese, pela vontade de poder alimentada pela arte e pela recursividade do eterno retorno que se torna possível tal concepção. Ela encontra nas imagens de Cavalcanti um meio apto a viver e se transformar.

O terceiro capítulo está destinado aos filmes de tendência subjetivante, que dão a ver uma percepção sólida, que inserem no universo das imagens em livre interação uma imagem especial, que faz aquelas imagens encurvarem-se ao seu redor, serem-lhe úteis. Trata-se de um centro de indeterminação, uma imagem especial capaz de seleção, de afetos e que responde ao universo de maneira atrasada. Essa imagem é um sujeito e, no filme, diz respeito ao personagem, àquele que percebe o universo, que se afeta e age sobre o mundo que o cerca. Quanto mais um personagem é capaz de usar o universo de objetos a sua disposição e criar com isso uma nova situação, mais se vê uma percepção sólida, aquela destinada a estabelecer um circuito sensorio-motor. Por sua vez, se o personagem é levado por um fluxo maior que aquele que consegue mobilizar com suas ações, mais o filme tende para uma percepção líquida, na qual as ações são uma

multiplicidade de reações, sendo o personagem apenas mais uma das imagens em interação universal. A conduzir o pensamento sobre a percepção sólida destaco os filmes *Dead of night* (1945) e *Herr Puntilla und Sein Knecht Matti* (1956).

Cavalcanti é um cineasta da percepção líquida, mas não deixa esquecer que o outro polo está sempre presente, apenas está quantitativamente menor, com menor força. Além disso, há uma polaridade interior a cada filme: muitas vezes são polos narrativos, outras são polos discursivos ideológicos, e outras vezes imagéticos. Por conta disso, os títulos de cada seção deste trabalho estão, na maioria das vezes, construídos a partir de dois termos separados pela conjunção “e”. A conjunção é, inicialmente, aditiva. Mas ao construir a adição, evidencia-se a separação e o contato: boneco e ventríloquo, por exemplo, são duas coisas diferentes que estarão em relação no capítulo. Com documentário e drama, ocorre o mesmo. Entretanto o uso do “e” deixa latente sua transformação em verbo, pela simples aposição do acento. O elemento de ligação e contato ganha uma força ativa. Se fizermos o exercício de pensar que boneco é ventríloquo, que documentário é drama, líquido é sólido, mapa é palco, as polaridades mantêm o antagonismo, mas um polo se mostra presente, assombrosamente, no seu opositor.

O objetivo do trabalho é, nesses três capítulos e no embate direto com os filmes, articular uma poética para Alberto Cavalcanti, diferente, ao mesmo tempo, daquela estabelecida por Ian Aitken e daquela que busca encontrar na biografia explicações para suas escolhas fílmicas. A poética do diretor passa necessariamente pela montagem, pelo problema que a montagem lhe coloca: como articular os planos de modo a dar a ver uma ideia. E a resposta é, inicialmente, a própria montagem como instrumento para construir uma realidade. Mas esse problema ganha outros contornos quando é possível também ver em Cavalcanti um tipo de imagem que, proporcionalmente, domina a montagem. Trata-se de uma percepção líquida, fluida, bastante recorrente em seus filmes. Há sim, como será abordado no quarto capítulo, uma percepção sólida, da construção de sujeitos, de personagens, mas que traz consigo um reenvio à percepção líquida, uma movimentação do centro que desfaz as perenidades e aposta na impermanência das coisas.

2 O BONECO

2.1 O BONECO E O VENTRÍLOQUO

O arquiteto Craig acorda assustado, sem ar, estrangulando o próprio pescoço enquanto o telefone toca sem parar. Já recobrado, com a ajuda da esposa, atende ao telefone o Sr. Foley, um homem rico que quer reformar sua casa na fazenda e lhe encomenda uma visita. A esposa de Craig prefere ficar na cidade e o arquiteto segue sozinho para um fim de semana no campo. Chegando ao seu destino, olha com atenção a casa ao longe, o que parece ser uma rotina profissional, mas seu olhar fixo seguido de um movimento de cabeça mostram que ele teve uma lembrança ou que algum pensamento o surpreendeu. Logo é recebido efusivamente pelo proprietário que o conduz ao interior da residência. Surpreendentemente, o arquiteto tem a nítida impressão de já ter estado ali: sabe onde pendurar o casaco, parece conhecer as pessoas da sala, sabe dos fatos banais que acontecerão a seguir e os antecipa aos demais convidados. Craig diz que tudo ali faz parte de um sonho recorrente, que termina em tragédia.

Cada um dos presentes passa a oferecer uma interpretação ao que se passa com o arquiteto, em especial um médico psiquiatra, Dr. Van Straaten, que tenta encontrar para cada situação uma explicação científica. O grupo se divide entre os que preferem o que é inexplicável e aqueles que ficam satisfeitos com as soluções do médico. A situação vivida por Craig e o desacordo de opiniões motivam-nos a contar uma situação vivida, julgada de início inexplicável, sobrenatural, e mostrada pelo filme como um episódio, um flashback. Após cada episódio, a narração volta para a casa de campo e é dada a última palavra ao psiquiatra, que articula seus conhecimentos com os fatos narrados, encontrando uma justificativa cética, nem sempre convincente, para os fenômenos aparentemente sobrenaturais.

Na solidão da noite é o título em língua portuguesa de *Dead of night*, filme de 1945 produzido nos Estúdios Ealing, na Inglaterra. A produção é supervisionada pelo diretor brasileiro Alberto Cavalcanti, que dirigiu dois dos cinco episódios: *A Christmas story* e *The ventriloquist's dummy*. Dirigiu também um

terceiro, *The Hearse Driver*, filmado inicialmente por Basil Dearden, mas que teve de ser refeito.²

No episódio do boneco do ventríloquo (*The ventriloquist's dummy*), quem narra o caso aparentemente sobrenatural vivido é o próprio psiquiatra que, a pedido do advogado de defesa, procura ajudar um paciente na prisão, um famoso ventríloquo preso por tentativa de homicídio. Entretanto, o artista se recusou a falar com o médico, exigindo ser reaproximado de seu boneco. O psiquiatra, sem outros meios de conhecer os fatos, decide ler o inquérito policial, no qual há um longo relato da vítima, um outro ventríloquo chamado Sylvester Kee.

Maxwell Frère não consegue terminar seus espetáculos. Hugo, seu boneco, parece ter vontade própria, discute com seu mestre em público, recusa-se a prosseguir em algum número ensaiado, fala impérios para o público e para o mestre. Tudo parece inicialmente planejado pelo artista, como se quisesse tornar seu show mais verossímil e atrativo. Numa eventual noite de espetáculos há, na platéia, outro ventríloquo renomado, Sylvester Kee. Hugo, ao contracenar com o público, descobre Kee e o convida para serem parceiros, para trabalharem juntos. Frère repreende-o, dando um tapa no rosto do boneco que prontamente decide se vingar, convidando Kee para visitá-los no camarim. O ventríloquo visitante, conhecedor das técnicas, entra no pequeno espaço elogiando Frère pelo talento em conduzir Hugo e por projetar a voz de maneira incrível. Quem lhe responde não é o artista, que não vemos porque está no banheiro, mas o boneco. Quando Frère sai do banheiro, enciumado, expulsa Kee do camarim. Algum tempo depois, reencontram-se num bar de hotel.

² “Todos os rapazes que co-dirigiram estiveram na minha escola, com exceção de Basil Dearden. Em seu episódio ele se enganou no *timing* de toda a sequência em que um pêndulo pára e que se faz dia em plena noite e que um homem se levanta e vai até a janela. Ele se enganou. Mick, que estava muito impaciente para ver o filme acabado, virou-se pra mim e disse: ‘Cav, só há uma solução: é preciso que você mesmo faça um *retake* de tudo isso.’ Basil não ficou muito contente... Mas toda essa sequência foi filmada por mim.” Entrevista concedida em Nova Iorque a Fabiano Canosa publicada em PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 295, grifado pelos autores.

Kee evita uma briga de Frère, nitidamente embriagado, com outros hóspedes, levando-o com seu boneco para o quarto, colocando-o na cama, “acomodando” Hugo sobre o cobertor de Frère e retirando-se para o seu aposento. No meio da noite acorda com batidas insistentes na porta: Frère acusa-o de roubar Hugo, entra no quarto empurrando Kee, vasculha o aposento e encontra o boneco sob algumas cobertas. Transtornado, atira em Kee e acertalhe o ombro. É preso por tentativa de homicídio.

O médico psiquiatra, após ler o depoimento de Kee, quer encontrar respostas para a atitude do ventríloquo e decide seguir a sugestão do próprio Frère: aproximar marionete e manipulador. Diante dos impropérios e da humilhação impostos por Hugo ao ventríloquo na cela, em especial o fato de Frère estar preso e Hugo aparentemente livre para seguir carreira com Kee, ele destrói seu pequeno boneco, sufocando-o com um travesseiro e quebrando sua cabeça de gesso. Quando, numa última tentativa de recobrar a saúde mental de Frère, Dr. Van Straaten convida Kee para uma visita a Frère (acamado e catatônico após destruir seu boneco), o paciente reage, com a voz de Hugo, dizendo: “*hello Sylvester, I’ve been waiting for you*”³.

De volta à sala da casa de fazenda dos Foley, vê-se que a narração do episódio pelo psiquiatra afeta de tal forma o arquiteto Craig, que lhe pede uma consulta a sós. Os óculos do médico se quebram, um acontecimento aparentemente banal, mas que dispara em Craig o impulso irresistível de matá-lo, estrangulando-o. Neste momento, cenas de todos os episódios se misturam, numa montagem rápida, como se Craig, delirante, enquanto sufoca o médico, tivesse participado de cada situação sobrenatural. Na última cena do delírio, Craig está sozinho, numa cela da prisão, acompanhado apenas do boneco Hugo. Este lhe vira a cabeça, sorri, levanta-se sem qualquer manipulação, e o estrangula. Craig acorda, assustado, sem ar, com as próprias mãos em torno do pescoço, o telefone tocando. Um desconhecido (Sr. Foley) convida-o para um fim de semana de negócios no campo. Os créditos sobem sobre as imagens de Craig⁴ chegando à casa da

³ “olá Sylvester, estava mesmo esperando você...”.

⁴ Ainda que Cavalcanti não tenha declarado em nenhum dos textos pesquisados, o nome do protagonista parece uma referência a Edward

fazenda, sugerindo a recorrência do sonho e a repetição daqueles fatos assustadores.

Em 1945, ano de lançamento do filme, Alberto Cavalcanti já tinha 48 anos e pelo menos 20 dedicados ao cinema. Com um currículo invejável, já havia passado pela vanguarda francesa dos anos 20 e participado ativamente das discussões sobre a introdução do som no cinema, aplicando suas ideias e teorizando sobre o uso dessa então nova ferramenta. Mudando-se para a Inglaterra em 1934, fez parte da *G.P.O. Film Unit*, o setor de filmes do correio inglês, cuidando da produção, filmagem, sonorização e montagem de centenas de filmes documentários. Só depois de 7 anos iria para os Estúdios *Ealing*, onde filmaria *Dead of night*. Apesar de toda a filmografia antecedente, é esse episódio do ventríloquo que estabelece uma chave de leitura, um paradigma produtivo, que dá a ver, nos filmes do cineasta, um jogo de forças entre a imobilidade e o movimento. Trata-se do boneco.

O conceito de boneco, proposto em imagens por Alberto Cavalcanti em *Dead of night*, e a determinação desse conceito no boneco Hugo, colocam em cena a montagem como o princípio maior do seu cinema e o estabelecimento de polaridades como estratégia dramática reiteradamente utilizada. O boneco é uma alegoria conceitual produtiva que encontra uma superfície de contato muito ampla com os filmes de Cavalcanti, anteriores e posteriores cronologicamente, possibilitando as leituras que empreendo aqui. Que esse conceito seja capaz de construir dois polos ou duas tendências nos filmes do diretor: um cinema das

Gordon Craig, ator, encenador e cenógrafo inglês, figura importante para o teatro do século XX, nascido em 1872 e falecido em 1966, e ligado ao simbolismo no teatro. “Craig sonha com um espetáculo fundado na dança e na música, no jogo das linhas, luzes e cores, com uma arte total onde tudo seria símbolo (a influência de Ruskin e de Wagner vem alimentar esse sonho). Se Craig desconfia do ator é justamente porque, prisioneiro das suas emoções, ele introduz o risco do caos, do acidental e ameaça a pureza do teatro. Imagina então um teatro, se não completamente livre do ator, pelo menos onde o ator teria conquistado as qualidades da marioneta: desnaturalizado, libertado da psicologia, não buscaria mais encarnar ou viver, mas representar, exprimir, simbolizar (BORIE; ROUGEMONT; SCHERER, 2004, p. 386).

coisas, dos objetos, que nesse sentido seria objetivante; e um cinema dos personagens, ou da personificação, da inserção de um centro em torno do qual as coisas passam a orbitar, nesse sentido um cinema da construção de subjetividades. Dois filmes articularão essas características: de um lado, *Rien que les heures*, o paradigma objetivo; e de outro, *Dead of night*, o paradigma subjetivante. A terminologia a ser utilizada deve muito à classificação das imagens-cinema, propostas por Gilles Deleuze em seus cursos ministrados na Universidade de Vincennes, entre os anos de 1981 e 1984, e que será apresentada oportunamente. É preciso, de partida, afirmar que os polos construídos nesta pesquisa são conceituais e aditivos: cada um deles contém o outro e não se pretende uma síntese final, apaziguadora. Sua polaridade é decorrente do jogo de forças estabelecido pelas imagens em cada filme. São, antes de tudo, um espaço conceitual por onde pode passar a poética de Cavalcanti. E sua poética, antecipando, transita entre os dois polos propostos, objetivo e subjetivo e, retornando, redobra-se sobre eles, pois, independentemente da força dominante em cada filme, se objetiva ou subjetiva, seus filmes estabelecem além dessas outras polaridades – narrativas, discursivas, imagéticas.

O encadeamento narrativo do episódio *The ventriloquist's dummy* estabelece as linhas que conformam o conceito operativo de boneco que tento estabelecer. O espetáculo do ventríloquo parece correr normalmente. Sua técnica é tão apurada que temos a impressão de que o boneco tem vida própria. Além da voz projetada, dos movimentos da boca e da cabeça, suas opiniões muito marcadas e as brincadeiras com os espectadores criam uma espécie de “personalidade” que ajuda a separar o ventríloquo de seu boneco. É a ilusão convencional desse tipo de número: fazer a plateia acreditar que o boneco tem vida própria, independente do ventríloquo que o manipula. Sylvester acomoda-se para assistir ao show enquanto Hugo convida Frère: “vamos ali falar com aquele com cara de estúpido (*dumm looking Guy*)”, e Frère responde: “Ele não é mais estúpido (*dumm*) do que eu”. Ocorre que *dumm* é tanto o adjetivo que pode ser traduzido por *estúpido*, *tolo*, quanto também o substantivo *boneco*. Sylvester Kee é também ventríloquo e, ao dar uma pequena demonstração de sua técnica, recebe o

convite do boneco para trabalharem juntos. A justificativa de Hugo, o boneco, é de que seu ventríloquo é incapaz, estúpido, imbecil (*dumm*). Seguem-se os impropérios até que Frère dá um tapa no rosto do boneco que indignado responde: “Você sabe que vai pagar por isso, não sabe?”. O ventríloquo assente com a cabeça. Sylvester Kee, com quem é partilhada a focalização narrativa (porque o espectador está em flashback, lendo seu relato nos autos com os olhos do psiquiatra que conta a história para um grupo de pessoas lá na casa de campo dos Foley), acha estranha a relação entre boneco e manipulador, como se o número ultrapassasse a linha entre sua eficácia junto à plateia e algum transtorno mental do artista. Frère levanta-se com o boneco, para que este cante, mas Hugo se recusa a cantar e insiste no convite a Sylvester para trabalharem juntos, para que tratem desse assunto no camarim. Sylvester, ainda crente de que o convite partira de Frère, aceita-o, disposto a elogiar o brilhante trabalho daquela noite.

O primeiro ponto a destacar no boneco de Cavalcanti é a semelhança com seu mestre Maxwell Frère: Hugo tem feições e proporções humanas, veste-se como o ventríloquo, fala, opina e movimenta-se como se tivesse vida própria. É um boneco, mas guarda semelhanças físicas com um homem, coincidindo com as primeiras definições do dicionário Houaiss:

boneco, substantivo masculino (1562) **1** figura similar à boneca (‘representação’), reproduzindo indivíduo do sexo masculino, infantil ou adulto, usado como brinquedo, para fins de publicidade, etc. **2** ornamento de porcelana, gesso, etc., representando a figura humana; bibelô, estatueta (HOUAISS; VILLAR; FRANCO, 2009, p. 331).

Um boneco é um conceito, uma ideia, que compartilha algumas de suas características com o conceito de “figura humana”. É característica dos conceitos serem generalizantes, eles se apropriam para sua constituição das semelhanças reiteradas em cada coisa, mas ao se aproximarem da coisa novamente, guardam dela uma certa distância, uma não-coincidência decorrente da

generalização que é seu pressuposto. Um conceito torna-se outro em sua determinação na coisa, sendo por natureza irrepresentável. Boneco torna-se um em Hugo, porém outro em Olympia de Hoffmann⁵, assim como humano torna-se um em Pedro e outro em Paulo. Mas há generalidades que circulam entre Pedro e Paulo que podem funcionar como predicados aos conceitos. Da mesma forma há características compartilhadas por Hugo e Olympia que podem elevar-se a generalidades, predicando o conceito. É dessa comunhão de predicados entre o conceito de boneco e o conceito de homem que podemos falar de semelhança – artificial, construída, sem dúvida parcial. Poderíamos chamar essa proximidade dos conceitos de boneco e homem de *antropomorfização*, já que tendemos a aproximar o boneco de uma forma humana. Por outro lado, também poderia ser um *embonecamento* a capacidade do homem de compartilhar predicados formais com o boneco. O trânsito entre embonecamento e antropomorfização é correlato à inversão de papéis entre ventríloquo e boneco que se torna gradualmente perceptível no filme: à medida que o boneco vai ganhando vida “humana”, o ventríloquo paulatinamente se resigna com sua realidade controlada. A semelhança mais evidente entre eles é formal. O boneco se parece formalmente com seu mestre, tem um rosto bem talhado, cabelos, veste-se com *smoking*, tem pernas, braços, tronco. Ou seja, compartilha algumas características com a figura humana, especialmente com a de Frère. Entretanto sua principal diferença é potencial: Hugo apresenta uma potência de tornar-se sujeito e controlar aquele que pode se tornar um objeto a seu serviço, o ventríloquo.

Há alguém que fala por Hugo. Sobre sua imagem, sobre a imagem do boneco que se assemelha a um humano, há uma voz humana. Uma voz que vem de outro lugar mas que, pela técnica do ventríloquo, dá a impressão de que sai de dentro do boneco. Uma voz projetada, como se fosse de Hugo, enquanto o artista permanece com os lábios semicerrados, o que auxilia na ilusão de que ele não está falando, de que é o boneco quem fala. Mesmo nos teatros de marionetes, em que não vemos o artista dublador, a

⁵ Trata-se do boneco personagem do conto *O homem da areia*, de E.T.A. HOFFMANN (1993).

voz vem de trás das cortinas, dando a impressão de que se trata da fala do próprio boneco. Hugo, como geralmente ocorre nos números de ventríloquo, tem uma fala que vem de outro lugar, mas se tem a impressão ou é criada a ilusão de que ele fala por si.

O movimento do boneco tem também relação direta com sua proximidade à figura humana. Em Hugo os movimentos básicos são os da cabeça, dos olhos e da boca. Para que eles tenham graça, fluidez, são necessárias articulações e um princípio articulador, que pode ser chamado de *engonço*. Conforme o dicionário Houaiss (2009), o chamado “boneco de engonço”, é um boneco que tem a sua estrutura coesa graças às linhas, aos fios que fazem tanto o trabalho de articular seus movimentos, quanto o de lhe dar estrutura e graça⁶. Hugo, quando não é manipulado por Frère, é inerte, mole, morto, desengonçado. O manipulador lhe dá vida, movimentos, estrutura e voz. O engonço é o que faz as partes funcionarem num todo, é o que está por trás (e por dentro) da montagem das peças do boneco. O boneco, apesar de ser constituído por uma variedade de peças articuladas entre si, tentando formar um corpo semelhante ao humano, somente adquire sua característica de movimento, diretamente relacionada à vida, se tiver uma força que o sustente. O desafio então, para todo construtor de bonecos, é dar-lhes graça e movimento a partir de um expediente capaz de engonçar a montagem: fios, cordas, manipulação.

Kleist, no ensaio “O teatro de marionetes” (1952), coloca dois homens discutindo sobre a graça das marionetes e argumentando sobre a possibilidade de as marionetes serem dançarinos mais graciosos que os bailarinos humanos. É o que defende o Sr. C., bailarino que costumava frequentar os teatros de marionetes: diz que esses bonecos, se bem engonçados, poderiam executar maravilhosos movimentos apenas se deslocando seu ponto de gravidade, pois teriam uma vantagem negativa a seu favor. Essa (des)vantagem era o fato de dançarem conforme o centro de gravidade e seu deslocamento, sendo que todo o corpo,

⁶ Locuções: **b. de engonço** teatro, boneco articulado, que produz movimentos humanos quando se lhe dá corda ou ao ser manipulado por cordéis; marionete (HOUAISS, 2009, p. 331).

de modo pendular, acompanharia o movimento imposto pelo titereiro. Já os bailarinos humanos têm o hábito de colocar a “vontade motora” em lugares distintos do centro de gravidade, pois se sentem afetados pelo papel que desempenham. Isso se dá porque o homem comera da árvore do conhecimento, e hoje quer dançar usando a razão. Mas agora o paraíso está fechado e o anjo, nas costas do homem. “Temos de fazer a viagem ao redor do mundo e verificar se não está, talvez, aberto, algures por trás.” (KLEIST, 1952, p. 31)

O interlocutor do Sr. C., que é o narrador do ensaio, passa a contar um caso em que um jovem muito belo certa vez se vê no espelho numa pose semelhante a uma estátua famosa, tirando um espinho do pé. Questionando o narrador se também havia visto naquele momento a estátua nele, foi-lhe respondido que não, apenas para não lhe aumentar a vaidade, pois havia mesmo muita semelhança no gesto. O jovem, indignado com a recusa, tentou imitar sucessivas vezes, no espelho, o gesto que o havia surpreendido e não conseguiu. Esse episódio marcou-o de tal forma que passou a perder a graça e, dentro de um ano, tinha perdido o encanto nos movimentos que sempre o acompanhara e que agradara a tantas pessoas. O Sr. C. passou a contar um caso semelhante ocorrido com ele, dizendo haver íntima relação entre as histórias. Tratava-se de um amigo russo, esgrimista, que o desafiou para um duelo e foi, para desgosto seu, completamente derrotado. Disse então ter encontrado no Sr. C. um mestre, mas que o apresentaria para um mestre ainda maior. Levou-o à presença de um urso que, mesmo amarrado a um pau, conseguia defender-se dos golpes aplicados por C. com maestria e mais: olhando-o no fundo dos olhos, não reagia a nenhuma finta. Apenas quando lhe seria aplicado um golpe é que havia reação, quando C. fintava o urso, ele permanecia imóvel, como se soubesse quais golpes seriam levados a termo. E arremata:

Vemos que à medida que a reflexão se torna mais obscura e fraca no mundo orgânico, a graça emerge aí tanto mais brilhante e dominante. Mas assim como a intersecção de duas linhas, de um mesmo lado de um ponto, depois de passar através do infinito, encontra-

se de súbito do outro lado; ou, como a imagem do espelho côncavo, após ter desaparecido no infinito, está de repente mais uma vez diante de nós, assim reaparece novamente a graça, depois que o conhecimento tenha passado como que por um infinito, de tal modo que, ao mesmo tempo, surge no grau mais puro naquela estrutura corporal humana que, ou não tem consciência nenhuma ou tem uma consciência infinita, isto é, no manequim, ou no Deus (KLEIST, 1952, p. 34).

Podemos ver aí, no ensaio de Kleist, a vantagem do boneco (e do animal) sobre o humano, que é da ordem do conhecimento, da razão. O boneco, sem ter comido da árvore, tem mais encanto nos movimentos, encanto próprio das coisas não humanas, das coisas irracionais. É também a vantagem do urso. O ensaio impugna a validade do conhecimento que tenta retornar ao paraíso através da razão, pois para isso ele estaria de portas fechadas. Seria preciso dar a volta ao mundo, fazer um caminho circular e perceber que cada ação humana tem como fantasmas a marionete, a que não tem consciência, e deus, o que é onisciência. Assim, sabendo-se limitado na capacidade de conhecer, quero dizer, sabendo-se incapaz de ser deus, o bailarino busca nos bonecos dançantes a chave para a graça nos movimentos, mas também vê na “volta por trás” aplicada ao conhecimento a chave para reencontrar a vida.

O ensaio parece colocar o homem nesse lugar em que é assombrado por seu fantasma, sua sombra. O homem está sempre entregue ao jogo entre ele e a marionete, entre o ventríloquo e o boneco. A ação humana, baseada no conhecimento, espera que este lhe franqueie as chaves do paraíso, mas não há paraíso nenhum para voltar, há apenas a dança do homem com seu irmão espectral.

Frère manipula Hugo, articula seus movimentos, empresta-lhe a voz e tenta, racionalmente, controlar sua atuação. Mas o boneco assume o jogo de forças entre eles e consegue impugnar o lugar do saber científico, técnico, racional para tornar-se possível,

para possibilitar uma vida de boneco, uma existência que passa a assombrar o ventríloquo. Cada ação de Frère teme a reação de Hugo, marionete que o assombrará mesmo após ser destruída, sendo um fantasma a zombar da sua humanidade e a propor tal balé de forças.

Em *Dead of night*, a linha narrativa que dá estrutura à montagem do filme é a do arquiteto Craig, que vai à casa de fazenda e participa de uma tarde em que cada personagem conta seu caso sobrenatural vivido. Num primeiro momento, essa história, chamada pelos roteiristas de “*The Linking Story*” e dirigida por Basil Dearden⁷, é que permite os movimentos dos cinco episódios e dá-lhes uma coesão, um centro ao redor do qual orbitam e partem seus movimentos. Num segundo momento, são as próprias decisões de montagem dos diretores de cada segmento que dão essa liga, esse engonço para a relação entre os cortes. Antes de ampliar a validade do conceito, numa tentativa de relacioná-lo a uma teoria do cinema do tipo: “todo filme depende de um princípio de montagem” ou ainda “é a montagem que dá engonço (coesão) a um filme”, é preciso aprofundar a discussão em torno da montagem para associá-la ao boneco de maneira produtiva para os encontros com Alberto Cavalcanti.

Um filme é uma junção de partes, de partes extensas (metros de celulóide), mas também uma junção de movimentos. A montagem é o expediente que engonça um filme, que lhe dá a coesão totalizante que o montador (o diretor, o produtor) articula. Mas a montagem é mais que colar pedaços de filme ou planos espaciais, antes disso, ela relaciona os movimentos dos objetos no tempo, ela relaciona, segundo Gilles Deleuze, blocos de movimento-duração. E relaciona esses blocos para expressar uma ideia. Ou seja, a montagem expressa uma ideia e essa ideia é a resposta (mesmo

⁷ Repete-se a circularidade entre mestre e boneco, amo e escravo – Basil Dearden é o diretor, mas quem comanda o projeto é Cavalcanti. Por outro lado, Cavalcanti é um dos diretores, dirige dois dos 5 episódios, ou seja, um supervisor que tem seu material dependente da *Linking story* de Dearden. O supervisor torna-se dependente do engonço do diretor. Entretanto, dos diretores envolvidos, o único que tem seu episódio refeito é exatamente Basil Dearden. E refeito por quem? Pelo mestre: supervisor e supervisionado Alberto Cavalcanti.

involuntária) que cada cineasta dá ao problema que a própria montagem formula. A pergunta que faço às imagens de Cavalcanti é: qual a ideia de cinema que elas colocam em jogo? A resposta, acredito, está ligada ao boneco, à sua característica de ser coisa, matéria, de ser montagem de movimentos, e à sua tendência a adquirir vida própria, de se tornar sujeito, personagem, imagem especial, e fazer uso das coisas que o cercam. Tal trânsito entre coisa e sujeito está presente também na etimologia:

bonec-, elemento de composição, antepositivo, de *boneca*, doc. no sXIV; Serafim da Silva Neto, associando a palavra ao esp. *muñeca* e ao galg. *moneca*, liga-as a formas afetivas latinas *ninna* e *nonna*, expressões com que as crianças romanas designavam as pessoas queridas; assim, com uma sufixação de diminutivo enfático, a palavra explicaria as três formas das línguas ibéricas citadas, tendo havido, porém, uma dissimilação nas bilabiais *m-n* > *b-n* em português (ademais, talvez, de uma possível influência de *bom* e/ou *bonito*): *abonecado*, *abonecar*; *boneca*, *bonecada*, *bonecagem*, *bonecar*, *boneco*, *bonecra*, *bonecrada*, *bonecragem*, *bonecreiro*, *bonecrice*, *bonecrito*, *bonecro*; *bonequeiro*, *bonequinha*, *bonequice*, *bonequinho*, *bonequito*; *embonecado*, *embonecamento*, *embonecar*, *embonecrado*, *embonecramento*, *embonecrar* (HOUAISS, 2009, p. 331).

Há uma conexão íntima e afetiva entre os bonecos e os homens: o boneco é transformado em pessoa querida pela relação de afeto e proximidade. A criança chama a coisa (que guarda relações de semelhança com a figura humana) de boneca, de pessoa querida, mas também lhe concede um nome. Um segundo passo nessa antropomorfização é a criança dizer o que a boneca lhe diz, o que a boneca quer, num universo construído no qual a boneca tem vontades, escolhe o que quer comer, o que quer fazer. O boneco é um amigo íntimo e manipulável da criança, e também um caminho de manifestação do seu desejo, um instrumento por

onde a voz da criança pode passar sem repressões. Com a boneca a criança fala através de outro corpo.

Mas todo esse poder dado ao boneco pode assumir um caráter estranho, inquietante, *unheimlich* segundo Freud (2010), quer dizer, a capacidade do boneco de ser sujeito pode lhe dar a possibilidade de escolher o que quiser fazer, e essa sua ação, ao aparecer no mundo, dá a ver algo que devia ter ficado oculto, algo que é familiar, afetivo, mas que não devia ser mostrado. A pesquisa de Freud, que passa pela análise que Jentsch faz do “inquietante”, pelas definições em outras línguas e em dicionários alemães e por uma tradição literária também alemã, chega a um postulado:

Já antecipo que os dois caminhos levam ao mesmo resultado: o inquietante é aquela espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar. Como isto é possível, sob que condições o familiar pode tornar-se inquietante, assustador, deverá ser mostrado nas páginas que seguem (FREUD, 2010, p. 331).

O que seria familiar, *heimlich*, torna-se inquietante, *unheimlich*, ou seja, há no conceito algo de uma mudança, de um jogo de forças entre o que é familiar e o que se des-familiariza, torna-se estranho, assustador. Freud se propõe a analisar essa categoria, o estranho e, numa das passagens do texto, lembra que Jentsch atribui o inquietamento à incerteza intelectual causada pelo uso na literatura de bonecos, aos quais não sabemos se atribuímos vida independente ou não, como é o caso da boneca Olympia do conto *O homem da areia*, de E.T.A Hoffmann (1993):

Um dos mais seguros artifícios para criar efeitos inquietantes ao contar uma história, - escreve Jentsch -, consiste em deixar o leitor na incerteza de que determinada figura seja uma pessoa ou um autômato, e isso de modo que tal incerteza não ocupe o centro da sua atenção, para que ele não seja induzido a investigar a questão e esclarecê-la, pois assim

desapareceria o peculiar efeito emocional, como foi dito. Em seus contos fantásticos E.T.A. Hoffmann valeu-se desta manobra psicológica repetidas vezes (FREUD, 2010, p. 341).

Entretanto esclarece Freud que não é a incerteza intelectual que causa a sensação de estranheza, pois o leitor sempre sabe que Olympia é um boneco, mas sim o retorno do homem da areia⁸,

⁸ E.T.A. Hoffmann, em *O homem da areia*, conta a história de Natanael, um jovem circunspeto que está noivo de Clara, mas se sente atraído, desde que comprou os binóculos do vendedor Copolla, por uma moça que vive num apartamento à sua frente, que ele julga ser filha do físico Spalanzani e que permanece horas a fio solitária e sem ocupação. Numa festa dada pelo físico, Natanael delira: vê a moça que se chama Olympia tocando piano, quando na verdade quem tocava era o organista da catedral. Tira-a para dançar e a segura e frigeiz do toque inicial logo são substituídas pelo ardor e desejo que o protagonista acredita ver na moça, que mediante juras de amor repete apenas: *Ah...ah...ah...* Todos na festa começam a rir de Natanael até que ele se vê sozinho com ela, e se despede, recebendo o convite do físico para que os visite mais vezes. Sigmund, seu amigo, alerta Natanael que Olympia era uma boneca de madeira com o rosto de cera, que tinha os movimentos desprovidos de graça apesar de agir como um ser vivo. Durante a briga entre Spalanzani e Copolla, em que disputavam o domínio sobre a obra – um havia feito o mecanismo e outro os olhos – Natanael interrompe e vê que era um autômato, sem olhos, apenas cavidades, e um corpo de madeira que Copolla leva embora. Natanael enlouquece e é levado ao manicômio. O principal motivo de sua loucura, que ele enuncia assim que Spalanzani lhe atira os olhos ensanguentados da boneca, é a associação que faz com a história infantil do homem de areia, que sua mãe contava quando era hora de dormir. Dizia que um homem viria com um punhado de areia e jogaria nos olhos das crianças que permanecessem de olhos abertos. E havia um homem que vinha à noite ter com seu pai, o advogado Copellius, e juntos praticam alguma espécie de alquimia. A figura ameaçadora do advogado sempre lhe despertou medo, ampliado pela lenda infantil contada pela mãe. Quando seu pai morreu num incêndio no laboratório, Natanael atribuiu a morte do pai ao advogado, que agora fazia novamente parte de sua vida como o vendedor Coppola. Já recuperado da loucura, Natanael volta pra casa e para os braços de Clara. Certo dia, ao subirem na torre da prefeitura para admirarem a vista, ele

que é tanto o advogado Copellius quanto o vendedor de óculos Copolla e que traz consigo um medo infantil do protagonista, o medo de perder os olhos, que Freud associa ao medo de castração. A vida do boneco aqui não teria ligação com o estranho, seria inclusive causa de chacota, já que o amor torna o enamorado cego a ponto de aceitar um boneco de madeira como objeto de seu amor.

Naturalmente, no caso das bonecas não estamos longe do mundo infantil. Lembramo-nos de que, na idade em que começa a brincar, a criança não distingue claramente entre objetos vivos e inanimados, e gosta de tratar sua boneca como um ser vivo. Já ouvi mesmo, de uma paciente, que ainda aos oito anos de idade ela estava certa de que suas bonecas adquiririam vida se as olhasse de determinada forma, o mais intensamente possível. Também aqui, portanto, é fácil verificar o elemento infantil; mas, curiosamente, no caso do Homem da Areia vimos o despertar de um velho medo infantil e, no da boneca animada não se pode falar de angústia; a garota não receava a animação de suas bonecas, talvez as desejasse (FREUD, 2010, p. 349).

O medo que vem da infância é o que causa estranhamento, um medo oculto, que havia sido reprimido em algum momento, ou uma crença primitiva que não encontrava substrato no mundo real e que por algum motivo (suscitada por um acontecimento, pela literatura, pelo cinema) retorna, reaparece. Algo que já foi familiar, porque era íntimo, próprio, e que retorna de maneira inaudita, surpreendente, assustadora. Assusta justamente por isso, porque devia ter ficado reprimido, dentro de certos limites estabelecidos.

usa novamente os binóculos comprados de Coppola e vê Clara sem olhos, e tenta jogá-la. A moça pede ajuda e é salva pelo irmão. Natanael, louco, avista Copellius lá de cima e se joga.

Então a nossa conclusão seria esta: o inquietante das vivências produz-se quando complexos infantis reprimidos são novamente avivados, ou quando crenças superadas parecem novamente confirmadas (FREUD, 2010, p. 371).

O boneco, assim, assusta porque deveria ter ficado no contorno do lar, como uma pessoa querida, com as palavras que a criança lhe emprestava. Mas a criança cresce e vê, paulatinamente, que as suas crenças com relação às bonecas não encontram substrato na realidade, as bonecas não falam, nem adquirem vida “se as olharmos concentradamente”. Esse corte na imaginação infantil, proporcionado pelo avassalador critério de realidade exigido pela vida adulta, reprime tal crença primitiva, de que as bonecas tinham vida e, quando uma impressão desse tipo reaparece, vem com ela a sensação *unheimlich*. Não se trata de saber se Hugo, o boneco de Cavalcanti, tem vida própria ou não (incerteza intelectual), mas de investigar as forças que aparecem quando um boneco, no seio da vida adulta (encharcada de realidade), retorna como um fantasma dos jogos infantis, ou seja, coloca em xeque o saber técnico-científico apoiado na realidade fática. O princípio de realidade é categórico: um boneco não fala, não tem vida própria. Podemos no máximo ser iludidos por vontade própria, num espetáculo controlado, em que o jogo estivesse o tempo inteiro nas mãos do mestre, do ventríloquo. Mas quando Hugo aparece com vida própria, ele instaura um jogo incontrolável, retorna como um fantasma infantil, uma inquietude diante de uma realidade impossível: as coisas tornando-se sujeitos.

Não apenas o fato de que Hugo pode ter vida própria, manifestar seus desejos, mas também por ser uma vida diferente, não orgânica, não humana, características que asseguram um retorno, sempre possível e latente, fantasmático, espectral, a assombrar o homem que tem a morte de sua vida biológica como horizonte inexorável. Se um boneco ganha vida, é assustador que sua existência não o conduza à morte: é a preocupação de um pai

de família, o Odradek de Kafka⁹, um dos seres fantásticos, imaginários, extraordinários inventariados por Jorge Luis Borges e Margarita Guerrero¹⁰. Um carretel com fios soltos apoiado numa varinha, que permite que o imaginemos em pé, que é extremamente ágil e vive junto ao ambiente familiar, no sótão ou no vão da escada. Além disso, Odradek fala. Dado o seu aspecto frágil, pequeno e incompleto, costuma-se interrogá-lo como a uma criança, e suas duas respostas costumeiras são seu nome e onde mora: “‘Domicílio incerto’, diz e ri; mas é um riso como só se pode emitir sem pulmões. Soa talvez como o farfalhar de folhas caídas” (KAFKA, 2003, p. 44). Um boneco que não é semelhante ao homem, que tem vida e vontades, como a de não responder às perguntas ou de desaparecer por longos períodos. Mas o que é estranho, extra-ordinário, é que, no seio da vida familiar, vive uma espécie de boneco, disforme para os padrões humanos, feito por uma montagem rota e um engonço que pode não lhe conferir uma graça humana, mas lhe dá uma grande capacidade de movimento, contra as iniciais expectativas – é impossível capturá-lo – e, repito, é extraordinária sua não vocação para a morte.

Inutilmente eu me pergunto o que vai acontecer com ele. Será que pode morrer? Tudo o que morre teve antes uma espécie de meta, um tipo de atividade e nela se desgastou; não é assim com Odradek. Será então que a seu tempo ele ainda irá rolar escada abaixo diante dos pés dos meus filhos e dos filhos dos meus filhos, arrastando atrás de si os fios do carretel? Evidentemente ele não prejudica ninguém, mas a idéia de que

⁹ Odradek é o personagem do conto *A Preocupação de um pai de família*, de Franz Kafka, publicado no Brasil no volume *Um médico rural*. São Paulo, Cia das Letras, 2003.

¹⁰ Os dois autores elaboraram um inventário dos seres imaginários constantes da literatura, da mitologia e das narrativas orais, e publicaram inicialmente sob o título de *Manual de Zoología Fantástica* (Fondo de Cultura Económica de México, 1957) e posteriormente, *El libro de los seres imaginarios*. A edição brasileira atual é *O livro dos seres imaginários*, São Paulo, Cia das Letras, 2007.

ainda por cima ele deva me sobreviver me é quase dolorosa (KAFKA, 2003, p. 45).

Uma tensão semelhante há entre Hugo e Frère. Um jogo de forças que se revela, do homem se embonecando diante da vida extraordinária que aparece e se desenvolve em Hugo. O boneco tem opiniões que no início parecem estar ligadas ao número do ventríloquo, mas logo se mostram contrárias aos interesses racionais de Frère. Ter opiniões próprias é, seguindo o bergsonismo de Deleuze, tornar-se centro de indeterminação, tornar-se brecha, tornar-se uma imagem especial que reage atrasadamente sobre as outras. Essa seria uma concepção de sujeito para Deleuze, fundamental para a divisão entre as imagens objetivas e subjetivas conforme abordarei adiante¹¹. Ter opiniões, colocar-se como centro de indeterminação é tornar-se sujeito, e é essa característica que notamos crescer em Hugo no decorrer do filme. As contradições entre Hugo e Frère vão ficando cada vez mais evidentes e os papéis se invertem, chegando ao ponto de Frère ser o personagem manipulado pelo boneco. Já nas primeiras imagens que abrem o episódio, na entrevista inicial com o psiquiatra, o ventríloquo acusado diz: “Hugo é o meu próprio ser”. Como a história vai se construindo em camadas (repto: o psiquiatra conta uma história na qual entrevista Maxwell Frère, o ventríloquo e, sem conseguir muitas informações, decide ler o depoimento de Sylvester Kee: sobre o texto do depoimento, em fusão, constroem-se as imagens em flashback do filme que vemos), ainda estamos no começo do episódio e somente com o desenrolar da narração de Kee é que veremos a personalidade do boneco dominar a de Frère. No enquadramento em que o artista preso se recusa a falar com um “médico de cérebro” e se levanta, atrás dele há uma janela na qual fica enquadrado um policial, à contraluz, como um boneco, sem participar da ação, já que está fora do espaço cênico (Figura 1).

Quando a cena está quase em seu fim, o policial sai da janela e conduz Frère à sua cela, segurando-o pelo pescoço,

¹¹ A definição de sujeito proposta por Bergson e aproveitada por Deleuze para distinguir imagens objetivas e subjetivas será utilizada no decorrer do trabalho e receberá uma abordagem mais detalhada oportunamente.

exatamente como se ele fosse um boneco, numa sugestiva inversão de papéis (Figura 2).

Figura 1 – Policial enquadrado ao fundo



Figura 2 – Policial conduz Frère



O nome do personagem manipulador/manipulado também é bastante alusivo à proximidade entre artista e marionete. *Maxwell* pode ser traduzido da Língua Inglesa como “máximo”, ou separadamente (Max-well) como “mais-bem”. E *Frère*, do francês, “irmão”. Numa articulação desses pedaços, em mais de uma língua: Maxwell Frère, “o mais irmão”. Por consequência, seria lógico perguntar: qual figura ocuparia o lugar do “mais irmão” ou

do “irmão ao máximo” senão o gêmeo? Graças às semelhanças aparentes, analógicas, mas também à afinidade que facilmente se constrói entre irmãos que têm rigorosamente a mesma idade, que compartilharam o ventre, os cuidados iniciais, os mesmos pais, o mesmo ambiente, os gêmeos são irmãos ao máximo grau. No nome, então, sugere-se que Frère é um irmão ao máximo, um gêmeo, um outro que é quase o mesmo. E quem está ao seu lado todo o tempo, que lhe parece afim além de muito semelhante fisicamente, é Hugo, seu boneco, seu duplo. Lembremos que as opiniões de Hugo vêm, a princípio, do ventre de Frère. O nome Hugo, por sua vez, etimologicamente deriva do Germânico “hug” que quer dizer espirituoso, inteligente (FERREIRA, 1996, p. 86), e Fitch, seu sobrenome, está relacionado ao animal conhecido como doninha-fedorenta, embora também soe semelhante a Fetch: no Inglês tanto o verbo “buscar” (to fetch), quanto o truque, o engodo, o artifício (THATCHER, 1969, p. 325). O boneco Hugo Fitch já sugere em seu nome ser um inteligente artifício. É o que Frère fala a Kee em seu camarim: “você não sabe do que Hugo é capaz”. E Kee responde: “Não sei, mas hoje vi uma bela demonstração. Esse boneco é uma obra-prima, parece quase humano”. Eis que Hugo se manifesta: “Você disse quase?”. “Sim, isso, é como se você pensasse por si mesmo”, retruca-lhe Kee. Hugo: “Maxwell, esse cara é quase tão estúpido quanto você, talvez devesse lhe explicar a minha posição”. Frère: “Não Hugo, não... Sylvester, eu estou muito cansado...”. Hugo para Sylvester: “Ignore-o, apenas ignore-o! Sou eu quem dá as ordens aqui. Ele apenas...”. Frère tapa a boca de Hugo com a mão (Figura 3). Kee pergunta-lhe por que de prosseguir com o número já que estão sozinhos no camarim. Mas Hugo morde a mão de Frère com tal força que seus dentes deixam a marca da mordida (Figura 4).

Figura 3 – Frère tapa a boca de Hugo



Figura 4 – A mordida do boneco



Esse artifício é apresentado no camarim da casa de shows *Chez Beulah*, em Paris. Syvester Kee, ao visitar sua amiga e proprietária, conhece o ventríloquo e seu boneco. Na primeira cena em que estão enquadrados Kee, Hugo e Frère, o boneco está entre os dois ventríloquos, sugerindo que ele pudesse estar em disputa, que houvesse uma possível polarização entre eles (Figura 5). Frère conta a Hugo que Kee também é ventríloquo, e o boneco responde: “Ah, daqueles que fazem os bonecos falar, do jeito que eu faço com você”. Frère desfaz a situação constrangedora

sugerindo que Hugo cante um pouco para a plateia, mas sua recusa o traz de volta para a mesa de Kee. Dessa vez Hugo assume um dos polos do quadro, e também a iniciativa do diálogo com Kee, deixando Frère no centro, dividindo esse espaço central do enquadramento com uma mulher, espectadora qualquer (Figura 6).

Figura 5 – Boneco entre os ventríloquos



Figura 6 – Frère no centro



Hugo apresenta o ventríloquo como o seu assistente tacanho e canastrão, dizendo que está por mandá-lo embora. Mas isso tudo poderia ser parte do espetáculo, de maneira que todos riem das

situações acreditando que elas são truques do ventríloquo. Ou seja, há no filme uma sutil mudança no comando da situação, dominada pelo artifício de um boneco inteligente como Hugo, sugerida no enquadramento que polariza os personagens no show na casa de *Beulah*. *Beulah* é uma referência bíblica a um local mítico, situado entre o céu e a terra, uma espécie de Sião, a terra prometida aos judeus, Jerusalém já redimida da desolação, reconciliada com seu deus. *Beulah* quer dizer, literalmente, “casada” (ROOM, 1995, p. 102). A Terra de Beulah é detalhadamente descrita no clássico de John Bunyan, de 1678: *The Pilgrim's Progress*¹², como esse lugar onde as coisas boas acontecem, onde há uma harmonia entre céu e terra, entre vida e mito, entre real e imaginário. E o nome do livro de Bunyan repete-se no nome da fazenda de Eliot Foley, onde o arquiteto Craig vive seu pesadelo: The Pilgrim's Farm. No lugar mítico para os judeus, no lugar onde não há mais desolação, Cavalcanti propõe que quem era totalmente controlado agora assume os movimentos de sua vida, que se tornara própria.

2.2 A VITÓRIA AUTOMÁTICA

Alguns bonecos são dotados de um mecanismo, um motor ou máquina à corda que faz com que eles tenham um movimento que é executado sem a manipulação humana, sem fios ou cordéis exteriores. Os movimentos são automáticos, executam-se sozinhos e têm um caráter repetitivo. São os autômatos, famosos no século XVIII e XIX como espetáculos de feira, que atraíam a audiência graças aos movimentos que executavam sem a intervenção humana. Muitas vezes uma música ou efeitos sonoros acompanham sua “performance”, de maneira a imitar os movimentos humanos. Alguns autômatos dessas épocas têm sua fama conservada até hoje graças à literatura. Um deles é o jogador de xadrez de Maelzel, descrito por Edgar Allan Poe num texto de mesmo nome (1974, p. 399). Poe assiste repetidas vezes às apresentações de Maelzel nos Estados Unidos e a partir daí defende sua ideia de que não se trata de um autômato, mas de um

¹² Edição brasileira: BUNYAN, John. *O Peregrino*. São Paulo: Mundo Cristão, 2006.

artifício criado para iludir o espectador. Resta a ele desvendar o que está por trás desse truque, ou seja, convencer seu leitor por argumentos razoáveis de que não se trata de “pura máquina”, mas de um engenho que tem por trás o pensamento humano. Depois de apresentar alguns autômatos como o pato de Vaucanson, o mago de Maillardet e a máquina de calcular de Babbage, passa a descrever o boneco jogador de Xadrez de Maelzel. Esse boneco autômato fora inventado em 1769 pelo barão Kempelen (sobre quem Poe escreveria um irônico conto¹³) e vendido ao senhor Maelzel, o exibidor que o levou aos Estados Unidos. Poe descreve sua aparência no momento em que é apresentado aos espectadores:

Vê-se uma figura, vestida à turca, sentada, de pernas cruzadas, em frente de uma grande caixa que parece feita da madeira chamada bordo e que lhe serve de mesa. O exibidor empurrará, se tal for exigido, a máquina para qualquer lugar da sala, deixará que ela fique em qualquer ponto designado, ou até a mudará várias vezes de lugar durante a partida. A base da caixa encontra-se bastante elevada acima do chão, por intermédio de rodízios ou pequenos cilindros de cobre, sobre os quais ela se move, e os espectadores podem assim ver toda a porção de espaço compreendida por baixo do Autômato. A cadeira na qual a figura repousa é imóvel, e presa à caixa. No plano superior dessa caixa acha-se um tabuleiro de xadrez, igualmente preso. O braço direito do jogador de Xadrez está estendido ao comprido à sua frente, fazendo um ângulo reto com o corpo, e apoiado numa pose indolente, no 'bordo do tabuleiro. A mão está voltada de costas para cima. O tabuleiro tem uma superfície de dezoito polegadas quadradas. O braço

¹³ Von Kempelen e sua descoberta. Tradução de Denise Bottmann. *Revista Literária em Tradução*, n. 4, março de 2012, disponível em <http://www.notadotradutor.com/revista4.html>

esquerdo da figura acha-se fletido no cotovelo, e a mão esquerda segura um cachimbo. Uma capa verde esconde as costas do turco e cobre em parte a frente dos ombros. A caixa, a avaliar por seu aspecto exterior, encontra-se dividida em cinco compartimentos – três armários de igual dimensão e duas gavetas que ocupam a parte do cofre colocado por baixo dos armários. As observações precedentes referem-se ao aspecto do Autômato, considerado à primeira vista, quando é introduzido na presença dos espectadores (POE, 1974, p. 407).

Após a introdução do autômato no palco, Maelzel executa uma minuciosa exposição dos mecanismos que dariam ao boneco jogador sua capacidade de jogar xadrez sem intervenção humana, ou, nas palavras de Poe, como *pure machine*¹⁴. Alguém da plateia é convidado a jogar xadrez contra o autômato, mas o faz em uma mesa colocada ao lado da mesa diante do “turco”. Cada movimento executado pelo desafiante é repetido pelo exibidor, no caso Maelzel, na mesa do autômato, e os movimentos do boneco também são repetidos no tabuleiro do desafiante.

O texto de Poe cita algumas tentativas de explicações para o truque; dentre elas, a primeira a que o narrador diz ter acesso defende que um anão se esconde no interior da caixa e faz funcionar o mecanismo; outra, que um garoto muito magro e bem instruído também se esconderia com tal objetivo. O narrador refuta tais teorias e argumenta, em 17 hipóteses numeradas, suas explicações para o funcionamento e para a ilusão obtida. Dentre elas destacam-se os fatos de que o autômato responde às jogadas sem regularidade temporal, o que contraria o funcionamento de um mecanismo; de que seu ombro direito move-se antes da jogada; de que ele não pode vencer todas as partidas e, se fosse realmente um autômato, o mesmo princípio que o fizesse jogar xadrez poderia ser ampliado para ganhar a partida e, mais ainda, para ganhar todas as partidas. O turco executa movimentos que mimetizam a meditação diante de uma jogada difícil, entretanto

¹⁴ A tradução mantém a expressão em inglês.

isso é feito, paradoxalmente, quando a jogada é fácil, pois uma jogada realmente difícil não daria tempo para o homem em seu interior colocar em movimento o mecanismo; a sua aparência é grosseira e seus movimentos são brutos se comparados aos demais autômatos da época, como nos diz na tese nº. VI:

A fisionomia exterior e, particularmente, a gesticulação do turco não passam, consideradas como imitação da vida, de imitações muito vulgares. A fisionomia é uma obra que não testemunha qualquer engenho, e acha-se muito ultrapassada, na semelhança humana, pelas vulgares obras em cera. Os olhos reviram-se na cabeça sem qualquer naturalidade e sem movimentos correspondentes dos lábios ou das sobranceiras. O braço, sobretudo, desempenha as operações de maneira excessivamente rígida, sem graça, convulsiva e angulosa. Ora, tudo isso é o resultado da impotência de Maelzel para fazer melhor, ou de negligência voluntária devendo ser posta fora de causa a negligência acidental quando vemos que o engenhoso proprietário emprega todo o seu tempo aperfeiçoando suas máquinas. Seguramente, não devemos atribuir à incapacidade essa aparência em desacordo com a natureza, porque todos os outros autômatos de Maelzel provam sua habilidade miraculosa para copiarem exatamente os movimentos e todas as características da vida. Os seus bailarinos de corda, por exemplo, são inimitáveis. Quando o palhaço ri, os lábios, as sobranceiras, as pálpebras, todos os traços da fisionomia, enfim, são marcados por sua expressão natural. Nele e em um seu companheiro, cada gesto está tão perfeitamente calculado, tão longe de qualquer vestígio de artifício, que, se não fossem sua pequena altura e a permissão concedida aos espectadores de os passarem de mão em mão antes da execução da dança,

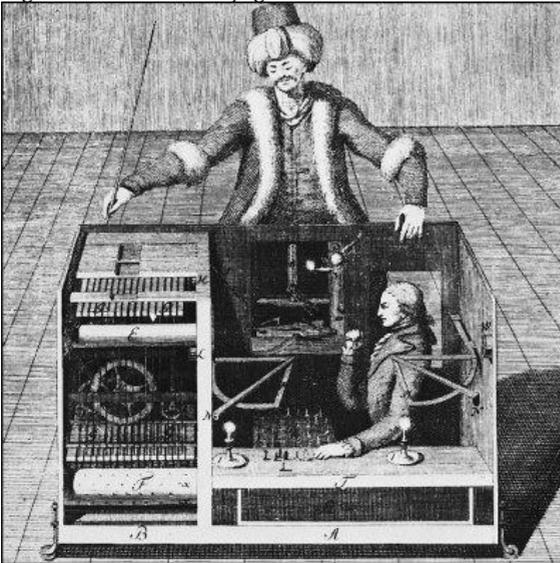
seria difícil convencer uma platéia de que esses autômatos de madeira não eram criaturas vivas. Não podemos, por conseguinte, duvidar dos talentos do Senhor Maelzel, e somos forçados a admitir que ele deixou voluntariamente ao seu jogador de Xadrez a mesma fisionomia artificial e bárbara que o Barão Kempelen lhe dera desde o princípio, não evidentemente sem objetivo. Qual era esse objetivo, não é difícil adivinhá-lo. Se o Autômato imitasse exatamente os movimentos de um ser vivo, o espectador seria levado a atribuir suas operações à causa verdadeira, isto é, à ação humana oculta, enquanto, pelo contrário, as manobras desajeitadas e angulosas próprias de um boneco lhe inspirariam a idéia de que estava diante de uma pura máquina (POE, 1974, p. 421).

O autômato, além disso, é maior que o tamanho médio de um homem, podendo muito bem comportar dentro do mecanismo e de sua capa um homem de estatura mediana que visualizasse os tabuleiros por meio de um tecido translúcido que fica na altura do seu peito e que teria ainda sua posição escondida por um jogo de luzes proporcionado por seis velas de tamanhos diferentes dispostas em cima da mesa do autômato. O Sr. Maelzel também executaria sempre uma mesma rotina de verificação e exibição dos mecanismos, o que facilitaria ao homem escondido em seu interior mudar de posição dentro da caixa. Esse homem seria, a princípio, um ajudante de Maelzel, que “desaparecia” quando o turco “entrava em cena”. O mesmo expediente era utilizado pelo Barão Kempelen, que tinha em seu séquito um italiano que se dizia ignorante no jogo de xadrez, mas que nunca estava presente quando o autômato se apresentava. O último argumento é que o turco jogava com o braço esquerdo, característica que facilitaria o controle por um enxadrista destro em seu interior.

Figura 7 – Autômato jogador de xadrez



Figura 8 – Autômato jogador de xadrez



O autômato é um boneco que, através dos mecanismos de que é feito, dá a impressão que tem vida própria, automática, dada

a sua capacidade de movimentos sem um manipulador presente. Esse seria um verdadeiro autômato, uma pura máquina. Além do movimento, da impressão de vida causada, seria inquietante que ele também pudesse pensar racionalmente a ponto de jogar xadrez e, mais, vencer as partidas. Mas quem joga xadrez é o homem no interior do boneco, o sujeito do conhecimento, mostrando a tensão entre controlador e controlado, entre coisa e homem. Em *autômato* já há uma menção ao pensamento, ou seja, faz parte do nome acreditar que ele “pensa sozinho”, no próprio nome já há um “como se” o boneco pensasse. Um boneco jogando xadrez reforça a tese de que ele pensa, já que o jogo é associado ao *pensamento*, ao uso da inteligência, da lógica, da razão.

Autômato. substantivo masculino (1712) 1 máquina ou engenho composto de mecanismo que lhe imprime determinados movimentos (p.ex., um relógio, certos tipos de brinquedo etc.) 2 aparelho com aparência humana, ou de outros seres animados, que reproduz seus movimentos por meios mecânicos ou eletrônicos 3 fig. indivíduo de comportamento maquinal, executando tarefas ou seguindo ordens como se destituído de consciência, raciocínio, vontade ou espontaneidade 4 *inf* dispositivo lógico ou eletromecânico destinado a concatenar operações, visando obter um determinado resultado. Etimologia: gr. *autómatos, ē, on* 'que se move por si próprio', pelo lat. *automātus*, 'id.'; o 2º el. — *mato* prende-se a uma raiz i.-e. **men-* 'pensar' (HOUAISS; VILLAR; FRANCO, 2009, p.225).

Pensar. Hugo se mostra capaz de pensar, torna-se sujeito, torna-se capaz de reagir às situações de maneira própria, contra a vontade do ventríloquo, mas não sem usar os seus serviços. O boneco precisa do ventríloquo para seus movimentos, para sua voz, mas seu desejo é autônomo, ele pensa sozinho, por conta própria. Nessa tensão de forças, o ventríloquo coopera com o boneco, empresta-lhe a voz, concede-lhe movimentos, mas recebe

como resposta o desejo de autonomia, de independência. O boneco se tornou sujeito e o ventríloquo se torna o instrumento controlado, a tal ponto embonecado que o boneco não o quer mais como parceiro.

Esse conto de Poe é citado por Walter Benjamin na primeira de suas *Teses sobre o conceito de História* (1994), nas quais associa a política social-democrata a um permanente estado de exceção, e a história progressiva e linear à catástrofe da acumulação de escombros. A primeira tese é, referindo-se ao autômato jogador de xadrez, um tanto enigmática:

Conhecemos a história de um autômato construído de tal modo que podia responder a cada lance de um jogador de xadrez com um contralance, que lhe assegurava a vitória. Um fantoche vestido à turca, com um narguilé na boca sentava-se diante do tabuleiro, colocado numa grande mesa. Um sistema de espelhos criava ilusão de que a mesa era totalmente visível, em todos os seus pormenores. Na realidade, um anão corcunda se escondia nela, um mestre no xadrez que dirigia com cordéis a mão do fantoche. Podemos imaginar uma contrapartida filosófica desse mecanismo. O fantoche “materialismo histórico” ganhará sempre. Ele pode enfrentar qualquer desafio, desde que tome a seu serviço a teologia. Hoje, ela é reconhecidamente pequena e feia e não ousa mostrar-se (BENJAMIN, 1994, p. 222).

Temos inicialmente um autômato, um boneco vestido como homem, e um sistema de espelhos que mostra apenas o seu mecanismo. Ou seja, um boneco que parece humano, semelhante ao homem, e que tem a capacidade de jogar xadrez, atividade associada ao logos, à razão humana. Revela-se o mecanismo, entretanto, como um falso autômato, pois há alguém escondido em seu interior, um mestre de xadrez que comanda a jogada do fantoche. Outro aspecto é a contrapartida filosófica: o materialismo histórico é um fantoche, e poderá ganhar sempre se tomar a seu serviço a teologia. Aqui parecem invertidas as funções de boneco e

mestre. O boneco só ganhará a partida se tomar a seu serviço o mestre que se esconde em seu interior.

A comparação é enigmática porque, a princípio, o boneco parece ser nada sem seu titereiro. Mas é o materialismo histórico que, se tomar a seu serviço a teologia (o titereiro em seu interior), pode ganhar todas as partidas. Ou seja, parece que o títere é quem manipula o mecanismo que pode por em jogo a teologia se quiser (se desejar) ganhar a partida. Há aqui uma relação dialética inquietante, estranha, pois não há superação do homem pela máquina nem da máquina pelo homem, assim como não há síntese entre materialismo e teologia, senão uma espécie de uso recíproco.

Benjamin e Poe, aqui associados a Cavalcanti, propõem uma troca de papéis entre manipulador e manipulado, estabelecendo um espaço de indecidibilidade: não se sabe quem controla quem. É a princípio o corcunda quem manipula o boneco jogador de xadrez, olhando através de seu ventre para controlar e vencer a partida. Mas para um materialista pode muito bem ocorrer o contrário. O boneco (matéria) quer ganhar todas as partidas e toma a seu serviço o mestre corcunda que está em seu interior. Do mesmo modo Frère controla os movimentos e, ventríloquo, fala pelo boneco; mas vemos aos poucos que é Hugo Fitch (o artifício inteligente) que controla os movimentos e a fala de Frère, ainda que não viva sem seu expediente de engonço, ou seja, não vive sem tomar a seu serviço o ventríloquo que lhe concede, obedientemente, movimentos e voz.

O conceito de boneco proposto por Cavalcanti, retomo, tem as seguintes características: guarda uma semelhança aparente, sensível, com os seres da espécie humana; seu corpo não emite voz, ela lhe é projetada de fora, mas de modo a parecer que é própria; executa movimentos com auxílio de um manipulador, mas esses movimentos também são articulados com vistas a criar a ilusão de que ele, o boneco, tem vida autônoma. Essa aparência de vida própria, independente, faz do boneco uma matéria que escolhe, seleciona, deseja. A quarta característica, então, reconhecida no caminho desviante por Poe e Benjamin, é a da troca de papéis. O boneco é uma potência de vida desejante e, como tal, uma tendência subjetivante. Ser sujeito é escolher no

mundo sua ação, é interagir com as coisas e escolher a reação apropriada, é usar as coisas, encontrar nas imagens um valor de uso. O boneco, tornando-se sujeito, usa as outras imagens, abandona uma parte da interação livre e viva (a vida não humana das coisas) para um uso, para um fim, para a morte. Hugo, de tanto querer colocar seu desejo e exercer o controle das pessoas ao seu redor, provoca Frère na prisão e acaba tendo sua cabeça de porcelana destruída com chutes do ventríloquo enciumado, não sem antes ser sufocado com um travesseiro, numa forma convencional de homicídio, que tenta desfalecê-lo pela falta de ar, retirar-lhe o sopro de vida e o sopro da voz. Mas a destruição de uma coisa não implica em sua morte, o boneco sobrevive sem corpo, ou melhor, cavalgando o corpo do ventríloquo que lhe era tão afim.

Fazendo justiça à tese de Benjamin, que de certa forma tem eco no conceito de boneco exposto aqui, a inversão de papéis proposta pelo filósofo alemão agrega outros sentidos relacionados ao próprio texto onde a tese está inserida e ao corpus teórico do autor. Lembremos que o autômato chamado ali de materialismo histórico deve tomar a seu serviço a teologia, que seria o mestre escondido em seu interior, para ganhar a partida. Para entendermos que não se trata de uma inversão de papéis maniqueísta com vistas a uma vitória convencional, recorro ao artigo de Rebecca Comway, *O fim de partida de Benjamin* (BENJAMIN; OSBORNE, 1997, p. 259), que se debruça sobre tal tese defendendo sua não interpretabilidade radical, evidenciando a “formulação quiásmica” (p. 260) entre o títere gigante que usa os serviços do anão, deformado por sua deficiência que seria sua vantagem real, mestre abonecado, controlado pelo próprio títere que ele haveria de manipular. A autora alerta para a impossibilidade de troca de poder dialética ou simétrica entre eles ou mesmo sua unidade última, numa síntese cooperativa. Também não se trataria de um desmascaramento iluminista ou o resgate da teologia como conteúdo oculto a ser recordado. A teologia, defendida por Benjamin, seria antes o próprio ato de recordar, “a própria memória e não uma determinada memória” (p. 265). O que fora ocluído ou esquecido é de fato a única força contra o esquecimento: a memória como tal tornou-se distorcida ou

deslocada. O corcunda torna-se um ser de esquecimento, como as criaturas de Kafka. Como Odradek, por exemplo, “deslocado, sem um lugar na economia doméstica (mas igualmente sem ter como escapar dela) do círculo familiar, tal criatura encarna o esquecimento como o adiamento culpado que marca o nosso tempo” (p. 265). Assim como há uma vantagem competitiva para o homem corcunda que se esconde no interior do autômato, justamente em virtude de sua deformação, há também uma vantagem competitiva do esquecimento, porque ele instaura a capacidade de recordar.

Mesmo a vitória é posta em xeque pela autora, já que ela implica aniquilamento, em pôr termo à contenda, em desfazer o princípio agonístico de toda guerra. A vitória daria perenidade, unidade, solidez, fixidez aos polos, vencido e vencedor, contrariando o pensamento nietzschiano de Benjamin, que é a defesa da possibilidade do novo, decorrente da tensão agonística que faz do ser das coisas a potência do vir-a-ser. “Que sentido poderia ter invocar a noção de vitória automática para introduzir um texto cujo objetivo essencial será, em última análise, problematizar a própria noção de vitória, automática ou não, como sendo a ideologia dos que estão por cima?” (p. 268). Se o *continuum* linear da história é um pavio aceso, é preciso parar o relógio, o acúmulo de causalidades e a ideia de progresso. Fazer, segundo Benjamin, soar o alarme de incêndio, emperrar o universo mecânico ou parar o relógio para que ele faça soar o alarme, implantando um verdadeiro estado de emergência que é um estado de paralisação. Uma paralisação ativa do fluxo linear que mantém as forças em tensão, em combate, e tenta fazer desse agora de suspensão, a possibilidade de que surja algo novo. O boneco e seu mestre numa situação de combate bipolar no qual, antes de negar o oponente, faz dele o próprio trampolim para se afirmar, uma relação trágica em que os polos apolíneo e dionísíaco convivem e se provocam, como possibilidade do ser que é sempre aberta, é sempre não identidade, sempre vir-a-ser. Assim como o boneco é sua transformação em mestre, o mestre é sua transformação em boneco, num duplo processo ininterrupto de impermanência.

A montagem, para Benjamin, é capaz de revelar o oculto no semelhante, de agenciar as imagens de maneira que permita a rememoração, que crie as condições para que, num momento de perigo, pisque uma imagem dialética, aquela que liberta a história desse *continuum* linear, que interrompa o instante e crie um tempo do agora, um tempo de recorrência e repetição, de retorno daquilo que ao retornar não é mais o mesmo, que traz consigo seu contravalor.

Em seu ensaio sobre a obra de arte, Walter Benjamin (1994) compara o cinegrafista e o pintor para enaltecer o expediente de montagem cinematográfica. Como um “mago pagé”, o pintor se aproxima de seu paciente, a realidade a ser pintada, sem tocá-la, porque ao mesmo tempo se afasta, graças à autoridade que impõe. O cinegrafista está mais para um cirurgião que, com a ajuda de aparelhos (o bisturi, a câmera), penetra no âmago do paciente (e da realidade) e recompõe segundo novas leis (extirpando um órgão doente, por exemplo).

As imagens que cada um produz são, por isso, essencialmente diferentes. A imagem do pintor é total, a do operador é composta de inúmeros fragmentos, que se recompõem segundo novas leis. Assim, a descrição cinematográfica da realidade é para o homem moderno infinitamente mais significativa que a pictórica, porque ela lhe oferece o que temos o direito de exigir da arte: um aspecto da realidade livre de qualquer manipulação pelos aparelhos, precisamente graças ao procedimento de penetrar, com os aparelhos, no âmago da realidade (BENJAMIN, 1994, p.187).

O cineasta penetra nas vísceras da realidade e fotografa movimentos, imagens que serão montadas e darão a ver uma realidade outra, uma descrição outra da realidade, liberta pelo aparelho e pelo procedimento de montagem da percepção total. A montagem é que libertaria a realidade dos aparelhos que se prestam a construí-la conforme seus interesses de ação: desde o

aparelho sensório-motor humano ao aparelho político-ideológico do Estado.

Hugo, o boneco de Cavalcanti, é uma imagem que busca escapar ao controle do aparelho manipulador, mas ao mesmo tempo necessita dele, utiliza-o, promove uma relação não sintética, mas agonística de combate com o aparelho. Boneco e mestre neste abismo de inversão de papéis. O boneco é a alegoria conceitual da montagem, a possibilidade de mostrar, de dar a ver a tensão entre as coisas, objetivas, livres, libertas pelo cinema, e as imagens subjetivantes, antropomorfizantes, e que tendem a encerrar esse mundo livre em torno desse centro de indeterminação aglutinador.

Alberto Cavalcanti, o diretor que põe em cena Hugo, sempre defendeu a montagem como fundamento de um filme. *Rien que les heures* (1926) é uma montagem de diversas cenas cotidianas do subúrbio de Paris com os intertítulos, tentando estabelecer um retrato da cidade que não a distingue das demais cidades do mundo, mostrando o que Paris tem em comum com qualquer lugar. Mesmo quando realizou filmes na *G.P.O. Film Unit*, em sua maioria documentários, procurou estabelecer uma relação de montagem com o universo filmado, reconstituindo os ambientes, sons e situações. Foi por isso acusado de estetizar o mundo que filmava, mas não se rendeu a um modo de filmagem que valorizasse o plano sequência. Foi sempre um ardoroso defensor da montagem. A montagem é o procedimento que penetra no âmago das coisas e as faz relacionarem-se entre si, numa liberdade materialista, não humana, não assujeitada. A vitória é aquela das coisas sobre os homens, e pode ser associada a um reenvio à matéria, às coisas livres do jugo do sujeito, daquele que associa vitória a um lance vitorioso, a uma nova situação decorrente de sua ação no mundo. A vitória materialista é automática porque age e reage sozinha, sem uma meta, um fim, sem uma utilidade.

2.3 MONTAGEM E MOVIMENTO

Gilles Deleuze, no seminário apresentado na Universidade de Vincennes entre 10 de novembro de 1981 e 1º de junho de

1982, intitulado *Cine 1: Bergson y las imágenes*¹⁵, propõe uma leitura de Henri Bergson como motor para a classificação dos signos no cinema. Pretende, com a ajuda de Bergson (mas também de Kierkegaard, Pascal, Peirce, Pasolini, Whitehead) ver o cinema como um agenciamento de diversos tipos de imagem e averiguar como os cineastas articularam as imagens para construir diferentes ideias em cinema.

As primeiras aulas são dedicadas a apresentar uma relação entre Bergson e o movimento, distinguindo três teses do filósofo que implicarão em três problemas para o cinema. A filosofia de Deleuze, com declarada ascendência de Nietzsche e Spinoza, está preocupada em colocar questões, colocar problemas que possam dinamizar o pensamento. Nada mais justo do que começar seu curso sobre cinema estabelecendo os problemas concernentes ao campo que pretende movimentar, e o faz a partir de três teses que destaca em *Matéria e Memória*, de Bergson (2006).

A primeira tese parte do pressuposto de que no mundo, na percepção natural, só há misturas, as coisas estão misturadas. O que é dado à percepção são misturas. E a tarefa da filosofia seria a de analisar, de buscar o puro, que não é um elemento misturado a outros puros. O puro são tendências. Analisar uma coisa é extrair tendências puras que atravessam a coisa, que se depositam nela, que se embatem com as impurezas que as detêm. “Se trata de descubrir las articulaciones de la cosa.” (DELEUZE, 2009, p. 21)

O interesse de Deleuze ao utilizar as teses de Bergson é o de caracterizar as coisas, criar uma tipologia das coisas no mundo. E parte do pressuposto de que tudo é imagem. Mesmo a matéria, antes de qualquer outra coisa, é imagem. É característico das imagens, das coisas, agirem e reagirem umas sobre as outras em todas as suas partes e em todas as suas faces. Essas ações e reações implicam em mudanças, em movimentos. Deleuze quer no curso, com a ajuda de Bergson, entender como as imagens (que são por conceito algo que muda, que são movimento) podem se relacionar

¹⁵ A editora argentina *Cactus* traduziu e publicou os seminários de Deleuze sobre cinema nos volumes: *Cine 1: Bergson y las imágenes*. Buenos Aires: Cactus, 2009 e *Cine 2: Los signos del movimiento y el tiempo*. Buenos Aires: Cactus, 2011. Não há edição em português e não consegui os registros em língua francesa.

com o cinema, já que este dá à percepção, de uma maneira pura, essas coisas, que são ao mesmo tempo imagens e movimento. No mundo da percepção natural sempre são dadas misturas, e isso é catastrófico para a compreensão do movimento, já que somos levados a misturar espaço e tempo, e a reconstruir o movimento identificando-o com o espaço percorrido. Ao reduzirmos o movimento ao espaço percorrido, teremos forçosamente de considerar o movimento como passado, como algo já feito. “Pero el movimiento es el acto de recorrer, es el recorrer en acto, el movimiento es lo que se hace. Precisamente, cuando está ya hecho, sólo hay espacio recorrido pero ya no hay movimiento.” (DELEUZE, 2009, p. 22). O espaço percorrido é divisível, e o movimento, como ato de percorrer um espaço, é indivisível. O cinema, ao dar à percepção o movimento puro, considera o tempo uma variável independente.

Mas há uma outra apresentação para a mesma tese na qual Bergson afirma que, assim como não se reconstitui o movimento com pontos no espaço, tampouco se o faz com uma sucessão de instantes, com uma sucessão de momentos no tempo. O que há de comum com a apresentação precedente da tese é que os cortes imóveis (posições no espaço e momentos no tempo) não são aptos a reconstruir o movimento, que ele é indivisível. A sucessão de instantes instaura um tempo abstrato, homogêneo, uniforme. E o movimento se dá exatamente no intervalo entre os dois pontos, no intervalo entre os dois instantes. Então, se quisermos dividir o movimento, isso não poderá ser feito nem por uma sucessão de posições no espaço nem por uma sucessão de instantes num tempo homogêneo, mas por características próprias internas ao movimento. Esse seria o principal motivo do rechaço de Bergson ao cinema: a divisão do movimento em diversos fotogramas. Uma sucessão de fotogramas (instantes) equidistantes num tempo homogêneo e abstrato seria incapaz de restituir o movimento.

Deleuze pretende usar o próprio motivo da desconfiança de Bergson para mostrar o quanto o cinema está intimamente ligado com as suas teses, sendo talvez o ambiente da análise que ele pretendia para a filosofia. É o problema ou a questão derivada dessa primeira tese, intimamente ligada à percepção: o cinema é reprodução do movimento por meios artificiais, mas isso não quer

dizer que a minha percepção do movimento no cinema seja artificial ou ilusória. Ao contrário, são as próprias condições artificiais que dão a perceber o movimento na forma pura, diferente das condições naturais que condenam nossa percepção às misturas.

Isso nos permite dizer que no cinema há sim cortes imóveis equidistantes sobre um tempo abstrato e homogêneo, do ponto de vista da projeção, mas isso não ocorre do ponto de vista da percepção:

¿Cuál es el hecho de la percepción cinematográfica? Es que el movimiento no se añade, no se adiciona a la imagen. No hay imagen y después movimiento. En las condiciones artificiales que Bergson efectivamente ha determinado, lo presentado por el cine no es una imagen a la cual se añadiría movimiento, sino que es una imagen-movimiento. (...) Sólo que cuando digo que el movimiento no se añade a la imagen, quiero decir que la síntesis no es una síntesis intelectual, es una síntesis perceptiva inmediata que capta la imagen como un movimiento, que apta en uno la imagen y el movimiento. Es decir que percibo una imagen-movimiento. El acto de creación del cine es haber inventado la imagen-movimiento. (DELEUZE, 2009, p. 28).

A segunda tese de Bergson diz respeito a duas maneiras distintas de reproduzir o movimento, ou seja, ela se redobra sobre a primeira tese. A ciência antiga tentava reproduzir o movimento através de instantes privilegiados, com posições privilegiadas. O movimento dependia da sequência dessas posições, dessas formas. Essa decomposição do movimento em poses, em formas, poderia servir para a dança, para o teatro de sombras, para imagens que se movem, mas não haveria aí nada parecido com o cinema. A ciência moderna aplica um golpe nessa maneira de reproduzir o movimento através das formas ou das posições, ela propõe que o movimento seja reproduzido a partir de um instante qualquer, sem

privilégio de um instante sobre o outro. Mas se não há privilégio, como definir o qualquer? O instante qualquer é qualquer um dos instantes desde que sejam equidistantes, essa é a grande invenção da ciência moderna.

Bergson tenía una fórmula perfecta que resumía todo, decía que la definición de la ciencia moderna era: “Es un ciencia que ha encontrado el medio de consideraer el tiempo como variable independiente”. Es eso, relacionar el movimiento a un instante cualquiera es tratar el tiempo como variable independiente (DELEUZE, 2009, p. 35).

Seja numa ou noutra concepção de movimento, ele sempre está vinculado a instantes: privilegiados num caso e quaisquer no outro. Mas o movimento se escapa entre os instantes, o movimento é o que ocorre no intervalo entre dois cortes. Porque o movimento não é o que se interrompe entre os instantes, é o que continua entre eles, “não é a maneira que um instante sucede ao outro, mas a maneira que o movimento continua, a continuação de um instante no outro” (DELEUZE, 2009, p. 38), que é a duração. Essa segunda tese, que afirma que a ciência moderna libera o tempo como variável independente, conduz Deleuze a um pensamento do “Todo”. Tentar ver como a ciência antiga e a moderna deram uma resposta ao problema do Todo tem relação direta com a montagem no cinema, já que a montagem é a maneira pela qual os movimentos se relacionam para expressar o Todo, que é, segundo Deleuze e Bergson, mudança. A grande ruptura de Bergson, tanto com a noção antiga quanto com a moderna, é que sempre se relacionou o todo com algo que já está dado. No pensamento antigo, o todo já estava dado na ordem das ideias, sendo o tempo (e o movimento) apenas uma degradação. Se havia um tempo circular, por exemplo para os gregos, é porque o todo já estava dado. “O Todo está dado porque as razões últimas estão fora do tempo, nas ideias eternas.” (p. 39) No pensamento moderno e em sua concepção de instantes quaisquer, há uma liberação do tempo, mas mesmo assim o movimento se reconstitui através de cortes no tempo, de instantes. No lugar de formas eternas, entram as formas

temporais, mas, de todo jeito, o movimento visto na forma temporal (sucessão de instantes) também está dado. E o movimento, segundo Bergson, não é o que está dado, o que já está feito, o que está representado por uma forma eterna ou por uma forma temporal. O movimento é o que se faz, o que segue se fazendo. A crítica de Bergson é de que a ciência moderna adaptou a metafísica antiga em vez de romper com ela. Se o movimento é o que se faz entre os intervalos, o Todo não está dado nem pode sê-lo, porque ele não é dessa ordem, o todo é o que se faz, o que ocorre entre os intervalos.

Es muy curioso, catapulta en la idea de Todo dos ideas a primera vista, en apariencia, completamente contradictorias: la idea de una totalidad y la idea de una apertura fundamental. Como idea es muy extraña. El Todo es lo Abierto. El Todo es la duración. El todo es lo que se hace, es eso que se hace, es eso que crea. Y lo creado es el hecho mismo de la duración, es decir, el hecho mismo de continuar de un instante a un instante siguiente, no siendo este último la réplica, la repetición del instante precedente (DELEUZE, 2009, p. 40).

É nesse lugar que a ciência moderna poderia ter chegado, e é onde Bergson tenta levá-la, para uma metafísica que seria o pensamento da duração, um pensamento que se preocuparia em colocar a pergunta de como algo novo pode se produzir: como há o novo no mundo? Como há criação? Um pensamento da duração, da criação, do movimento, é um pensamento que coloca a duração nele e se coloca na duração. Um pensamento que seja também ele movimento, também imagem, também matéria, coisa, e que ele difira das coisas apenas por ser uma forma diferente de duração. Essa seria uma metafísica à altura da ciência moderna, a metafísica de que Bergson tentou estabelecer as bases, um pensamento moderno correlato à ciência moderna.

Assim, o problema que a segunda tese de Bergson coloca é se não seria ele, o cinema, essa metafísica, ou se haveria possibilidade de um pensamento-cinema (não um pensamento *no*

cinema). Porque se o cinema dá a perceber o movimento puro, e se o movimento é o que se dá entre dois instantes, no intervalo, se o movimento é o que cria, o que muda, é a duração, então o cinema daria à percepção a própria duração. O cinema seria esse lugar onde se produz o pensamento de uma nova ciência, lugar onde os movimentos dão a perceber a duração.

Com a terceira tese de Bergson sobre o movimento, Deleuze se aproxima ainda mais do cinema, dizendo que, seguindo seu raciocínio, os instantes são cortes imóveis do movimento e que não se pode reconstituir o movimento por cortes imóveis. Mas, por sua vez, os movimentos são cortes móveis da duração, cortes temporais, e por isso estariam aptos a expressar a duração, o Todo, o Aberto, porque os movimentos expressam bem a mudança. A terceira tese poderia ser enunciada assim: “el movimiento en el espacio es un corte móvil de la duración” (DELEUZE, 2009, p. 49). O movimento no espaço é fundamentalmente uma relação entre o que se move e um ponto de referência, uma relação entre partes. E a duração é o que muda, o que não cessa de mudar, é a própria mudança. “Bergson nos mostrará que el cambio es una afección del Todo” (p. 49). Assim, “o movimento expressa a duração” quer dizer o mesmo que: uma relação entre as partes expressa uma afeção do Todo. Com isso podemos afirmar que o movimento expressa para além da relação entre as partes algo mais profundo, a transformação do Todo. E se é mais profundo, parece que o Todo, que não cessa de se modificar, e as partes, que se relacionam, estão em palcos distintos: não seria uma adição de partes que constituiria o todo. O Todo não está dado nem é da ordem daquilo que é dado (não é possível). Podemos sempre fechar um sistema e isolar um certo número de coisas nele, mas sempre terá uma abertura que o ligue ao tempo, será sempre um sistema artificialmente fechado, porque as partes estão no espaço e o Todo se faz de tempo, o tempo real, aquilo que abocanha o sistema artificialmente fechado (p. 54).

O problema correspondente da terceira tese é que ela demanda que diferenciemos a perspectiva espacial da perspectiva temporal e consideremos a perspectiva temporal própria da imagem cinematográfica. Para apoiar a perspectiva temporal como própria da imagem-movimento, ou imagem-cinema, temos de

analisá-la em três níveis: os objetos instantâneos (objetos no espaço) apresentados pela imagem através dos quais se define o conceito de enquadramento (conjunto artificialmente fechado); o movimento relativo e complexo entre esses objetos, que os relaciona à duração, através do qual definimos o que é plano; o Todo ou a Ideia, à qual o movimento relaciona os objetos, já que o movimento expressa uma ideia, o Todo, que é sua própria mudança.

Se no cinema o primeiro nível da imagem-movimento é o enquadramento e o segundo nível é o plano (sempre temporal), o terceiro, aquele correspondente ao Todo, é a montagem.

Pasolini dice: 'Finalmente, un film no vale nada si no hay un Todo'. Y todos los cineastas lo han dicho siempre – pienso en textos de Eisenstein que son también muy impresionantes respecto a esto - . La noción de totalidad en el cine. Si los cineastas se distinguen, si los grandes directores se distinguen, es porque no tienen ciertamente la misma manera de actualizar el Todo. Ni de concebirlo, ni de actualizarlo. Pero la idea de Todo es que siempre existe una totalidad, que hace uno con el film y que tiene una relación variable con las imágenes, pero jamás se sostiene en una imagen. De allí que toda una escuela dirá que la totalidad es el acto del montaje. (DELEUZE, 2009, p. 66).

Cada cineasta dá uma resposta ao problema que o Todo coloca, ou seja, cada cineasta articula os movimentos, relaciona as partes, de modo a expressar um todo, que é a própria mudança no todo. Assim, há diversas respostas, talvez tantas quantos filmes houver, mas podemos aproximá-las, como faz Deleuze, em tipos de montagem, em escolas de montagem. Adverte o filósofo que não se trata de fazer uma teoria da montagem, ela ultrapassaria em muito o problema colocado no momento, mas por decorrência da construção teórica e conceitual, cabe uma passagem entre o Todo e a montagem, cabe saber como, através da montagem, os planos

evocam um Todo que não é dado nem é possível, já que não é dessa ordem.

Assim, Deleuze enumera quatro respostas ao problema posto pela montagem, qual seja como relacionar os planos com uma ideia. O Todo, o Aberto e a Ideia são sinônimos, são aquilo que muda, são a duração, e Deleuze encontra na montagem uma relação direta com eles. É que a montagem, enquanto ideia, não é da mesma natureza que os objetos e os movimentos relativos entre eles. O problema que se põe é: que tipo de ideia as concepções de montagem podem dar a ver. Como a relação entre os planos pode dar à luz uma ideia? Quais as respostas históricas no cinema ao problema que a montagem põe?

Uma delas seria a montagem dialética russa, que articularia os planos de maneira a opor os movimentos e com isso suscitar a Ideia. Já a montagem à francesa seria uma resposta diferente, que estaria ligada à quantidade de movimento, à aceleração dos movimentos, aos planos curtos e à variação no tamanho do quadro. Sobreimpressões, movimento da câmera, divisão do quadro em partes e montagem acelerada são características dessa maneira de produzir a Ideia que é característica a muitos filmes e cineastas franceses do entreguerras (Deleuze cita Gance, Gremillion, L'Herbier, Epstein). A montagem intensiva, típica dos filmes expressionistas alemães, seria a busca de um fator intensivo no movimento, que Deleuze associa à luz. E a qualidade intensiva seria uma magnitude apreendida num instante, em relação ao seu grau zero, à sua caída. Não seria assim uma magnitude que passaria por vários graus e que existiria por uma diferença intensiva ao estado zero da matéria. O estado zero da matéria é o que há de mais obscuro nela, seu caráter pantanoso, decomposto, porém muito vivo, trata-se da vida não orgânica das coisas.

As coisas têm uma vida, vocês acham que para viver tem de haver um organismo? Em absoluto. O organismo é inimigo da vida. O organismo é o que reúne o que há de terrível na vida. O que vive são as coisas, porque não estão submetidas ao organismo. Haveria então uma vida não orgânica? Sim, a vida é

fundamentalmente não orgânica (DELEUZE, 2009, p. 97, tradução minha).

Sobre essa vida não orgânica é que se construiriam, por exemplo, os cenários expressionistas. Esse zero da matéria, esse estado pantanoso e não orgânico deve ser expresso pelo movimento. Deleuze lembra que Worringer, o autor que batiza o expressionismo, diz que a linha expressionista é aquela que expressa uma vida não orgânica, a linha vital não orgânica, em oposição à linha orgânica da harmonia clássica. A escola orgânica desenvolveu-se principalmente nos Estados Unidos com Griffith. Essa quarta escola associava os movimentos de modo a construir pela montagem um organismo, a suscitar a ideia de uma vida orgânica.

Foi necessário todo um desvio pela teoria que Deleuze desenvolveu nos seminários sobre o cinema, em especial as primeiras aulas, pois ele prepara o terreno para falar de montagem. Mas a montagem, pelo que foi dito até aqui, não seria a soma ou a colagem de planos dando corpo a um filme. Isso até pode ocorrer, em certo sentido é o que ocorre, mas o objetivo desse desvio é mostrar que a montagem é antes uma ideia, uma representação da afecção do Todo. É a totalidade do cinema e no cinema. Estando intimamente ligada à ideia, pela montagem podemos conhecer as características de um cineasta, de uma escola, de uma corrente. Porque uma coisa é a matéria-prima do cinema, o plano, que faz a passagem dos objetos enquadrados à montagem. Outra coisa são os modos de agenciar esses planos, de fazê-los entrar numa relação tal que dêem a ver uma ideia, que deem a perceber a modificação no todo da qual são expressão. É nesse nível da expressão, da ideia, que se encontra a montagem, e é pela análise da montagem que encontramos as singularidades, a singularidade de cada autor.

Alberto Cavalcanti, arquiteto de formação, iniciou no cinema como cenógrafo, em Paris, no começo dos anos 20. Nessa função participou de *Résurrection* (Marcel L'Herbier, 1922), *L'inondation* (Louis Delluc, 1923), *L'inhumaine* (Marcel L'Herbier, 1923), *La galerie des monstres* (Jaques Catelain, 1924), *Feu Mathias Pascal* (Marcel L'Herbier, 1925), *The little people* (Georges Pearson, 1925). Montou o documentário *Voyage au Congo* (Marc

Allégret, 1926), até que passou a dirigir seus primeiros filmes, *Le train sans yeux* (1926), *Rien que les heures* (1926), *En rade* (1927), *Yvette* (1927), *La p'tite Lilie* (1927), *Le capitaine Fracasse* (1928), *La jalousie de Barbouillé* (1928), *Le petit chaperon rouge* (1929) e, em 1930 já era um diretor renomado a ponto de ganhar a confiança dos estúdios Paramount para filmar versões de sucessos comerciais americanos, dirigiu cinco filmes. Terminado seu contrato, ainda fez na França, além de curtas-metragens, três comédias de *boulevard*: *Le truc du brésilien* (1932), *Le mari garçon* (1933) e *Coralie et cie* (1933). Por uma atribuição territorial e pela articulação dos movimentos, pode ser colocado junto à citada escola francesa da montagem acelerada, aquela da quantidade de movimento. Ainda que use os procedimentos que o associam a essa escola, especialmente em *Rien que les heures*, há uma montagem de oposições, um estabelecimento de polaridades que poderiam levar a crer que Cavalcanti aproximava-se da escola russa. Já em *Dead of night*, na Inglaterra de 1945, Cavalcanti parece estar trabalhando com uma montagem intensiva, com a luz bem contrastada ao melhor estilo expressionista, e com a vida não orgânica de Hugo que existe a partir de um grau zero da matéria, a saber, sua materialidade de madeira, pano e porcelana, abandonada no canto sombrio do quarto do ventríloquo. Já os documentários, principalmente pela montagem de sons e imagens com uma voz que conduz à narração e à articulação dessas partes, aproximam-se de um princípio orgânico, de montar o filme como um organismo que vê a situação, comenta sobre ela, se relaciona e extrai daí uma nova situação, como se houvesse uma espécie de respiração. Há outros exemplos que balançam as categorias atribuíveis ao cineasta, dificultando a tarefa de filiá-lo a apenas uma das escolas de montagem propostas por Gilles Deleuze. Em diversas oportunidades, Cavalcanti defendeu que os cinco grandes nomes do cinema eram Griffith, Chaplin, Eisenstein, Stroheim e Flaherty (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 301), todos mais próximos de uma montagem orgânica, sem que isso diminuísse o espectro dos tipos de montagem que agenciava enquanto cineasta.

O desafio então é encontrar em Cavalcanti uma resposta, ou algumas respostas ao problema da montagem, do Todo, da Ideia. Qual (ou quais) ideia(s) de cinema tem Cavalcanti? Como ele

articula a montagem de modo a expressar essa ideia? Como Cavalcanti relaciona os planos, relaciona os movimentos de modo a expressar uma mudança no Todo? Todas essas perguntas são tentativas de estabelecer uma poética de Cavalcanti através da montagem, da qual foi um defensor ardoroso.

2.4 BONECO E MONTAGEM

Em *Dead of night* (1945), o conceito de boneco tem íntima relação com a montagem realizada. O filme tem um supervisor do projeto, Alberto Cavalcanti, que seleciona os diretores que comandarão a montagem das seis histórias. Seis porque além dos cinco episódios, há também aquele intitulado *The Linking Narrative*, dirigido por Basil Dearden, que é como um engonço, um princípio que articula as demais histórias numa linha narrativa. Dearden também dirige um dos episódios (que depois seria refeito por Cavalcanti¹⁶), e Cavalcanti dois deles. Completam o time Charles Crichton e Robert Hamer. Cinco episódios articulados em torno de uma narrativa de ligação, como um boneco, composto de partes que lhe dão corpo. Cada diretor escolhe como montar seu episódio, como lhe dar corpo, ou seja, como articular os cortes com vistas a construir um todo, que é a montagem.

A partir dessa simples observação, de que cada diretor escolhe os pedaços de filme, os blocos de movimento-duração, os planos, para montar um todo que corresponda à ideia, podemos dizer que cada diretor escolhe as partes com as quais deseja montar seu boneco, seu filme. As escolas de montagem seriam, cada uma com suas características próprias de agenciar os movimentos, escolas da confecção de bonecos. Assim podemos estender o conceito de boneco, decorrente da proposta de Cavalcanti em *Dead of night*, aos filmes em geral, e a cada filme singular, todos enquanto expedientes de montagem. Todo filme, enquanto produto da montagem, é um boneco, e também uma ideia. E cada diretor um mestre. Mas o diretor quer o boneco do seu jeito, “com a sua cara”, poderíamos dizer, uma montagem que corresponda à ideia que teve. Nesse sentido, a ideia se estrutura

¹⁶ Cf. nota 2.

pela montagem, ela recebe da montagem seu engonço, mas sempre fazendo a ressalva de relacionar a ideia à duração e ao todo, que é justamente a mudança no todo. A montagem pode dar a perceber um boneco, uma ideia, um todo. Mas há uma tensão dinâmica no boneco: ao mesmo tempo em que se estrutura como ideia, essa estrutura se movimenta, o boneco é também movimento, está sempre em estruturação. A montagem, por isso mesmo, é aberta, é ela mesma movimento. Ela informa uma ideia ao mesmo tempo em que a transforma. Por isso que o boneco ganha vida, porque a montagem não lhe dá apenas um corpo e articulações. A montagem lhe concede vida: concede-lhe movimento no espaço durante um tempo. A montagem faz uma construção temporal do boneco, diria Walter Benjamin que a montagem dota o filme de vida porque o torna capaz de história¹⁷.

Uma das maneiras peculiares de Cavalcanti articular as imagens com vistas a dar-lhes vida está em *Rien que les heures*, seu segundo filme, no qual os primeiros intertítulos afirmam que toda sorte de pintores veem a cidade (mostrando várias pinturas de Paris), “mas somente uma sucessão de imagens pode nos restituir a vida.” Trata-se de uma defesa da montagem, do cinema como montagem, do filme que está por começar, que tentará dar vida a Paris, mas não através de um plano fixo (que também pode ser montagem), mas pela articulação de movimentos, pela montagem cinematográfica dos movimentos. E todos os intertítulos são montados de maneira compassada, com ritmo, como um poema, que é, assim como o cinema, corte e repetição¹⁸:

Ce film ne comporte pas
d'histoire. Il n'est qu'une
suite d'impressions sur le
temps qui passe et ne

¹⁷ No ensaio *A tarefa do tradutor*, Benjamin não fala de cinema, mas de vida, e, repudiando teses animistas ou espiritualistas, diz que as obras têm vida quando se tornam capazes de história. BENJAMIN, Walter. *Escritos sobre mito e linguagem*. São Paulo: Ed. 34, 2011.

¹⁸ AGAMBEN, Giorgio. O cinema de Guy Debord (conferência em Genebra, 1995). Tradução (do francês) de Antônio Carlos Santos. Original em AGAMBEN, Giorgio. *Image et mémoire: écrits sur l'image, la danse et le cinéma*. Paris: Desclée de Brouwer, 2004.

prétend synthétiser
aucune ville.
Toutes les villes seraient
pareilles si leur monuments
ne les distinguaient pas.
Ce n'est pas la
vie mondaine et
élégante...
c'est la vie quotidienne
des humbles, des
déclassées...
Des peintres de toute
race voient la ville...
mais seule une succession
d'images peut nous en
restituer la vie.
Errante, une vieille
femme.
Petit jour :
dernier fêtards...
...premiers travaux.
La fille.
Matin.
Chacun accomplit
sa tâche.
On s'efforce d'oublier
le chômage.
Un homme.
Le repas de midi.
Le soir, le travail cesse.
Maintenant, c'est le temps
du repos e des plaisirs...
Jeux du hasard.
Indifférente au temps
qui passe...
Le matelot...
Accablée, cherchant
l'ombre.
La marchande de
journaux.
Chaleur.
La fête.
La nuit, mystère,

inquiétude.
 L'asile.
 Nous pouvons fixer un
 point dans l'espace,
 immobiliser un moment
 dans le temps...
 mais l'espace et le temps
 échappent tous deux à
 notre possession.

Cavalcanti sempre defendeu a montagem como o expediente para se alcançar o realismo, a montagem como caminho para criar uma atmosfera realista. Mesmo nos filmes de gênero documental, sua defesa da montagem e da repetição ficcional das cenas culminou com a pecha de diretor “estetizante”. Há em seu livro *Filme e Realidade* (1955/1976) todo um capítulo dedicado ao “ator de documentários”, afirmando que esse gênero de filmes necessita de um tipo específico de atuação.¹⁹ Sua poética declarada: os documentários eram produzidos “todos tendendo a dramatizar o real, a forçar o público a se interessar pelas questões essenciais do país” (CAVALCANTI, 1976, p. 79).

Cavalcanti acredita no sonoro e tem ideias sobre a questão, como testemunham seus escritos posteriores. Assim como lembra Francesco Sávio, “ele elaborou a teoria segundo a qual, depois da primeira fase do *som sincronizado*, era preciso passar à do *som complementar* à imagem”. Mais que assincronismo cujo manifesto Cavalcanti conhecia bem, sem no entanto concordar completamente com as propostas, tratava-se de “pegar os sons naturais como matéria-

¹⁹ Os documentários também precisam de atores, quando for o caso, para encenar a realidade ali construída, mas esclarece Cavalcanti que se trata de um tipo de atuação diferente, pois o ator deve ter familiaridade com as coisas, objetos e instrumentos dos quais fará uso no filme.

prima, de separá-los em elementos possíveis de serem remontados, combinados e orquestrados livremente, a fim de *estilizar a atmosfera* (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 27).

Cavalcanti foi o defensor da fabricação de bonecos, da junção de partes para fabricar um todo, da montagem enquanto ideia expressada pelos movimentos, mas não quaisquer movimentos, sempre aqueles relacionados a uma afecção no todo, movimentos que impliquem em mudança. É a sua lição aos cineastas em formação, ainda que um tanto normativa, publicada no texto *Notas aos jovens documentaristas*, em 1948, mas também constante em *Filme e realidade*: “Não esqueçam, durante a filmagem, que cada tomada pertence a uma cena e que cada cena faz parte de um todo: um belo plano, isolado do conjunto, é pior do que a mais maçante das imagens” (CAVALCANTI, 1976, p. 81). Cada tomada faz parte de uma cena, cada cena de um todo, ou seja, há uma íntima relação entre um problema de montagem colocado por Cavalcanti e um problema de montagem colocado por Deleuze. Os planos têm de estar relacionados ao todo, eles não podem, ainda que belos, estar isolados: eles se relacionam com a ideia de filme em questão. Advertindo sempre que a ideia não é uma forma eterna, que ela só pode ser afim a essa teoria se for transformação, se a ideia mesma for movimento.

Cavalcanti defendeu a montagem em entrevistas e outros textos, e ela estava sempre conectada aos outros aspectos técnicos de composição da imagem, a montagem dependia não apenas dos movimentos, mas, em cascata, dependia dos objetos que se movimentavam, ou seja, dos objetos em cena, dos cenários. A concepção de montagem de Cavalcanti encontra sua gênese na atenção aos objetos, na fabricação e composição dos cenários, na sua função de decorador, a primeira que exerceu no cinema, a que permitiu que se tornasse, em pouco tempo, diretor. Daquele que cuida das “coisas” que compõem a cena àquele que cuida das cenas que compõem a montagem, ou seja, do que tem a ideia.

A escola russa, seguida imediatamente pela francesa e a americana, havia enaltecido a

montagem. A partir do momento em que se estabelece que o ritmo da montagem de uma cena podia coincidir com seu tempo dramático, foi possível falar a sério da realização de um filme como procedimento artístico. A montagem de dois ou vários planos que se sucedem rapidamente devia necessariamente influenciar a composição da imagem. A montagem tornou-se o primeiro fator levado em conta no esboço e na preparação dos cenários. É interessante ressaltar que essa ideia não se impõe facilmente e que muitos diretores de arte pareciam não a haver assimilado. Alguns dentre nós – lentamente, é verdade, mas com segurança – compreenderam o alcance (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 231).

A função de decorador, logo assimilada por uma função de diretor, permanece nos demais filmes de Cavalcanti. A escolha do profissional responsável pelo *décor* sempre demandou interesse e atenção peculiares por parte do cineasta e posteriormente por parte do produtor que Cavalcanti foi. No período em que esteve à frente da Companhia Cinematográfica Vera Cruz, na falta de profissionais habituados com o trabalho de set de filmagem, muitas vezes acumulou essa função, cuidando de detalhes de produção durante os dias e construindo cenários durante a noite e madrugada, no esforço de realizar a quantidade de filmes por ano previamente encomendada.

Terminados os exteriores, voltamos para os estúdios, onde o Sr. Calvo, mais uma vez, não tinha preparado as decorações, o que me fez novamente trabalhar várias noites em seu lugar e pedir que ele fosse exonerado do cargo de fotógrafo da Vera Cruz (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 163).

A relação dos cenários e figurinos com a ideia que o diretor tem para o filme também encontrou no caso do filme *Capitão Fracasso* (1928) um acontecimento anedótico, em virtude da

contratação de *Benois* para cenógrafo, condição exigida pelo produtor. Na época, o russo era conhecido por seus cenários de ópera em São Petersburgo e havia participado da confecção de cenários para os Balés Russos de Diaghilev.

Erik Aaes encarregou-se da construção dos “sets” e teve grande dificuldade em transformar, no estúdio, a concepção teatral de Benois em ambiente cinematográfico. Benois vive na minha lembrança como um velho muito simpático, com uma profunda compreensão da cor e do desenho para o palco, mas que, no entanto, nunca soube aprender que um “décor” cinematográfico precisa, primeiro, ser fotografado e, segundo, fornecer um certo número de fundos fragmentários para várias tomadas. (...) A minha ideia era realizar um *Fracasse* inspirado nos figurinos de Callot. Os desenhos de Benois para os comediantes estavam muito mais perto da ópera russa que dos andrajos do gravador francês. Fiz o que pude, rasgando e sujando os damascos e os veludos da indumentária do decorador, que, desde então, passou a me considerar como um excêntrico, senão um louco (CAVALCANTI, 1976, p. 128).

A ideia que Cavalcanti tinha para seu boneco, para seu filme, precisava das roupas desses personagens que Jacques Callot gravara em suas águas-fortes (Figura 9 e Figura 10), figurinos que remetem à nobreza (botas, casacos, chapéus de pena, babados), porém vestidos em tipos curvados, mascarados, andarilhos, que de alguma forma profanam o uso dessa indumentária dando a ela um tom de teatro mambembe, muito afeito à trupe que é recebida por *Fracasso* em seu castelo e ao próprio protagonista, um nobre que ainda o é apenas no título, pois não tem o que comer.

Figura 9 – *Les Deux Pantalons* (1616)



Figura 10 – *Balli di Sfessania* (1622)



Pode-se deprender que a ideia de um filme depende dos objetos que serão os elementos do plano, ou seja, se a montagem é o terceiro nível da imagem cinematográfica ela só o é graças a um primeiro nível que são os objetos em quadro. Ser um cineasta da montagem é, também, ver que a montagem já está nos objetos, na composição do quadro, no *décor*, no figurino.

Quando do advento do cinema em cores, Cavalcanti também alertou para a necessidade de pensar seu uso em relação à montagem, pois as cores necessariamente modificariam as relações

entre os objetos em cena e a continuidade dos movimentos. Seria necessária toda uma nova gramática na composição da imagem:

A cor afeta o cinema, assim como ele foi marcado pela chegada do som. Ainda que o cinema em cores permita uma reprodução muito mais realista da natureza que o preto e branco, ele tende a se desviar da realidade, da mesma forma que um manequim na vitrine de um *tailleur*, dotado de uma peruca de cabelos autênticos, de olhos de vidro e de um rosto pintado ao natural parece mais distante da realidade que uma estátua monocromática de Despiau.

A introdução da cor acarreta obrigatoriamente uma modificação na composição da imagem. Seria impossível dar cores às imagens compostas em função das dificuldades do preto e branco. *Bronenosec Potemkim*, *The Gold Rush*, *Ladri di biciclette*, tais como são, não poderiam ter sido realizados em cores, pois a composição das imagens é ditada pelas leis do preto e branco, que os impregna totalmente. A perfeição desses filmes não aumentaria com o acréscimo da cor que uma litografia de Goya não ganharia por ser colorida. Os elementos do cinema em cores são diferentes, e sua coordenação exige outros métodos. Se o cinema comercial se acantonava na única cor, haveria produtores cuidadosos com a estética que tenderiam ao preto e branco porque veriam nele o domínio natural do cinema artístico. O mudo elaborou seu universo graças a um procedimento seletivo, e a montagem lhe conferiu seu ritmo. Essa seletividade abriu campos novos à observação. Ela permitiu isolar objetos, surpreendê-los, examiná-los do alto, de baixo, de trás. Ela aproximou objetos distantes, decompôs os que estavam próximos, revelou analogias insuspeitáveis. Cada elemento do filme não representava a si mesmo a realidade,

e só é na associação das partes através da montagem que a realidade de seu acordo se metamorfoseava numa realidade nova, artística (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 265).

Não me parece haver defesa mais veemente do boneco: cada elemento não representa a realidade, só a associação das partes através da montagem. E a realidade não é algo de fixo, estável ou ideal, é antes de tudo uma realidade que nasce desse acordo de imagens, e que se transforma numa realidade nova, artística. Cada nova descoberta como o som e a música, o uso de cores, os movimentos de câmera, implicava numa concepção nova de montagem, apta a construir de maneira distinta uma Ideia; Ideia que é ela própria metamorfose, movimento, realidade artística.

Tampouco o teatro ou a atuação teatral podem conferir ao cinema essa realidade nova e mutante, há diferenças de domínio fundamentais entre eles, tratam-se de movimentos muito diferentes. Essa era um bandeira de Cavalcanti, dar a perceber essa diferença, mostrar que esses espaços não tinham vínculo, que o cinema se dava na tela e o teatro se dava no palco, que a montagem teatral era outra coisa, completamente distinta da montagem cinematográfica.

A mobilidade da câmara deu ao cinema uma quarta dimensão e o ritmo do corte é completamente novo, e totalmente desconhecido do teatro. É fundamental a diferença entre o palco e a tela. Para a última as imagens e os sons são captados aos pedacinhos, através de uma máquina, e antes de serem entregues ao público, como *petit-pois* e pêssegos enlatados, passam por uma quantidade enorme de outras máquinas (CAVALCANTI, 1976, p. 140).

Quando a montagem passou a levar em conta também o som, pois havia a possibilidade de o diretor pensar em um som que participasse da montagem juntamente com as imagens visuais, Cavalcanti foi entusiasta das potencialidades dessa técnica,

criticando a imobilidade das cenas em função da captação de um som sincrônico. Sempre defendeu um som que fosse por si uma imagem e não apenas a fala dos personagens em sincronia. Imagens sonoras de ruídos, sons ambientes, música e a “voz over” que conduz um texto paralelo ao desfile das imagens visuais.

E, enfim, quando os diretores puderam levar câmeras e aparelhos de gravação para fora e refazer externas, é quando, pode-se dizer, o filme sonoro ultrapassou o seu primeiro estágio. (...) Eu o chamaria de ‘som sincronizado’. Essa primeira forma de ‘filme falado’ tornou-se rápida e absolutamente excelente. Mas esse som não nos satisfazia de jeito nenhum. Estávamos habituados a utilizar as imagens para sugerir a atmosfera, para criar as situações cômicas ou dramáticas e pensamos que era um erro deixar o som depender completamente das imagens. (...) Alguns verdadeiros diretores de filmes que tiveram um pouco de liberdade ou a chance, tentaram utilizar o som de uma outra maneira que não a teatral. (...) Pensávamos sempre: por que não utilizar o som nos filmes como um paralelo, um complemento às imagens? Por que não fazer de forma que ele remeta à imaginação das pessoas da maneira como faziam as imagens? (CAVALCANTI citado por PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p.188).

Na transição entre o mudo e o sonoro, não havendo a possibilidade técnica de dublagem, muitos filmes eram regravados em mais de uma língua, com atores diferentes nos mesmos cenários e com o mesmo roteiro, para que um “produto” de sucesso, por exemplo, nos Estados Unidos pudesse também atingir o público francês. Foi nesse período que Cavalcanti dirigiu o primeiro filme falado em língua portuguesa, *A canção do berço* (1930), e também sua versão francesa *Toute sa vie* (1930), ambos com a mesma história e os mesmos cenários do americano *Sarah and Son* (1930). Trabalhando para os estúdios *Billancourt*, da

Paramount francesa, dirige ainda, sob encomenda desta, *À mi-chemin du ciel* (1930), versão de *Half-way to heaven* (1929); *Les vacances du diable* (1930), versão de *The devil's holiday* (1930); *Dans une île perdue* (1931), versão de *Dangerous paradise* (1930), ambas a partir do romance *Victory* de Joseph Conrad.

Ao descobrir o som, o cinema se especializa na fala, na possibilidade de sincronia dos movimentos de boca dos atores com as vozes. Os diretores e produtores parecem encantados com a possibilidade da imagem “falar”, com a possibilidade de se acrescentar sobre a imagem uma banda sonora que reproduza a voz. Como ainda não havia a técnica da dublagem, a imagem visual e a sonora deveriam ser captadas no mesmo instante, deveria haver sincronia na captação também. Isso demandava muitos aparelhos pesados e microfones escondidos, porém próximos dos atores, o que acabava por imobilizar a cena. Essa é a grande crítica de Cavalcanti ao som sincrônico: sua crítica não se dirigia ao efeito, mas à imobilidade que dava ao filme se se subordinasse a dinâmica da cena às limitações de movimento do microfone. Também era inútil, segundo o cineasta, calar os personagens para que a música conseguisse dar ritmo à cena. O ritmo do filme depende da montagem, a música só poderia acrescentar um ritmo interior e localizado, pontual.

Permito-me uma digressão: sou um inimigo jurado do sincronismo. É a ele que se deve essencialmente o lento desenvolvimento do verdadeiro filme sonoro, e constato com prazer que o sincronismo é cada vez menos apreciado, seja no caso da música, de vozes ou de ruídos. (...) O ritmo exterior de um filme deve ser criado pela montagem. A música só pode acrescentar um ritmo interior. (...) Quando percebem que diálogo é invasor demais, os roteiristas imaginam uma cena vazia de acontecimentos, inscrevem na coluna reservada ao som “música” e se dizem *in petto* que “o músico vai se virar”. (...) Seria muito mais simples contratar um músico para que trabalhe em colaboração com o roteirista tendo em mente a concepção do conjunto do

filme (CAVALCANTI citado por PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 191).

Ter em mente a concepção do conjunto do filme é ter em mente o *Todo*, a *Ideia*, é ter em mente os movimentos articulados pela montagem. O músico de cinema deveria participar já da elaboração do roteiro, quando as cenas vão se construindo, porque é a partir delas que se terá o movimento. Novamente Cavalcanti defende que deve haver uma submissão das partes a esse princípio agregador, a esse engonço, a essa maneira de juntar as partes para formar um boneco, uma *Ideia*.

O desejo de realismo que parece motivar a sincronia de vozes e movimentos encontra na imobilização da cena seu ponto fraco. O efeito de realidade produzido se esvai com atores imóveis, falando para o mesmo ponto, em ambientes fechados e cenários sobrecarregados que permitissem esconder os microfones. Cavalcanti também defendia um realismo, mas que não passava pelo sincrônico: seu realismo dependia diretamente da montagem, era somente a montagem de movimentos que poderia reconstituir a vida. O filme não era vivo porque se abria à capacidade de captar a realidade viva filmada, mas porque poderia reconstruí-la (a vida, o movimento) em um ambiente artificial. Porque podia a partir da junção de partes criar um boneco que, embora fosse uma soma de partes, dava à percepção um movimento “como se” estivesse vivo, “como se” tivesse vida própria. O bom filme (realista segundo sua denominação), não era necessariamente aquele que dependia de longos planos-sequência, que abria a duração quantitativa dos planos à mudança dos objetos no espaço, que relacionava duração à quantidade de tempo. O filme deveria dar a perceber a montagem de movimentos, sendo cada movimento necessário para a concepção do *todo*.

Quando o cinema se liberou da ditadura do som sincrônico, pôde enfim se abrir para as imagens sonoras, pôde articular os sons como um verdadeiro ventríloquo, trabalhar com uma relação entre sons e imagens como partes a serem montadas, ainda que o objetivo fosse alcançar um efeito de atmosfera realista.

O som cotidiano era uma fonte permanente de ensinamentos para nós. Notamos que o som

de um avião podia sugerir a velocidade tão bem quanto a profundidade. Durante nossas experiências surgiram alguns problemas inesperados. O som não devia apenas ser gravado (o que é bastante comum no trabalho normal dos estúdios), mas ele também devia ser montado. Mas ainda resta muito a fazer na montagem sonora... (...) Primeiramente reduzimos ao mínimo a música e a palavra. (...) Depois banimos o sincronismo absoluto e as leis da encenação teatral, e tomamos os sons naturais como matéria-prima, os quais cortamos, regravamos, orquestramos e, tentamos estilizar o conjunto. Muito bem, eu o chamaria de “o som complementar” (CAVALCANTI citado por PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 188-189).

Os filmes que Cavalcanti fez nesse começo dos anos 30 para a Paramount, versões francesas dos filmes americanos, ainda que dependentes do sincrônico que tanto o irritava, trabalham com a necessidade de fazer as imagens falarem sincronicamente, assim como faz um ventríloquo ao mover a boca do boneco, criando a ilusão de que o boneco fala por si. Não é o resultado dessa associação entre som e imagem de maneira sincrônica que desagrada a Cavalcanti, a impressão de que o boneco fala sozinho, a estratégia ventríloqua desses filmes, mas a imobilidade a que os filmes eram submetidos, a restrição de externas e de movimento nos cenários, em virtude da captação sincrônica dependente dos aparelhos ainda pouco desenvolvidos tecnologicamente. “Como escreverá mais tarde, ele se via no futuro um velho especialista em *talkies*, essas farsas cujos protagonistas passam o seu tempo a sair da cama à mesa e vice-versa, sem parar de falar.” (CAVALCANTI citado por PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 28). Talvez por isso tenha aceitado mudar-se para a Inglaterra ganhando menos, mas com a possibilidade, aberta por John Grierson, de realizar experimentos com o som.

Depois do período na Paramount, ainda filmaria além de curtas-metragens, “comédias de *boulevard*”, acusadas de

comerciais. Saturado desse tipo de trabalho pouco inovador e da pouca possibilidade de criação, aceitou em 1934 o convite de John Grierson para trabalhar na divisão de filmes da *G.P.O.*, para ensinar aos jovens cineastas as técnicas do sonoro e da montagem. Ficou clara a função de Cavalcanti nessa “escola” que era a *G.P.O.*: ajudar os cineastas neófitos a montarem seus bonecos, ajudar a desenvolver a vocação documental dessa empresa estatal, articular sons e imagens, montar, criar bonecos (com Flaherty, que ocupava a função de professor de fotografia). Cavalcanti tinha enfim liberdade para se dedicar a pesquisas técnicas e realizar experimentos.

As experiências sonoras foram um dos maiores êxitos dessa escola fecunda; mas o som não era a nossa única preocupação. O argumento, o uso da câmera e a montagem eram estudados por mim, juntamente com jovens entusiastas, trabalhadores e disciplinados (CAVALCANTI citado por PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p.253).

Foi ali que um gênero de filmes se desenvolveu, os documentários, nome dado por Grierson, mas rechaçado pelo brasileiro, que não via relação entre os filmes e os documentos. John Grierson conseguia com o termo angariar maiores financiamentos para aquela divisão de filmes, já que ao governo britânico interessava criar filmes “com valor de documento”. A forma documental foi se estabelecendo: sobre imagens montadas havia um comentário, uma voz que se sobrepunha, direcionando a leitura, conduzindo um argumento. Havia sim uma articulação de imagens, mas muitas vezes a montagem era realizada para acompanhar a condução de uma espécie de narrador, num expediente conhecido no cinema como “voz *over*”, uma voz sobreposta às imagens mas que não tem nelas um referencial, o emissor da voz não é mostrado. Por essa relação de uma voz da qual não conhecemos a fonte, conduzindo o modo de leitura das imagens do filme é que se tornou comum chamar essa estratégia de “voz de deus”. O dono da verdade enunciada pela voz diz o

que há para ver nas imagens, tenta dizer o que as imagens estão a apresentar.

Se aceitamos que a montagem de um filme constrói um boneco, é possível estender o uso do som montado com essas imagens como um expediente ventríloquo. Projeta-se uma voz com (sobre/sob) as imagens, dando a impressão de que elas falam por si. O gênero documentário foi tão hábil nessa construção que muitas pessoas acreditavam estarem ouvindo e vendo a verdade, a vida mesma, sem intermediações. Talvez daí também o grande sucesso do termo, pois o filme era construído como se documentasse a realidade, como se houvesse certa isenção das instâncias produtoras do filme e por isso uma inscrição documental do mundo, da vida. Mas Cavalcanti não tinha esse tipo de pretensão, apesar de ser um forte defensor do realismo. Em 1942, por exemplo, dirige a montagem de *Filme e realidade*, uma montagem com partes de diversos filmes já produzidos, não apenas dele, para explicar sua ideia de cinema realista, na qual o conhecimento da realidade passa necessariamente pelo cinema, independentemente de ser um filme documentário ou dito narrativo ou “de ficção.” Outro exemplo dessa desestabilização do discurso documental se mostra em *Yellow Caesar* (1941): sobre as imagens do ditador italiano Benito Mussolini, as vozes, num inglês macarrônico, imitando o sotaque italiano, constroem um comentário em tom sarcástico, desestabilizando a autoridade do “deus” que emite a “voz *over*”, e com isso mostrando a fragilidade da figura do ditador, que é pintado nas tintas amarelas da covardia, como o soldado que reaparece depois que a guerra terminou, para receber os louros de uma batalha durante a qual esteve escondido.

Usar o drama e seu caráter agonístico, bipolar, na articulação das imagens documentais foi a pedra de toque das discussões entre Grierson e Cavalcanti e das acusações de esteticismo e abandono da realidade em seus filmes. Importante notar a busca de Cavalcanti por inovações técnicas que poderiam fazer parte da montagem, torná-la mais plural, numa estratégia paradoxal de, com tal pluralidade de “efeitos”, reconstruir a singularidade da realidade. Fez experiências de montagem no período da *G.P.O.*, mas o uso do som o fez repensá-la, para

acrescentar as imagens sonoras à montagem em pelo menos três níveis: a palavra, os ruídos ambientes e a música.

Todos sabemos que existe uma técnica da imagem rica em possibilidades de expressão – através de manipulações de câmera, da montagem, etc. – mas suponho que a técnica paralela do som real tenha permanecido inexplorada. Os sons podem ser gravados; eles contêm ritmo e sua presença é tão indispensável ao filme quanto o diálogo, a música e a imagem. Poucos músicos se interessam por eles (CAVALCANTI citado por PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p.194).

E foi justamente no uso dos sons ambientes que conseguiu complexificar a montagem de seus filmes mais conhecidos pela *G.P.O.*: *Coalface* (1935) e *Night mail* (1936). *Coalface* começa e termina com o narrador dizendo que as minas são a indústria de base da Grã-Bretanha. O filme que, a princípio “documentaria” a indústria das minas de carvão na Inglaterra, acaba por adotar um tom trágico, mostrando a necessidade de carvão para o funcionamento do país, e revelando a exploração dos mineiros, os cara-de-carvão. Isso se dá pelas imagens que mostram o trabalho pesado, em local apertado, perigoso por conta do gás, do uso dos aparelhos, do risco de desmoronamento. Mas é a banda sonora que acrescenta tal profundidade à ideia de que a grande indústria de base depende do trabalhador valente e explorado. Na cena em que os homens caminham para dentro da mina, num corredor apertado, a iluminação fotografa cada mineiro com sua sombra, maior que ele, e alguns cavalos que se intercalam nesse itinerário. Há um ritmo proposto pelas imagens, como o da linha de produção de uma fábrica, reforçado pelo ritmo dos gritos de ordem dos próprios homens, como se estivessem numa marcha. A marcha é para o bem da nação, mas também para a morte, porque a narração revela as estatísticas: as minas empregam 750.000 homens, 7 horas e meia por dia, golpe a golpe em trabalho agachado, a cada dia 2.200 quilos por homem, 4 mineiros morrem por dia e, anualmente, a cada 5 mineiros que sobrevivem, um sofre

danos permanentes. As vozes dos homens gritam compassadamente, como se fossem palavras de ordem militares, e os sons dos instrumentos utilizados – pás, picaretas, correntes, povoam a música de fundo, que auxilia nesse compasso da marcha. No meio da jornada há uma pausa para a refeição e o filme mostra a razão de seu título, os homens estão impregnados do carvão e acabam alimentando-se com toda aquela sujeira. Um diálogo amigável torna a cena prosaica, corriqueira, mas quebra o ritmo produtivo: a música e a montagem de sons complementares também se interrompem para dar voz ao trabalhador. Outro homem, desconhecido, silencioso, coloca caprichosamente sua comida sobre um pano, como num piquenique, dotando a cena de intensa melancolia (Figura 11).

Figura 11 – *Coalface*



Mas logo se retoma a produção, e aquele homem pode ser qualquer um daqueles feridos, pode estar morto, pode ser um dos que voltam para casa depois de findo o dia. Os mineiros cantam sua música com gritos ritmados enquanto sobe o elevador. Quando se abrem as portas, a saída dos mineiros é acompanhada de uma música cantada por mulheres, que não estão ali, mas que sugere um retorno aos lares, às casas geminadas que ficam ao lado da mina, uma vila onde só se fala da mina e do que acontece ali. O filme então parte para o outro polo, a necessidade do carvão para o país, sua utilização doméstica, para aquecimento, para

produção de eletricidade, para os trens e navios, para exportação. Agora as imagens são de máquinas funcionando, polias, roldanas, chaminés e muita fumaça, enquanto cai a noite e um mineiro perambula voltando pra casa. Com essas imagens a música de fundo trabalha os ruídos das máquinas girando, dos instrumentos de abastecimento de carvão e dos vagões de trem a todo vapor.

A banda sonora foi produzida por Benjamin Britten, músico ainda jovem, mas um prodígio que já havia encerrado seus estudos formais e havia sido indicado pela BBC para fazer parte da *G.P.O.* Seu primeiro filme ali foi *The King's stamp* (1935), logo seguido por *Coalface* (1935), de Cavalcanti. Neste, trabalhou com o poeta W. H. Auden, e os três se tornariam grandes amigos. Fariam ainda juntos, Cavalcanti, Britten e Auden, *Night mail* (1936), outro filme inovador pelo ritmo da montagem associado ao ritmo da montagem sonora. O poema de Auden é falado no ritmo do som da locomotiva²⁰, que é reconstruído por um trabalho de percussão.

²⁰ Night Mail: I -/This is the night mail crossing the Border,/ Bringing the cheque and the postal order,/ Letters for the rich, letters for the poor,/ The shop at the corner, the girl next door./ Pulling up Beattock, a steady climb:/ The gradient's against her, but she's on time./ Past cotton-grass and moorland boulder/ Shovelling white steam over her shoulder,/ Snorting noisily as she passes/Silent miles of wind-bent grasses./ Birds turn their heads as she approaches,/ Stare from bushes at her blank-faced coaches./ Sheep-dogs cannot turn her course;/ They slumber on with paws across./ In the farm she passes no one wakes,/ But a jug in a bedroom gently shakes.

II - /Dawn freshens, Her climb is done./ Down towards Glasgow she descends,/ Towards the steam tugs yelping down a glade of cranes/ Towards the fields of apparatus, the furnaces/ Set on the dark plain like gigantic chessmen./ All Scotland waits for her:/ In dark glens, beside pale-green lochs/ Men long for news.

III - /Letters of thanks, letters from banks,/ Letters of joy from girl and boy,/ Receipted bills and invitations/ To inspect new stock or to visit relations,/ And applications for situations,/ And timid lovers' declarations,/ And gossip, gossip from all the nations,/ News circumstantial, news financial,/ Letters with holiday snaps to enlarge in,/ Letters with faces scrawled on the margin,/ Letters from uncles, cousins, and aunts,/ Letters to Scotland from the South of France,/ Letters of condolence to Highlands and Lowlands/ Written on paper of every hue,/ The pink, the violet, the white and the blue,/ The chatty, the catty, the boring, the adoring,/ The cold and official

Assim, a montagem de som dá outra dimensão ao documentário que parecia ter como objetivo único mostrar o trajeto do trem postal de Londres a Glasgow. Os três minutos finais do filme mostram uma Grã-Bretanha rural, situada entre as duas cidades, e cortada pela linha do trem que deixa as cartas nesses lugares remotos, que cruza as montanhas com sua fumaça, que leva a correspondência por todo o reino. Mas como o poema fala de mais coisas do que as mostradas na imagem, Cavalcanti acaba por rejeitar o procedimento, tido por ele como um devaneio desnecessário e que havia desviado a atenção do público, mas que “cumpre perfeitamente seu objetivo, digamos, complementar” (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p.199).

A montagem sonora nos dois filmes mostra a atenção que Cavalcanti dedicava ao som no cinema e à articulação desse som com as imagens, fazendo do som a voz a participar da montagem, a soprar as palavras de seu boneco.

and the heart's outpouring,/ Clever, stupid, short and long,/ The typed and the printed and the spelt all wrong./
 IV - / Thousands are still asleep,/ Dreaming of terrifying monsters/ Or of friendly tea beside the band in Cranston's or Crawford's:/ Asleep in working Glasgow, asleep in well-set Edinburgh,/ Asleep in granite Aberdeen,/ They continue their dreams,/ But shall wake soon and hope for letters,/ And none will hear the postman's knock/ Without a quickening of the heart,/ For who can bear to feel himself forgotten? (AUDEN, 1991, p. 131).

3 PERCEÇÃO LÍQUIDA

3.1 POLARIDADES

As maneiras distintas de articular os movimentos para constituir a ideia tornam possível aproximar Alberto Cavalcanti de todas as escolas de montagem. Podemos atribuir essa variedade à constante experimentação do diretor, à sua vocação de não se acomodar em nenhuma das posições que ocupou durante sua vida. Se no começo da carreira era conhecido como um cineasta da *avant-garde* e associado frequentemente ao surrealismo, ele declinou essa posição em troca da possibilidade de dirigir mais filmes, tendo sido acusado de entregar-se aos compromissos comerciais.²¹ Desenvolveu sua capacidade de direção e aprimorou sua técnica quando o cinema passou a sincronizar o som com as imagens. Mas para Cavalcanti o filme falado era uma restrição ao grande uso que o som poderia ter no cinema, e um empecilho ao movimento, restringindo as filmagens a ambientes internos e sobrecarregando o filme de diálogos. Cavalcanti assume então uma tarefa rentável, as comédias superficiais, de *boulevard*, que lhe deram um excelente domínio das técnicas de filmagem, mas que não apresentavam grandes possibilidades de experimentação. É quando vai à Inglaterra e faz um gênero de filme muito diferente, o documentário, que tem um agenciamento das imagens e sons de modo a produzir um enunciado que se pretende verídico sobre a realidade histórica. Cavalcanti, a seu jeito, mostrou que a voz do documentário pode dizer exatamente o contrário do que enuncia formalmente, como no seu *Yellow Caesar* (1941), que satiriza Mussolini pela entonação das vozes narradoras com sotaque ítalo-

²¹ Essa acusação partiu especialmente dos surrealistas, que o associaram ao movimento a partir de seu *Rien que les heures*, mas ao assistirem a *Dans une Île Perdue* (1931), feito a partir do romance *Victory*, de Joseph Conrad, protestaram e quebraram a sala de cinema da Paramount, por conta da adaptação do texto por George Neveux e da participação do ator chileno Enrique Rivero, muito amigo de Cavalcanti e que havia participado do filme de Jean Cocteau, *Sangue de um poeta* (1930) (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 133).

inglês, mudando completamente o sentido de leitura de imagens oficiais do pequeno ditador. Ainda na Inglaterra, volta aos filmes de ficção declarada, e faz o episódio do ventríloquo de *Dead of night*, muito próximo de uma montagem intensiva, típica daquele cinema americano que adotou a luz e os contrastes dos técnicos e diretores alemães que escapavam da Europa em guerra.

A poética de Alberto Cavalcanti, em todos os casos, é um elogio da montagem. É pela montagem que se faz um filme, é pelo agenciamento dessas imagens-cinema, desses movimentos, que constrói seus bonecos. Todas as inovações técnicas que conheceu, tentou subordinar ao trabalho da montagem, inclusive sua bandeira, um realismo bem a seu modo, dependia da relação entre os planos, entre as imagens sonoras (ruídos, palavra, música), entre os objetos em cena. Ocorre que a montagem pode privilegiar um tipo de imagem, quantitativamente, e essa quantidade implica numa predominância. Se um tipo de imagem é predominante no filme, podemos dizer que o universo que o filme constrói está próximo daquela imagem, daquele tipo, e buscar recorrências desse tipo de imagens em outros filmes do mesmo diretor. Assim, se procurarmos nos filmes de Alberto Cavalcanti um tipo de imagem que se destaca, que é dada à percepção em maior quantidade, o que encontraremos? É nesse caminho que pretendo conduzir os capítulos que seguem: encontrar um tipo de imagem que fizesse justiça a uma poética do cineasta brasileiro, que funcionasse como uma assinatura.

Os diferentes tipos de montagem realizados nos filmes de Cavalcanti dificultam a tarefa. Entretanto usarei uma proposta teórica já ensaiada neste trabalho anteriormente e que está nas imagens e nas montagens: o estabelecimento de polaridades. A poética de Cavalcanti passa necessariamente pela polarização: dois lados, duas forças em combate, duas imagens antagônicas. Entretanto, não se trata de um Cavalcanti hegeliano, dialético ou até comunista, como sugerem os polos didaticamente definidos. Uma análise das forças em combate em cada filme mostrará que, diferentemente de uma concepção dialética, as montagens de Cavalcanti são dramáticas, e especialmente trágicas.

3.2 TRAGÉDIA E MONTAGEM

A tragédia está na base do pensamento de Nietzsche e do ascendente que ele mesmo elegeu, Heráclito. O grego afirmava o *vir-a-ser*, o *dever*, como o princípio do mundo. Assim, para Heráclito, bem como para Nietzsche, não há fundação, há recursividade. O ser se conhece não por uma imobilidade e determinação (que deteriora), mas pelo seu fluir, pela sua indeterminação, pelo tornar-se outro. Heráclito, segundo Nietzsche, primeiramente denegou a dualidade entre os mundos físico e metafísico e, como consequência, denegou o ser.

Pois esse único mundo que lhe sobrou – escudado ao seu redor por leis eternas e não-escritas, fluindo de cima abaixo conforme a brônzea batida do ritmo – não mostra, em nenhum lugar, uma persistência, uma indestrutibilidade, um lugar seguro na correnteza. Ainda mais alto que Anaximandro, Heráclito exclamou: ‘Nada vejo senão o *vir-a-ser*. Não vos deixeis iludir! Se acreditais ver, em algum lugar, terra firme no mar do *vir a ser* e do *perecer*, isso se deve à vossa visão limitada, e não à essência das coisas. Utilizais nomes das coisas como se estas tivessem uma duração rígida: mas a própria correnteza, na qual entrais pela segunda vez, já não é mais a mesma que da primeira vez’ (NIETZSCHE, 2008, p. 56).

O que há no mundo é um eterno *vir-a-ser*, algo como um fluxo de um rio, em que todas as coisas perdem sua solidez e duração rígida para se transformarem na própria correnteza da mudança e da indeterminação. Esse é um pensamento de Heráclito que Nietzsche elogiará, que determinará sua filosofia e que pode dar a ver uma teoria da arte. O que está por trás do *vir-a-ser*, ou o que fez Heráclito entender a realidade como esse *dever* incessante, é a batalha agonística da existência, que define a

polaridade como o desmembramento de uma força em duas atividades, opostas e qualitativamente diferentes, mas que se esforçam por uma reunificação. Uma qualidade aparta-se continuamente de si mesma e separa-se em seus contrários; e, de novo, esses contrários se esforçam continuamente um em direção ao outro. Com efeito o povo acredita reconhecer algo rígido, acabado e sólido; em verdade, em cada instante há luz e escuridão, amargo e doce, um junto ao outro e presos entre si, como dois lutadores dos quais ora um ora outro adquire hegemonia. (...) Todo vir-a-ser surge da guerra dos opostos: as qualidades determinadas, que se nos aparecem como sendo duradouras, exprimem tão só a prevalência momentânea de um dos combatentes, mas, com isso, a guerra não chega a seu termo, porém a luta segue pela eternidade (NIETZSCHE, 2008, p. 59-60).

Essa concepção só poderia vir de um grego, diz Nietzsche, só um grego poderia transfigurar a boa Éris em cosmodicéia²². Trata-se de um pensamento de um indivíduo grego, do estado grego, princípio dos ginásios e das palestras, dos *agōnoi* artísticos, da peleja dos partidos políticos e das cidades entre si. Princípio de disputa, de luta, jogo, embate, mas nunca um embate aniquilador; deve-se sempre estar em disputa, estar em jogo, sem que se chegue a uma trégua ou a termo. Huizinga mostra em seu *Homo Ludens* (2000) o quanto essa atividade agonística esteve muito presente na sociedade grega clássica, sendo o jogo um domínio fundamental naquela cultura que era especialmente competitiva.

²² Em *Cinco Prefácios Para Cinco Livros Não Escritos*, especialmente no prefácio intitulado *A Disputa de Homero*, Nietzsche retoma o poema didático grego “O trabalho e os dias” e mostra que a há duas Éris: uma má, referente à batalha aniquiladora, e a boa, aquela da rivalidade, da inveja e do rancor que, ao contrário do que nossa ética contemporânea parece indicar, estimularia os homens para a ação da disputa, cerne da ética agonística grega.

Portanto, é desde o início que se encontram no jogo os elementos antitéticos e agonísticos que constituem os fundamentos da civilização, porque o jogo é mais antigo e muito mais original do que a civilização. Assim, para voltar a nosso ponto de partida, os *ludi* romanos, podemos afirmar que a língua latina tinha toda a razão ao designar as competições sagradas pela simples palavra “jogo”, pois esta palavra exprime da maneira mais simples possível a natureza única desta força civilizadora (HUIZINGA, 2000, p. 57).

O que Heráclito faz, segundo Nietzsche, é elevar o *agón* a uma *arché*, a princípio do mundo. E se o mundo vive o devir resultante de uma batalha interminável, não se lhe aplicam considerações de ordem moral, elas não servem de nada, porque serão destruídas pelo fluir dessa correnteza.

Neste mundo, um vir-a-ser e perecer, um construir e destruir, sem nenhuma prestação de contas de ordem moral, possuem apenas o jogo do artista e da criança. E assim como jogam a criança e o artista, joga também o fogo eternamente vivo, construindo e destruindo, em inocência – e, esse jogo, o Aion joga consigo próprio. Transformando-se em água e terra, ele ergue, como uma criança, montes de areia à beira do mar, edificando e destruindo; de tempos em tempos começa o jogo de novo. Um momento de saciedade: aí então é de novo tomado pela necessidade, tal como esta impele o artista ao ato de criar. Às vezes a criança atira fora seu brinquedo: mas logo recomeça, em humor inocente (NIETZSCHE, 2008, p. 67).

A contradição entre dois polos, assim, não precisa ser resolvida. Ela não tem trégua nem fim, ela permanece como duas forças em luta constante. Em *O nascimento da tragédia*, Nietzsche coloca como condição ao desenvolvimento da arte a luta entre

Apolo, o deus figurador plástico, e Dionísio, o deus da arte não figurada, a música:

ambos os impulsos, tão diversos, caminham lado a lado, na maioria das vezes em discórdia aberta e incitando-se mutuamente a produções sempre novas, para perpetuar a luta daquela contraposição sobre a qual a palavra comum 'arte' lançava apenas aparentemente a ponte; até que por fim, através de um miraculoso ato metafísico da 'vontade' helênica, apareceram emparelhados um com o outro, e nesse emparelhamento tanto a obra de arte dionisíaca quanto a apolínea geraram a tragédia ática (NIETZSCHE, 1992, p. 27).

A contraposição agonística entre Apolo e Dionísio é que dá origem à tragédia, ou seja, a arte trágica é ao mesmo tempo apolínea e dionisíaca. Então, se há polos, eles não se constroem negando um ao outro. Eles são forças ativas que se afirmam pela diferença e não forças reativas que sobrepujam pela negação. Também há, nessa montagem em que tento me aproximar de uma ideia de arte para Nietzsche, o conceito de vontade de poder, ou seja, uma vontade de fortalecer uma força. Se no embate de forças uma sobressai à outra é por conta de sua diferença, afirmada pela vontade de poder. A vontade de poder é aquela força profanatória que busca criar as condições para o acontecimento, criar a possibilidade do impossível, é uma estratégia que visa estabelecer um palco, desenhar estrategicamente um espaço onde o impossível pode vir-a-ser. Essa é a função do artista, do filósofo enquanto artista, do homem artista: fomentar a vontade de poder.

Ainda participa de tal concepção da arte, intimamente ligada aos polos em batalha constante, a ideia de eterno retorno, da recursividade: não que o tempo seja uma forma eterna, mas que há dinamismo, combate de forças, e a cada vez que uma força aparece ou retorna, ela traz seu contravalor consigo. Assim, o eterno retorno é a afirmação do fantasma, de que sempre há na ação humana algo que a acompanha espectralmente, seu contravalor.

Deleuze, em seu *Nietzsche e a Filosofia* (2001), destaca nessa teoria nietzschiana da arte dois princípios: em primeiro lugar a arte é estimulante da vontade de poder, nunca é desinteressada, não cura, acalma ou sublima. A arte é criação de potências, de possibilidades, a arte é ativa, afirmativa e estimulante dessa ação. O segundo princípio é o de que a arte “é o mais alto poder do falso, magnifica ‘o mundo enquanto erro’, santifica a mentira, faz da vontade de enganar um ideal superior” (DELEUZE, 2001, p. 154). E esse poder do falso deve ser repetido e por isso submetido a um princípio de seleção, desdobrado, para que se eleve à mais alta potência, à vontade do artista que é a vontade de enganar, de buscar a verdade que é a afirmação desse poder do falso:

Aparência, para o artista, não significa já a negação do real neste mundo, mas esta seleção, esta correção, este desdobramento, esta afirmação. Então, verdade pode ter uma nova significação. Verdade é aparência. Verdade significa efetuação do poder, elevação à mais alta potência. Em Nietzsche nós, os artistas = nós, os que procuramos conhecimento ou verdade = nós os inventores de novas possibilidades de vida (DELEUZE, 2001, p.155).

A vida do artista é aquela cuja ação é a de inventar novas possibilidades de vida. O cinema era para Alberto Cavalcanti um lugar de invenção de novas possibilidades de vida e sua montagem buscava restituir vida às imagens através de uma polarização ativa, um combate antagonico de forças, um cinema trágico. Ainda que o princípio trágico esteja em outros filmes, em outros diretores, que não seja uma exclusividade de Alberto Cavalcanti, faz parte de sua poética essa relação de forças, esse jogo que se estabelece entre as imagens por conta da montagem. Encontrar antagonismos na linha narrativa de um filme é fácil, já que sempre foi quantitativamente dominante, no cinema, a narração baseada em polos maniqueístas. O drama de Cavalcanti pode assumir um aspecto trágico, no sentido que Nietzsche emprega à expressão, quando seus antagonismos não se resolvem, seja narrativamente, seja

imageticamente. Não há uma imagem-síntese que ponha termo às polaridades, resolvendo sua contradição. Quando há uma imagem que ocupe esse lugar, ela é uma pseudo-síntese, uma imagem que mantém os polos ativos e presentes, uma espécie de trégua momentânea, que dá a ver o combate latente.

Na época em que trabalhou na *G.P.O. Film Unit*, Cavalcanti dirigiu e montou vários filmes que estabeleciam polaridades que poderiam ser teoricamente maniqueístas, antitéticas, mas que se revelavam como forças ativas e em disputa, sem aniquilação da força contrária. É essa abertura fundamental que dá margem ao indecível que *Ihe* era tão criticada na fase documentarista inglesa. Seu filme *Pett and Pott* (1935) estabelece um maniqueísmo inicial que se desmonta no decorrer do filme.

O pretexto do curta-metragem (que dura pouco mais de meia hora) é o de demonstrar a utilidade do telefone, mas a intenção didática desaparece na medida em que o quadro cresce com a comparação de duas formas de vida social. De um lado, os bravos cidadãos, os *Pett*, organizados, limpos, prolíficos e além disso possuidores de telefone. De outro, os maus cidadãos, os *Pott*, desorganizados, um pouco sujos, (têm até mesmo um gato!), estéreis (mas têm uma empregada, ainda por cima infiel), a quem a ausência de telefone causa constantes mal entendidos e discussões inúteis. Acentuando os caracteres, levando ao extremo as situações e pintando o todo com tintas fortes mas divertidas, Cavalcanti consegue ridicularizar o maniqueísmo inicial, mostrar-nos igualmente odiosos ou igualmente simpáticos os dois grupos de famílias e zombar das autoridades (os policiais, o juiz, o pastor). Essa comédia, cheia de tiradas e achados visuais (a tela, muitas vezes dividida em duas, mostra simultaneamente o Bem e o Mal; a repetição de certas imagens torna-se função expressiva ou figura retórica), não está longe de um Bertold Brecht ou de uma certa

anarquia (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 30-31).

Pett and Pott é apenas um dos diversos filmes em que Alberto Cavalcanti, mesmo trabalhando com polos bem definidos, como num drama convencional, consegue elaborá-los a ponto de tornar múltiplo seu entendimento. Isso estava muito distante do que John Grierson imaginava para os documentários da *G.P.O.*²³, que para ele teriam uma função didática, educativa, social e moralizante. Ou seja, logo de início, as dissensões se faziam presentes, cada um defendendo seu ponto de vista sobre os filmes e sobre alguma possível “função” do cinema. Tampouco essas diferenças se resolviam. Ainda trabalhariam juntos até 1937, ano em que Grierson segue para o Canadá, ficando Cavalcanti como uma espécie de “chefe de agência”, e só saindo da *G.P.O.* em 1941.

3.3 LÍQUIDO E SÓLIDO

Mas se há polos estabelecidos internamente em cada filme, conduzindo a montagem, também há dois polos que se combatem entre um filme e outro. Quero propor que há dois polos ou duas tendências nos filmes de Alberto Cavalcanti. Um primeiro polo, um cinema objetivante, dos objetos, das coisas, da tentativa de fazer deixar fluir livre a força das coisas, em detrimento de uma personificação. Trata-se de um cinema que investe nas coisas e na sua capacidade de interação universal, na capacidade das imagens de interagirem em todas as suas partes, um mundo plano, líquido, como um caldo em que todas as imagens se tocam, convivem, todos os movimentos se roçam. O filme de Cavalcanti que dá esse

²³ “The same use of modernist technique can be found in Cavalcanti’s first directed film for the documentary film movement, *Pett and Pott* (1934). However, this surrealist fantasy was at odds with the intentions of John Grierson, and the film was criticized elsewhere within the movement, for example by Paul Rotha. The problem over *Pett and Pott* was to illustrate a more general problem. Cavalcanti and Grierson were very different people, with very different sensibilities.” (AITKEN, 2013, p. 147)

polo à percepção, em que domina esse fluxo líquido das coisas, é *Rien que les heures*.

Para chegar às conclusões já adiantadas, é preciso percorrer uma construção de conceitos que permita dizer o que é um cinema líquido, por que ele é objetivante, qual o tipo de imagem dominante e, principalmente, o que falta (ou sobra) nessas imagens que nos permite catalogá-las assim. Para tal percurso necessito lançar mão de um recurso, novamente a Deleuze, pois é da sua tipologia de imagens-cinema que eu pretendo ensaiar essa tipologia cavalcanteana.

O problema da montagem foi analisado por Deleuze em um dos seus aspectos, qual seja como a articulação dos movimentos expressa um todo que muda. Servi-me dessa análise para mostrar o quanto Cavalcanti é um cineasta da montagem, um cineasta do boneco, daquela articulação de partes para construir uma ideia. Se o problema da montagem encontrou quatro respostas históricas, posso dizer que Cavalcanti colocou um pouco de cada resposta em seus filmes, sendo eles muito diferentes entre si. O que é recorrente é o uso da montagem para restituir a vida, para dar à percepção uma realidade construída na montagem. Mas esse aspecto era um primeiro passo em direção a uma poética do cineasta, um patamar necessário para que se chegue mais perto de uma leitura produtiva de seus filmes. Deleuze já esclarecia que a relação entre os movimentos não era o único problema da montagem, que haveria outras coisas a serem consideradas, e, baseando-se no primeiro capítulo de *Matéria e Memória*, de Bergson, distingue, dentro do universo das imagens-cinema, ou imagens-movimento, três tipos diferentes de imagem: imagens-percepção, imagens-afecção, imagens-ação.

Bergson diz, em tal capítulo, que no universo não há dualidade entre imagem e movimento, assim como não há dualidade entre consciência e coisas. O pensamento dualista se elabora em cima da crença de que a imagem está na consciência e o movimento nas coisas. Mas tudo o que há no universo é o que aparece, e a tudo o que aparece ele chama de imagens. Essas imagens não são estáticas no universo, elas agem e reagem umas sobre as outras, elas são seu próprio movimento, elas são imagens-movimento.

Cada imagem age e reage em todas as suas partes elementares e sob todas as suas faces, que são elas mesmas imagens. O que isso quer dizer? (Bergson) Tenta nos dizer que não devemos considerar a imagem como um suporte de ações e reações, senão que a imagem é em si mesma ação e reação, em todas as suas partes e sob todas as suas faces. Ou, se preferem, que ação e reação são imagens (DELEUZE, 2009, p. 148).

Não há coisas nem consciência, há apenas imagens-movimento e elas são o universo. Algumas imagens são percebidas e outras não são. Um movimento pode ser percebido por alguém, mas outro pode não ser, e isso não significa que ele não tenha existência, que ele não faça parte do universo. E esse alguém, isso que chamamos de consciência, é mais uma imagem dentre as outras, que Bergson chamará de imagem especial. Com a matéria a linha de raciocínio é a mesma: o que eu vejo é imagem e matéria. Argumentar-se-á que a matéria é mais do que aquilo que vejo, o que pode ser correto, mas o que vejo me dá um índice daquilo que não vejo, a matéria é sempre uma imagem. Há uma identidade conceitual entre matéria, imagem e movimento.

Nesse universo as imagens estão sempre variando, relacionando-se integralmente, universalmente umas com as outras. É o que Deleuze chama de sistema de variação universal, em que as coisas (que são imagens, matéria e movimento) estão relacionando-se integralmente entre si, em todas as suas partes e faces. Mas acontece alguma coisa nesse universo para além de imagens que salpicam, que vibram e interagem. Nele tudo é percepção ou, o que é o mesmo, não há percepção. Entretanto, posso inserir alguma coisa dotada de uma percepção singular, distinta, nesse universo de percepções totais, que se relacionará de maneira diferente com as outras imagens. E Deleuze é rigoroso ao usar o pensamento de Bergson: nada pode ser inserido nesse universo senão movimento (DELEUZE, 2009, p. 156). Eis que aparecem, então, imagens que se relacionam com as demais de uma maneira especial, diferente. Em vez de reagirem

imediatamente a cada ação das outras imagens, essas imagens atrasam sua reação, colocam um intervalo entre a ação sofrida e a ação executada. Bergson introduz o conceito de imagem especial, aquela que toma um certo tempo para reagir, e essa é sua única diferença: essa brecha, esse intervalo entre a ação sofrida e a reação executada.

Daí podemos extrair dois tipos de imagens, que é o mesmo que dizer dois tipos de movimentos distintos. A causa dessa distinção é que, enquanto a maioria das imagens age e reage imediatamente sobre as demais imagens em todas as suas partes e em todas as suas faces, há algumas imagens que atrasam sua reação, que inserem um intervalo nessa interação com outras imagens. Esse intervalo acontece porque algumas imagens, dentre elas a que chamo “meu corpo”, sacrificaram a capacidade reativa de alguns órgãos (que também são imagens) para dotá-los de maior capacidade perceptiva. Assim, por exemplo, a imagem que chamo “meus olhos” tem uma grande capacidade perceptiva, mas para tanto abdicou da mobilidade.

O que ocorre é que o olho percebe e instaura-se um circuito. Após a percepção há um impulso nervoso, como que uma tendência de movimento que o olho não pode (não consegue) executar. Esse impulso segue seu caminho até chegar a outra imagem, que percebe o impulso e seleciona qual ação decorrerá dele, e se haverá ação mesmo. A imagem que chamo “meu cérebro” percebe uma ação de outra imagem (o nervo, por exemplo) e devolve uma reação, após passar por uma espécie de filtro, de seleção. Assim, como decorrência desse circuito, uma outra característica importante dessa imagem especial é o fato de selecionar. Ela não reage imediatamente à ação sofrida, nem integralmente. Ela escolhe, seleciona, percebe apenas a parte que a afeta, que lhe interessa, ou seja, percebe a coisa menos tudo o que não lhe interessa. Disso decorre necessariamente que tal imagem especial percebe menos que a coisa, menos que a imagem com a qual se relaciona.

E quais as consequências que Deleuze tira para o cinema da apresentação desse universo de imagens? A primeira consequência, que lhe parece mais lógica, é que esse universo composto de infinitas imagens que se relacionam entre si,

interagindo em todas as suas partes e em todas as suas faces, é um sistema objetivo. Mas nesse universo há como que o nascimento de sujeitos, que seria a tal inserção de imagens especiais. E por sujeito Deleuze define, nesse sistema bergsoniano: uma imagem especial que só interage com as demais imagens através de uma brecha, de um intervalo entre a ação recebida e a reação executada. Além disso, o sujeito só percebe da coisa uma parte, que lhe interessa, que o toca, o restante da coisa fica ainda sujeito à interação universal. Todo esse universo é para Deleuze profundamente cinematográfico, porque o cinema dá à percepção um universo de coisas, de objetos, que agem uns sobre os outros como um mundo de imagens livres. Mas quando no filme aparece um personagem, é como que se mundo passasse a existir em função dele, da imagem especial, do sujeito que faz o mundo das imagens que viviam em interação universal variarem agora em função de seus movimentos, como se aguardassem uma ação sua.

Por isso os estados da matéria são importantes, o líquido e o sólido. Porque as moléculas da matéria são minúsculas imagens, estão numa relação tal no estado líquido, que lhes permite uma grande mobilidade, estado que facilita o encontro e a interação. Já o estado sólido tende à imobilidade, à fixidez, e as moléculas de um sólido se relacionam com mais dificuldade em virtude do enrijecimento e da diminuição de faces expostas à percepção, à interação. E também por isso o universo da interação universal das imagens é objetivo e líquido, enquanto a inserção de uma imagem especial, de um sujeito, que é aquela imagem que percebe menos e reage atrasadamente, é a coagulação desse estado, é a solidificação, a passagem do líquido ao sólido. Ainda haveria o estado gasoso, em que as moléculas estão livres ao máximo, e esse estado é para Deleuze um “signo genético” da percepção, encontrável no cinema de Vertov, Joris Ivens (DELEUZE, 2009, p. 207-250) e, acrescento, num certo Cavalcanti.

Restabelecendo o circuito, há um universo das imagens-movimento ou o universo são imagens-movimento, é um sistema de variação universal. Mas nesse sistema introduz-se uma imagem especial, que também é movimento, mas se relaciona com as outras imagens de maneira distinta, porque promove um desvio, um atraso entre a ação percebida e a reação executada. Esse tipo

de imagem é composta de outras imagens que “sacrificaram” sua mobilidade em troca de uma especialização perceptiva. Mas quando percebem, essas imagens, que têm sua capacidade de ação diminuída, oferecem à outra imagem uma tendência à ação, que Deleuze chama de tendência motriz, que são os afetos. Ao perceber (o que lhe interessa), a imagem tende a reagir, a fazer alguma coisa com aquilo que a toca, ela fica a-fazer, ela se afeta. Por fim, ela reage, ou melhor, age em virtude da ação sofrida pela percepção. Aqui parece haver imagens de tipos diferentes, uma imagem-percepção, uma imagem-afecção e uma imagem-ação. Deleuze escolhe o termo *reação* para aquela resposta dada pelas imagens em interação universal e *ação* para a resposta específica da imagem especial. Dado o seu caráter selecionador, a imagem especial funciona, ou trabalha, ou percebe, nos dois sistemas: ela percebe de maneira atrasada, afeta-se e age, mas isso só ocorre com aquilo que selecionou: sobre a seleção há uma *ação*. Com as demais imagens desse sistema, ela interage universalmente, em quase todas as suas faces e em quase todas as suas partes, o que seria sua *reação*.

Nesse sistema de variação universal não há nada mais que imagens, as coisas são imagens, e a percepção não está numa consciência. A percepção faz parte das coisas e de sua maneira de se relacionar. Assim, o movimento e a interação entre elas se dão num universo líquido, pois o meio líquido possibilita esses movimentos múltiplos. Mas os centros de indeterminação, os intervalos que podem ser introduzidos nesse universo, fazem com que as imagens solidifiquem-se em torno desses centros imóveis, ou seja, há uma passagem do líquido para o sólido, do objetivo para o subjetivo. E isso ocorre também no cinema, em que o filme é esse universo das imagens sem utilidade, das imagens que não interessam, que se salpicam umas contra as outras até que se insere um personagem, um sujeito, um nome, uma brecha, um intervalo selecionador, um centro de indeterminação. Indeterminado porque não sabemos como ele reagirá aos golpes que as imagens, que agora o circundam, que se encurvam em torno dele, nele aplicam.

Então a montagem, uma vez que articula agora não apenas os movimentos de uma maneira acelerada, dialética, intensiva ou

orgânica, mas agencia as quantidades de imagens-percepção, imagens-afecção e imagens-ação, mostra um outro aspecto de sua construção. A montagem do boneco se dá com dois tipos de agenciamentos que implicam dois tipos de perguntas. A primeira pergunta é: como relacionar os movimentos de modo a dar uma ideia do todo? E a segunda pergunta pode ser assim resumida: qual o tipo de imagem dominante na montagem, de modo a caracterizar um filme como perceptivo, afetivo ou ativo?

A montagem (num de seus aspectos) é o agenciamento das imagens-movimento, portanto, o interagenciamento das imagens-percepção, das imagens-afecção e imagens-ação. Em todo caso, um filme, pelo menos em suas características mais simples, sempre apresenta a predominância de um tipo de imagem, podendo-se falar de uma montagem ativa, perceptiva ou afetiva, de acordo com o tipo predominante (DELEUZE, 1985, p. 93).

Há uma relação entre os tipos de imagens e os tipos de planos que o cinema historicamente utilizou. A aparente simplicidade dessa relação logo pode ser matizada, mas parto, com Deleuze, das associações mais evidentes. Em princípio, as imagens-percepção correspondem aos grandes planos, planos gerais, de conjunto, que podem até ser a percepção de um personagem, o seu olhar sobre a cidade, sobre o campo (olhar do caubói sobre o oeste distante), sobre um grupo de objetos. É como um mundo plano da interação universal, um mundo amplo repleto de imagens que interagem entre si, é um enquadramento da percepção, mesmo que essa percepção já apresente uma tendência à solidificação, que já seja a percepção de um personagem. Mas há algo nesse plano geral que chama a atenção, que interessa ou que afeta (ao/o personagem), aquele mundo amplo e distante torna-se próximo, muito próximo, íntimo: trata-se do primeiro plano. O primeiro plano apresenta em detalhe a imagem disponível à percepção que provocou uma tendência motriz, a imagem-afeto, a imagem-afecção. E essa imagem mesma é afeto, a-fazer, ela causa no filme como que uma tendência, algo do tipo: já

estou afetado pela imagem e isso provoca um impulso à ação. O que me afeta me cobra uma resposta, se estou nesse circuito sensorio-motor. E há o terceiro tipo de imagem, a imagem-ação, que se dá no plano médio, em que o personagem reage sobre o mundo, em função daquilo que percebeu especialmente, de uma percepção que lhe causou afeto, ou seja, tendência à ação. Feitas as correspondências, é importante matizá-las: pode-se ter um afeto em plano geral, uma ação em plano detalhe, já que a montagem depende sempre do movimento que se dá no plano, e não de uma característica meramente formal (imóvel) como o tipo de enquadramento. O que ocorre é que essa forma, o tipo de enquadramento, emoldura a força que é o movimento entre os objetos no plano. Por isso o enquadramento, apesar de ser uma característica formal, é também uma força de contenção a coagir o movimento que se dá no seu interior.

Há um circuito sensorio-motor que vai da percepção à ação, e esse circuito se dá por uma relação entre imagens em torno de uma imagem especial. Ou seja, a brecha, o intervalo, o sujeito são uma imagem que percebe de maneira seletiva. É essa percepção que pode variar entre líquida e sólida, dependendo do grau de imobilização que se confira à imagem especial. Uma percepção líquida é aquela que tende para uma maior interação entre as imagens, minimizando a atração exercida pelo centro de indeterminação. Além disso, poder-se-ia falar de uma montagem totalmente perceptiva, de uma percepção mais-que-líquida, in-útil, aquela que não engendra uma ação? Trata-se de uma percepção relacionada ao estado gasoso da matéria, estado em que há uma reação universal das moléculas entre si, integral e imediata, em todas as suas partes. Uma percepção pura. Por isso Deleuze diz que se trata de um signo genético dessa imagem-percepção, o estado gasoso, o ar, o livre percurso das moléculas. E a esse tipo de imagens associará um cineasta específico, Dziga Vertov. O cinema de Vertov, pelo investimento de uma percepção das coisas e nas coisas, poderia corresponder a um estado gasoso da percepção. O filme de Cavalcanti, *Rien que les heures*, contemporâneo de *O homem com a câmera*, de Vertov, promove uma percepção muito próxima às coisas, desvinculando-se dessa imagem especial, no caso um personagem que imobilizasse, que solidificasse a

percepção. Se ele toca o signo genético dessa percepção, se as imagens estão como num gás, numa excitação e vibração ampliadas, semelhante à resposta de Vertov à questão de uma montagem perceptiva, isso só poderá ser proposto se, inicialmente, o brasileiro puder ser associado ao cinema de percepção líquida, que Deleuze vê com destaque na França de entreguerras:

Na escola francesa, ora é o regato e seu curso, ora o canal, suas comportas e barcaças, ora o mar, sua fronteira com a terra, o porto, o farol como valor luminoso. Se eles tivessem tido a ideia de uma câmera passiva, tê-la-iam instalado diante da água que escoava. L'Herbier começara por um projeto *Le Torrent*, onde a água devia ser o personagem principal. E *L'Homme du Large* tratava o mar não só como objeto particular de percepção, mas como sistema perceptivo distinto das percepções terrestres, uma "linguagem" diferente da linguagem da terra. Grande parte da obra de Epstein, grande parte da obra de Gremillion constituem uma espécie de escola bretã que realiza o sonho cinematográfico de um drama sem personagem, ou pelo menos que iria da natureza ao homem. Por que a água parece corresponder de tal modo a todas as exigências desta escola francesa – exigência estética abstrata, exigência documentária social, exigência narrativa dramática? Inicialmente porque a água é o meio por excelência de onde se pode extrair o movimento da coisa movida, ou a mobilidade do próprio movimento (DELEUZE, 1985, p. 102-103).

Por uma questão mais que territorial, Alberto Cavalcanti participa dessa escola francesa, embora negue alguma coesão entre o grupo chamado de *avant-garde*. Seu primeiro contato com o mundo do cinema e a vontade de fazer filmes surgiu depois que assistiu a *Rose France* (1919), de L'Herbier. Esse diretor foi quem o chamou para participar na confecção dos cenários e lhe abriu as

portas do cinema. Filmando em Paris, Cavalcanti está territorialmente na escola francesa, e parece mesmo que seus filmes colocam em jogo uma percepção “líquida”. Seu *En rade* (1927) se passa inteiramente nessa relação com a água, típica desse período na França, signo de liberdade, de escape àquela vida terrestre do porto, que gira em torno da família, da pesca, do ofício de lavadeira da mãe. Mas o porto, a água do mar, do rio, os barcos, tudo leva o protagonista a querer a liberdade, são signos da água em plena terra, enfim, no limite entre terra e água. A sinopse do filme, publicada na filmografia elaborada por Pellizzari e Valentinetti (1985) mostra a água, no caso o mar, como lugar da liberdade para o protagonista: na fuga, o mar apresenta outros horizontes, na morte, o mar livra o filme dele.

As relações comovidas e tímidas entre uma garçonne, maltratada pela mãe, importunada pelos clientes, os trabalhadores de docas e Jean, o filho da lavadeira que sonha com outros horizontes. Um simples de espírito se envolve, fascinado pela moça e os barcos se distanciam. Um beijo de Jean destrói tudo; a pequena manda embora o namorado, o inocente se joga no mar (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1985, p. 407).

Quase 25 anos depois, Cavalcanti encenaria no Brasil o mesmo enredo em *O Canto do Mar* (1954), e faria da água novamente o elemento da liberdade, da fuga de um mundo imobilizado pela condição social, pela falta de perspectiva, pelo trabalho explorado da mãe e da namorada. Nesse filme, após sua saída da Vera Cruz, onde trabalhou como produtor geral e foi responsabilizado pelos fracassos da Companhia, sendo o seu maior “crime” o de ter contratado técnicos estrangeiros, Cavalcanti tenta mostrar um Brasil de belezas naturais e de musicalidade rica. Seu olhar, de um brasileiro que viveu muito tempo fora do país, é uma mistura de saudades e compromissos. Ritmos musicais de várias partes do país, muitos estereótipos imagéticos de um paraíso tropical estão ali reunidos, como num universo de imagens aquáticas a seduzir o pequeno personagem, que se torna menor

ainda naquele mundo naturalmente monumental, a chamá-lo, com seu canto inumano de sereia, a procurar outro lugar para viver. A namorada, Aurora, compartilha o desejo de liberdade, é também chamada pelas águas e foge pelo mar com outro pretendente, que havia comprado uma barça. As imagens dos namorados deixam de se relacionar de maneira especial, Raimundo não interessa mais a Aurora, agora os dois são imagens em interação universal, não mais voltada à ação, à fuga. Raimundo perde a coragem de seguir viagem no vapor e volta para a casa da mãe, a mesma mãe que um dia imobilizara o pai, homem do mar, fazendo dele um marinheiro bêbado a perambular pelas docas, e que o lança à morte fazendo-o seguir o vapor onde estaria o filho num barquinho frágil a remo. A mãe, que estimula o suicídio do pai, também consegue manter seu filho em terra, lugar dos compromissos. Mas se entrevê, na cena final de Raimundo caminhando num trapiche sobre a linha do horizonte (Figura 12), que o movimento de um redemoinho na água ainda o seduz e que, nesse jogo de forças entre as paixões terrenas e o desejo de liberdade, ele segue na linha tênue entre a imobilidade de um sujeito de saudades, compromissos, e o movimento amplo e acentrado daquele que vai embora no mar.

Figura 12 – *O canto do mar*: último plano



Muito antes de *O canto do mar*, mas apenas um ano antes de *En rade*, em 1926, com *Rien que les heures*, Cavalcanti produz

um cinema objetivo, também de percepção líquida, onde os centros são movidos, movediços.

O bergsonismo nos propunha tal definição: será subjetiva uma percepção em que as imagens variem em relação a uma imagem central privilegiada; será objetiva um percepção tal como existe nas coisas, em que todas as imagens variam umas em relação às outras, sobre todas as suas faces e em todas as suas partes. Estas definições não apenas asseguram a diferença entre os polos da percepção, como a possibilidade de passar do polo subjetivo ao polo objetivo. Pois, quanto mais o próprio centro privilegiado for posto em movimento, mais ele tenderá para um sistema acentrado onde as imagens variam umas em relação às outras, e tendem a juntar-se às ações recíprocas e às vibrações de uma matéria pura (DELEUZE, 1995, p.101-2).

O centro privilegiado é também um movimento e o que conseguem os filmes de montagem perceptiva líquida é mover o movimento, colocar o movimento (a imagem) sobre uma água que corre, que escorre. Numa percepção sólida, o movimento ocorre entre dois pontos no espaço terrestre. Já num sistema de percepção líquida o movimento ocorre entre dois pontos igualmente, mas os pontos e o próprio movimento estão como que no fluxo de água corrente.

Assim, no processo de interação universal há enxertos de processos de subjetivação, que são como processos de dramatização. Essa passagem marcou o cinema francês de entreguerras, que se interessa por essa passagem entre o líquido e o sólido, que se interessa pela linha de divisão entre a terra e as águas.

Desde então, em um cinema semelhante, tudo vai se passar na linha de divisão entre a terra e as águas, posto que é isso que irá reunir tanto o documentário – fundamentalmente líquido –

da interação universal, como o processo dramático – fundamentalmente terrestre – da variação limitada em relação a um centro privilegiado (DELEUZE, 2009, p. 218).

O chamado realismo francês, típico desse período, pode ser associado com o interesse pelas coisas em sua universal interação, alcançada pela montagem que tenta devolver os personagens a um universo plano, não totalmente apropriável por eles, que tenta colocar os personagens no líquido, colocar o centro privilegiado em movimento, no devir de um fluxo de vir-a-ser. A realidade, nessa coleção de filmes franceses de entreguerras, é mais um fluxo que devolve as coisas à sua interação universal, ou seja, as coloca novamente em sua capacidade múltipla de vir-a-ser, do que a solidificação de personagens terrestres, sujeitos que tentam parar o mundo fluido para que se utilizem dele, para sua ação. Com isso não quero dizer que não haja personagens, e por consequência que não haja ação. Mas tanto um como outro parecem estar movidos por algo maior que eles, um fluxo de vida, de acontecimentos, a força de um mundo, e que arrasta tudo consigo, ainda que os personagens esbocem suas ações.

3.4 DOCUMENTÁRIO E DRAMA

Rien que les heures é um filme que constrói uma cidade de subúrbio pela montagem de diversas cenas da vida parisiense. Já no início, os intertítulos fazem a advertência, não se trata da vida mundana e elegante, mas da vida dos pobres e marginalizados. A vida de uma Paris anônima, que flui junto com a outra, monumental, sob a marcação dos ponteiros do relógio. O fluxo do tempo como um rio corrente, que torna todos anônimos, que despersonaliza o drama, que faz das pessoas meros tipos, porque os nomes aqui não são importantes, senão o fluxo das horas que arrasta tudo.

Em plano detalhe, as mãos de um homem recolhem coisas sobre um criado-mudo e, apagando a vela, retiram-se daquele lugar. Amanheceu o dia, e um carro estaciona com pessoas bem vestidas, das quais só vemos as pernas e os sapatos: são os últimos foliões da noite. “Madrugada: os últimos festejantes”(tradução

minha). Ao descer do carro, o homem sai cambaleante, bêbado, seguido pela mulher que deixa cair uma boneca de pano na sarjeta. Ali, um fluxo de água corrente leva a boneca para longe, fato alheio ao casal que segue seu caminho, também alheio ao carro que parte. Mas o filme fica com a boneca e acompanha seu movimento até que ela se detém na sujeira depositada numa esquina, enquanto a água passa por ela. Há uma montagem rápida de pneus de carro em movimento e voltamos para a boneca abandonada, fotografada em close entre os restos e a água que corre (Figura 13 e Figura 14).

Figura 13 – *Rien que les heures*: Boneca



Figura 14 – *Rien que les heures*: Boneca



O boneco é uma imagem cara a Cavalcanti e, seguindo a construção crítica até aqui elaborada, o boneco pode ser associado à montagem, ao filme, à ideia do filme, ao todo. A despeito da função dramática simbolizada por uma boneca abandonada à sarjeta (abandono dos pobres, dos sem classe), importa o fato de ela ser colocada em movimento numa água corrente. Se o boneco é a montagem e ele expressa a mudança no todo mediante a articulação de partes, dos movimentos; o boneco fluindo com a água é a própria montagem em movimento, é abrir a montagem não apenas para as partes que a compõem, mas torná-la também uma parte desse universo de interação das imagens.

A boneca na água corrente, imagem da montagem aberta ao vir-a-ser, é a imagem paradigmática de *Rien que les heures*, imagem de um cinema líquido que coloca o próprio centro de indeterminação em movimento. Esse filme, associado ao surrealismo, também foi precursor naquilo que viria posteriormente a ser chamado de documentário.

O surrealismo não se manifestou sob a forma de cenários imitando a pintura de Miró, Dali, Tanguy ou De Chirico, mas se expressou nas imediações do cinema, como testemunham *Un chien andalou* (Luis Buñuel, 1929), *La Coquille e Le Clergyman* (Germaine Dulac, 1927) e *Etoile de mer* (Man Ray, 1928). Essa

concepção poética do cinema correspondia a uma forma de poesia surrealista. O desenvolvimento é fácil de explicar: era inevitável quebrar a tradição e as convenções e que o desígnio se estabelecesse sobre o terreno do mais recente meio de expressão artística (CAVALCANTI citado por PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 234).

O cinema, para Cavalcanti, não se aproximou do surrealismo mediante o uso de cenários surreais, ou seja, não utilizou a pintura como pano de fundo para uma ação dramática convencional. Mas a quebra da tradição e das convenções se deu no próprio fazer cinema, no agenciamento das imagens. O cinema, como novo espaço de arte, possibilitou filmes surrealistas, que não eram representações das pinturas, mas uma montagem aproximável da poesia surrealista. O surrealismo se deu pela montagem, mas ele era também uma luta pelo novo, um novo que Cavalcanti intuiu encontrar na realidade diária que o cercava.

Nós, que na confusão do grupo de Avant-Garde, lutávamos contra o filme artístico, o filme literário, o filme teatral, compreendemos que a solução que procurávamos ali estava com toda a sua admirável simplicidade, com toda a sua poesia de verdadeiro drama cinematográfico (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 243).

A poesia de verdadeiro drama cinematográfico, em *Rien que les heures*, se dá pela aproximação da vida diária e suburbana de uma grande cidade, pelo prosaico, baixo e sujo projetado na tela, pela atenção às coisas sem importância, repetidas diariamente, pela filmagem em seus mais diversos ângulos, sem, no entanto, construir uma narrativa centrada num único personagem e sua jornada. Esse afastamento do personagem protagonista, da construção de um antagonista e da solução sintética, para um investimento na multiplicação de imagens e visões sobre a cidade que subjaz à cidade-luz, nas coisas e objetos e sua interação, é

talvez a montagem que mais se aproxima daquela chamada documental.

Suponhamos que chamamos 'documentário' ao sistema objetivo total de interação. Além de tudo, é uma palavra que teve muita importância no cinema. Claro que esquecemos, ou nem sequer pensamos nas milhares de tolices que foram feitas em certo tipo de documentários... A eterna pesca da sardinha que o cinema entre-guerras projetava antes do verdadeiro filme. Quando os grandes homens de cinema, às vezes muito diferentes entre si, lançaram a afirmação de que não há cinema sem documentário, evidentemente entendiam outra coisa. O que entendiam? Qual era o aspecto documental da imagem-cinema? Não seria algo como o sistema da interação universal das imagens por si mesmas e umas em relação às outras, não seria o sistema total objetivo?

E o que era o drama, o dramático, por oposição ao documentário? Não era o outro sistema? (...) Qual era, da sua parte, o processo dramático? Ocorria quando se enxertava no mundo da interação universal uma nova organização das imagens na qual as imagens-movimento se punham a variar em função de uma imagem privilegiada, a do herói, a do personagem, a daquele de quem iríamos dizer 'este é o personagem do filme' ou 'este é um dos personagens do filme' (DELEUZE, 2009, p. 210-211).

Documentário, então, é o filme no qual as imagens tendem a agir e reagir umas sobre as outras em todas as suas partes e em todas as suas faces. É uma montagem que tem características específicas, e que promove uma maior interação das imagens sem que haja uma imagem especial a atrair as demais. É evidente que, em *Rien que les heures*, há a inserção de personagens, como os tais "últimos festejantes", mas não vemos seus rostos. Também há a

prostituta, a jornaleira, o marinheiro, o cartomante, o cafetão, a velha. Mas nenhum deles tem nome, os espaços que habitam não têm conexão de continuidade narrativa entre si. Apenas se sabe que se trata de Paris, pelo mapa apresentado no início e pelas pinturas que são mostradas. As demais cenas poderiam se passar em qualquer grande cidade do mundo, com suas ruas desertas, albergues, pequenos comércios, vendedores ambulantes, mendigos, feiras, fábricas, bares e homens. As pessoas são tratadas como tipos, como mais um grupo de coisas a agir e reagir nesse universo, e não como personagens que vivem um drama exemplar. O filme coloca, lado a lado, como títulos, "um homem", "o almoço", "a garota", "a manhã", "o marinheiro", "jogos de azar", "a vendedora de jornais", "calor". Seu drama é cotidiano, anônimo, repetitivo: um jogo diário de forças em combate num espaço circunscrito. A velha errante, por exemplo, será uma imagem recorrente no filme, como uma pontuação. Enquanto o tempo flui, a velha, mendiga, sobrevive, procurando um lugar nessa cidade de movimentos que salpicam, de imagens que interagem reciprocamente, com esparsos e frágeis centros aglutinadores. Os próprios personagens aqui, anônimos, são quase objetos a fazer parte desse jogo de forças, dessa interação de forças que se dá no palco eleito, nesse caso a cidade de Paris. O aspecto dramático do filme se dá noutro nível, diferente daquele dos personagens e dos objetos em cena, se dá pelas polaridades em batalha nesse palco.

3.5 O MAPA E O PALCO

No filme de 1926, as imagens dessa Paris suburbana são o palco para a passagem das horas. Seu título aparece entre barras de ferro que cruzam a tela, impresso em placas assimétricas fixadas nessas barras. Ao fundo e abaixo uma esfera sugere um globo terrestre, como desenho dos continentes (Figura 15).

Esse será um argumento explorado no início e no fim do filme, de que as horas passam em qualquer cidade do mundo e que isso de certa forma as aproxima, bem como a repetição de cenas cotidianas induz a uma semelhança entre todos os lugares onde há intervenção humana. "Este filme não tem uma história. Não é mais que uma série de impressões sobre os tempos que

passam e não pretende sintetizar nenhuma cidade”.²⁴ A tela é ocupada por um mapa de Paris, recortado em seus *boulevards* e pelo Sena (Figura 16).

Figura 15 – *Rien que les heures*: título entre barras de ferro



Figura 16 – *Rien que les heures*: mapa de Paris



“Todas as cidades seriam semelhantes, se seus monumentos não as distinguíssem”. Uma maquete da torre Eiffel é superposta

²⁴ Todos os intertítulos do filme estão descritos em francês no item 2.4. A tradução no presente capítulo é minha.

em fusão a um *souvenir* do *Parthenon* de Atenas em uma bola de cristal que quando agitada simula a neve. Novamente o mapa de Paris. Ou seja, as horas passam em qualquer cidade e elas são muito semelhantes entre si, mas a cidade em tela aqui é Paris, esse filme será uma montagem de imagens de Paris. Há uma ressalva de que o filme não está destinado a mostrar dramas particulares de personagens, mas montar um universo onde, naturalmente, dramas podem acontecer. O foco do filme é a vida inorgânica das coisas, a vida da cidade como universo de múltiplas interações: os objetos, as casas, os trabalhos.

Cavalcanti monta uma situação: estabelecer um espaço onde se dará o jogo bipolar, evidenciado pela montagem, mas sugerido, esse espaço, pela atribuição de um mapa. O mapa da cidade mostrado no início do filme é o estabelecimento de um palco para uma batalha agonística, dramática, trágica, entre forças que ali serão expostas. Uma estratégia que será usada largamente por Guy Debord e os situacionistas:

Throughout his life Debord returned again and again to the image of the city, seeing in it both the primary locus of late-capitalist exploitation and the potential site of revolutionary liberation from the confines of spectacle-culture. The map of the city—in all its various forms—was perhaps the central focus of this thought. Mapping, we have long realized, is not merely the instantiation of a form of knowledge but is simultaneously the inscription of a set of power relations: it constitutes a text whose author is most generally anonymous and omniscient and whose readers are provided with a type of visual and cognitive access to the territory depicted that translates into a fantasy of its control; it images the city as a kind of permanence and depicts its contingent social relations as given and entirely natural, producing a simulacrum of a space that does not exist. Yet if the map is a text, then, necessarily, its codes may be subject to distortion, disruption, and critique. This was

the project deliberately enunciated by Debord and his colleagues at the moment they were formulating the program of the Situationist International. The city as a site of revolutionary energies and transformative potential would be explored through a systematic strategy of mapping—through the critique of dominant images of urban form and their appropriation and mutation into new diagrams representing a utopian vision of the city as supremely open to change, as a sensitive register of the desires of its inhabitants (McDONOUGH, 2005, p. 8).

O mapa é o desenho de um palco onde as forças se antagonizam, é um texto de autor anônimo que causa no leitor a ilusão de controle, de permanência da cidade sob a égide de uma imagem que se eterniza no texto. Mas o texto (mapa) se abre à mudança quando a estratégia de “mapeamento” revela as forças revolucionárias latentes nesse espaço, quando o mapa se torna uma crítica da forma de urbanismo regulamentada soberanamente (roteirizada, espetacularizada) em contraposição ao movimento disparado pelo desejo dos habitantes. O texto de McDonough, do qual extraí a citação acima, parte do filme *Guy Debord, His Art an His Time* (1994) e especialmente da comparação, no filme, da fotografia de um cenário de cinema “feito para que Elizabeth Taylor pudesse encenar ali a Cleópatra” com a foto de um subúrbio parisiense e seus prédios construídos para organizar aquele espaço: uma arquitetura feia e utilitária criada pela empresa absolutista e seu roteiro programático. A montagem das duas imagens no filme mostra o artificialismo da iniciativa estatal e exorta o grupo de Debord a criar uma situação. Não tinham, evidentemente, os meios financeiros para erguer uma arquitetura alternativa aos espaços construídos e, por conta disso, partiram para um programa que intitularam *deriva*: a arte de se perder na cidade, não apenas fisicamente, mas paranoicamente, até encontrarem um ponto onde a cidade conhecida se tornaria eclipsada por outra, desconhecida. Nessa deriva, a nova cidade (derivada e desconhecida) ganha um mapa distinto do oficial (o método paranoico exige sistematização), em que os pontos cardeais são as escolhas daqueles que se entregaram à deriva. Guy

Debord elaborava a vivência da deriva em “mapas psicogeográficos” que contestavam a realidade urbana do pós-guerra em Paris, e ao mesmo tempo poderiam ser uma sugestão do “grande jogo” utópico a ser jogado na cidade revolucionária. O mapa, nas mãos dos situacionistas, deixa de ser apenas o espaço de controle dos habitantes e de falsificação da realidade pela “integração” entre espetáculo e cultura (instância crítica), para se tornar também o espaço onde a história pode acontecer, através da conjuração da onipotência do desejo (instância revolucionária).

O procedimento de *Rien que les heures*, ao mostrar o mapa de Paris, em contraposição ao enunciado generalizante de que todas as cidades seriam iguais, define o palco das relações de força que se estabelecerão no filme. Mas a cidade que se está acostumado a ver, e que o mapa sugere enquanto instância oficial (Arco do Triunfo, Torre Eiffel, Sena, Ponte Nova) não será mostrada, porque, afirma o enunciado, há uma força revolucionária que subjaz à vida mundana e elegante, aos monumentos e aos retratos pictóricos. Há um submundo onde tudo é mais quente, onde a cada minuto pode aparecer o desejo. É a prostituta que tenta encontrar um cliente, o marinheiro que deixa sua namorada e se interessa pelos seus serviços, o cafetão que tem ciúmes, a jornaleira que se cansa de passar o dia correndo e oferecendo jornais. São os “jogos de azar”, o cartomante prevendo a morte da jornaleira, um acontecimento tão dramático quanto anônimo. A cidade é palco de desejos e de contradições, de polaridades que o filme deixa explícitas, e que abordarei adiante. Por hora, é importante destacar o uso do mapa como estratégia de criar uma situação, de desenhar um espaço de batalha agonística das forças que têm as imagens. Cavalcanti repete a estratégia em muitos outros filmes.

Em *Coalface* (1935), um mapa desenhado da Inglaterra destaca as cidades produtoras de carvão com suas importantes minas (Figura 17 e Figura 18).

Figura 17 – *Coalface*: mapaFigura 18 – *Coalface*: mapa

Enquanto numa animação aparece o nome da cidade, a narração diz o número de trabalhadores e a produção anual do minério. Como o filme dá força à indústria do carvão na Inglaterra e ressalta sua importância, mas também mostra a difícil condição de trabalho dos mineiros, a quantidade de acidentes, invalidez e morte, os riscos a que estão submetidos esses trabalhadores, o mapa é novamente esse contorno, esse campo de batalha em que as forças se contrapõem. Ainda que não seja um espaço destinado à deriva, literalmente falando, é um espaço do indecível: a

indústria é boa para o país e é boa para o homem, que consegue através dela emprego, renda e aquecimento no inverno, mas, ao mesmo tempo, é ruim para o homem, porque o coloca em condições de trabalho perigosas e degradantes. Se na *deriva* situacionista alguém se perde na cidade a ponto de ela se tornar desconhecida, há uma espécie de identificação impossível. Nessa situação criada por Cavalcanti ocorre algo da mesma ordem: é estabelecido um palco no qual se mantêm as polaridades imanentes à mesma atividade industrial, esvaziando o discurso unívoco, permitindo uma deriva de identificação com um ou outro lado e sua notável circularidade. Ainda que se endosse um dos discursos, que se assuma um valor, haverá sempre um contravalor presente, e que retorna como um fantasma a assombrar e deslocar a escolha.

Yellow Caesar (1941), documentário feito para a *Ealing* com direção de Cavalcanti, começa com um mapa da Itália (figura e). De dentro desse palco sairão as imagens de poder bélico italiano contrastadas com as imagens ridículas de um ditador baixinho e covarde, conhecido pelo fato de aparecer nas batalhas depois que elas terminaram. O discurso mostra de um lado esse exército, estético, belo, organizado, que tem como grande líder Benito Mussolini, que, entretanto, é um César covarde, pondo a perder o artifício de potencia bélica construído pela Itália.

Em *Night Mail* (1936), novamente no mapa da Grã-Bretanha destacam-se os pontos de partida e chegada do trem postal, Londres e Glasgow. Neste filme os polos são menos definidos, já que o discurso é para enaltecer o correio inglês e sua capacidade técnica, mostrá-lo como uma indústria organizada e capaz. De todo modo, é apresentado o mapa do país e é nesse espaço que a força nacional inglesa se destaca, em contraposição a uma ideia de Inglaterra rural, atrasada, indolente. No ritmo da locomotiva e do poema de Auden, segue o trem, entregam-se as cartas, o trabalho é feito, moderniza-se e cresce o país.

We live in two worlds (1937) é um dos sete filmes que Alberto Cavalcanti fez para a companhia telefônica suíça entre 1936 e 1939. Nele também o mapa é o articulador dos espaços onde se jogam as imagens. Os polos aqui são: uma Suíça rural, folclórica, de costumes, e uma Suíça desenvolvida, conectada aos

países vizinhos graças ao desenvolvimento dos meios de comunicação. O filme ficou famoso pela narração e atuação de JB Priestley, escritor inglês que participara de outros filmes do movimento documentarista inglês. O narrador fala dessas “duas” Suíças mostrando inicialmente o mapa da Europa, com destaque para as linhas de fronteira entre os países (Figura 47, p. 159). O próprio narrador vira uma página revelando outro mapa embaixo daquele, no qual não há mais limites entre os países (Figura 48, p. 127). As linhas agora se referem aos meios que as nações têm de estar em íntima conexão (estradas, linhas telefônicas, ferrovias) e cruzam toda a Europa sem fronteiras. As imagens do filme também começam por mostrar as aduanas de fronteira do país, desenhando seus contornos, um espaço que abriga danças folclóricas, dia a dia de agricultores, de vinícolas, de tradições nacionais. Mas na segunda parte do filme, em que o narrador comenta a passagem do nacionalismo para o internacionalismo, a Suíça é o lugar do desenvolvimento das indústrias, dos meios de comunicação, do esforço do homem em vencer a natureza para fazer passar entre rios e montanhas as linhas telefônicas que possibilitam a comunicação (Figura 19 e Figura 20).

Figura 19 – *We live in two worlds*



Figura 20 – *We live in two worlds*

Ainda que o tom seja elogioso às comunicações, a esse novo mundo do internacionalismo suíço, o lado folclórico, nacional, mantém-se presente graças ao cuidado na filmagem daquelas cenas iniciais. A alegria da dança e das festas folclóricas (Figura 21), a satisfação em concluir o serviço agrícola recebem um tratamento igual àquele dispensado às indústrias em funcionamento e às paisagens suíças cortadas pelos fios de telefone.

Figura 21 – *We live in two worlds*: dança

A imagem sintética final é o céu suíço, o ar que une os dois polos desse país, entretanto, uma síntese etérea, falsa, já que em nenhum momento diz-se que o povo suíço suplantou as tradições em nome de um desenvolvimento industrial.

A primeira cena de *O canto do mar* inicia-se com um mapa parcial do Brasil, destacando o Nordeste e nele o estado natal de Alberto Cavalcanti, Pernambuco (Figura 22). Sobre as linhas que demarcam as fronteiras entre os estados nordestinos, aparece em fusão um pedaço de chão assolado pela seca (Figura 23). Um chão típico do sertão nordestino quando falta água, a terra entrecortada por sulcos, rachaduras, assim como um mapa é recortado pelas fronteiras. Elas são a tentativa de estabelecer um dentro e um fora, de delimitar, de separar.

Figura 22 – *O canto do mar*: mapa



Figura 23 – *O canto do mar*: chão

É também de separação que fala *O canto do mar*. Separação da terra, do sertão, em busca da água, elemento de liberdade que falta ao sertanejo. Separação da mãe, personagem que tenta domesticar os impulsos de seu filho para que ele não se perca na vida. Mas, sugere a deriva situacionista, o mapa é a sistematização desse lugar de perda, de perder-se. E Raimundo, o personagem principal, deriva entre as paisagens praianas para se perder nelas, para “ir embora com o vapor”, para ouvir o canto que lhe lança o mar, a sedução da água. O mapa aqui é o desenho desse dilema do personagem: a segurança da terra se racha – a terra não tem mais o que oferecer – e o homem busca a água, a alternativa, o vir-a-ser outro, a linha do horizonte que separa a terra e a água e onde caminha Raimundo no último plano do filme (Figura 12).

Recorrer a um mapa para apresentar o palco da batalha de forças dramáticas em cada filme é um procedimento que Cavalcanti usou muitas vezes. O mapa tem a função mais evidente de desenhar o espaço onde o filme se dará, ou o contorno dentro do qual as imagens se relacionam. Mas o mapa é um texto produtivo, aquilo que ele define (o território, o espaço) diz muito pouco daquilo que ele abriga (as coisas, as pessoas, os desejos, os movimentos). Além disso, ao mesmo tempo em que separa, estabelece um contato. Os mapas de Cavalcanti, geralmente nos primeiros planos dos filmes, não conseguem fortalecer um discurso nacionalista, mas evidenciam a ficção que as fronteiras constroem.

Ainda assim, é nesse espaço ficcional que o filme se dá, é ali naquele contorno que as imagens agem e reagem umas sobre as outras. É a sistematização de uma situação para, a partir do sistema, deslocar as imagens em deriva.

3.6 PARIS MONUMENTAL VERSUS PARIS SUBURBANA

Voltando a *Rien que les heures*, o mapa apresentado sugere o espaço do combate que estará em todo o filme. Depois do entretítulo “não é a vida mundana e elegante”, algumas mulheres bem vestidas descem uma escadaria externa de um prédio pomposo e caminham em direção a outra mulher, vestida com mais pompa que as anteriores. De repente, a imagem se imobiliza, torna-se uma fotografia que é rasgada em muitos pedaços. Sobre esses fragmentos de papel, em fusão: “é a vida cotidiana dos humildes, dos marginalizados”. Um carro de luxo com chofer desaparece, também pelo procedimento da fusão, para dar lugar a uma carroça puxada por um burro, a ser guiada por um velho trabalhador (Figura 24 e Figura 25)

Figura 24 – *Rien que les heures*

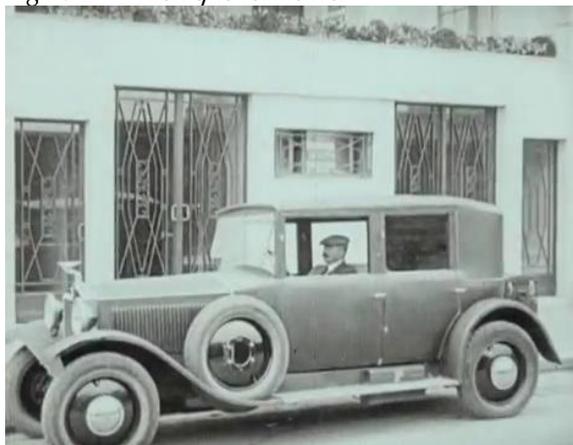


Figura 25 – *Rien que les heures*

“Pintores de todas as classes veem a cidade”: um olho na tela que após alguns segundos se arregala de espanto, admiração ou maravilhamento. Sucedem-se na tela várias pinturas famosas dos bairros de Paris e, ao final, um quadro só com assinaturas de pintores famosos (Figura 26).

Então, diversos olhos proliferam na tela, aparentemente os olhos dos pintores de todas as nacionalidades, alguns com óculos, mas sempre apenas os olhos, sem os rostos correspondentes, vários olhos multiplicados no quadro (Figura 27): “porém somente uma sucessão de imagens pode restituir a vida”.

Figura 26 – Assinaturas de pintores famosos

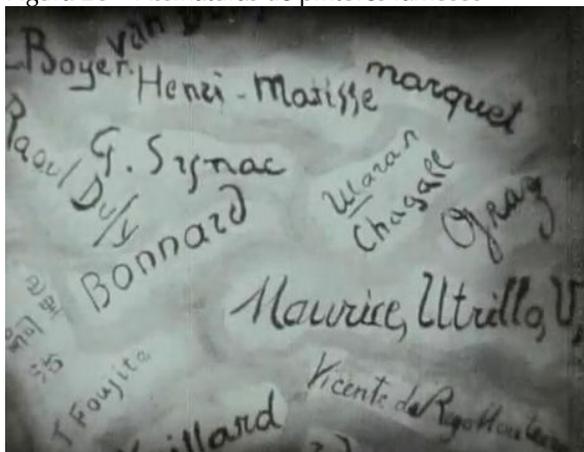


Figura 27 – Olhos se proliferam na tela



Tal intertítulo é uma manifesta defesa da montagem em geral e daquela que será procedimento do filme: uma montagem que se contrapõe à imobilidade das telas pintadas, que busca outra coisa que não a representação de uma Paris monumental, como fizeram os artistas citados.

Uma mulher velha vaga sem rumo e surgem os primeiros movimentos da cidade ao amanhecer: carros se movimentando, ratos comendo restos. A prostituta oferece seus serviços ao homem

que sai para o trabalho, ele sorri e se mostra desinteressado. Ela fica cabisbaixa e visivelmente decepcionada. Seguem-se vários becos desertos, ruas inabitadas, imagens do céu com nuvens, um cachorro que brinca sozinho na rua. Mais um beco deserto iluminado pelo sol da manhã, outro canto no qual passa, ao fundo, um transeunte. Janelas de casa, todas fechadas, a velha do início segue cambaleando, caminhando no centro de uma rua deserta justamente por onde está escorrendo grande quantidade de água: o escoamento de uma chuva noturna ou fluxo dos esgotos a céu aberto (Figura 28).

Figura 28 – Escoamento de uma chuva noturna ou fluxo dos esgotos a céu aberto



Flores de todos os tipos, vários buquês de flores em primeiro plano, como numa feira, e a cidade passando ao fundo. Das flores, um corte com “efeito cortina” para uma lata de lixo cheia de detritos. Couves-flor, outras latas de lixo, flores, palhas e, novamente, lixo; alimentos de feira (verduras) e lixo, feijão de vara, peras e lixo; assim seguem-se os planos alternando frutas, verduras e latas cheias de lixo, mostrando que a ação humana vende comida e flores, entretanto não pode esconder o lixo que também produz (Figura 29, Figura 30 e Figura 31). Toda ação humana está acompanhada de seu fantasma, todo Apolo tem seu Dionísio, todo valor tem seu contravalor, inseparável, e ambos são recorrentes.

Figura 29 – Flores



Figura 30 – Lixo



Figura 31 – Verduras



Segue o amanhecer: algumas senhoras caminham conversando pela rua, uma janela fechada vista de fora, a cidade vista de dentro através de uma persiana que é aberta. Correias giram um motor funcionando, um senhor sai de casa, abre as janelas e volta pra dentro. Um gato se lambe na soleira de uma porta, a governanta de pensão acorda, espreguiça-se e pega um jarro d'água no quintal, a fumaça sai das chaminés de casas e indústrias. A velha cambaleante está descendo uma ladeira e cai. Um senhor arruma cuidadosamente as meias de uma mulher que está com as pernas cruzadas, depois ajeita a barra de seu vestido curto, deixando entrever o detalhe superior da meia. Um movimento revela o rosto da mulher, que é na verdade uma boneca, uma manequim que está na vitrine de uma loja mostrada então em plano geral. Uma placa toma quase toda a tela: nela está escrito *maison d'accouchement* e acima do letreiro uma mulher de avental com suas duas mãos estendidas à frente.

“Cada um cumpre sua tarefa”: uma pessoa caminha com vassouras nas costas e outros utensílios a serem vendidos. Sobre uma mesa, numa espécie de *pet shop*, dois homens tosam o pelo de um cachorro. Homens lavam roupa à beira do rio, mulheres lavam roupa num espaço fechado com vários tanques. “Nós nos esforçamos em esquecer o descanso”. Na frente de uma casa bem simples, ampliada com lonas, semelhante às barracas de ciganos,

um plano geral mostra as pessoas ensaiando algum movimento, mulheres a preparar as coisas do dia, homens descansando (close de um deles tocando um violino sem cordas) (Figura 32 e Figura 33), volta para o plano geral com as crianças correndo. Um homem sai pela porta do que parece ser seu quarto e se debruça no parapeito da sacada enquanto boceja.

Figura 32 – Casa simples



Figura 33 – Violino sem cordas



"Um homem". Sobre a imagem do homem na sacada, funde-se uma mesinha de cabeceira onde é servida uma taça de

água. Os ponteiros do relógio: em fusão 12h e 1h se tornam 24h e 13h (Figura 34). Vários homens numa fila sentados e em pé na calçada.

Figura 34 – Relógio



A partir de então as polaridades voltam a ser didaticamente expostas. “O almoço”: um anúncio de um restaurante com a íris fechada. Quando ela abre, revela um taxi diante da placa. O taxi sai e sentado embaixo do anúncio, na calçada, está o chofer, de quepe, comendo numa marmita. Plano detalhe do anúncio do restaurante. Um homem bem vestido está comendo um bife. Ele corta o bife, se serve e mastiga. Enquanto mastiga, continua cortando. Do plano detalhe do prato, exatamente na parte ocupada pela carne, aparece em fusão cenas de um abatedouro - o boi se debatendo, sendo morto, retirado seu couro e cortado em partes (Figura 35). *Flashes* do homem mastigando tranquilo, aparentemente alienado dessa realidade. Pessoas alegres banhando-se numa piscina, fazendo exercícios físicos, aprendendo a nadar. Várias imagens de pessoas maltrapilhas dormindo nas calçadas. Uma vendedora de jornais oferece seu produto em uma esquina diante de um café.

Figura 35 – Boi



“À noite o trabalho acaba e é tempo do repouso e dos prazeres”: as rodas com correias do início do filme param de rodar. A governanta senta-se e brinca com seu gatinho. Algumas pessoas jogando cartas. “Jogos de azar”: a vendedora de jornais, cansada, para e se encosta a um muro. Ao fundo, numa pequena janela de um quiosque, um adivinho aparece acariciando seu gato, coloca sobre o balcão um baralho e faz um sinal à vendedora. Ela reluta, mas se aproxima. O homem sugere que ela corte o baralho e eis que aparece a carta da morte. A vendedora sai preocupada. A velha mendiga cambaleante está agora sentada ao lado do que parece ser uma ponte em ruínas. “Indiferente ao tempo que passa”: sentada e cabisbaixa, a velha se move como um pêndulo, de um lado para o outro. Céu, sol atrás de nuvens, uma bebida é servida. Duas sombras no chão se aproximam, como duas pessoas que estariam se beijando, mas um plano mais geral mostra que era apenas um garoto, sentado sobre um muro, que aproxima sua cabeça de seu joelho. Uma frigideira com comida no fogo, um marinheiro beija uma mulher, um homem baixinho usando saltos beija uma mulher mais alta, batatas cozidas ao vapor, uma estátua de homem e mulher se abraçando, peixes grelhados. A prostituta do começo do filme agora beija o homem da sacada, despedem-se e caminham cada um para um lado, o céu está nublado, homens chegam de bicicleta e batem o ponto numa empresa. A mesma

velha mendiga caminha por entre escombros e se dirige para baixo da ponte em ruínas: “Agoniada, buscando pela sombra”. A mulher cai e se arrasta com esforço para a sombra da ponte.

“A vendedora de jornais”: pega um maço e sai a vender rapidamente pelas ruas. A câmera em *travelling* lateral a acompanha; giram em cena, como num carrossel, os quatro jornais que ela vende: *Liberté, La Presse, Paris Soir, L’Intransigeant*. A moça anda mais rápido, corre, os jornais giram mais depressa, a ponto de não conseguirmos ler seus títulos. Novamente os mendigos, deitados na calçada, quase não se movem, como que vivendo outro tempo. Lata de lixo e um cachorro morto na calçada sobre o qual pousam moscas. Aparecem luzes que formam a palavra *Cinema*. “Calor”: cartazes de filmes, algum crime, alguém que se apaixona por uma estrela, “um romance de aviação”. Um salão de festas e seu lustre em detalhe. Padeiro trabalhando a massa de pão. “A festa”: imagens girando, inicialmente um piano que toca sozinho, um carrossel de sombras chinesas, depois imagens da cidade vistas de um carrossel infantil girando.

Algumas luzes formam um caracol e a palavra “Baile”. Detalhe de um acordeom tocado rapidamente. O marinheiro dança com a prostituta. Detalhe novamente do acordeom, mas agora com sobreposição em fusão de outros tempos do próprio acordeom sendo tocado, como que juntando três tempos. No plano geral, onde estão o músico e os casais dançando, novamente uma sobreposição (Figura 36).

Figura 36 – Sobreposição



O músico é o mesmo, mas no centro do quadro, o casal formado pela prostituta e pelo marinheiro se multiplica em três momentos distintos da dança. Close do homem que beijara a prostituta pela manhã, provavelmente seu cafetão, irritado com o aparente romance.

Rien que les heures pulveriza pequenas cenas do subúrbio de Paris, relativamente desconexas entre si, com alguns personagens sem nome, que até ensaiam alguma linha narrativa dramática. Mas o grande drama, ou o *ágon* trágico, se dá entre os pólos da vida luxuosa e da vida humilde, da Paris monumental e da Paris suburbana. Há inclusive uma simpatia do filme pelo lado menos glamoroso, pela simplicidade da vida corriqueira, defendida desde o início, no texto escrito, mas também no privilégio dado a essas imagens. Menos monumentos e personagens, mais os fatos de uma vida banal, abocanhados pelo correr das horas.

Um gato numa janela fechada de hotel. “A noite, mistério, inquietude”: a prostituta e o cafetão se encontram na rua e combinam alguma coisa. Ele a coloca num posto de vigilância e sai para executar seu plano. Enquanto ela vigia, ele está na espreita de alguma vítima para um assalto. Surge a vendedora de jornais, cabisbaixa, com os ombros cansados. Ele investe sobre a moça e tenta retirar seu lucro. A vendedora morde os dedos do assaltante, e ele se torna mais violento. Ao fundo da rua transversal aparece o

marinheiro. A violência acaba por matar a vendedora. A prostituta sai em direção ao marinheiro e o convence a voltar pelo caminho de onde veio. O cafetão sai correndo com o resultado de seu assalto e some no fundo do plano. Marinheiro e prostituta se beijam. Sob o olhar de um gato no telhado, jaz a vendedora. Alguns policiais se aproximam de bicicleta, mas não a veem caída ao chão. A velha continua seu movimento cambaleante, sentada e descabelada, com a cabeça baixa. A vendedora está morta, e seu corpo abandonado.

A prostituta e o marinheiro estão num quarto, ela tira o chapéu, olha para ele e sorri. O plano de seu rosto mostra alegria e desejo. Ela lhe dá uma piscada enquanto tira o casaco. Ele respira fundo, olha fixamente para ela e desvia o olhar para a cama que está ao lado. Volta o olhar para ela, que está desamarrando os sapatos. Ele olha interessado e sorri. Ela dá mais uma piscadinha e olha para a cama também. Volta a olhar para ele, que tem o olhar fixo nela, e novamente desvia o olhar para a cama.

“Podemos fixar um ponto no espaço, congelar um momento no tempo...”: globo terrestre girando. Sobre a Europa, a palavra *Paris*, que se funde com uma imagem aérea do arco do triunfo e das avenidas que a ele convergem. Novamente o relógio, dessa vez com números romanos, uma mulher balançando uma criança, e sobre o mapa da Ásia a palavra “Pequim” e fotografias de prédios chineses. O relógio e um casal brincando ao redor de um banco de praça. “Porém o espaço e o tempo nos escorrem entre as mãos.” O globo girando rápido, o mapa em movimento pendular entre Paris e Pequim, relógio com as horas passando rapidamente, como que estilhaços de vidros nos quais passam cenas diferentes: a mulher balançando a criança, um automóvel em trânsito, um trem, um casal conversando; abaixo de todos, uma sequência de numerais romanos, como se houvesse um relógio que, em vez de circular, marcasse as horas numa linha.

3.7 LÍQUIDO E GASOSO

Há um cinema das coisas no filme de Cavalcanti, um investimento nas coisas do dia a dia, nos objetos, na vida livre e na interação anônima entre as imagens. Mesmo os personagens, sem

nome, representam tipos que se repetem nas cidades do mundo, ou seja, são colocados no nível das coisas, eles se tornam mais objetos que sujeitos, são movimentos que têm seu centro colocado também em movimento, naquilo que Deleuze chama de percepção líquida, objetiva. Eles não aglutinam os objetos em torno de si, ao contrário, são tornados coisas, colocados em movimento, como se interagissem universalmente com todas as imagens do filme. O drama posto em cena não é o dos personagens, mas aquele dos polos repetidamente opostos, das forças antagônicas que convivem na Paris de *Rien que les heures*. É aqui que Cavalcanti, nesse filme especialmente, se aproxima de Vertov de *O homem com a câmera* e de Ruttmann do *Berlim, sinfonia de uma metrópole*. Cavalcanti monta uma cidade que amanhece sem homens e depois é paulatinamente povoada por tipos, mas não personagens. Trata-se de uma imagem-percepção que atormenta, que obseda alguns homens de cinema dessa época, entre 1926 e 1930: “é certamente o tema da percepção antes dos homens ou da percepção na ausência dos homens. A cidade quando não há ninguém” (DELEUZE, 2009, p. 229).

Vertov é, para Deleuze, o cineasta que consegue articular as imagens de modo a alcançar um estado gasoso, de uma ainda maior interação das coisas do que no cinema da percepção líquida. A extensa citação que segue é uma montagem de excertos de dois manifestos de Vertov que plasam sua defesa de uma câmera liberta do homem, do olho humano, uma aproximação das coisas e de sua beleza maquínica, a graça das associações de objetos e seu agenciamento pela montagem-máquina, capaz de uma “alternância cativante dos objetos” e de uma justaposição de todos os objetos do mundo.

Nós buscamos nosso ritmo próprio, sem roubá-lo de quem quer que seja, apenas encontrando-o, reconhecendo-o no movimento das coisas. (...) O “psicológico impede o homem de ser tão preciso quanto o cronômetro, limita o seu anseio de assemelhar-se à máquina. Não temos nenhuma razão para, na arte do movimento, dedicar o essencial de nossa atenção ao

homem de hoje. A incapacidade dos homens em saber se comportar nos coloca em posição vergonhosa diante das máquinas. (...) A alegria que nos proporcionam as danças das serras numa serraria é mais compreensível e mais próxima do que a que nos proporcionam os requebros desengonçados dos homens. (...) O *novo homem*, libertado da canhestrice e da falta de jeito, dotado dos movimentos precisos e suaves da máquina, será o tema nobre dos filmes. (...) Que seja um extrato geométrico do movimento por meio da alternância cativante de imagens, eis o que se pede da montagem. O kinokismo é a arte de organizar os movimentos necessários dos objetos no espaço, graças à utilização de um conjunto artístico rítmico adequado às propriedades do material e ao ritmo interior de cada objeto.²⁵ O principal, o essencial é a cine-sensação do mundo. Assim, como ponto de partida, defendemos a utilização da câmera como cine-olho, muito mais aperfeiçoada que o olho humano, para explorar o caos dos fenômenos visuais que preenchem o espaço. (...) Até hoje nós violentamos a câmera forçando-a a copiar o trabalho do olho humano. (...) Eu sou o cine-olho. Eu sou o olho mecânico. Eu, máquina, vos mostro o mundo do modo como só eu posso vê-lo. Assim, eu me liberto para sempre da imobilidade humana. Eu pertencço ao movimento ininterrupto. Eu me aproximo e me afasto dos objetos, me insinuo sob eles ou os escalo, avanço ao lado de uma cabeça de cavalo a galope, mergulho rapidamente na multidão, corro diante de soldados que atiram, me deito de costas, alço voo ao lado de um aeroplano, caio ou levanto voo junto aos

²⁵ VERTOV, Dziga. Nós – Variação do Manifesto. (Extraído de *Articles, Journaux, Projets*, Paris, Union Générale d'Éditions, 1972) In: XAVIER, Ismail. (Org.) *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983. P. 247-250.

corpos que caem ou que voam. Eis que eu, aparelho, me lancei ao longo dessa resultante, rodopiando no caos do movimento, fixando-o a partir do movimento originado das mais complicadas combinações. Libertado do imperativo das 16-17 imagens por segundo, livre dos quadros do tempo e do espaço, justaponho todos os pontos do universo onde quer que os tenha fixado.²⁶

Ritmo próprio do movimento das coisas, beleza no trabalho das máquinas, um homem novo com movimentos mecânicos, a câmera livre da imobilidade do olho humano, enfim, a busca do cinema de Vertov de “justapor todos os pontos do universo onde quer que os tenha fixado”. A montagem é fundamental nessa revolução que o cine-olho pode realizar, pois ela é capaz, se liberta do homem e de sua imobilidade (sólida), de colocar lado a lado quaisquer pontos do universo. Ouve-se ressoar a busca de Cavalcanti: um realismo que dependa da montagem. O cineasta russo buscava pela montagem que se baseasse no ritmo interior dos objetos um sistema de interação universal. A “cine-sensação do mundo” não é algo detrás das imagens, ou depois delas, senão o conjunto de imagens quando captadas nesse sistema de perpétua interação, uma montagem de imagens sem um centro aglutinador, uma montagem que permitisse dar à percepção a realidade material, deixar as coisas livres para se conectarem de um ponto a outro do universo. Por isso Vertov propunha um cine-olho, que não era um olho humano melhorado, era outro olho, tratava-se de uma percepção não humana e que era alcançada pela montagem. Um dos filmes que mais se aproxima dessa interação livre das coisas é *O homem com a Câmera*, e Deleuze relaciona-o com *Berlim Sinfonia de uma Metrópole*, de Ruttmann, *Chuva* e *A ponte de aço*, ambos de Joris Ivens, mas não cita *Rien que les heures*. O filme de Cavalcanti, de filmagem contemporânea aos outros, faz parte, evidentemente, dessa série de filmes que lida com o

²⁶ VERTOV, Dziga. Resolução do Conselho dos Três em 10-04-1923. (Extraído de *Articles, Journaux, Projets*, Paris, Union Générale d'Éditions, 1972) In: XAVIER, Ismail. (Org.) *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.p. 253-256.

investimento nos objetos em detrimento dos personagens, na percepção em detrimento da ação. Quando Balázs descreve os filmes de Ivens, ele os aproxima da interação universal, em especial na descrição do filme sobre a ponte:

E também quando se trata de um objeto único como a ponte de aço que Ivens nos mostra em uma montagem rápida de setecentos planos, o objeto por assim dizer se pulveriza nessas imagens. Precisamente a possibilidade de mostrar em setecentos planos impressões visuais tão diferentes retira essa ponte de Roterdã a sua evidência de objeto concreto com finalidade prática (BALÁZS apud DELEUZE, 2009, p. 226).

Todos os pontos de vista que Ivens dá da ponte afastam-na de seu uso, de sua finalidade prática. O objeto que tem seu uso determinado é um objeto sólido, terrestre, aquele que serve a uma ação. O objeto integral, aquele restituído ao sistema de variação universal, age e reage em todas as suas faces, sem um centro privilegiado que encontre nele um uso, ou seja, o objeto integral não serve para nada. E é nesse objeto que Ivens transforma a ponte de Roterdã, em um objeto que não pode mais servir. Ainda que *Rien que les heures* tenha personagens anônimos, não há uma construção que ligue necessariamente os personagens ao mundo dos objetos que os circunda, os objetos não lhes servem, não são úteis para uma construção narrativa. Os primeiros planos não são planos de afecção dos personagens, salvo na curta sequência da prostituta e do marinheiro no quarto. Para que serve um primeiro plano de batatas cozinhando numa panela, seguido por um beijo e a imagem do céu ensolarado? Qualquer imagem engancha, conecta com qualquer outra imagem, construindo um agenciamento de liberdade, como se a percepção aquática apontasse para seu signo genético, gasoso, especialmente quando os tempos também são superpostos no congelamento da imagem, nas acelerações, sobreimpressões e fusões.

A cidade no filme começa com as ruas desertas, os becos, as esquinas sem pessoas, para depois introduzir o homem, para

veremos o nascimento do sujeito na cidade. Assim, passaríamos de uma percepção líquida para o desenho de uma percepção sólida, de um sistema de interação livre dos objetos para outro no qual os objetos abraçam, orbitam em torno de um centro privilegiado. Mas não se trata disso. Não são construídos personagens aptos a fazer esse mundo se encurvar. Os objetos e homens estão no mesmo plano, todos livres para ações banais, sem grande progressão dramática. O que progride, o que passa, são as horas, como pano de fundo desse palco em que jogam os homens e as coisas. Entretanto, se caminharmos num sentido contrário, e é o que Vertov tenta fazer em *O homem com a câmera* e Cavalcanti em *Rien que les heures*, é uma desumanização do olhar: imagem congelada, fotogramas na mesa de montagem, multiplicação da imagem, fusões e divisões do quadro, aceleração ou lentidão do movimento. Esses procedimentos vão até o elemento genético da imagem, a molécula, que não apenas desliza sobre as outras como numa percepção líquida, mas que engancha em qualquer outra no universo, num livre percurso gasoso da matéria.

Cavalcanti é o precursor desse tipo de filme com *Rien que les heures*. Muitas dessas ideias que atormentavam Vertov, Ivens e Ruttmann também assombravam o brasileiro, ou seja, o cinema deveria ser capaz de mostrar as coisas, a cidade, os objetos em interação livre, livre do homem e do seu psicologismo, da sua tendência à ação, da sua apropriação humana, imóvel, da realidade. As ruas desertas mostram um mundo ainda destituído de homens, mas aptas à sua chegada. É com a multiplicação das imagens, das ruas vazias mostradas à exaustão, que se destitui seu lugar de vivência humana, revelando-as como lugares inabitáveis. Com o amanhecer do dia, a cidade será habitada, mas já não são aquelas ruas, são outras, são os lugares humanizados, imobilizados. Aquelas ruas do início do filme permanecem como coisas, espaço onde só se jogam os vapores das chaminés que começam a funcionar com as primeiras atividades do dia. Os múltiplos pontos de vista de um mesmo objeto, a imagem multiplicada do casal dançando no baile e a música multiplicada pela fusão de três tempos da sanfona tocando, a imagem acelerada no carrossel são todos exemplos da percepção não humana,

tendente a uma percepção gasosa, para a qual aponta *Rien que les heures*.

Cavalcanti atribui o surgimento desse tipo de filme ao teor filmado, à atenção ao que se passa no dia a dia, e chama-o retrospectivamente de documentário. Coloca-se então como precursor desse gênero que teria seu desenvolvimento e sua denominação só na escola documentarista inglesa, sob a batuta de John Grierson, mas sem dúvida com a participação efetiva de Cavalcanti.

O documentário era sinônimo de trabalhos românticos, folclóricos, como os filmes de Flaherty, Nanook ou Moana, que se passavam em terras bem distantes. Ninguém teve a ideia de fazer um documentário sobre o que se passa em volta de nós. *Rien que les heures* foi o primeiro (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 290).

Sabíamos que há elementos cujo valor dramático é extraordinário para a tela na vida e no trabalho das pessoas que nos rodeavam. Foi assim que fiz *Rien que les heures* (1926), que tentava mostrar 24 horas da vida em Paris. Quase simultaneamente, na URSS, Vertov fazia *Caméra-oeil* (Ciné-oeil, Kinoglaz, Goskino, 1924). E, pouco depois, em Berlim, Ruttman, com grandes meios à sua disposição, lançava *Berlin, Dir Symphonie der Grosstadt* (1927). Com esses três filmes pode-se dizer que o documentário, assim como é hoje em dia, havia nascido! (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 204).

O documentário nasceu com esse desejo, com a vontade de homens de cinema de trazer a cidade como palco para a interação dos objetos, das várias faces e partes da cidade. Trata-se de uma percepção líquida, que investe nas coisas e quase não dá atenção aos personagens. Talvez o grande personagem seja a cidade, mas que funciona menos como uma imagem especial apta a dobrar o

mundo em torno de si e mais como um conjunto artificialmente fechado, uma situação delimitada artificialmente, um palco onde se encena um teatro das coisas, onde os personagens não se encontram e constroem a narrativa, mas se perdem paranoicamente num lugar que não reconhecem mais.

Para Cavalcanti, especialmente, a cidade é esse teatro “social”, onde se “joga” o drama da vida cotidiana e anônima, onde os polos compõem a imagem, onde há um combate sem solução. Seu filme *Rien que les heures* é um cinema de percepção líquida que tende ao elemento gasoso, sempre na busca de uma interação mais livre entre as imagens, ou seja, na busca de um caráter documental delas, que se dá pela montagem trágica dos polos (o alto e o baixo, o rico e o pobre, a diversão e o abandono, o boi e o bife), mas também pela montagem que tenta libertar os objetos da imagem especial, do personagem sólido, aglutinador, do sujeito.

O sólido é o outro polo da percepção, que também fará parte da poética de Cavalcanti, em filmes muito diferentes de *Rien que les heures*. São os filmes de ação, em que o mundo serve ao personagem e está ali como universo de utensílios, conjunto de objetos a serem utilizados pelo sujeito, pelo personagem para a realização de seus desígnios narrativos. No meio do caminho estão os documentários realizados entre 1934 e 1941, filmes que conjugam as polaridades entre um cinema de percepção líquida e um de percepção sólida, ou seja, fazem jogar objetos e personagens, numa espécie de estetização da realidade, que foi o grande objeto das críticas dos detratores do cineasta. Sobre esse caminho ao sólido é que trata o próximo capítulo.

4 PERCEÇÃO SÓLIDA

4.1 DO LÍQUIDO AO SÓLIDO

Alberto Cavalcanti dirigiu filmes que constroem um sistema de percepção líquida, que movimentam o próprio movimento, que fazem as imagens interagir universalmente, sem um centro aglutinador, ou tentam se desvencilhar dessa imagem especial e central que usa o universo fílmico a sua disposição. Assim, é de dentro de uma percepção líquida que surgem pontos de solidificação, é da estagnação ou impedimento do fluxo líquido que vai se construindo algo sólido, uma percepção que tende à ação, ou seja, inaugura um circuito sensório-motor. Em alguns casos, como o de *Rien que les heures*, através de procedimentos como a fusão, a sobreimpressão, a aceleração e o congelamento da imagem, Cavalcanti investe no movimento contrário: tenta atingir o máximo de interação livre ao buscar um estado gasoso da percepção, em que cada objeto pode encontrar outro num céu livre de obstáculos, livre da percepção humana, um cinema das coisas, acentrado. Nesse filme, vimos que é possível aproximar Cavalcanti de Vertov: filmam na mesma época, filmam a cidade e suas interações maquínicas, usam procedimentos semelhantes para investir as coisas de uma interação liberta do olho humano. A percepção líquida, ali, tendia a um estado gasoso, a uma maneira de relacionar as imagens permitindo-lhes um caminho livre para interagir com qualquer outra no universo. Era uma das propostas de seu fazer-cinema, que podemos até chamar de documental: um tipo de montagem que concederia força às coisas, aos objetos, a tudo aquilo que é não humano, que é objetivo em contraposição ao subjetivo.

Os filmes de Cavalcanti são eminentemente perceptivos, e de uma percepção líquida (às vezes tendendo ao gasoso), aquela dos movimentos postos em movimento, do fluxo aquático, da correnteza, do mundo e seu moinho a arrastar tudo consigo. Mesmo os personagens, aqueles que agem nos filmes, estão submetidos a esse fluir do mundo, e sua ação ainda é diminuta, insuficiente diante da avassaladora força dessa correnteza.

Todavia, há um outro polo nessa poética. Cavalcanti também se ocupou da construção de outro universo fílmico, de um mundo onde ocorre a peculiar introdução de uma imagem especial, uma imagem que não reage às outras imagens da mesma forma, em todas as suas partes e em todas as suas faces como na interação universal. Essa imagem especial é um centro de indeterminação: ela reage de maneira atrasada e seletiva. Ela imobiliza a percepção plena de um universo de interação livre e faz a imagem seguir um percurso sensório-motor, promove um circuito que vai da percepção à ação. A imagem percebe, afeta-se e age. Entretanto, esse caminho toma certo tempo e a ação não é uma resposta imediata. A imagem especial, o centro de indeterminação, a partir da afecção, atrasa sua resposta, que tampouco é integral: no momento do afeto a imagem pode tudo, mas reage mediante uma seleção, que quero chamar aqui de desejo. O ser desejante, aqui, é aquele que seleciona sua ação, ainda que ela seja a de obedecer às ordens do outro ou de apagar as próprias escolhas. É o personagem, é aquele que, ao adentrar no universo fílmico, pode utilizar o mundo a sua disposição para suas ações, indeterminadas, atrasadas e seletivas. É ainda um cinema da imagem-percepção, mas de uma percepção sólida, que cria um sujeito, um polo subjetivante, de uma imagem aglutinadora, com tendência à terra, à imobilização, à fixação de características típicas de um personagem.

O personagem é aquela imagem especial que dá um sentido às imagens do filme, que as faz orbitar em torno dele, que as torna úteis ou utilizáveis. As imagens tornam-se úteis porque podem servir ao personagem, têm potência de uso, ajudam-no a alcançar um objetivo, uma finalidade, um fim. Elas passam a percorrer tal circuito sensório-motor que vai da percepção à ação. O personagem percebe, o personagem se afeta, o personagem age. Sua ação resulta num novo mundo a ser percebido, e o circuito se instaura novamente, alterna-se entre situação e ação. Por ser um cinema de ação, de personagem, é que podemos defini-lo como subjetivo, pois o sujeito é essa imagem que reage às demais de maneira atrasada, que as utiliza para determinado objetivo. A introdução de um personagem é o que faz o mundo se encurvar, as

imagens orbitarem em torno desse centro de indeterminação, desse centro que se afeta e age.

O boneco Hugo de *Dead of night* (1945) é paradigmático nesse processo de tornar-se sujeito, de tornar-se imagem especial. E o personagem que é seu polo contrário está também presente, o ventríloquo que se torna paulatinamente embonecado, sem poder de decisão, sem poder de escolha. Hugo passa a escolher quando cantar, o que falar, onde se apresentar, com quem se apresentar. Ele era apenas um boneco, um objeto, mas passa a controlar o universo ao seu redor, em especial Frère, seu ventríloquo, que se torna um objeto manipulável, utilizável e até descartável. Trata-se de um outro tipo de filme, filme de personagens fortes, nesse sentido, filmes de ação, filmes de construção de subjetividades que aglutinarão o mundo em torno delas. O mundo aqui não é mais plano, a interação dos objetos não é mais livre. Ele se dobra sobre o personagem, sobre essa imagem especial que é centro de indeterminação e que exerce essa força centrípeta sobre as imagens.

Essa percepção não é mais líquida, ela se aglutina, solidifica-se. Esse tipo de articulação das imagens tende ao sólido, ainda que Cavalcanti desloque a solidez do personagem, que o faça “dançar”, que ele mine a rigidez do cinema de ação. Assim, os filmes deste capítulo não são necessariamente “filmes de ação”, já que os personagens de Cavalcanti nem sempre conseguem usar o mundo fílmico construído ao redor deles, ou a ação nem sempre é restrita à intervenção humana. Muitas vezes parece haver um titereiro, um demiurgo a manipular os personagens e lhes outorgar essa ou aquela situação, apesar do desejo dos personagens de superar sua condição de bonecos no mundo. Por mais que se debatam contra a realidade fílmica a eles outorgada, há um fluxo maior que eles, incontrolável, que move tudo: personagens, objetos, desejos. O cinema de Cavalcanti, neste polo, caracteriza-se pela inserção de um personagem que ao mesmo tempo enfraquece sua capacidade de controlar o mundo. Isso acaba por enfraquecer também a ação, como decorrência lógica – personagem fraco, ação fraca – e comprometer o fim narrativo, fechado e sólido de um filme convencional de ação. É que um personagem forte demais aniquila seu antagonista e desmonta a

polaridade. Para que os polos sobrevivam imagetivamente, Cavalcanti costuma reduzir a potência de ação do personagem, o que causa muitas vezes um fim abrupto e pouco motivado narrativamente, como no caso de *They made me a fugitive*.

No filme de 1947, o protagonista Clem Morgan é um piloto da RAF, força aérea britânica, afastado compulsoriamente do *front*. Sem grandes perspectivas e entregue ao alcoolismo, aceita o convite de Narcy, um contrabandista que posa de *gentleman*, para ser sócio no “serviço funerário”. Dentro dos esquifes, em vez de cadáveres, passeiam pela cidade de Londres bebidas, cigarros, meias de *nylon* e outros produtos contrabandeados. Clem aceita o trabalho criminoso até descobrir que também contrabandeava drogas, fato que julga moralmente inaceitável. Decide se retirar da sociedade, confessando seu projeto de saída à *femme fatale*, que é comparsa e amante de Narcy. Aceita fazer o “último trabalho” e cai numa armadilha sendo preso pelo roubo (que cometeu) e pela morte de um policial (que não cometeu). Ao fugir da prisão tenta voltar a Londres para se vingar e esclarecer os crimes perante a polícia.

O antagonista Narcy (corruptela de Narcissus), líder do bando criminoso, é um homem elegante, bem-vestido, aparentemente refinado. Quando questionado pela súa sobre a “contratação” de Clem, ainda inexperiente no crime, responde que o piloto tem o principal para o serviço: “*He’s got class*”. Os personagens que se antagonizam são, assim, bem caracterizados (Figura 37).

Figura 37 – Narcy, Clem e a femme fatale



A decupagem mostra-se sem grandes saltos na condução da narrativa, os enquadramentos e movimentos de câmera elaborados e os diálogos de fina ironia montam um filme *noir* montado com a elegância. No prometido ajuste de contas entre Narcissus e Clem, com exceção da vingança, motivada no enredo, todo o resto tem um desfecho precipitado. No final do filme, Narcy, moribundo, não assume a culpa pelos crimes, condição aparentemente exigida pela polícia para que Clem fosse inocentado. O herói é preso sob o pranto da mulher fatal, que agora é uma garota doce e que, sabemos nos segundos finais, por ele está perdidamente apaixonada. No momento em que cada personagem assume seu lugar, não há mais tempo de filme. Muitas questões ficam em aberto (ainda que outras sejam resolvidas sem que fosse narrativamente necessário). É como se houvesse uma vontade exterior ao mundo fílmico, metafísica ou metafílmica, a força de um destino trágico que impeça o *happy end* e deixe os personagens sem ação, a sofrer as consequências de seu destino, sobre o qual não têm mais ingerência. *They made me a fugitive* é um filme que constrói personagens aparentemente aptos a escolher. Mas eles não têm escolha ou elas são inúteis: não é sua capacidade de ação que encerra a narração, mas um deus *ex machina*, ou um mundo maquinal que agencia os objetos para além da ação de um sujeito, que se mostra mais forte que essa

ação, e que determina uma situação final aberta, livre e às vezes confusa.

Went the day well? (1942), à sua maneira, também apresenta essa tendência subjetivante, da construção de personagens, tentando solidificar a percepção para que se instaure o circuito sensorio-motor e se tenha uma ação. Feito para a *Ealing Studios* sob encomenda do comando de guerra, o filme mostra uma pacata vila no interior da Inglaterra que é invadida por soldados alemães que se passam por membros do exército inglês. Alegando a necessidade de instalar um radar que detectasse ondas de rádio inimigas, mas com a intenção de interceptar a comunicação inglesa, os alemães conseguem abrigo, alimento e colaboração para seus intuitos. Seu disfarce funciona, mas são vários os sinais de que há algum ruído não inglês naquela presença. Um soldado que puxa grosseiramente a orelha de uma criança, outro que não sabe explicar muito sobre o lugar onde afirma ter nascido, alguns homens que, ao jogar dominó, marcam os pontos no verso de um telegrama. A senhora que dirige a agência postal nota que o número sete está grafado com um traço no meio, cortando-o, um procedimento “continental”. Um chocolate gravado em baixo-relevo com letras góticas *chokolade* e o estranho comportamento do colaborador direto (esse sim, ciente de que se tratava de alemães) fazem a população desconfiar daqueles soldados. Tarde demais, o exército alemão confina todos na igreja local. Mas um grupo consegue fugir, outro grupo consegue entrar na cidade rompendo o cerco e acabam por matar todos os inimigos. O filme não se inicia com um mapa espacial, procedimento tantas vezes repetido por Cavalcanti, mas com uma descrição sintética das imagens que serão vistas, feita pelo narrador, que é um dos moradores (papel do ator Mervin Jones, que será, em 1945, o arquiteto Craig de *Dead of night*), num cemitério onde há mais nomes alemães que ingleses, graças à vitória do povo do lugarejo inglês que exterminou o inimigo. O tom visado pelo governo, em plena guerra, era o da motivação bélica. Entretanto foi recebido pela população como uma mensagem pacifista. A audiência inglesa ficara horrorizada com tantas pessoas distintas “pegando em armas” para retomar o território e a liberdade, que o filme

funcionou como mais um dos motivos de repúdio ao envolvimento inglês na guerra.

Nesse caso específico, o filme tem suas ações bem relacionadas à construção dos personagens, e seu fim decorre da reunião dessas forças ativas, da capacidade de ação de cada personagem inserido: a senhora dos correios que tenta mandar uma mensagem telefônica; a solteirona que vive numa mansão e envia uma mensagem dentro de um livro emprestado à visitante esporádica, que passa o dia em sua casa; essa visitante que tenta passar um bilhete escrito para um homem na estrada; o menino que corre até conseguir avisar o verdadeiro soldado inglês no vilarejo ao lado; os homens que rendem os alemães na igreja tomando-lhes as armas; as cozinheiras que passam uma mensagem escrevendo-a nas cascas dos ovos entregues a um cliente; o homem que consegue fugir da igreja tentando avisar que estavam todos presos ali.

O que, neste caso, matiza a solidez da construção desses sujeitos é a sua proliferação, a quantidade de personagens envolvidos com a trama e sua resolução. Ainda que o resultado, o fim narrativo do filme e a nova situação alcançada sejam todos decorrentes da soma dessas pequenas ações, não há personagens excessivamente fortes, que polarizem a ação até o final. Longe de ser um cinema de percepção líquida, há um procedimento que desloca a ação, nesse caso o grande número de personagens, que a desmonta em diversos pedaços. O procedimento alcança objetivos discursivos para o governo inglês, pois dota de poder a soma de subjetividades, adensa um discurso de que o povo inglês consegue, pela soma de esforços individuais, defender o mundo que construíra: sua vila, seus costumes, seu país. Cavalcanti matiza a solidez dos personagens, mantendo uma certa fluidez na percepção.

The life and adventures of Nicholas Nickleby (1946) é uma adaptação do romance de Charles Dickens, filmada por Alberto Cavalcanti também para a *Ealing Studios*. Nicholas, após a morte do pai, vem com a mãe e a irmã a Londres para pedir ao tio, Ralph Nickleby, ajuda para encontrar um emprego que lhe possibilite sustentar a família.

O tio, querendo se livrar da responsabilidade de sustentar essa família visitante, consegue uma colocação para Nicholas numa espécie de internato em que as crianças indesejadas são “adotadas” por um cruel padrasto em troca de somas anuais em dinheiro. O protagonista residiria na instituição para ensiná-los a ler e escrever. O péssimo tratamento dispensado às crianças, que não apenas passavam fome como tinham de trabalhar pesado e aguentar as provocações do filho legítimo do padrasto, uma criança malcriada que vivia comendo guloseimas, levaram Nicholas a se rebelar contra o responsável, Sr. Wackford, e fugir dali levando consigo um menino, Smike, que era tratado como escravo. Na rota de fuga, querendo voltar a Londres, Nicholas, dentre outras aventuras, encontra uma trupe de teatro e passa a fazer parte dela, graças aos seus conhecimentos de francês. O chefe do grupo lhes dá comida, acolhida, emprego, moradia, em troca da adaptação de peças teatrais francesas a serem encenadas nas cidades por onde passavam. Nicholas torna-se também ator. Mas o aviso de um amigo que fizera no tempo de Londres, Newman Noggs – o criado da casa de seu tio, alertando para o perigo que sua irmã corria, fez Nicholas deixar o teatro e voltar à capital. O interesse do tio em manter o sobrinho era o de agradar um parceiro comercial, jogando em seus braços a bela Kate Nickleby, em troca de favores comerciais. A menina relutava em atender aos apelos do tio para que agradasse ao repugnante comerciante, a ponto de o tio chantageá-la em troca da moradia e do pouco dinheiro que destinava a ela e sua mãe. Nicholas consegue voltar a Londres e é empregado em um grande escritório de comércio exterior. Seus conhecimentos linguísticos e sua personalidade honesta encantam os proprietários, irmãos gêmeos, que praticamente adotam a família de Nicholas e lhes dão todo o necessário, além de atenção e hospitalidade. As tramas do tio são descobertas e a vingança, em nome de todos, se dá através de Noggs, que por tantos anos fora humilhado: conta à polícia as tramas do patrão, dentre elas o fato de ter, após a morte da esposa, entregue o filho sobrevivente a uma família pobre, para lhe negar a herança. Esse filho era Smike, o escravo na escola de Wackford, que vive agora com a família de Nicholas e é apaixonado por Kate. O noivado de Kate com um jovem empresário deixa Smike

depressivo e acamado, e o bom tratamento familiar não impede a sua morte, sem saber que eram primos. Ralph Nickleby chega nesse momento à casa de Nicholas e vê seu filho morto sobre o leito. Essa imagem dispara nele um sentimento de culpa e, sem dizer uma palavra, volta à sua mansão, enquanto ressoam-lhe as palavras de Noggs: “eles o deportarão por isso, você ficará sem um tostão”. Chove forte e a polícia bate à sua porta. Ralph tenta se esconder no escritório e seu caminhar dentro de casa só é visto por meio dos clarões dos relâmpagos. Os policiais invadem a casa, invadem o escritório, mas Ralph Nickleby está morto, enforcado, contra a janela que mostra a tormenta lá fora. Num dia de sol, casam-se Nicholas e sua amada, Kate e seu pretendente, e a governanta com o chefe da agência de comércio exterior. Sobre a imagem do órgão da igreja, com linhas ascendentes douradas dos tubos reforçadas pelo movimento ascendente da câmera, encerra-se o filme, ouve-se a música do órgão da igreja que se mistura à música extradiegética e às badaladas festivas dos sinos da igreja.

Nesse filme a construção dos personagens é bem amarrada com sua tendência à ação, o que é feito inclusive com economia, já que o filme dá conta de muitos episódios da vida de Nicholas, construindo e resolvendo a trama em apenas 108 minutos. Aqui se vê que Cavalcanti aposta também em um cinema sólido, da construção de personagens como centros aglutinadores de ação, num caminho bastante distinto dos filmes que agenciam uma percepção líquida. É o outro polo da poética de Cavalcanti, o investimento em sujeitos que passam a tensionar a ação dramática, os convencionais protagonista e antagonista. Em *The life and adventures of Nicholas Nickleby* (1946) não ocorre a manutenção das forças em combate, como em tantos outros filmes do cineasta, há uma resolução narrativa aniquiladora do antagonismo do tio Ralph, que morre com o fim da tempestade. Isso não invalida a tese de leitura de seus filmes, aliás, reforça-a no sentido de que há um polo dado à percepção desse cinema sólido, subjetivante, e o filme realiza esse procedimento integralmente.

Dead of night (1945), o filme que propõe um boneco a servir como paradigma de leitura dos filmes de Cavalcanti, também faz parte desse grupo de filmes que aposta nos personagens e na sua força de ação, embora traga como fantasma a devolução dos

sujeitos ao mundo das coisas, à percepção inumana, material. O boneco é essa imagem na qual cabem os dois polos da percepção: ele é coisa, objeto em interação universal, mas tende a sujeito, a se tornar centro de indeterminação, de seleção das imagens que fará uso. E no filme assistimos a essa mudança, a esse tornar-se sujeito, mas com a “vantagem competitiva” de que Hugo não deixa de ser coisa, ele consegue passar por cima das metas e objetivos humanos. A ideia de que Hugo irá lhe sobreviver, e uma sobrevida com outro parceiro, sem dúvida atormenta Frère, que apesar de se tornar controlado, manipulado, não consegue ganhar a liberdade de “coisa”, não consegue ser imagem em interação universal. Ao contrário, está preso duplamente: pelo crime que cometeu, na cadeia, e pela loucura que lhe atribuem, no manicômio.

O título do episódio também espelha a relação de embonecamento do ventríloquo com a do boneco se tornando sujeito. *The ventriloquist's dummy* pode ser traduzido por “O boneco do ventríloquo”, com a perda do jogo que a construção na língua inglesa permite. A apóstrofe seguida do “s” indica que o objeto que segue o sujeito é seu, é de sua propriedade. O artigo “the” não se refere mais ao ventríloquo, e sim ao boneco. A locução segue um caminho, que é o da leitura, para depois exigir que se repita o caminho, pois há necessidade de passar por cima do sujeito possuidor, o ventríloquo, para nascer um outro sujeito, o sujeito da oração, que é o boneco. Essa construção não existe na língua portuguesa, não se pode dizer: O Ventríloquo (Boneco do). No inglês, o caminho de leitura dá a entender inicialmente que o sujeito é o ventríloquo, mas ao chegar ao fim, o boneco assume esse lugar, torna-se sujeito, numa inversão de papéis semelhante àquela do filme. Outra leitura possível do título depende do som, da capacidade de ouvir, no título, outra variação: *the ventriloquist is dummy*, que também alimenta a tese de que o homem torna-se boneco, de que o homem é um boneco (nas mãos de um boneco que se torna sujeito). Ou, por outro lado, se *the ventriloquist is (the) dummy* o boneco é quem é ventríloquo, é o boneco que manipula o homem e fala por ele, que controla suas ações e determina seus comportamentos. O ventríloquo é do boneco ou o boneco é do ventríloquo? Ou seja, o título já mostra essa impossibilidade de

síntese, da necessidade de leitura sempre em dupla chave, o jogo de forças e tendências latentes no filme (Figura 38).

Figura 38 – Jogo de forças



4.2 FRONTEIRA E SOLEIRA

Há um princípio articulador em todo o boneco, um engonço, há fios que sustentam o títere. Em muitos filmes de Alberto Cavalcanti, os fios estão em cena, são imagens a compor com personagens e lugares o quadro. São linhas que proliferam como em *Dead of night*: na casa da mansão, as paredes têm colunas listradas (Figura 39), o encosto da cadeira de Craig, (Figura 40) as sombras das grades da prisão (Figura 41), ou do hospital psiquiátrico (Figura 42 e Figura 43).

Figura 39 – *Dead of night*: paredes da mansão



Figura 40 – *Dead of night*: linhas do encosto da cadeira



Figura 41 – *Dead of night*: sombras das grades da prisão



Figura 42 – *Dead of night*: sombras das grades do hospital



Figura 43 – *Dead of night*: sombras das grades do hospital

São como cordéis a sustentar os títeres, os personagens do filme, como se Hugo assumisse de tal forma o controle da situação que se tornasse o verdadeiro titereiro de todo o filme, de todos os demais personagens que são agora coisas úteis ao seu objetivo. Tais linhas cruzando o quadro também assumem um aspecto vetorial, que reforça a tese de que Cavalcanti se preocupa em articular polos em constante combate em suas montagens. Ora, o vetor é a representação gráfica da força e costuma ser simbolizado por uma seta. A seta indica o sentido da força, mas a linha indica a direção. A direção, por exemplo, é $x - y$, enquanto o sentido pode ser tanto de y para x quanto de x para y . As linhas na tela indicam que há força, que há tensão, mas os sentidos dependerão da articulação dessas imagens na montagem e da ideia que elas dão a ver, ou seja, da maneira como essas imagens representam o todo. A ausência de sentido definido previamente permite que esse todo seja aberto, que uma nova configuração de forças seja estabelecida.

As linhas são elementos constantes nos filmes de Cavalcanti e, assim como os mapas, servem de limite, desenho do lugar de combate, estabelecimento do palco e também representação vetorial das forças ativas em cada filme. Em *Night mail*, as linhas que cortam a tela são as dos trilhos do trem, dos fios de telefone, as linhas de transmissão de eletricidade (Figura 44, Figura 45 e Figura 46).

Figura 44 – *Night mail*: trilhos

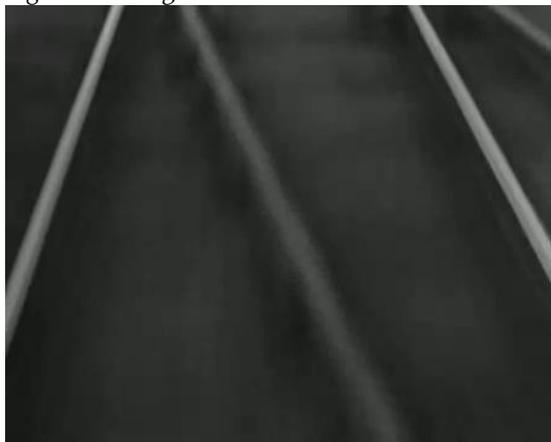


Figura 45 – *Night mail*: fios



Figura 46 – *Night mail*

Uma linha se estabelece entre Londres e Glasgow, a linha que o trem percorre, mas o filme também desenha uma linha de fronteira, de estabelecimento do espaço de soberania da nação inglesa. É como um discurso nacionalista apto a fortalecer a linha demarcada no mapa, como se o desenho do território se fortalecesse pela enunciação de uma potência nacional de logística e tecnologia. É o mapa ganhando força no seu caráter de texto significativo, unívoco, fechado à deriva. Mas o filme acaba por abrir buracos nesses muros soberanos levantados sobre o limite territorial, o trem sai do país, apesar de ainda estar no reino. Trata-se de soberania inglesa ou soberania do Reino Unido? O espírito é nacional ou real (royal)? E se for Real, se depende do poder de amálgama que emana do rei, esse espírito não estaria no cidadão, no tipo nacional inglês, que é diferente do tipo nacional escocês. Não estou defendendo aqui que Cavalcanti buscava, em *Night mail*, enfraquecer o discurso nacional, longe disso. O que defendo é que, mesmo o filme elegendo um discurso dominante e de dominação, um discurso afinado com o poder soberano, ele também acaba trazendo consigo seu contravalor, uma tendência, uma semente, um índice de que o discurso não é tão totalizante assim, de que o mesmo mapa que separa tem na fronteira uma abertura ao outro, uma zona de contato. Tudo depende da força

que se atribui à linha de fronteira, se ela é um muro que confina, delimita, separa, ou se é soleira, abertura, contato. Assim como sugere a introdução, a letra “e” pode receber a força do verbo pelo acento, transformando uma oposição em incorporação. É importante, entretanto, saber manter o “e”, conseguir voltar da incorporação à diferença, à adição e ao contato. Aqui se pode inaugurar uma reflexão sobre as linhas que reiteradamente se fazem presentes nos enquadramentos dos filmes de Cavalcanti.

Mas entendemos por confim limen ou limes? O limen é a soleira, que o deus Limentinus guarda, o passo através do qual se penetra em um domínio ou se sai dele. Através da soleira, somos acolhidos ou *e-liminados*. (...) Limes é, ao invés, o caminho que circunda um território, que engloba sua forma. Sua linha pode ser oblíqua, por certo (*limus*), acidentada, todavia, ela equilibra, de uma certa forma, o perigo representado pelas soleiras, pelos passos, pelo limen. Onde bate o acento quando dizemos confim, *limite*: sobre o *continuum* do limes, do espaço de confim, ou sobre a “porta aberta” do limen? E, todavia, não pode existir confim que não seja limen e ao mesmo tempo limes. A linha (*lyra*) que abraça em si a cidade deve ser tão *bem fixada*, deve representar um *finis* tão forte, que condene aquele que venha a ser *e-liminado* ao *de-lírio*. Delira aquele que não reconhece o confim ou quem não pode ser acolhido por ele. Mas o confim nunca é uma *fronteira* rígida. Não somente porque a cidade deve crescer (*civitas augescens*), mas porque não existe limite que não seja “quebrado” por *limina*, e não existe confim que não seja “contato” (CACCIARI, 2005, p. 13, grifado no original).

O que eu quero dizer com essa dualidade do limite é que, se *Night mail* é uma tentativa de fortalecer as linhas que circundam o território Inglês, ele não tem como escapar ao contato, ou seja, a

lyra é um convite ao delírio. Um dos delírios é a montagem final do filme, em que o poema de Auden recebe fundo musical e é lido no ritmo da locomotiva, em relação direta com as imagens idílicas de uma Inglaterra ainda rural, tradicional, com o trem cortando a paisagem montanhosa.

A imobilidade, a fixidez de um território, a construção de um personagem são todas atitudes relacionadas à percepção sólida da qual já falei nos capítulos anteriores. Em *Night mail*, para descobrirmos o personagem devemos perguntar ao verbo: quem? Devemos perguntar aos objetos no quadro: para quem? Quem cruza o território? O trem. Quem leva as cartas? O trem. Para quem os homens trabalham? Para o trem. Por que precisamos arrumar o malote cheio de cartas? Porque o trem vai passar em minutos. Por que a lebre corre assustada pelo bosque? Porque o trem está passando. O personagem é o trem. Sua capacidade de ação é muito limitada, já que a capacidade de escolha é pequena, a indeterminação da ação do trem a partir de uma percepção é muito reduzida. O trem inglês não atrasa, nem em suas reações. O trem aglutina uma série de objetos em torno de si, é um centro privilegiado, e até pode ser considerado um sujeito, porque é ele que conduz o movimento do filme. No final das contas é o trem que executa uma grande ação, de se movimentar entre dois pontos no espaço, fazendo o transporte da correspondência. Mas toda essa possibilidade de dar ao trem o status de sujeito, de personagem, de ícone da industrialização e competência nacional esbarra no próprio movimento do trem, no reenvio que o filme faz ao seu caráter de objeto, de instrumento de uma vontade maior, nacional, mas também de uma vontade prosaica, menor, de levar a carta da namorada ou as contas do homem da fazenda. *Night mail* é um trem que cruza a fronteira, levando cartas para os ricos e pobres, para o comércio e para as pessoas:

This is the night mail crossing the Border,
Bringing the cheque and the postal order,
Letters for the rich, letters for the poor,
The shop at the corner, the girl next door.²⁷

²⁷ AUDEN, 1991, p. 131, vide poema completo na nota 21.

Menos que um personagem, o trem é também um nome em torno do qual se tece a teia de ações do filme, um centro aglutinador. Uma percepção que tende ao elemento sólido, à fixação de um território soberano, britânico, ao fortalecimento de uma instituição, os correios, mas também se abre à possibilidade de colocar essas imagens em movimento, tornar seu centro movediço, com o movimento do trem, que está sempre de passagem.

Em *We live in two worlds* (1937), as linhas separam o território no mapa, são linhas de fronteira (Figura 47), mas logo é proposto um novo mapa, sem fronteiras e atravessado por linhas de telecomunicações e estradas (Figura 48).

Figura 47 – *We live in two worlds*: fronteiras



Figura 48 – *We live in two worlds*: linhas de telecomunicações e estradas



Mas há também uma linha que separa o filme em dois, que separa o país em dois, a Suíça rural e folclórica, presente na primeira parte do filme, da Suíça tecnológica, internacionalista, em comunicação com o mundo, constante na segunda parte. Nessa segunda parte, o novo mundo da tecnologia atravessa o mundo antigo nacional e o transforma. A linha aérea que o agricultor utilizava para transportar seus feixes de pastagem (Figura 49) sobrevive ao lado da linha telefônica, fruto do esforço suíço em transpor os obstáculos naturais (Figura 50).

Figura 49 – Transporte de feixes



Figura 50 – Linha telefônica



A linha, então, que é vetor, que indica uma força e uma direção, que demarca um território no mapa, que desenha um palco de ação agônica, também desenha um personagem e suas características: sua capacidade de ação. Mas se pensarmos que essa linha separa este personagem daquele e, principalmente, que o separa do mundo do qual fará uso, estamos usando a linha como limite, fronteira, *limes*. Mas não há *limes* que não seja *limen*, não há limite que não seja contato, soleira, abertura ao mundo. É a

capacidade de apagar, rasurar, borrar essa linha que separa a imagem especial das demais imagens em interação universal, de fazê-la movimentar-se também enquanto coisa, de reinseri-la nesse mundo de relações integrais e imediatas. Esse é muitas vezes o procedimento adotado nos filmes de Cavalcanti. As linhas desenham forças, forças em batalha constante, as imagens contornam um personagem, dão-lhe caráter, mas conseguem muitas vezes abri-lo ao mundo, arrastar o personagem e os objetos num fluxo, reenviando os personagens à impermanência (Figura 51, Figura 52, Figura 53, Figura 54, Figura 55 e Figura 56).

Figura 51 – *We live in two worlds*: linhas



Figura 52 – *We live in two worlds*: linhas



Figura 53 – *We live in two worlds*: linhas



Figura 54 – *We live in two worlds*: linhas



Figura 55 – *We live in two worlds*: linhas

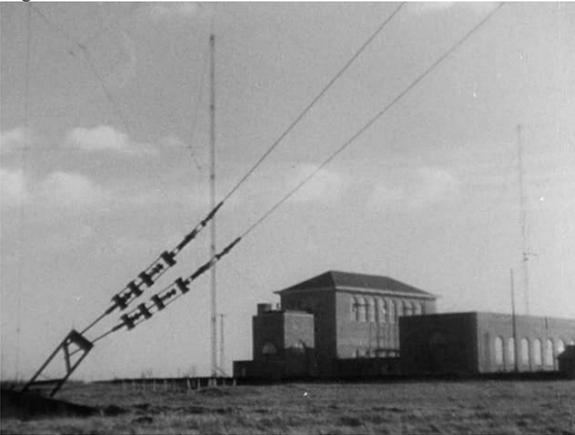


Figura 56 – *We live in two worlds*: linhas



É a tal verve documental identificada em cada filme de Cavalcanti, como se ele tivesse uma propensão a esse tipo de filme. Se o documentário é o filme que investe nas coisas em sua universal interação, o procedimento de apagar os contornos do personagem colocando-o de volta na correnteza do mundo, de filmar o mundo tirando os privilégios utilitários do personagem é, por decorrência, um procedimento documental. Mas dar o nome de documental é maltratar a preferência de Cavalcanti de denominar esses filmes de “realistas”, é reforçar a tese de Grierson de que os filmes tinham valor de documento, palavra associada, pelo brasileiro, à burocracia e a papéis poeirentos.

Muitos filmes que Cavalcanti assinou colocam em cena uma percepção líquida que apresenta um índice de solidificação, uma percepção das coisas, dos objetos, das imagens em livre interação e da inserção de uma imagem especial que abraçaria esse mundo objetivo e faria dele um universo de instrumentos destinados à sua ação no mundo fílmico. Mas o reenvio do personagem à sua capacidade de coisificar-se, de ser carregado pelo fluir do tempo, do mundo, do destino, concede ênfase ao caráter líquido da percepção em seus filmes. É o caso paradoxal da relação entre senhor e escravo, dos personagens construídos em *Herr Puntila und sein Knecht Matti* (1956), que, pela associação com Brecht e seu teatro épico, desmonta a ação aristotélica, fazendo ruir, com isso, a solidez de uma narração enxuta, centrada em personagens,

sem desvios e que conduziria a um fim. O filme, à sua maneira, recoloca Cavalcanti em contato com uma percepção líquida, devolvendo os personagens a essa épica que é mais forte que suas ações individuais.

4.3 PUNTILA E MATTI

Puntila é o nome do lugar, da propriedade, da terra. Puntila é o nome do Senhor, do proprietário, do personagem protagonista. É o nome de uma força que constrói um personagem e o destina à ação, à solidificação. Mas sua origem é líquida, sua fundação é incerta, duvidosa. “Conte a história de Puntila e do grande noivado”, pede uma das mulheres que trabalha na cozinha, na primeira cena do filme. “A história começa na propriedade de Puntila...”. “Não”, retruca a outra, “...começa no Hotel Tavastberg, o Senhor Puntila estava lá dentro, e seu chofer, Matti, estava lá fora. E a filha estava em casa. Por causa de seu dote, Puntila bebeu por 3 dias e 3 noites, junto com o juiz, o advogado e o jornalista”. O começo do filme apresenta um mapa da situação vivida, resumida pelas mulheres na cozinha que não serão personagens do filme. Elas serão como um coro a comentar as ações, a completar a caracterização dos personagens, a romper com o automatismo da história contada. As imagens dessas mulheres executando serviços caseiros como preparar alimentos, costurar, varrer, cuidar da roupa, está sempre em sépia (ou bistre), enquanto as cenas da história são coloridas²⁸ (Figura 57).

²⁸ Apesar dos espetáculos de Brecht serem convencionalmente encenados entre cores cinzentas e marrons, um dos motivos que Cavalcanti encontra para que os seguidores de Brecht antagonizem tanto com sua adaptação, é que ele via no filme a necessidade do uso de cores. “Ora, a cor em Puntila, estudada cuidadosamente no estilo do teatro chinês, não só é fraca e definida, mas também concebida para contrastar com o coro das mulheres que contam a história, cantando severamente, mostrando o bistre” (PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p.180).

Figura 57 – Coro na cozinha



Herr Puntila und sein Knecht Matti é uma peça teatral de Bertold Brecht escrita em 1940 e que só seria encenada em 1948. O nome de Brecht causava arrepios no mundo do cinema, pois já havia processado Fritz Lang e Pabst por duas adaptações que ele julgara infiéis ao seu teatro. Alberto Cavalcanti, saído do Brasil e com poucas condições financeiras, aceita a indicação de Joris Ivens para fazer o trabalho de adaptação e direção do filme baseado na peça. Aí começam suas relações com Brecht, que passam pelo encontro e pelo trabalho conjunto de adaptação, não sem antes algumas rugas que foram superadas pela aproximação dos dois homens. Cavalcanti escreve sobre essa relação com o dramaturgo e os desafios da adaptação do teatro para o cinema, que abordarei oportunamente. Entretanto, sigo com o filme austríaco de 1956 no qual Cavalcanti põe em cena uma percepção sólida, tendente à ação, e matizada por um retorno à percepção líquida, a uma dança de personagens, à fluidez nas suas condutas, nem sempre vinculadas às características construídas.

Anatol Rosenfeld, ao comentar o que chama de “cordialidade puntilianiana”, destaca que o protagonista que é afetuoso quando embriagado e egoísta quando sóbrio é um tema já explorado por Chaplin em *Luzes da Cidade*, mas em Brecht (que muito o admirava) é usado para falar da dialética senhor/escravo. Na peça, Brecht expõe o tema de maneira didática e divertida,

usando recursos do teatro épico, não se atendo à dramaturgia aristotélica, tradicional, com unidade de ação, intriga, clímax e desfecho final.

A peça, ao contrário, é constituída de uma sequência solta de episódios de certo modo independentes, cada qual com seu próprio clímax. Os quadros repetem, em essência, a mesma situação, variando-a, focalizando-a de diversas perspectivas. Todos eles ilustram, de um ou outro modo, a relação senhor-criado, principalmente através do comportamento do patrão e de seu empregado (ROSENFELD, 2008, p. 167).

Prosegue Rosenfeld (2008) dizendo que, ao final, a relação entre Puntila e Matti simplesmente se dissolve “porque água e óleo não se misturam” (p. 168), sem mortes, casamentos ou uma cena de ruptura violenta: o empregado simplesmente vai embora para reencontrar Puntila no mercado de escravos, procurando um novo servo, enquanto Matti procura um novo patrão. Ou seja, a peça propõe uma recursividade, ela se encenará indefinidamente enquanto forem mantidos os papéis. As cenas, em virtude disso, não teriam função causal para um desfecho, estariam ali somente para caracterizar as relações humanas e mostrar um pano de fundo social.

Tal característica do teatro épico, de não tensionar a narrativa e não exigir um encadeamento exclusivamente causal das cenas, rima com o cinema de percepção líquida de Cavalcanti. A ação nem sempre serve a um desfecho narrativo, ela pode, aqui e ali, solidificar características dos personagens, mas eles são movidos, arrastados por algo maior, reenviados ao mundo das relações maiores, das reações múltiplas, mais fortes que as suas ações pontuais. E assim se faz o filme de Cavalcanti.

O Senhor Puntila está no Hotel TavastBerg, totalmente bêbado e acordado, cambaleando de um lado ao outro, tentando interagir com seus convidados, o juiz, o advogado, o jornalista e o médico (que aparece apesar de não ser citado pelo coro). Eles estão parados, deitados, tentam esboçar algum movimento, mas

não conseguem, anestesiaram-se. Puntila sobe na mesa de bilhar e os provoca: “O povo espera mais de pessoas instruídas como vocês, vocês não me acompanham... olhem só (dançando sobre as bolas de bilhar em cima da mesa, Figura 58), eu subo no líquido e danço na aguardente... vocês se esconderam no barco enquanto eu remava, nem tiveram a coragem de olhar para fora”.

Figura 58 – Puntila na mesa de bilhar



Puntila coloca de plano sua vocação para o líquido, para a dança, para a fluidez do movimento em contraposição àqueles de solidez institucional ou profissional que se esconderam enquanto o barco fluía e não tiveram coragem de olhar a correnteza. Mas o líquido de Puntila é a água ardente, a *aquavita* escandinava (a peça é baseada noutra, finlandesa, vista por Brecht em seu exílio), o álcool que é a água viva dos alquimistas.

Matti, o chofer, entra no hotel e reclama por estar tantos dias parado ali na frente, ainda que seja seu servo: “não se trata uma pessoa assim”. Mas Puntila desconfia: “Pessoa? Mas você acabou de dizer que era um chofer... Viu? Você se contradisse...”. Matti: “Você já verá que eu sou uma pessoa: pague o que me deve, as referências eu pego em Puntila”. “Espere, conheço a sua voz... parece uma voz humana. Precisamos nos conhecer, sente-se, eu sou o fazendeiro Puntila.”

Matti senta e começa a comer algumas sobras numa bandeja, oferecida pelo patrão, que fala de dinheiro (apesar de considerar vulgar falar de dinheiro, mas ele se diz livre, pode falar do que quiser), conta para Matti do problema de não ter o dote pra filha que ficará noiva no próximo domingo. A não ser que venda sua floresta, sua “alegria verde”, aí sim conseguirá recursos para casar a filha. Puntila convida Matti a conhecer sua floresta e no caminho conta que é um homem muito doente, pois tem mensalmente ataques de sobriedade total. Nesses ataques ele vê o mundo pela metade (em vez da visão dupla proporcionada pela bebida) e “fica um animal”, torna-se responsável. Quando chegam à floresta, veem papéis, embrulhos e restos deixados pelos camponeses que frequentam o local. Puntila comenta que foi por isso que colocou aquela cerca de arame, para preservar sua propriedade. Mas Matti alerta que a barreira não funcionou muito, pois há a mesma quantidade de sujeira nos dois lados da cerca. “Por isso é que eu gosto dos camponeses daqui... não é uma cerca de arame que os impedirá de fazer o que querem.”

Essa é a grande capacidade do senhor Puntila, a de se liquefazer, de dançar com os sólidos, com os objetos, com as opiniões, de multiplicar o mundo, sobreimprimi-lo sempre que está no estado ébrio da água viva, corrente, móvel. Puntila esboça um sentimento melancólico sobre as cenas que vê na sua floresta, “É muito bonito para vender”, afirma ao som de uma música melodramática. O coro intervém: “E Puntila caiu em si, em vez de vender a sua floresta decidiu vender a si mesmo”. O senhor ordena que Matti o leve à casa da rica Sra. Klinkman, que é apaixonada pelo fazendeiro e poderia lhe dar o dinheiro. Puntila invade a casa e o quarto, mas ao vê-la dormindo desiste de casar (ela é muito feia) e quer novamente vender a floresta, mudando mais uma vez de opinião.

Uma das mulheres do coro pergunta: “Ele era bom, não?”. “Quando estava bêbado...”, a outra responde. Puntila vai à cidade de Kurgela procurando álcool, já que sua bebida acabou. No caminho acaba encontrando três mulheres de quem decide ficar noivo, ele as convida para irem no domingo a sua propriedade, dia do noivado de sua filha. Seu método de aproximação repete-se: pergunta “como é sua vida?” e depois da descrição oferece algo

melhor a elas por ter 90 vacas e ser um fazendeiro. O coro explica mais dele: “O Sr. Puntila entende muito de cavalos, adora um cavalo bonito, mas de seres humanos não entende nada, só os ama da boca pra fora”.

A dupla formada pelo senhor e o servo vai ao mercado de trabalhadores e Puntila continua com sua dança de opiniões. Diz que é preciso olhar bem as roupas dos trabalhadores que se oferecem ali: se são boas, eles não gostam de trabalhar, se são ruins, têm um péssimo caráter. “Eu odeio o mercado de criados, devia ser proibido comercializar seres humanos em um mercado, concorda?”. Matti retruca: “Não. Eles precisam de trabalho e você tem trabalho. É isto que negociam. No mercado ou na igreja, é sempre um negócio.”

Os dois voltam para a fazenda. Eva quer a ajuda de Matti para fazer o noivo, de quem não gosta, desistir do casamento com ela. Mas parece que o noivo tem muitas dívidas e o dote é fundamental para suas finanças. Elaboram o plano de entrarem juntos no banheiro e, após sucessivos gemidos de Eva lá dentro, saem ambos molhados. Apesar das insinuações de que estariam em relações íntimas, ao sair, o adido a perdoa. A namorada de Matti, empregada da casa, fica enciumada com a cena. Matti a convida para irem à beira do rio à noite. Ela não aceita. Eva, à noite, está com seu pai e o noivo na sala. Enquanto os dois homens jogam cartas, o coro diz que ela pensa no criado Matti. Ela vai até a cozinha e o convida para irem ao rio. Eles saem de barco. Eva diz que não casará com o adido e pede Matti em casamento. Matti recusa: “Conheci um criado que casou com a filha do patrão. Ela o mandava pescar quando o prior os visitava. Os filhos chamavam o pai pelo nome. Não seria algo pra mim.” E ela se dá conta: “Não, você quer ser o patrão...”.

Os servos têm um programa noturno: em seu momento de descanso, vão à beira do rio, vão assistir o fluir do rio, sua correnteza de impermanência, ficam ali falando de sua vida, de seus sonhos. É sobre suas águas que remam seus barcos e chegam às margens, para assistir ao rio. O rio é o senhor, o rio é Puntila, ele é sempre um vir-a-ser, indecível sobre sua personalidade, mutável, mutante, fluente. O servo, o escravo, está a todo tempo precisando afirmar sua condição humana, colocar-se em cena

como personagem, seguir uma linha de conduta justificada, sólida, duradoura, construir-se como sujeito. O patrão, senhor, não precisa disso, ele já tem sua condição humana afirmada pelo reconhecimento do servo de que o mundo e ele, servo, estão ali para serem usados.

Mas Puntila tem sua doença, ele está sóbrio na manhã do noivado e quando chegam as três noivas, ele as manda embora. Elas dizem que é apenas uma brincadeira, sabem que ele não poderia noivar com as três, mas querem participar da festa e seguir com a encenação. Ele está intransigente, acha a brincadeira um absurdo e as ofende novamente, ordenando que se retirem. Decide acabar com todo o álcool da casa, já que a bebida conduziu àquela situação e, pela janela, ao despejar todo o ponche, vê as noivas, que têm de ir embora a pé, e lhes fala improperios. Elas jogam no lago suas coroas de flores que simbolizam o noivado, mas o lago está coincidentemente seco, e a câmera mostra em zoom as três coroas jogadas sobre a terra ainda úmida (Figura 59). Ao explicar que servirá leite em vez de bebidas, Puntila faz uma espécie de piada que condena a circulação de mercadorias. Ele está diante de todas as garrafas de bebida alcoólica que havia na residência e se pergunta: “De que adianta vender o leite para comprar bebidas? Tomemos diretamente o leite!”. Mas, distraidamente, retoma a bebida e pede para Matti buscar as noivas de volta para a casa. Matti tenta convencê-las a voltar, mas elas estão caminhando pra casa, à noite, com seus saltos sobre a lama, vestidos e pés sujos, e nem respondem às investidas do servo.

Figura 59 – As coroas de noivado no lago seco



Puntila, já liquefeito, tenta ofender o noivo de sua filha a todo custo, fazendo-o desistir do casamento. O noivo, realmente endividado, defende-se: “Apenas quando se cita o nome junto com as ofensas é que se torna irreparável, enquanto não citar nomes, tudo é reparável”. Puntila lamenta: “O que eu faço? Esqueci seu nome. Nunca vou me livrar dele!”. Então lembra o nome e o agride verbalmente, convidando-o inclusive para sair correndo, perseguindo-o. O noivo vai embora junto com todos os convidados ricos. Ficam apenas os criados, que são chamados para tomarem assento na sala e verem o noivado de Eva e Matti, proposto então pelo senhor. Eva repete as palavras do pai e pede o servo em casamento.

Matti diz que não conseguiria casar com alguém tão diferente, que a vida dos pobres é muito humilde para ela e não quer alguém insensível às necessidades de um trabalhador. Eles tentam, então, como numa espécie de teatro, representar o dia a dia do casal, para ver se tem jeito de viverem casados. Eva se mostra atenciosa, mas a última coisa que o trabalhador quer quando chega em casa cansado é atenção. Ela se mostra solícita e conversadeira, mas ele quer ficar em silêncio e ler o jornal. Alguém o chama pra trabalhar à noite e ela expulsa o emissário dizendo que o marido tem de descansar. Esse último ato conquista

Matti, que aceita se casar com ela. Para fechar a cena e selar a união, dá um tapa em sua bunda. Ela nota, com esse gesto, que realmente os dois não têm nada que os aproxime e se retira para dormir, recusando agora, ela, o noivado.

Os últimos convidados saem e Puntila fica sozinho, com dor de cabeça da bebida, olhando a festa que os empregados organizam no jardim, sob a decoração do noivado, com danças, música e comida. Matti e a empregada participam juntos da festa, abraçados como um casal. Um homem começa a entoar uma canção melancólica, todos param para ouvi-lo, e Puntila está dentro da casa, com as luzes apagadas, sozinho diante de uma mesa vazia. “Isso me toca, estas canções me magoam muito.” Na canção: “Barqueiro, barqueiro, preciso ir até o fim do mar, até o fim do mar...”. Um *zoom out* abre o plano americano de Puntila até um plano geral da sala escura, o senhor no centro, sozinho (Figura 60), e há um corte como um “chicote” para o coro que novamente rompe com a dramaticidade da cena: “Puntila não conseguiu escolher entre a viúva e a floresta...”. “E Matti?”. “Na manhã seguinte, Matti e Fina...” O casal de servos caminha em direção a uma carroça em movimento. Colocam seus poucos pertences sobre ela e se sentam lá no fim. O cocheiro pergunta: “O que aconteceu? Foi demitido?”. A câmera está fixa e espera a carroça passar, mostrando Matti e Fina lá atrás. Só quando entram em quadro é que Matti responde: “Eu me demiti”.

Figura 60 – Puntila solitário



Nova posição de câmera enquadrando o cocheiro: “Pouca comida?”. Novamente toda a carroça passa e quando Matti está em quadro: “Isso também”. Corte. “Muito trabalho?”. Carroça. “Nem tanto. Ele exigiu demais”. Corte. “Devia ser seu criado?”. Carroça. Matti: “Pior, seu amigo”.

Eu tinha uma imensa admiração por ele. Considerava-o um mestre – mais que um dramaturgo, um grande poeta. Tive muito prazer em elaborar um roteiro a partir de seu trabalho. Ele rejeitou o primeiro projeto. O segundo (Herr Puntila) foi ele quem me enviou e eu recusei. Tratava-se da própria peça, que ele não modificou uma linha sequer. Eu pensei: Eis-me em maus lençóis, ele vai me encher até quando puder – ele não havia aberto processos contra Fritz Lang, Pabst, contra todos os meus colegas? Mas minha produtora, uma mulher muito inteligente, interveio: “Essa situação é ridícula. Brecht e o senhor só podem ser amigos, vocês foram feitos para se entenderem. Falam a mesma linguagem. Venha comigo a Berlim”. Nunca esquecerei essa viagem – era um dia de verão como este – , e cheguei à casa dele. O grande

cômodo tinha três janelas que davam para o cemitério. Ele me pegou pelo braço, como se me conhecesse desde sempre. Ele sabia que eu havia recusado seu roteiro. Ele sabia que iríamos tentar fazer um juntos. Levou-me para perto de uma das janelas e me disse: “sabe quem está enterrado lá embaixo?”. “Não”, respondi. “Hegel”, disse ele. “É triste”, acrescentou Cav, “mas Brecht hoje jaz ao lado de Hegel” (CAVALCANTI citado por SUSSEX em PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 336).

O ensaio de Elizabeth Sussex sobre Cavalcanti, a partir de seus estudos e uma extensa entrevista, termina com esses comentários de Cavalcanti sobre sua relação com Bertold Brecht e o trabalho de adaptação da peça para o cinema. Cavalcanti dedica um texto²⁹ a esse filme e o encontro, no qual conta, com mais pormenores, os desafios da empresa e os resultados no filme. Também no texto do brasileiro está a cena diante do cemitério e do túmulo de Hegel, acrescentando que o trabalho conjunto durou dez dias intensos, nos quais Brecht não aceitava modificações no texto, mas aceitava cortes e inclusão de cenas mudas. É como se Brecht dissesse, já de início, que Cavalcanti estava se inserindo numa linha de transmissão, numa linha que partia, a partir da escolha de Brecht, de Hegel. Por aquele simples gesto, Brecht conjurava à vida Hegel, fazia-o sobreviver como um fantasma nos dez dias que trabalhariam juntos.

Na *Fenomenologia do Espírito*, Hegel desenvolve uma teoria da dialética do senhor e do escravo, *Herr und Knecht*, segundo seus termos. A dialética marxista, de inspiração hegeliana, chegaria a Brecht e seria, de certa forma, passada a Cavalcanti. Nessa linha de transmissão, falhada, o que chegam são os ecos. Toda a argumentação nesta pesquisa passa pela característica não dialética das imagens de Cavalcanti. Assim, resta ver o quanto o pensamento da dialética do senhor e do escravo de Hegel está

²⁹ As relações de Cavalcanti com Bertold Brecht (1969). In: PELLIZZARI; VALENTINETTI, 1995, p. 175-180.

presente no filme e se há condições para uma leitura dessas imagens que não passe pela negatividade nem pela síntese.

Nos cursos que Alexandre Kojève (2002) deu sobre a filosofia de Hegel, é colocada em movimento essa dialética, propondo um certo desvio (que Kojève acreditava estar já em Hegel). A organização das anotações tomadas em seus cursos em um volume recebe de Kojève uma introdução, bastante esclarecedora de sua leitura, bem como alguns apêndices, palestras e conferências nos quais reafirma seu ponto de vista. Se o senhor e o escravo são posições decorrentes de uma luta por reconhecimento, na qual o senhor arriscou a própria vida e o escravo abdicou de perdê-la, temos como resultado que o senhor é reconhecido como tal pelo escravo. O senhor torna-se humano na medida em que é reconhecido por outro ser humano. Mas o escravo é perdedor nessa luta de reconhecimento. O senhor não quer reconhecê-lo como humano, ao contrário, coloca-o junto com as demais coisas, as coisas destinadas ao seu uso, coloca-o na condição de escravo, aquele que tem de servi-lo pois perdeu a luta por reconhecimento. O senhor não reconhece o escravo por humano porque isso seria reconhecer-se não mais como senhor, mas como escravo, mudando a geometria da submissão. Aconteceria para Kojève um problema com o senhor. Ele havia vencido a guerra por reconhecimento, mas, nessa guerra, ele colocaria o escravo na condição submissa de animal, de objeto, de natureza. Então ele fora reconhecido, mas o reconhecimento não era de alguém, de outro realmente, senão daquele (ou daquilo) que não está no nível senhorial, ou seja, não está apto a dar a condição de ser reconhecido. Isso produz no senhor uma situação paradoxal, que é a de vencer a luta por reconhecimento, mas exatamente por essa luta eliminar as possibilidades de reconhecimento. O escravo, apesar de ser quem reconhece no senhor essa condição superior, aquele que arriscou sua vida na batalha do reconhecimento, encontraria uma forma de afirmar sua condição humana: o trabalho. Seria pelo trabalho (trabalhar e modificar a natureza) e pelo resultado desse trabalho que o escravo se reconheceria por artífice, que se libertaria dessa relação de sujeição e que se tornaria um ser realizado.

Não é meu objetivo entrar aqui na discussão da validade das teses hegelianas e das leituras de Kojève, mas é importante pensar que os termos *Herr* e *Knecht*, bem como o pensamento de Hegel, estão a assombrar a composição das imagens e mesmo os diálogos do filme de Cavalcanti. Na leitura de Kojève merece destaque a importância dada ao desejo na assunção desses lugares. A luta por reconhecimento, que acaba por definir as posições de senhor e escravo, é uma luta de desejos. Quando se deseja, deseja-se um desejo, ou seja, deseja-se que o outro deseje seu desejo, deseja-se reconhecimento. Ora, se o escravo reconhece o senhor como tal, ele passa a desejar a satisfação do senhor. Então a luta por reconhecimento é também uma luta por ser objeto do desejo do outro. Kojève afirma que o ser do homem pressupõe o desejo. É pelo desejo que o homem age, por ele que o homem nega sua realidade objetiva transformando-a em subjetiva, mas “o eu criado pela satisfação ativa de tal desejo terá a mesma natureza das coisas às quais esse desejo se dirige: será um ‘Eu coisa’, um Eu apenas vivo, um Eu animal” (KOJÈVE, 2002, p. 12). Esse eu seria apenas um sentimento de si, mas nunca uma consciência de si.

Para que haja consciência-de-si, é preciso que o desejo se dirija a um objeto não-natural, algo que ultrapasse a realidade dada. Ora, a única coisa que ultrapassa o real dado é o próprio desejo. Porque o desejo considerado como desejo, isto é, antes de sua satisfação, é apenas um nada revelado, um vazio irreal. O desejo como revelação de um vazio, como presença da ausência de uma realidade, é essencialmente diferente da coisa desejada, diferente de uma coisa, diferente de um Ser real estático e dado que se mantém eternamente na identidade consigo mesmo (KOJÈVE, 2002, p.12).

O desejo a se dirigir a outro desejo criaria um ser diferente do eu animal, ele seria o próprio desejo e não seu objeto, seu Eu seria sempre devir nessa busca. Assim, para que o desejo humano possa diferenciar-se do desejo animal é necessária a vida em “rebanho”, a vida social, entre outros homens, para que se deseje o

desejo dos outros, para que se constitua como desejo “antropogênico” (KOJÈVE, 2002, p. 13). Na relação entre homem e mulher, exemplifica Kojève, não se deseja o corpo do outro, mas se quer ser desejado e amado, ser reconhecido em seu valor humano. Também quando se deseja um objeto, esse desejo só é humano quando compete com outro que dele compartilha. “Assim, um objeto perfeitamente inútil do ponto de vista biológico (como uma condecoração ou a bandeira do inimigo) pode ser desejado porque é objeto de outros desejos” (KOJÈVE, 2002, p.13).

Ainda, para se diferenciar do desejo animal, que seria o de conservação da própria vida, o desejo humano deve considerar perder sua vida animal para satisfazê-lo e esse risco se dá na luta por reconhecimento, uma luta de morte por prestígio que foi até hoje o motor da história humana.

O homem se confirma como humano ao arriscar a vida para satisfazer seu desejo humano, isto é, seu desejo que busca outro desejo. Ora, desejar um desejo é pôr-se no lugar do valor desejado por esse desejo. (...) Desejar o desejo do outro é, em última análise, desejar que o valor que eu sou ou que represento seja o valor desejado por esse outro: quero que ele reconheça meu valor como seu valor, quero que me reconheça como um valor autônomo (KOJÈVE, 2002, p.14).

Mas essa luta não pode terminar com a morte daquele que reconhece, já que desapareceria o agente reconhecedor, frustrando o objetivo inicial da batalha. Assim, mantêm-se os dois polos vivos, mas com a assunção de duas posições distintas, ou seja, o desejo antropogênico “gera” dois tipos de homens: o senhor e o escravo.

Para que a realidade humana possa constituir-se como realidade reconhecida, é preciso que ambos os adversários continuem vivos após a luta. Ora, isso só é possível se eles se comportarem de modo diverso durante a luta. Por atos de liberdade irredutíveis, até

imprevisíveis e indeduzíveis, devem constituir-se como desiguais nessa e por essa luta. Um, sem ter sido a isso predestinado, deve ter medo do outro, deve ceder, deve recusar-se a arriscar a vida em nome da satisfação de seu desejo de reconhecimento. Deve abandonar seu desejo e satisfazer o desejo do outro: deve reconhecê-lo sem ser reconhecido por ele. Ora, reconhecê-lo assim é reconhecê-lo como senhor e reconhecer-se (e fazer-se reconhecer) como escravo do senhor. Em outras palavras, em seu estado nascente, o homem nunca é apenas homem. É, necessariamente e essencialmente, senhor ou escravo (KOJÈVE, 2002, p. 15).

Na relação entre senhor e escravo, essencialmente construída por desejo (e não apenas mediada por ele), os contendores desejam os lugares ocupados, ou melhor, esses seus lugares são os lugares do desejo: deseja-se o lugar de senhor do reconhecimento, o lugar de valor do desejo de outrem, mas também e paradoxalmente o lugar de escravo é também um lugar desejado.

O filme *Herr Puntila und sein Knecht Matti* é um boneco: tem imagens articuladas com vistas a dar à percepção uma ideia, um Todo. A montagem alterna dois tipos de imagem que correspondem a dois conjuntos narrativos distintos. As mulheres do coro, anônimas, sempre em afazeres domésticos, com tratamento de cor em sépia, reunidas em roda e contando a história do noivado da filha de Puntila. Além da conversa, que comenta as ações e as características dos personagens, suas canções elevam a outro grau o distanciamento que se tem da história contada, esta filmada em cores lavadas, enredo em que aparecem os personagens que conduzirão com suas ações a narrativa. Os dois conjuntos bem definidos evidenciam a montagem, mostram-na. O procedimento de montagem ganha visibilidade, opacidade, ao contrário de uma transparência ilusionista que esconderia o corte. O corte, aliás, muitas vezes ganha um movimento que desenquadra rapidamente, como um chicotear da câmera, um fio

de imagem, um rastro que liga um plano a outro, um engonço evidente a articular os planos.

Há também dois bonecos no filme, que assumem esse papel de maneiras distintas. Matti é um boneco nas mãos de Puntila, ele segue os comandos do patrão, obedece a seus movimentos e desejos, dança conforme a manipulação. Um dos fios que liga os dois é, sem dúvida, o capital. O criado atende ao patrão porque deseja permanecer no emprego, conseguir seu sustento, receber salário. Matti está quase sempre disponível e não julga os desígnios do senhor, obedece sem questionar. Mas Puntila é também um boneco, uma marionete dançarina, como na cena inicial na mesa de bilhar. Ele se pendura na luminária, e o fio elétrico lhe serve de apoio, mas também sugere sua submissão a um titereiro maior que ele. De certa forma ele também está submisso ao capital, já que precisa de dinheiro para o dote da filha. Entretanto ele tem outro mestre que o guia, seu desejo de reconhecimento. Ao ser reconhecido pelos empregados como o Senhor Puntila, ele tem seus desejos satisfeitos, os desejos que se referem a objetos. Os empregados (seus ou mesmo aqueles do mercado de trabalhadores) não são tratados por ele como pessoas, como seres humanos, são mais alguns objetos disponíveis ao seu uso. Isso frustra de certa forma seu desejo de reconhecimento, pois ele é reconhecido como senhor por servos, por objetos, por um outro que não é de seu "nível". Talvez por isso o esforço de Puntila em agradar ao noivo da filha, em arrumar tudo para a chegada dos convidados ricos, dos outros senhores, para ser visto como uma existência humana, rica, poderosa, senhorial. Todo esse esforço ganha forma quando Puntila está sóbrio, no dia do noivado. Nesse momento ele rejeita as noivas pobres, reclama com os empregados, dá ordens e decide parar de beber. Mas é só voltar ao estado ardente e aquático do álcool que faz de tudo para expulsar os convidados ricos, da sua classe social, e festejar com os empregados, tentando casar sua filha com o chofer. O senhor vencera a batalha por reconhecimento, mas agora se depara com esse desejo insatisfeito, não encontra ninguém à sua altura para reconhecê-lo. Os servos tentam fazê-lo, mas seu reconhecimento é inócuo, porque fazem parte do universo dos objetos. O próprio Puntila e sua filha Eva tentam percorrer o caminho contrário, abrir

mão de sua condição senhorial, mas não conseguem, são realmente modos diferentes de estar no mundo. Eva se dá conta e desiste do novo casamento quando o possível noivo, Matti, já estava conquistado. O senhor se dá conta sozinho, dentro da “casa grande”, enquanto na “senzala” entoam-se cantigas melancólicas, vendo que a vitória lança-o à solidão.

Assim, de diferentes maneiras, os bonecos Puntila e Matti ocupam seus lugares na narrativa. Nela eles se complementam, mas no distanciamento que se produz assumem polos opostos. Puntila é o senhor, e é produtivo o fato de ser um homem franzino, vestido com um terno amassado, chapéu coco e gravata borboleta. Ele não tem uma postura senhorial, régia, apolínea. Ao contrário, está sempre se movendo, mudando de direção, de opinião, fazendo caretas, descumprindo compromissos, dançando e bebendo. Puntila não precisa mostrar sua postura, não precisa regrar sua conduta, não precisa parecer humano. Sua imagem pode ser maleável, indecível, pode fazer o que quiser. Já Matti é o servo, aquele que se relaciona com as coisas trabalhando-as, aquele que está ali para satisfazer as vontades do senhor. Ainda que esboce uma ou outra opinião, sempre que lhe é pedida, ele não se rebela contra sua situação, aceita seu destino de servo. E por isso, sempre que está em cena, mostra-se como homem forte, bonito, usa botas e um uniforme elegante, tem uma postura imponente e gestos comedidos. Sua figura contrasta com a do senhor, como se ele precisasse a cada momento, a cada cena, afirmar sua humanidade, seu valor, sua capacidade.

O filme começa com Puntila, com sua dança sobre a mesa de bilhar, e termina com Matti e sua partida da propriedade do senhor. Porque Puntila conduz a uma percepção líquida, ele tenta se aproximar dos objetos, dos animais e mesmo das pessoas tratando-as como instrumentos disponíveis ao seu uso. Ele até esboça alguma solidez, alguma ação com um fim planejado, mas muda constantemente de opinião. Sua imagem não é capaz de conduzir a ação, de estabelecer circuitos sensório-motores, mesmo porque, providencialmente, sua sensório-motricidade está alterada, prejudicada, limitada, ainda que ele a veja multiplicada. O estado de sobriedade e de solidificação, logo, de tornar-se sujeito, personagem com características definidas, é visto por ele como

uma doença, como impossibilidade de multiplicar sua percepção em duas.

Matti é quem conduz a ação, o chofer, que faz as coisas acontecerem, que leva Puntila aos lugares que deseja, que ajuda Eva a se livrar do noivo, que passeia à noite junto ao rio, que apresenta a casa do senhor às futuras noivas, que sai à noite para tentar trazê-las de volta, que noiva de verdade com Fina e que pede demissão do trabalho com Puntila. Nada mais justo que a ação do filme termine com ele, com seu gesto de despedida, porque servo é, etimologicamente, o conservado, o preservado na batalha de dominação. Numa guerra, os vencidos que não são mortos tornam-se servos. Na batalha de reconhecimento, aquele que não quis arriscar sua vida ficou preservado, logo, tornou-se servo. Entretanto, *servus!*, o vocábulo latino, é usado nos países do leste europeu, em especial na Áustria, país onde foi filmado *Herr Puntila*, como uma saudação que serve tanto para “salve!” quanto para “adeus!” (DICIONÁRIO, 1989, p. 221), nos moldes do “*ciao*” italiano. A origem é atribuída à frase “eu sou seu servo”, como se, ao encontrar ou despedir-se de alguém, o falante colocar-se-ia sempre na condição servil. Mas o uso contínuo afastou o vocábulo dessa conotação fazendo-o funcionar apenas como uma saudação. Servo é então aquele que fora conservado vivo e que por isso assume a condição de escravo. Dentro da filosofia de Hegel, Marx e Kojève, o servo é o único que pode sair de sua situação. O senhor está fadado a um reconhecimento falho, porque a luta acabou por mudar o status do oponente. O servo é aquele que, pelo trabalho junto às coisas, encontraria o reconhecimento como ser humano apto a modificar a natureza. Ou seja, poderia superar sua situação servil graças ao trabalho e dar “adeus” à sua condição escrava. Matti é o servo, o que trabalha, mas é quem se despede, se demite, aquele que sai de sua condição, que diz adeus à relação dialética na qual se inseria (ainda que para retomá-la numa propriedade vizinha). Interessante pensar que Matti não se despede por uma tomada de consciência, ou por trabalhar tanto junto às coisas, à natureza, que o fizesse superar a condição de escravo e ver afirmada sua humanidade. Diz adeus ao senhor que queria fazer dele um amigo. O filme apenas sugere uma cena que está na peça na qual Matti e Puntila encontram-se no mercado de

escravos, Puntila procurando um novo servo e Matti procurando um novo senhor (Figura 61).

Figura 61 – Puntila e Matti no mercado de escravos



Queria que o servo fosse seu amigo, que o servo fosse um igual, que reconhecesse a sua humanidade, que desejasse seu desejo, mas que esse reconhecimento pudesse vir de alguém guindado ao mesmo status, que estivesse no mesmo nível de humanidade, sem, entretanto, deixar de servi-lo. Matti não aceita essa condição. Ser escravo tudo bem, satisfazer ao desejo do senhor, lidar diretamente com as coisas, com as máquinas, com a natureza. Obedecer a qualquer ordem por mais incongruente ou contraditória, isso faz parte das funções do servo. Entretanto, ser amigo do patrão não está no rol dessas atividades, aplacar sua solidão, frequentar sua casa como convidado, esposar sua filha, nada disso é afeito ao cargo, ao trabalho que executa. Ao contrário, isso pode mexer com a relação, o senhor deixa de ser tão senhorial, mostra sua carência, sua falta, seu lugar de escravo do desejo de amizade. A partir daí, o servo pode usar da nova relação de forças e tornar-se senhor do senhor, invertendo os papéis. Mas também pode desistir desse trabalho, não mais servir àquele que não soube ser senhor, que agora se mostra frágil e desejante, dizer adeus a essa relação e encontrar outra em que os polos estejam novamente bem definidos.

O senhor, que pela vitória na batalha por reconhecimento controlava os servos como títeres, bonecos a executarem suas ordens e moverem-se conforme sua vontade, torna-se dependente de uma relação de amizade, aceita abrir mão aqui e ali de suas vontades, submete-se aos desejos do servo para conquistá-lo: sofre um processo de embonecamento. O servo, se se mantém na relação, vai podendo dizer que gosta desse ou daquele comportamento, repreender certas atitudes, rejeitar a filha do patrão como esposa, torna-se paulatinamente sujeito ativo, sujeito de seu desejo. Mas também, por não suportar a inversão de papéis, pode despedir-se da relação, dizer "*servus!*": que pode tanto ser "adeus!" quanto "não serei mais seu servo".

A percepção líquida está bastante presente no filme, especialmente pela construção de Puntila, um sujeito que não tem na ação suas características bem definidas. Ele é centro de indeterminação, pois não sabemos como essa imagem interagirá com as demais, seu momento de afecção dura e suas reações, quando ocorrem, são geralmente surpreendentes, parecem contradizer a tensão proposta pela percepção. Por exemplo: ele percebe a cerca que construiu, percebe a sujeira dos dois lados e fica contente com a desobediência dos camponeses, que não se sentem impedidos por uma simples cerca de arame. A sua ação está sempre suspensa, com um pé atrás, uma ação que pode interromper o circuito a qualquer momento. O personagem então se torna líquido, não por ser anônimo, mas por tentar multiplicar suas possibilidades de ação no mundo, por considerar duas ações possíveis, contraditórias até, como é múltipla sua percepção em virtude da bebida. É a aguardente que o torna líquido, que permite esse balé entre uma e outra ação. Matti, ao contrário, é aquele que tenta a todo momento colocar-se na solidez daquele que age com vistas a um fim, com um objetivo, é um personagem que se solidifica, que conhece o seu desejo, que decide não mais trabalhar ali em Puntila. Mesmo quando executa as ordens do senhor, contraditórias, Matti as toma sem fazer juízo, cumpre solidamente o que lhe foi designado, há sempre uma finalidade, nem que seja apenas obedecer. Assim se estabelecem outras polaridades, como a do sujeito que vai se formando, Matti, que articula suas ações com vistas a um fim, a ponto de decidir romper

a relação, em contraposição ao senhor que se apresenta líquido, móvel e movido, que vai se alternando entre sujeito e coisa, que quer se relacionar em muitas faces com o universo, numa maneira de encontrar sua liberdade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em 1923 é publicada no terceiro número da revista Klaxon, organizada pelos modernistas da semana de 22, uma gravura de Alberto Cavalcanti, na seção intitulada “extra-texto”. Não há nenhuma outra referência à gravura senão sua indicação no índice e sua autoria. Na época em que, morando na Europa, Cavalcanti inicia suas relações com o cinema, no Brasil, publica uma gravura que já traz consigo muitos dos elementos daquilo que, neste trabalho, chamo de sua poética.

Figura 62 – Gravura de Alberto Cavalcanti (1923)



Adão e Eva expulsos do paraíso é o tema bíblico gravado pelo arquiteto aspirante a cineasta, no qual as duas personagens dividem o quadro com o querubim e sua espada flamejante. Na composição, eles estão abraçados e à esquerda do quadro, enquanto o anjo ocupa seu lugar à direita e um pouco acima, dando profundidade ao conjunto. Na narrativa bíblica, após a expulsão, o anjo estaria ali para guardar a entrada do paraíso. Graças à técnica utilizada, do linóleo, as imagens se compõem de pedaços gravados na matriz (retirados), e pelas linhas que a tinta desenha, pelo contato da parte não retirada com a superfície de impressão, no caso, o papel. É no sólido que o artista escava as imagens, mas é do líquido que elas recebem seu contorno, da tinta preta que contorna os buracos, os vazios deixados pelo artista. Na gravura, o que é escuro está totalmente interligado, como num universo líquido, um caldo de onde algumas imagens podem sobressair. Desses espaços ociosos se fazem as partes das figuras em cena, dos objetos em quadro e dos personagens, as partes isoladas e re-unidas, interligadas pelo universo líquido.

Os personagens, assim, são compostos de partes articuladas, como bonecos, sustentados por esse líquido que os engonça, que dá graça ao conjunto. Se são bonecos, resta ver se há fios, linhas que os suportem e manipulem, o que é feito pelo universo preto da tinta, mas também pelas linhas desenhadas ao fundo, como semicírculos. Seus pés mal tocam o chão, sugerindo leveza e uma força oposta à gravidade, que questiona a necessidade do contato com a terra. Os polos estão bem definidos: o casal de um lado e o anjo de outro. Mas o casal não olha para frente: têm suas cabeças voltadas para trás, mirando aquilo que deixaram, que é aquilo para o que voltarão. Diferentemente de muitas interpretações pictóricas dessa cena do antigo testamento, eles não olham para baixo, envergonhados, ainda que a inclinação de suas cabeças não seja de grande altivez. Tampouco têm seus sexos tapados. Quem está realmente cabisbaixo (e vestido) é o anjo, como se estivesse cumprindo uma tarefa que o desagrada: cuidar para que o retorno seja impossível. Ele é o ser estático, fixo, também com os pés mal tocando o chão, mas sem o movimento que exala do casal: andam para frente e olham para trás. A circularidade se faz, então, presente: o movimento das pernas é oposto ao movimento das

cabeças; as pedras do chão são todas círculos ovalados; há vários semicírculos que desenham uma espécie de rede circular ao fundo, as plantas são todas circulares, assim como as linhas do cabelo de Adão e a grande mecha no cabelo de Eva.

A própria técnica de linoleografia sugere na imagem sua recorrência, sua reimpressão e reprodução: o retorno de um boneco (dessa vez o molde) que a cada vez traz consigo o jogo de forças entre a tinta e o vazio, entre o boneco e o homem, entre o líquido e o sólido.

A poética de Alberto Cavalcanti que tento esboçar neste percurso é a de um cineasta interessado no universo líquido, na universal interação entre as coisas, em imagens eminentemente perceptivas, nem sempre voltadas à ação. Usando uma tipologia ensaiada por Deleuze em suas aulas sobre cinema, posso afirmar que Cavalcanti é um cineasta da montagem, da articulação dos movimentos para construir uma ideia, um todo, que também é movimento, da construção de um movimento que também é movido.

O boneco de Alberto Cavalcanti é o seu filme, são os seus filmes, bonecos feitos de movimentos articulados, suas partes, suas imagens, dando à percepção um todo que logo se liquefaz, que é mutante e movido. Nesse boneco sobressaem polaridades: seu caráter de coisa, objeto, e sua tendência de ganhar vida, tornar-se sujeito. Em cada filme há polaridades que se desenham e não se aniquilam, revelando uma estranheza particular: os polos não se dissolvem numa imagem sintética. Ainda que algum deles se apresente mais forte, o outro permanece ali, subjugado, mas não derrotado, a acompanhar o vencedor provisório como um fantasma, um anjo, a esperar a recorrência do tempo que o possa fazer vencer, provisoriamente, a partida.

Rien que les heures é um filme que representa, na obra de Cavalcanti, a ideia da percepção líquida, dos objetos livres para interagirem entre si, em todas as suas faces e em todas as suas caras. Como vimos, as imagens com essa liberdade é que poderiam ser chamadas de documentais, sem a influência de um magnetismo exercido por uma imagem especial. A imagem especial é um centro de indeterminação, é um personagem enxertado nesse universo que tem o condão de atrair tudo para si,

de implantar a potência de uso, por parte dele, daquelas imagens anteriormente livres. Essa imagem especial tende para sujeito, sendo este uma imagem que age sobre as outras atrasada e seletivamente. O sujeito não tem a liberdade e a imediatez do objeto. Por ser uma força aglutinadora, a imagem especial tende a se solidificar, a se perenizar, revelando no filme uma percepção sólida: os objetos em cena, anteriormente livres para interagirem entre si agora estão presos a uma solidez central, a esse sujeito que tenta fazer o mundo se encurvar ao seu redor.

Dead of Night, Herr Puntila und sein knecht Matti, O canto do mar, Night mail são todos filmes que põem em cena uma percepção tendente a sólida, subjetivante, centrada no personagem. Mas em todos eles, dada a vontade cavalcanteana da percepção líquida, a força da personagem está matizada por algo maior que ela, todos os personagens acabam como bonecos, arrastados por um fluxo maior que sua força e sua vontade.

Três vezes Cavalcanti foi expulso de seu paraíso, o Brasil. A primeira, aos 15 anos, por conta de uma discussão com um professor na faculdade de direito, foi morar e estudar na Suíça. A segunda expulsão ocorreu porque ele, já arquiteto, veio abrir um escritório correspondente de Alfred Agache no Rio e representar a *Nouvelle Revue Française*. Seus “produtos” não receberam qualquer acolhida da burguesia local e, sem dinheiro, teve que voltar à Europa, dessa vez com um trabalho burocrático na embaixada brasileira em Liverpool. Já cineasta de renome internacional, em 1949, vem chefiar a produção da Companhia Cinematográfica Vera Cruz em São Paulo e, graças a uma série de desmandos e equívocos de seus superiores, é expulso como o grande responsável pelo fracasso da iniciativa. Em cada retorno assombrava-lhe essa estranheza que o acompanhava e inquietava o mundo ao seu redor. O retorno ao paraíso era sempre possível, mas sempre subjugado pelo contravalor que se mostrava mais forte, que vencida a cada vez a partida. Expulso novamente, restava-lhe olhar para trás e tornar-se capaz de mais, capaz de ser outra coisa, de fazer outros filmes, de se tornar líquido e fugir das identidades negativas que lhe atribuíam. Mas a tenacidade e a imobilidade do anjo foram mais fortes que suas tentativas.

A poética desenhada neste percurso pretende ser um modelo capaz de se justapor a alguns filmes de Alberto Cavalcanti e lhes propor uma leitura. Em cada filme esse modelo encontra ressonâncias e dissonâncias, mostrando seu caráter ao mesmo tempo válido e incompleto, útil e volúvel. Porque a teoria que se faz com Cavalcanti, com a arte de Cavalcanti, precisa manter as polaridades em combate, em constante tensão, multiplicar a vontade de poder – que é a própria vontade do múltiplo, e permitir um fluxo que edifique e destrua, que reinvesta as imagens de suas próprias potências de serem outras.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. *Homo Sacer: o poder soberano e a vida nua I*. Tradução: Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

_____. O cinema de Guy Debord (conferência em Genebra, 1995). Tradução (do francês) de Antônio Carlos Santos. Original em AGAMBEN, Giorgio. *Image et memoire: écrits sur l'image, la danse et le cinéma*. Paris: Desclée de Brouwer, 2004.

_____. O autor como gesto. In: *Profanações*. Tradução: Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007, p. 55-63

_____. *Profanações*. Tradução: Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007.

_____. *O que é o contemporâneo e outros ensaios*. Tradução Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, Argos, 2009.

_____. *Signatura rerum*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2009.

AITKEN, Ian. *The Concise Routledge Encyclopedia of Documentary Film*. New York: Routledge, 2013.

ANTELO, Raul. *Transgressão & Modernidade*. Ponta Grossa: Editora UEPG, 2001.

_____. *Potências da imagem*. Chapecó: Argos, 2004.

_____. *Maria com Marcel: Duchamp nos trópicos*. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

ARTAUD, Antonin. *El cine* (Choix de textes extraits des tomes III e IV des Oevres completes d'Antonin Artaud). Buenos Aires, Alianza Editorial, 2008.

AUMONT, Jacques. *O olho interminável: cinema e pintura*. Tradução Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo, Cosac&Naify, 2004.

AUDEN, W.H. *Collected Poems*. Edited by Edward Mendelson. Nova Iorque: Vintage Books, 1991.

BADIOU, Alain. *Pequeno manual de inestética*. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

_____. *Imágenes y palabras. escritos sobre cine y teatro*. Compilado por Gerardo Yoel. Buenos Aires, Manatíal, 2005.

BARTHES, Roland. *Inéditos: vol 1 – Teoria*. São Paulo: Martins Fontes, 2004

_____. Da obra ao texto. In: *O rumor da língua*. São Paulo, Martins Fontes, 2004.

BAZIN, André. *O cinema – ensaios*. São Paulo, Brasiliense, 1991.

BENAJMIN, Andrew. OSBORNE, Peter. (orgs.) *A filosofia de Walter Benjamin: destruição e experiência*. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. *A modernidade e os modernos*. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 2000.

_____. *Origem do Drama Trágico Alemão*. Tradução de João Barrento. Lisboa, Assírio & Alvim, 2004.

_____. *Passagens*. Belo Horizonte-São Paulo, UFMG-Imprensa Oficial do Estado, 2009.

_____. *Escritos sobre mito e linguagem*. Tradução de Susana Kampff Lages. São Paulo: Ed. 34, 2011.

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BORBA FILHO, Hermilo. Uma vida. In: PELIZZARI, Lourenço; VALENTINETTI, Cláudio M. *Alberto Cavalcanti*: Pontos sobre o Brasil. São Paulo, Instituto Lina Bo e P.M. Bardi, 1995.

BORGES, Jorge L. *O Aleph*. Tradução de Flávio José Cardoso. São Paulo, Globo, 2001.

BORGES, Jorge L. *O livro dos seres imaginários*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BORIE, Monique; ROUGEMONT, Martine de; SCHERER, Jacques. *Estética Teatral*: textos de Platão a Brecht. Tradução Helena Barras. Lisboa: Ed. Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

BUNYAN, John. *O Peregrino*. São Paulo: Mundo Cristão, 2006.

BURUCÚA, José Emilio (org.). *Historia de las imágenes e historia de las ideas*. La escuela de Aby Warburg. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina, 1992.

CACCIARI, Massimo. Nomes de lugar: confirm. Tradução: Giorgia Brazzarola. Revisão: Silvana Gaspari. *Revista de Letras*, São Paulo, v. 45, n. 1, p. 13-22, 2005.

CAILLOIS, Roger. La mante religieuse. *Minotaure*, Paris, n. 5, p. 23-26, 1934.

CALDIERI, Sergio. *Alberto Cavalcanti: o cineasta do mundo*. Rio de Janeiro: Teatral Dezesseis, 2005.

CARVALHO, Bernardo. O unheimlich em Freud e Schelling. In: *Percurso n.º3*. São Paulo: Sedes Sapientiae, 2º semestre de 1989.

CAVALCANTI, Alberto. *Filme e Realidade*. Prefácios de Leandro Tocantins e Benedito S. Duarte. Rio de Janeiro: Embrafilme, 1976.

CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

COCCIA, Emanuele. *Filosofía de la imaginación: averroes y el averroísmo*. 1a. edição. Traducción de María Teresa D'Meza. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2008.

COCCIA, Emanuele. *A vida sensível*. Tradução de Diego Cervelin. Florianópolis, Cultura e Barbárie, 2010.

COMOLLI, Jean-Louis. *Ver e poder - a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Tradução Augustin de Tugny; Oswaldo Teixeira; Ruben Caixeta. Belo Horizonte, UFMG, 2009.

COZARINSKY, Edgardo. *Borges em/e/sobre Cinema*. Tradução Laura J. Hosiasson. São Paulo, Iluminuras, 2000.

_____. *El pase del testigo*. Buenos Aires, Sudamericana, 2000.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Tradução: Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1 – A imagem-movimento*. Tradução Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. *Conversações*. Tradução: Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

_____. *Crítica e Clínica*. Tradução de Peter Pál Pelbart. São Paulo, 34, 1997.

_____. *Nietzsche e a filosofia*. Porto: Rés, 2001.

_____. *A imagem-tempo*. Tradução Eloisa de Araujo Ribeiro. São

Paulo: Brasiliense, 2007.

_____. *Cine 1: Bergson y las imágenes*. Buenos Aires: Cactus, 2009.

_____. *Proust e os signos*. Tradução de Antonio Piquet e Roberto Machado. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2010.

_____. *Cine 2: Los signos del movimiento y el tiempo*. Buenos Aires: Cactus, 2011.

DICIONÁRIO de alemão-português. Porto: Porto ed., 1989.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1998.

_____. *Imágenes pese a todo: memoria visual del holocausto*. Traducción de Mariana Miracle. Barcelona, Paidós, 2004.

_____. *Venus rajada*. Desnudez, sueño, crueldad. Traducción: Juana Salabert. Madrid: Editorial Losada, 2005.

_____. *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2008.

EINSTEIN, Carl. Negerplastik. *Revista Concinnitas Virtual*, Rio de Janeiro, ano 9, vol. 1, n. 12, p. 163-177, jul. 2008. Tradução: Inês de Araújo. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1982-88372011000200008&script=sci_arttext.

FERREIRA, Moacyr Costa. *Dicionário Poliglótico de Nomes*. São Paulo: Edicon, 1996.

FOSTER, Hal. "O retorno do real" [capítulo 5 de *The Return of the Real*. Londres: MIT Press, 1996]. *Revista Concinnitas Virtual*, Rio de Janeiro, ano 6, vol. 1, n. 8, p. 163-186, jul. 2005. Tradução:

Claudia Valladão de Mattos. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/artereflextos/site/wp-content/uploads/2011/02/o-retorno-do-real.pdf>. Acesso em: 15/11/2010.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. Tradução: Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FOUCAULT, Michel. *Estética: literatura e pintura, música e cinema* (Ditos e Escritos v. III). Tradução: Inês Autran Dourado Barbosa. Manoel Barros da Motta (org.). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

FREUD, Sigmund. O mal-estar na civilização. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu. In: _____. *Cinco Lições de Psicanálise*. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

_____. O Estranho In: *Coleção Standard das Obras Completas*, vol. XVII, Rio de Janeiro: Imago, 2005.

_____. *Obras completas* vol. 14. História de uma neurose infantil: ("O homem dos lobos"): além do princípio do prazer e outros textos. Tradução e notas Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GAUTIER, Théophile. *O Capitão Fracasso*. Tradução Myriam Campello. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

HOFFMANN, E.T.A. *Contos fantásticos*. Rio de Janeiro: Imago, 1993.

HOUAISS, Antonio; VILLAR, Mauro de Salles; FRANCO, Francisco Manoel de Mello. *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*. 1.ed. Rio de Janeiro (RJ): Objetiva, 2009.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KAFKA, Franz. *Um médico rural*. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

KLEIST, Heinrich von. Teatro de marionetes. Trad. Paulo Mendes Campos. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Saúde / Serviço de Documentação, 1952.

KOJÈVE, Alexander. *Introdução à leitura de Hegel*. Tradução Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro, Contraponto: EDUERJ, 2002.

KRACAUER, Siegfried. *O ornamento da massa*. Tradução Carlos Eduardo Jordão Machado e Marlene Holzhausen. São Paulo: Cosac&Naify, 2009.

LINK, Daniel. *Como se lê e outras intervenções críticas*. Tradução Jorge Wolff. Chapecó: Argos, 2002.

LÖWY, Michel. *Walter Benjamin: aviso de incêndio – uma leitura das teses “Sobre o conceito de história”*. São Paulo, Boitempo, 2005.

LYOTARD, Jean-François. *O Inumano: considerações sobre o Tempo*. Lisboa: Editorial Estampa, 1997.

McDONOUGH, Tom. *Delirious Paris: Mapping as Paranoiac-Critical Activity*. Grey Room, nº. 19, Spring 2005, p.6-21.

MIRANDA, Luiz Felipe A. de, RAMOS, Fernão. *Enciclopédia do Cinema Brasileiro*. São Paulo: SENAC São Paulo, 2000.

NANCY, Jean-Luc. *La existencia exiliada*. Traducción: Juan Gabriel López Guix. Revista Archipiélago, Barcelona, n. 26/27, p. 34-39, invierno 1996.

_____. *Un pensamiento finito*. Traducción: Juan Carlos Moreno Romo. Barcelona: Anthropos, 2002.

_____. *Corpus*. Traducción: Patricio Bulnes. Madrid: Arena, 2003.

_____. *El sentido del mundo*. Traducción: Jorge Manuel Casas. Buenos Aires: La Marca, 2003.

_____. *The Ground of the Image*. Translation: Jeff Fort. New York: Fordham University Press, 2005.

_____. *El intruso*. Traducción: Margarita Martínaz. Buenos Aires: Amorrortu, 2006.

_____. *La mirada del retrato*. Traducción: Irene Agoff. Buenos Aires: Amorrortu, 2006.

_____. *La representación prohibida*. 1 ed. Traducción: Margarita Martínez. Buenos Aires: Amorrortu, 2006.

_____. *Ser singular plural*. Trad. Antonio Tudela. Madrid: Arena, 2006.

_____. *A la escucha*. Traducción: Horacio Pons. Buenos Aires: Amorrortu, 2007.

_____. *La comunidad enfrentada*. Traducción: Juan Manuel Garrido. Buenos Aires: Ediciones La Cebra, 2007.

_____. *La evidencia del filme: el cine de Abbas Kiarostami*. Madrid, Errata Naturae, 2008.

NASCIMENTO, Lyslei. O Golem: do limo à letra. In: NAZARIO, Luiz, NASCIMENTO, Lyslei. *Os fazedores de Golems*. Belo Horizonte: Estudos Literários da FALE/UFMG, 2004. p.17-37. Disponível em http://www.lettras.ufmg.br/poslit/16_producao_pgs/NASCIMENTO,%20L..pdf. Acesso em 15/10/2010.

NAZARIO, Luiz. *Da natureza dos monstros*. São Paulo, Arte e Ciência, 1998.

NIETZSCHE, Friedrich W. O nascimento da tragédia, ou Helenismo e pessimismo. Tradutor, notas e posfácio J. Ginsburg. São Paulo: Companhia das letras, 1992.

_____. A filosofia na era trágica dos gregos. Organização e tradução Fernando R. de Moraes Barros. São Paulo: Hedra, 2008.

PARENTE, André. (org.) *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PASOLINI, Pier Paolo. Discurso sobre el plano-secuencia o el cine como semiología de la realidad. In: *Problemas del nuevo cine*. Madrid, Alianza Editorial, 1971, p. 61-76.

PELLIZZARI, Lourenço; VALENTINETTI, Cláudio M. *Alberto Cavalcanti: Pontos sobre o Brasil*. São Paulo: Instituto Lina Bo e P.M. Bardi, 1995.

POE, Edgar Allan. Histórias extraordinárias. São Paulo: Círculo do Livro, 1974.

RAMOS, Fernão P.(org.) *Teoria Contemporânea do Cinema – pós estruturalismo e filosofia analítica*. Vol. I. São Paulo: SENAC, 2005.

_____. (org.) *Teoria Contemporânea do Cinema – Documentário e Narratividade ficcional*. Vol II. São Paulo, SENAC, 2005.

Revista Cinemin nº48 out/nov de 1988 p. 15-28.

ROCHA, Glauber. *Revisão crítica do cinema brasileiro*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

_____. *Revolução do cinema novo*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

_____. *O século do cinema*. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

ROOM, Adrian. *Brewer's Dictionary of First Names*. Oxford: Helicon, 1995.

ROSENFELD, Anatol. *Teatro Moderno*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ROUDINESCO, Elisabeth. *A Análise e o Arquivo*. Tradução André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. *A atualidade de Walter Benjamin e Theodor W. Adorno*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

SONTAG, Susan. *Sobre a fotografia*. Tradução Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

_____. *Contra La interpretación y otros ensayos*. Traducción de Horacio Vázquez Rial. Buenos Aires: Debolsillo, 2008.

THATCHER, Virginia S. *The New Webster Encyclopedic Dictionary of The English Language*. Nova Iorque: Grolier Inc., 1969.

VALENTINETTI, Claudio M. *Um canto, um judeu e algumas cartas: uma pequena homenagem e duas grandes obras “malditas” de Alberto Cavalcanti*. Tradução e revisão Maria Elisa de Luna, São Paulo: Instituto Lina Bo e P.M. Bardi; Rio de Janeiro: Cinemateca do MAM, 1997.

_____. O documentário segundo Cavalcanti. In: TEIXEIRA, Francisco E. *Documentário no Brasil: tradição e transformação*. São Paulo, Summus, 2004. p 297.

XAVIER, Ismail. (Org.) *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

_____. *O olhar e a cena*. Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

_____. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. 3ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

YOEL, Gerardo (comp.). *Pensar el cine 2 – cuerpo(s), temporalidad y nuevas tecnologías*. Buenos Aires: Manatíal, 2004.

FILMES

Résurrection. Direção: Marcel L'Herbier. 1922.

L'inhumaine. Direção: Marcel L'Herbier. 1923. 135 minutos.

L'inondation. Direção: Louis Delluc. 1923.

La galerie des monstres. Direção: Jaque Catelain., 1924.

Feu Mathias Pascal. Direção: Marcel L'Herbier. 1925. 170 minutos.

The little people. Direção: Georges Pearson. 1925.

Voyage au Congo. Direção: Marc Allégret. 1926. 100 minutos.

Le train sans yeux. Direção: Alberto Cavalcanti. 1926.

En rade. Direção: Alberto Cavalcanti. 1927. 66 minutos.

Yvette. Direção: Alberto Cavalcanti. 1927.

La p'tite Lillie. Direção: Alberto Cavalcanti. 1927. 15 minutos.

Le capitaine Fracasse. Direção: Alberto Cavalcanti. 1928.

La jalousie de Barbouillé. Direção: Alberto Cavalcanti. 1928.

Le petit chaperon rouge. Direção: Alberto Cavalcanti. 1929.

A canção do berço. Direção: Alberto Cavalcanti. 1930. 82 minutos.

Toute sa vie. Direção: Alberto Cavalcanti. 1930.

À mi-chemin du ciel. Direção: Alberto Cavalcanti. 1930.

Les vacances du diable. Direção: Alberto Cavalcanti. 1930.

Dans une île perdue. Direção: Alberto Cavalcanti. 1931.

Rien que les heures. Direção: Alberto Cavalcanti. 1926. 42 minutos.

We live in two worlds. Direção: Alberto Cavalcanti. 1937. 15 minutos.

Yellow Caesar. Direção: Alberto Cavalcanti. 1941. 24 minutos.

Went the day well? Direção: Alberto Cavalcanti. 1942. 92 minutos.

Dead of night. Direção: Alberto Cavalcanti. 1945. 103 minutos.

The Life and Adventures of Nicholas Nickleby. Direção: Alberto Cavalcanti. 1946. 108 minutos.

They made me a fugitive. Direção: Alberto Cavalcanti. 1947. 99 minutos.

O canto do mar. Direção: Alberto Cavalcanti. 1954. 124 minutos.

Herr Puntila und Sein Knecht Matti. Direção: Alberto Cavalcanti. 1956. 97 minutos.