



CINEMA DE CULTO

MARCIO MARKENDORF

LEONARDO RIPOLL

(ORGS)

Marcio Markendorf
Leonardo Ripoll
(organizadores)

cinema de culto

– Coleção Cadernos de Crítica –
volume 2

Projeto Cinema Mundo



Florianópolis
Biblioteca Universitária Publicações
2017

Equipe Cinema Mundo

Joana Carla Felício
Leonardo Ripoll
Marcio Markendorf
Victor Toth Uehara

Revisão do original

Leonardo Ripoll

Projeto gráfico e diagramação

Marcio Markendorf e Leonardo Ripoll

Realização do projeto

Curso de Cinema e Biblioteca Universitária Central
Universidade Federal de Santa Catarina

Autores deste volume

Alexandre Linck Vargas
Filipe dos Santos Avila
Julian Alexander Brzozowski
Josias Ricardo Hack
Matheus Batista Massias
Gabriel Resende Santos

Catálogo na fonte pela Biblioteca Universitária
Universidade Federal de Santa Catarina

C574

Cinema de culto / Marcio Markendorf, Leonardo
Ripoll (organizadores). - Florianópolis :
Biblioteca Universitária Publicações, 2017.
56 p. - (Coleção Cadernos de Crítica ; 2)

Projeto Cinema Mundo.
Inclui bibliografia.
ISBN 978-85-65044-15-8

1. Cinema - Crítica e interpretação.
2. Cinema - Estética. I. Markendorf, Marcio.
II. Ripoll, Leonardo. III. Série.

CDU: 791.43



Sobre o Cinema Mundo

Criado em 2012, o projeto de extensão Cinema Mundo opera aos moldes de um cineclube no espaço da Universidade Federal de Santa Catarina. A ação é uma parceria firmada entre o curso de Cinema e a Biblioteca Universitária da instituição.

Ao promover quinzenalmente exibições comentadas de filmes, o Cinema Mundo procura estimular o debate crítico de forma horizontal entre os espectadores, sofisticar o olhar da comunidade para a experiência cinematográfica e, ainda, produzir conhecimento acadêmico, fatores que produzem a desejada articulação entre a atividade extensionista, o ensino e a pesquisa.

A coleção *Cadernos de Crítica*, publicação própria do projeto, é o modo pelo qual podemos difundir o conhecimento produzido para além das fronteiras locais. Editado com base nas curadorias semestrais do Cinema Mundo, cada volume é disponibilizado em formato *e-book* e de forma inteiramente gratuita no site institucional do projeto:

<http://cinemamundo.cce.ufsc.br/publicacoes/>

Sobre o volume

O presente volume, *Cinema de culto*, é resultante da curadoria do primeiro semestre de 2016, e o conjunto de textos aqui reunidos procura entender certa relação mantida entre religiosidade e cinema, tecendo explicações sobre o porquê de determinados filmes organizarem em torno de si uma espécie de culto e fetichismo.

Boa leitura

Os organizadores

SUMÁRIO

Prefácio

Cinema de culto: o *pare-ser* do enigma

Alexandre Linck Vargas.....05

Angustiadas, as toupeiras vagam o deserto: *El Topo* e o cinema de culto

Julian Alexander Brzozowski.....13

***Donnie Darko*: múltiplas dimensões da psicose e dos superpoderes**

Josias Ricardo Hack.....20

Cultura e Violência, Beethoven e Moloko: o que nos perturba em *Laranja Mecânica*?

Filipe dos Santos Avila.....27

O *expectador* como cúmplice em *Violência Gratuita*

Matheus Batista Massias.....33

***Akira*: ressignificando a adolescência e o impacto da animação oriental no ocidente**

Gabriel Resende Santos.....46

PREFÁCIO

Cinema de culto: o *pare-ser* do enigma

Alexandre Linck Vargas

O cinema de culto é um enigma. Não importa por onde se tenta esclarecê-lo, ele continua opaco. Podemos, por exemplo, tentar iluminá-lo ao nível do fenômeno, dizer que o cinema de culto é apenas uma cinefilia, um modo específico de olhar para o cinema (como fora, antes dele, o cinema *noir* – ou seria o cinema *noir* um dos primeiros casos de cinema de culto?). Os sintomas para a identificação do fenômeno apareceriam em grupos devotos de filmes muitas vezes subestimados pela crítica jornalística e acadêmica. Por isso mesmo, o cinema de culto teria seu recorte histórico indissociável do momento em que o cinema ganhava prestígio na universidade, dominava os jornais e propiciava, através das cinematecas e cineclubes, uma cultura cinéfila. Contudo, o mundo do cinema é pequeno para explicar o cinema de culto, que sempre viveu em profundo diálogo com outros objetos cultuados, como a literatura fantástica e policial, as histórias em quadrinhos de aventura e as séries televisivas. Também pode ser muito restritivo pensar o cinema de culto como algo exclusivo do mundo do cinéfilo, supostamente distante do cineasta. Basta olhar rapidamente para os anos 1960 e 1970, nos filmes mais à superfície de culturas cinematográficas tradicionais, que as tensões do cinema de culto aparecerão: de um lado, o tributo à nostalgia, ao cinema (e outras artes) de outrora que merece ser reconsiderado, de outro, o ímpeto violento ao avanço, à vanguarda. Tanto a Nouvelle Vague quanto o novo cinema hollywoodiano se dão em grande parte nesses termos. Godard radicaliza o cinema e sua tradição como objetos do próprio cinema, Truffaut faz do afeto e da saudade uma declaração de amor ao cinema, Kubrick revisa ponto a ponto os gêneros cinematográficos, Spielberg presta tributo às antigas

matinês, Coppola extrai forças de temáticas caras à literatura *pulp* e George Lucas inova tecnicamente filmando quadrinhos de aventura. Porém, não é consenso, às vezes sequer suspeita, que os filmes destes cineastas ou dos movimentos que fizeram parte sejam pertencentes ao cinema de culto.

O corpus do cinema de culto é instável, varia muito de acordo com o recorte de cada época. Diante da cultura do *home video*, dos anos 1970 aos 1990, o cinema de culto, tanto pelos cinéfilos quanto pela academia (destaco a anglófona), seria associado a filmes de certa marginalidade, em que o cultuador penaria para achar a obra e a copiaria, individualizando a antiga cinemateca e fazendo da cópia um procedimento caro à essa cultura. Se a audiência coletiva se enfraqueceu, ganhou a circulação dos filmes e dos *zines* que os analisavam e criticavam – ou seja, fomos da antiga narração à cultura do romance, de modo que a afirmação coletiva de uma experiência então individualizada teria que necessariamente passar pela publicação de uma opinião. Porém, a simples marginalidade e seus desdobramentos nada dizem sobre os filmes especificamente. Por isso, também fora comum na mesma época compreender o filme *cult* como um cinema marcado de excessos, seja ele temático, gráfico, plástico etc. Alude-se, portanto, à uma ‘estrutura do mau gosto’, objeto de estudo de Umberto Eco, Susan Sontag, entre outros nos anos 1960, e que são, até hoje, referências comuns na investigação do cinema de culto. Por consequência, o cinema *trash* e/ou *exploitation* acabaram tornando-se os melhores exemplares do cinema de culto, ficando em segundo plano um cinema cultuado por sua artisticidade – mais uma vez a batalha alta cultura *versus* baixa cultura, articulando a diferença pouco sólida entre o *connoisseur* e o fã. É de se pensar, contudo, se os excessos do cinema de culto não foram percebidos apenas de modo indicial, isto é, a partir de um outro excesso, no caso, aquele que se constata nos próprios cultuadores. Os excessos seriam: a produção intelectual sobre o filme (sempre há o que se dizer sobre, nem que seja repetidamente – e, na maioria das vezes, também elogiosamente), as repetições protagonizadas pelo

cultuador a partir de falas emblemáticas, roupas, cabelos, adereços etc, e a produção por conta de homenagens, *fanfics*, referências ou mesmo refilmagens. O cultuador seria, portanto, o agente de um excesso, o sujeito capaz de fazer o objeto transbordar.

Porém, torna-se pouco crível falar de transbordamentos limitando o objeto a dois ou três estilos. Como se pode facilmente constatar, muitos filmes sem grande proximidade com o *trash/exploitation*, ou mesmo com qualquer vanguarda, são considerados cinema de culto, ainda que, como de costume, com alguma polêmica. Um dos aspectos que fazem o filme *cult* escorregadio é justamente a facilidade com que se pode encontrar exceções, filmes que são cultuados a despeito de características gerais que não se aplicam. Da mesma forma, atribuir toda a responsabilidade do cinema de culto ao simples *modus operandi* do cinéfilo abre mão de pensar toda sorte de complexidades sociológicas e estéticas. Por isso, um entendimento estético muito restrito acabou cedendo espaço, nos anos 2000 em diante, para a investigação mercadológica. Esse cacoete intelectual é sintomático, afinal, ele conquista sua importância na mesma época em que a cultura *pop/nerd/geek* ascende. O conceito de transmídia é fundamental para as mudanças que afetam o cinema de culto. Se nos anos 1970, a mesma década que assistiu o surgimento de *Star Wars*, o que prevalecia era uma hierarquia de produtos e consumos (veja o filme, compre a camiseta), nos anos 2010 impera uma desmaterialização dos produtos em formas de consumo não hierarquizadas (compre *Star Wars*, em filme e em camiseta). O antigo mundo mítico tinha por procedimento a estagnação deliberada do material (pela escultura, pela pintura, pela palavra, pelo templo) e a circulação conveniente das imaterialidades (pela narração, pelo ato de fé, pela imaginação). O mundo mítico transmidiático quase que inverte por completo essa equação, de modo que grandes corporações propiciam a estagnação do imaterial (pelo controle da marca, da narrativa ou do personagem) e estimulam uma grande circulação material (filmes, *games*, quadrinhos, brinquedos,

roupas, adereços). Se tal circulação é limitada pelo controle do *copyright*, a pirataria surge como o acontecimento excedente de uma estrutura que só concretiza o seu poder simbólico quando se perde nos inúmeros materiais de uma imaterialidade vigiada. Portanto, diante deste paradigma, qualquer objeto cultural só seria digno de sucesso se cultuado, se dotado de adoradores responsáveis por propagar o imaterial *Star Wars* nas convenções, nas redes sociais, no dia-a-dia. O cinema de culto então se resume à uma estética do capitalismo tardio?

A cinefilia, ou mais precisamente, os sujeitos que o cinema produz; o objeto, ainda que este não se apresente de forma fechada; o capital, que articula o culto na era da transmídia – todas estas considerações unidas parecem estabelecer um contorno mais consistente ao cinema de culto. Contudo, ao contrário de matar a charada, tais explicações mostram que o enigma do cinema de culto é ainda maior, envolvendo cada vez mais fatores e exigindo mais saberes. É por essa razão que proponho não esclarecer o enigma, mas considerá-lo pelo o que temos dele: sua imagem superficial.

Em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Walter Benjamin (1994) já prenunciava que o cinema fecharia um círculo. Na cronologia benjaminiana, conforme a arte se emancipasse do primitivo valor de culto, maiores seriam as ocasiões para a sua exposição enquanto valor. Já o cinema seria dialeticamente uma arte inteiramente condicionada à exposição e, ao mesmo tempo, uma arte que cumpriria o caráter didático de outrora. Afinal, se a antiga arte utilizava de sua técnica para educar o humano aos saberes mágicos, o cinema ensinaria um novo sujeito, exposto à modernidade a partir do aparato cinematográfico, suas condições de produção, seus cortes em montagens chocantes. Isso propiciaria o aparecimento de um novo valor de culto que ganhou diferentes manifestações. Benjamin (1994) identificaria algumas delas. Associada à autores, sobretudo cineastas, que no intuito de atribuir um valor artístico ao cinema retomariam toda sorte de considerações mágicas, essa cultuação, para Benjamin reacionária, se

destacaria no cinema de vanguarda francês dos anos 1920 (basta lembrar de como a fotogenia fora um importante tópico no período). Outro modo de culto ganharia forma, segundo Benjamin (1994), no interior da afirmação e instrumentalização capitalista, seja pelo culto do estrelato, seja pelo culto do próprio público fetichizado, alienado de sua classe – ou, no fascismo, entregando-se à auto-espetacularização na guerra iminente. É de se perguntar, afinal, se o cinema de culto, crescido no pós-guerra, não é a síntese dessas formas de cultuação apontadas por Benjamin (1994). Deste modo, o cultuador seria aquele que reconhece um encanto (atribuindo uma artisticidade por vezes negada) e que faz de si produto do próprio filme (é pela apropriação de falas, roupas e adereços que o cultuador faz em si o filme acontecer). O problema desse encaminhamento é a porção dialética que lhe falta. Supõe-se ao cinema de culto uma passividade, um determinismo econômico-cultural que sequer parece ser o que está no interesse de Benjamin. Existe um excedente que essa condução não dá conta.

O excesso, tão associado ao cinema de culto, merece uma reconsideração desde que pensado como conceito. Para Georges Bataille (2013), o excesso não é uma mera incompostura ou mesmo uma postura específica, o excesso é a condição primeira de uma humanidade que se cria na disposição para o dispêndio. Bataille (2003) contrapõe ao *homo faber* o *homo ludens* de Johan Huizinga (2014). Deste modo, não é o domínio de ferramentas que faz surgir o humano, afinal, a ferramenta para o homem e a mulher pré-histórica estava mais para uma extensão do corpo nas atividades que a natureza exige. Será justamente a atividade inútil, dispendiosa, nascida da força excedente que dará à humanidade sua distância do mundo animal. Não por acaso, as pinturas nas cavernas serão majoritariamente de animais, cumprindo aquilo que Maurice Blanchot (2013) já dizia sobre a narração ser uma tomada de distância. Assim sendo, quando o ser produz a partir do seu excesso (as artes, os esportes, os jogos, os ritos, o sexo não reprodutivo etc) surge o humano. O utilitarismo, costumeiramente atribuído a tais atividades,

funciona como justificativa e encobrimento numa cultura envergonhada de seus excessos para que os mesmos ganhem função. Da mesma forma, essa produção excessiva não é sinônimo de construção: a destruição é igualmente uma produção excedente. Cabe aqui pensar o produzir como Martin Heidegger (2010) colocava, *pro-duzir* (*her-vor-bringen*) enquanto trazer (*bringen*) para fora (*-her*), para a presença anterior (*vor*). Assim sendo, pode-se pensar os excessos atribuídos ao cinema de culto apenas como um desocultamento violento, uma erupção. De modo que o valor de culto e o valor de exposição apontados por Benjamin (1994) não sejam antagônicos, mas apenas formas distintas de gasto, e que aparecem e somem em diferentes épocas de acordo com tantos fatores que seria impossível delimitá-los por completo.

A anacronia do culto e o excesso humano parecem dar ao cinema de culto uma maior explicação no que tange sua natureza escorregadia, seu enigma. Afinal, ocupar-se de um cinema de culto é operar sempre um deslocamento histórico, cultural ou econômico, de forma que qualquer abordagem autonômica do cinema ficará sem saída. Da mesma forma, cabe a ressalva que subtrair do cinema as principais perguntas sobre o culto pode fazer com que o objeto desapareça da investigação. Por essa razão, proponho-me aqui tecer alguns comentários sobre a estética do cinema de culto.

Conforme apontado antes, do objeto impera para nós sua imagem superficial – ou seja, ainda que precisemos recorrer a diferentes saberes e os mesmos se mostrem precários para uma definição, o cinema de culto é algo empírico, facilmente constatável. Aliás, pergunta-se se ele sequer é apropriadamente um objeto. Afinal, do cinema de culto nos resta com alguma segurança apenas o sensível – ou seja, o estético. Como já vimos, esse estético não pode ser objetificado sob a pena de generalizar ou restringir o cinema de culto a uma lista de características insuficientes. Da mesma forma, restringi-lo ao sujeito nos lança novamente no estudo da cinefilia, ou recorre a um psicologismo difícil de se sustentar pela mera especulação. É preciso pensar,

portanto, a estética do cinema de culto a partir de uma sensibilidade que se coloca no intervalo entre o sujeito e o objeto, a ponto inclusive de desestabilizar essa distinção (do sujeito perante o objeto fílmico, do filme assujeitado no objeto humano). Nesse entre-lugar dá-se o *pare-ser*. Já na introdução de seu curso de Estética, Hegel (2015) alertava para o pouco fôlego daqueles que enquadravam a aparência numa secundidade perante o ser. Tratava-se, afinal, da herança platônica de desconfiança das aparências, no que elas supostamente mascaram a verdade e no que elas induziriam ao engano. Deste modo, Hegel (2015) vai contra Platão (2014) e defende a aparência não como uma falsidade, mas a condição para o ser se dar. Se a aparência apenas nos garante uma superfície, sua condição é como a do corpo humano que tanto pode vir a ser, mas ainda assim só será a partir de um corpo. Quando Nietzsche (2007) propõe ao homem deixar de ser artista e tornar-se obra de arte, a potência traz junto a porção carnal que faltara ao idealismo alemão antes dele. Não há estético sem corpo e não há corpo que não se dê para nós como superfície, sejam os corpos dos outros, seja o nosso pelo alheamento das operações que sequer vemos, ouvimos ou sentimos na maioria das vezes. Não por acaso a dor, essa presença incontestante do corpo, se vinculará à artisticidade no pensamento nietzschiano.

O cinema de culto pouco sofre, sua pertença atual na sociedade de consumo é bastante cômoda. Ou se sofre, sua dor é a da alegria, no esforço por conseguir uma cópia, de organizar uma convenção, de produzir uma fantasia. Os corpos se movem, agem e se transformam. No quê? Na aparência exposta, em superfície. O cinema de culto, portanto, é o acontecimento aparente que estabelece o jogo entre filmes e pessoas. Criticar, como se costuma fazer, que *Star Wars* é um filme “superficial” é dizer o óbvio – e esvaziado de potência. É evidente que a força deste ou de tantos outros filmes cultuados esteja na superfície, pois é justamente essa característica exposta que possibilita eles se tornarem aderentes em outras superfícies – nossos corpos – a caminho de uma indistinção. Isso não quer dizer que seja

impossível ou imprestável todo o esforço de produção de um ser sob o *pare-ser* (a famosa investida do fã em apontar a “profundidade” do filme). Contudo, é o *pare-ser*, na sua extensão superficial, que possibilita o culto dispendioso de um mundo que passa a ganhar forma.

Uma estética da superfície certamente não resolve nem pretende resolver o cinema de culto, mas é uma aposta no que, enfim, pode-se dizer: eis que aqui aparece um enigma.

REFERÊNCIAS

BATAILLE, Georges. *A parte maldita*: precedida de "A noção de dispêndio". Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

_____. *Lascaux*: el nacimiento del arte. Córdoba: Alción, 2003.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. *Obras escolhidas I*: magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. 2. ed. São Paulo, 2013.

HEGEL, G. W. F. *Curso de estética*. 2. ed. São Paulo: USP, 2015. v. 1.

HEIDEGGER, Martin. *A origem da obra de arte*. São Paulo: 70, 2010.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

NIETZSCHE, Friederich. *O nascimento da tragédia*. São Paulo: Cia. das Letras, 2007.

PLATÃO. *A república*: ou sobre a justiça, diálogo político. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

**Angustiadas, as toupeiras vagam o deserto:
El Topo e o cinema de culto**

Julian Alexander Brzozowski

Como pode uma obra carregar para si a qualidade de um culto? A que conjunto de características estamos nos referindo quando, na vulgata cotidiana, dizemos que determinado título cinematográfico seria *cult*, ou seja, que seria considerado um filme de culto? Proponho o seguinte: uma obra gera um culto de seguidores quando esta desmascara um frágil saber sensitivo (muitas vezes algo como uma sutura, uma vista grossa) e o substitui por um abissal não-saber, quando ela abre a fenda de

um inominável ali no lugar de nossa percepção onde outrora havia uma desculpa tranquila, fajuta¹.

Caminhemos sobre essa proposta através da análise de *El Topo*, obra cinematográfica de Alejandro Jodorowsky de 1970, produzida no México. O título, quando descoberto por Ben Barenholtz, diretor da casa de cinema alternativo The Elgin localizada em Nova Iorque, marcou a gênese da casta de obras que seriam chamadas *midnight movies*: filmes distantes do circuito *mainstream* que só seriam exibidos em casas alternativas, em horários não convencionais, madrugada adentro. *El Topo* passa seis meses em cartaz no The Elgin, de dezembro de 1970 a junho de 1971, garantindo o esgotamento de ingressos em todas as suas sessões, sete dias por semana, sempre à meia-noite. Entre seus apreciadores, encontraremos John Lennon, que convence Allen Klein, produtor dos Beatles, a financiar qualquer que fosse a próxima obra de Jodorowsky (o filme produzido viria a ser *Holy Mountain*, de 1973).

El Topo assemelha-se a um *western*, mas é no desencontro com qualquer expectativa gerada pela etiqueta do gênero que ele encontra sua verdadeira força.

Seu roteiro é dividido em dois grandes blocos. No primeiro, um habilidoso pistoleiro (encenado pelo próprio Jodorowsky) vaga pelo deserto a procura dos mestres da pistola para derrotá-los um a um, instigado pela companheira que resgata das garras de um corrupto coronel e sua gangue de batedores. Antes de fugir com a moça, o protagonista castra o coronel na frente de seus capangas, vociferando em sua face: “Soy Diós!”

É carregado por essa força megalomaniaca que o herói procura derrotar os mestres do deserto, mas nos momentos de hesitação quem lhe empurra a tarefa adiante é Mara, a companheira resgatada, exigindo o seu êxito como prova de seu amor e de sua habilidade. Gradualmente somos apresentados aos

¹ Devo parte dessa noção às reflexões de Dario de Negreiros sobre o trabalho de Claude Lefort, ao qual atribui semelhante operação.

mestres e suas idiossincrasias, bem como às artimanhas elaboradas pelo protagonista para derrotá-los.

O primeiro vive em uma torre circular, acompanhado de dois auxiliares aleijados, um sem mãos e o outro sem pernas. Declara-se invencível, pois sua pele não oferece resistência às balas. O protagonista é instigado por Mara a jogar sujo em seu duelo, e então cava um buraco para que o mestre caia dentro, deixando somente sua cabeça exposta: seu crânio pode não oferecer resistência, mas uma vez perfurado tampouco lhe garante a vida.

O segundo dos mestres vive em uma carruagem acompanhado de sua mãe e um leão. Ele passa seu tempo construindo delicadas estruturas a partir de palitos de madeira, que consegue manusear com leveza. É o zelo por sua mãe que lhe trai: o protagonista deixa cacos de espelho aos pés da mulher que, ao ser perfurada, desconcerta o mestre, deixando-o vulnerável.

O terceiro mestre cria coelhos em um cercado, e convida o protagonista a se reconhecerem através da música. Empunhando uma pistola de uma única bala, mirada no coração, acaba falhando graças a uma proteção de metal que o protagonista guarda no bolso do peito. Como sua precisão exigia o sucesso no primeiro tiro, o herói se vê livre para baleiar o mestre desarmado.

O bloco se encerra quando o quarto e último dos mestres, que vive só e que sequer possui uma pistola (pois a trocara por uma rede de caçar borboletas), comete suicídio, lançando o protagonista num irremediável fracasso. Este é então marcado por suas companheiras femininas com as chagas de Cristo, sendo baleado nas mãos, nos pés e nas costelas, e finalmente abandonado.

O segundo bloco do filme então se inicia com o renascimento do herói em uma comunidade subterrânea de seres humanos deformados pelo incesto recorrente. Auxiliado por sua cômica anã, ele sai da catacumba rochosa em direção à vila burguesa que os oprime e marginaliza para juntar dinheiro e cavar um túnel,

assim liberando seus companheiros. Ali fracassa uma segunda vez, quando, ao finalizar o túnel, seus companheiros correm em direção a corrupta vila para serem mortos à bala pelos vilões enojados. Tendo falhado, o protagonista atea fogo a si mesmo, à imagem do monge budista vietnamita Thích Quang Duc, autoimolado em protesto as opressivas legislações religiosas do Vietnã em 1963. Seu suicídio ignora o nascimento de seu filho com a companheira anã, apontando para uma estrutura narrativa cíclica: uma nova vida nasce onde o herói megalomaniaco supostamente fracassou.

Voltemos à proposta inicial. Que quer dizer a instalação de um inominável ali onde havia um nome frágil? *El Topo* contraria nossas expectativas, gera distanciamento onde esperaríamos reconfortantes presenças, exige uma cadeia de leitura mais extensa do que estaríamos inicialmente dispostos a oferecer a um *western*. No duelo contra o primeiro grupo de pistoleiros, no qual o herói persegue um batedor por entre as cabras no rochedo, o plano que corriqueiramente adiantaríamos após a morte do bandido (um *close* no qual o protagonista fecha as pálpebras abertas do morto) é substituído por outro, de semelhante enquadramento: o herói retira seus anéis, com pesadas pedras de diversas cores, e os coloca cuidadosamente na boca do morto, para depois mergulhá-lo na água. Ao procurar os mestres do deserto, acompanhado por Mara, em um dado momento uma terceira personagem misteriosa surge: uma mulher com voz de homem, vestida de trajes semelhantes aos do herói, cuja aparição marca o acaloramento das tensões sexuais entre o pequeno grupo. Após o suicídio do quarto mestre, que condena o protagonista ao fracasso, o sítio revisitado dos cadáveres de cada um dos pistoleiros anteriores é pontuado por diferentes simbologias: o criador de coelhos está coberto de favas de mel; o minucioso engenheiro e sua mãe estão enterrados em uma estrutura piramidal delicada similar àquelas que o mestre elaborava; o esqueleto do jovem cuja pele não oferecia resistência às balas está revestido por heras e trepadeiras.

São esses apenas alguns exemplos da forma através da qual *El Topo* nos deixa a ruminar em ignorância, elaborando mirabolantes formulações sobre as razões de ser deste plano ou desta sequência, engrupidos pela ilusão de que um extenso estudo sobre simbologia cristã e oriental poderia vir a iluminar todas as sombras de todas as dúvidas que o filme lança. Angustiados, gritamos uns aos outros: qual a verdadeira significação de cada um desses planos? Por que motivo eles estão ali? Qual a história que cada um desses símbolos conta? De que maneira essa simbologia atravessa a narrativa do filme e sobrevive ainda em nosso cotidiano?

Eis a operação através da qual *El Topo* conquista sua qualidade de culto: marcando com exímio cuidado técnico pequeninas fábulas simbólicas que ultrapassam qualquer compreensão corriqueira, que minam as expectativas daquilo que acostumamo-nos a esperar do cinema. Construindo, assim, uma experiência produtiva de indeterminação², o culto se estabelece como o ponto de convergência de uma legião de neuróticos que procuram exaustivamente elaborar e contornar o perímetro de negatividade que o filme conseguiu clamar para si.

O inevitável fracasso final dos elaboradores é o motivo do sucesso do culto: pois não é comum, após uma boa conversa com um camarada apreciador de um filme particularmente intrigante (podemos dizer, outro membro do culto), sairmos com a sensação de que “muito bem, é certo que compartilhamos o gosto pela obra, mas não acho que ele entendeu exatamente a questão...”? Por muito tempo, a sequência que mais me impressionou de *El Topo* era um mísero corte de som, no momento em que o protagonista ensina Mara a encontrar água no deserto. Há um plano muito curto de ambos tomando a água que jorra de uma formação

² O termo é empregado pelo psicanalista Christian Dunker em seu *Mal-estar, sofrimento e sintoma* (2015) para explorar causas e modalidades de angústias modernas. Diagnosticando um excesso daquilo que chama “experiências improdutivas de determinação” (DUNKER, 2015, p. 285), nas quais poderíamos incluir obsessões identitárias, sugere que o momento de análise (bem como a transfiguração xamânica para a mitologia ameríndia) poderia ser pensado como uma experiência produtiva de indeterminação. É parte de nossa proposta atribuir semelhante característica ao filme de culto.

rochosa algo fálica, com o som de risos evidentemente gravados em pós-produção. A duração do plano, sua inserção na cena que lhe comporta, carrega para mim um caráter onírico inapreensível, algo de uma montagem muito íntima de meus próprios sonhos. É uma paixão impossível de ser compartilhada, ainda que ela se encontre exteriorizada na forma de filme. É irremediavelmente inominável: eis aí sua fortuna.

Não é que o cinema *mainstream* não possa dar conta dessa experiência que escapa à linguagem, mas é evidente que as preocupações financeiras de compreensibilidade e de facilidade de afetação óbvia acabam por entrar no caminho de uma confecção dessas. Por isso cultos normalmente são formados ao redor de obras esquivas, lado B, de menor custo de produção, pois as lacunas que a obra deixa em sua finalização são verdadeiros convites para a balbúcia e a eloquência da angústia de não-saber.

Como sugere o filósofo francês Jean-Luc Nancy (2014, p. 63),

o inominável não é um real que supera toda a nomeação, ele é o que todos os nomes nomeiam sem nunca significá-lo: ele é a própria razão da linguagem, a razão que sempre o devolve novamente ao chamado que o abre e que o forma.

As lacunas que *El Topo* cava em sua construção não são como uma elaboração elitista obscura, marcas de um esoterismo distante e desencorajador. Um culto não é como uma elite intelectual esotérica: é, antes, como um grupo de apoio às vítimas de uma afetação inominável, tão íntima que parece se confundir com a própria razão da linguagem. É ao manter em constante movimento a afetação de seus espectadores, retirando-lhes a possibilidade de concluir e nomear a questão que lhes afeta, e, ainda, ao garantir a infinitesimal variedade de formas de afetação (há tantas formas quanto há espectadores), que *El Topo* demanda um culto de comentadores inominavelmente afetados.

REFERÊNCIAS

DUNKER, Christian Ingo Lenz. *Mal-estar, sofrimento e sintoma: uma psicopatologia do Brasil entre muros*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2015.

NANCY, Jean-Luc. *Arquivada*. São Paulo: Iluminuras, 2014.

Donnie Darko:
múltiplas dimensões da psicose e dos superpoderes

Josias Ricardo Hack

1. Introdução

Donnie Darko é um filme norte-americano lançado no ano de 2001 que logo arregimentou um razoável grupo de admiradores para discutirem sua significação. A obra cinematográfica foi roteirizada e dirigida por Richard Kelly e conta com o então jovem Jake Gyllenhaal no papel de Donnie (apelido para Donald) Darko. A trama perpassa certas experiências de Donnie em diferentes espaços: em família, na escola, com os amigos, no tratamento psicoterapêutico, com a

namorada e nas incursões “psicóticas” que o levam a cometer certos “crimes”.

Donnie Darko pode ser considerado um filme de culto na medida em que trata de uma temática atemporal para o grupo de fãs interessados por viagem no tempo e pelas múltiplas dimensões do universo, dentre outras discussões às quais os arrazoados da Física Quântica se aproximam. Além disso, como também é próprio em um filme de culto, *Donnie Darko* leva seus fãs a buscarem interpretações variadas para se aproximarem da mensagem complexa que o autor propõe em sua obra. Isso quer dizer que qualquer aficionado nessas discussões já recebeu a sugestão ou sugeriu o filme *Donnie Darko*: comigo foi assim!

Na sequência, tecerei minhas considerações sobre o filme e, possivelmente, não conseguirei fugir muito do olhar neurótico sobre a obra, ou seja, de certa forma buscarei uma explicação lógica e razoável àquilo a que não temos ferramentas (tecnológicas e linguísticas) suficientes para explicarmos com clareza científica. Contudo, antes de apresentar minha visão, eu gostaria de introduzir a conceituação dada pela Gestalt Terapia aos termos “neurose” e “psicose”, pois a compreensão desses conceitos é essencial ao entendimento do personagem “psicótico” de Jake Gyllenhaal e da interpretação “neurótica” que farei na última seção do presente texto.

Então, boa leitura!

2. Ajustamento neurótico

Particularmente, mas também acompanhado de outros autores como Muller-Granzotto e Muller-Granzotto (2012), eu prefiro dar o nome de “ajustamento neurótico” àquilo que costumeiramente chamamos de “neurose”. Afinal, não é a pessoa em si que é “neurótica”, mas o ajustamento àquela circunstância é que foi neurótico. Ainda é importante destacar que a gênese do ajustamento neurótico está no passado, ou seja, em algum momento da formação da pessoa no qual o ajustamento foi

“automatizado” pelo corpo e passou a ser entendido como a única forma possível de equalização de dada situação.

As ações do personagem Donnie Darko que mais se destacam no filme (suas “alucinações” e as ações consequentes dessas “alucinações”) não podem ser caracterizadas como ajustamentos neuróticos no reino do *homo normalis*, parafraseando Reich (1979). Um bom exemplo de ajustamento neurótico é o que eu e você, caro leitor, estamos fazendo com o presente texto: uma tentativa de encontrar a “lógica” que nos ajudará a “controlar” e “ordenar” a significação da mensagem do filme.

Segundo a Gestalt Terapia, existem cinco formas principais de ajustamento neurótico:

1. Ajustamento confluyente – a pessoa busca um modelo, alguém ou algo que preencha o vazio causado pela ansiedade;
2. Ajustamento introjetivo – a pessoa busca um juiz ou um mestre que dê o veredito e diga aquilo que é certo ou errado;
3. Ajustamento projetivo – a pessoa busca um réu que possa ser responsabilizado pela ansiedade que ela está sentindo;
4. Ajustamento retroflexivo – a pessoa busca um cuidador, pois ela é a vítima da circunstância;
5. Ajustamento egotista – a pessoa busca admiradores para continuar adiando a realização do excitamento ansiogênico. (MULLER-GRANZOTTO; MULLER-GRANZOTTO, 2012).

3. Ajustamentos psicóticos

Semelhantemente ao que ocorre nos ajustamentos neuróticos, não é a pessoa em si que é “psicótica”, mas o ajustamento que ela aprendeu a desenvolver àquele tipo de circunstância é que se enquadra como psicótico. Então, eu também prefiro nomear a “psicose” como ajustamento psicótico. Inclusive, para a Gestalt Terapia, o termo “psicótico” carrega um

estigma construído injustamente. Por isso, a compreensão gestáltica busca a inclusão e aceitação do sujeito com ajustamento psicótico em seu entorno social, o que vai à contramão de outras áreas acadêmicas que bradam o isolamento (institucional ou medicamentoso) do “psicótico”.

As “alucinações” e ações consequentes das “alucinações” de Donnie Darko no filme podem ser caracterizadas como ajustamentos psicóticos. Inclusive, esse parece ser o motivo que leva sua família a buscar tratamento especializado ao jovem. Afinal, se ele não se “tratar” a sociedade poderá lhe tachar de “louco”. Porém, para a Gestalt Terapia, nos ajustamentos psicóticos:

A função do clínico é assegurar o direito de cidadania aos ajustamentos de busca produzidos pelos consulentes – estejam eles em surto ou não. Para tanto, os clínicos devem poder promover o deslocamento seguro dos ajustamentos com menor poder de contratualidade para outros com maior aceitação social, o que de forma alguma se confunde com a eliminação dos ajustamentos psicóticos em proveito de um padrão de comportamento adaptado, frequentemente neurótico. Trata-se, ao contrário, de apoiar o consulente para que ele possa fazer valer seu modo de vida, seus ajustamentos psicóticos nos contextos em que se insere. Disso redundam que as intervenções clínicas nos ajustamentos de busca procuram: a) em primeiro lugar, acolher o ajustamento, dado que ele é a forma possível como o consulente enfrenta as demandas; b) em segundo lugar, identificar as origens das demandas, pretendendo proteger o consulente do risco do surto; c) em terceiro lugar, habilitar as pessoas que convivem com o consulente a atuar como se fossem acompanhantes terapêuticos (em defesa da ampliação do espaço de mobilidade social do sujeito das formações psicóticas nos diferentes contextos sociais) ou cuidadores (partícipes do sistema de pensamentos, valores e sentimentos que o sujeito das formações psicóticas pode compartilhar e aprender nos diferentes contextos sociais em que é aceito) (MULLER-GRANZOTTO; MULLER-GRANZOTTO, 2012, p. 164-165).

Enfim, a pessoa que faz ajustamentos psicóticos busca, na realidade, os dados para fazer seus ajustamentos, pois ele não construiu fundos de vividos (!) que possam dar respostas àquilo que se manifestou no campo. Além disso, ela também não criou horizontes de possibilidades para a demanda que surgiu.

4. A psicose superpoderosa de Donnie Darko

A história do filme *Donnie Darko* se encaixa como cinema de culto, pois congrega os interessados por uma temática que é atemporal, afinal a suposição da existência de múltiplas dimensões no universo (não apenas as quatro identificadas por Einstein) acompanha a história da humanidade. Por exemplo, certos preceitos da Cabala judaica, do gnosticismo e de tantas outras concepções “míticas” trazem conceitos que, se fôssemos analisá-los à luz de certas correntes científicas atuais, poderiam se enquadrar, de alguma forma, em teorizações como as propostas pela Teoria das Cordas: que afirma que nosso Universo possui mais dimensões do que supunham as teorias anteriores. Mas, assim como a Cabala e o gnosticismo, a Teoria das Cordas é apenas uma teoria ainda sem a possibilidade de comprovação.

Quando assisti *Donnie Darko* pela primeira vez, logo “hipotetizei” que se tratava de uma discussão sobre as dimensões extras de nosso Universo ou sobre a possibilidade de existência de múltiplos universos. Principalmente, porque as citações dos capítulos da obra *A filosofia da viagem no tempo* referentes à personagem do filme, Roberta Sparrow (apelidada de “Vovó Morte”), fortaleciam essa compreensão. Inclusive, para você entender melhor alguns termos que utilizarei abaixo, como por exemplo, “Universo Tangente”, assista *Donnie Darko* novamente e pause quando aparecerem os excertos do livro, assim como fiz quando assisti ao filme pela segunda vez: refletir sobre esses excertos é um excelente exercício interpretativo da obra – dá margem a muitas “viagens”.

Na interpretação “neurótica” a qual cheguei, o filme começa em um Universo Tangente, criado pela queda da turbina de um avião, vinda do Universo Primário por meio de um “buraco de minhoca” criado por algum motivo em certo espaço-tempo do Universo Primário – a informação sobre o que ocasionou o “buraco de minhoca” lá não nos é dada no filme. Bom, o Universo Tangente coloca o Universo Primário em pausa até que ele se equilibre novamente com o retorno do objeto que voou (turbina do avião) para o Universo Tangente – esse retorno será possível apenas por um novo “buraco de minhoca” que aparecerá no dia, hora e minuto revelados pelo homem com fantasia de coelho, ao personagem principal. Donnie Darko (o receptor vivo) é quem acaba recebendo as “indicações” psicóticas e os poderes (força – machado na cabeça de bronze do cachorro; telecinese – para devolver a turbina pelo buraco de minhoca no final do filme) para encerrar o Universo Tangente. Mas, para dar fim ao Universo Tangente, Donnie Darko precisa se sacrificar e aceitar sua morte no Universo Primário. Por fim, em uma última investida neurótica de “controle” sobre a significação do filme de Richard Kelly, entendo que o “psicótico” Donnie Darko é “louco” apenas para o olhar social, pois na lógica das múltiplas dimensões do universo ele é o único esclarecido no Universo Tangente. Bem “neurótico” o meu olhar, não é mesmo? E, parece-me certo que deva ter “buracos de minhoca” interpretativos que inclusive nos levariam a outras dimensões de interpretação.

Não sou fã de encerrar textos com citações de outros autores, mas me parece que as palavras de Wilhelm Reich (1979, p. 529) sobre os psicóticos esquizofrênicos se encaixam perfeitamente em minhas reflexões sobre o filme *Donnie Darko*:

(...) Nestas experiências esquizofrênicas, manifesta-se perante os nossos olhos o mundo que é chamado o ALÉM no misticismo vulgar e na verdadeira religião. Tem de se aprender a ler esta linguagem. Aquilo que nunca é admitido pelo homo normalis, o que é vivido apenas na clandestinidade ou troçado de maneira parva, são as forças da natureza muito distorcidas; são exatamente as mesmas forças que

impregnam os grandes sábios, filósofos, gênios da ciência, na vasta esfera para além das concepções do homo normalis e do seu clamor político quotidiano. Ouso afirmar que, nas nossas instituições mentais, apodrecem muitos artistas, músicos, cientistas e filósofos, potencialmente grandes, porque o homo normalis se recusa a olhar para Além da cortina de ferro que desceu na frente da sua vida real, porque almas, derrotadas e naufragadas como “esquizofrênicas”, SABEM e PERCEPCIONAM aquilo que o homo normalis não ousa aflorar. Não nos deixemos distrair pelas distorções deste conhecimento. Escutemos o que tem a dizer estes seres humanos dotados e clarividentes. Podemos aprender muito com eles; podemos aprender a tornar-nos mais modestos, mais sérios, menos afetados e arrogantes, e podemos começar a compreender algumas das queixas que fazemos, de modo vago, nas nossas igrejas e nas nossas instituições acadêmicas superiores.

Penso que o presente texto sonha ser, em um Universo Tangente, uma interpretação “psicótica” do filme, mas reconheço que no Universo Primário no qual eu vivo não foi possível dar a vazão necessária à criatividade. Por isso, encerro minhas palavras aqui, afinal, tudo o que eu quisesse acrescentar seria redundantemente “neurótico”.

REFERÊNCIAS

- MULLER-GRANZOTTO, Marcos; MULLER-GRANZOTTO, Rosane. *Clínicas Gestálticas*: sentido ético, político e antropológico da teoria do self. São Paulo: Summus, 2012.
- REICH, Wilhelm. *Análise do caráter*. 21. ed. Lisboa: Dom Quixote, 1979.

Cultura e Violência, Beethoven e Moloko: o que nos perturba em *Laranja Mecânica*?

Filipe dos Santos Avila

Quando estava na graduação, em conversa com uma professora de literatura e também especialista em cinema, perguntei o que ela achava de eu escrever o trabalho final da disciplina que ela lecionava sobre o filme *Dr. Fantástico* (*Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, Stanley Kubrick, 1964), de Stanley Kubrick. Ela aprovou a ideia, mas logo acrescentou: “Gosto do filme, o trabalho possui uma proposta boa, mas não gosto de Kubrick”. Respondi, um pouco surpreso, “mas, professora, e *O Iluminado*? E *Lolita*?”. Sim,

ótimos filmes, ela concordou. *Laranja Mecânica* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971) era o porém. Por mais que ela admitisse gostar de várias obras de Kubrick, a impressão tão ruim que *Laranja Mecânica* deixou na professora—uma das melhores que já tive, com uma capacidade de análise e conhecimento teórico que jamais igualarei—foi capaz de manchar o resto de toda a filmografia de Kubrick. Meus pais, em seu primeiro encontro, foram assistir *Laranja Mecânica*. Até hoje acredito que o filme foi responsável pelo divórcio deles.

Por outro lado, Alexander DeLarge, nosso protagonista e único amigo, nas palavras do próprio, atingiu o *status* de anti-herói e ícone cultural. Talvez uma das dificuldades de analisar *Laranja Mecânica* seja o próprio peso da cultura *pop*: qualquer ida uma festa fantasia é garantia de encontrar, pelo menos uma pessoa, vestida de branco, com suspensórios, cílios postiços e um copo de leite na mão. É difícil dissociar o *hype* da obra. Afinal, vivemos numa cidade em que, por muitos anos, umas das figuras mais icônicas da noite florianopolitana era apelidada de “Korova” (hoje é dono de uma grife, também chamada de Korova). Por mais que *2001: Uma Odisseia no Espaço* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) seja possivelmente o filme de Kubrick mais reverenciado por cinéfilos no geral, foi Alexander DeLarge que quebrou a quarta parede e invadiu nossas vidas, nossos guarda-roupas, nossas gírias.

Alex nos mostrou que é possível fazer amigos bebendo leite. Ele tenta obter nossa cumplicidade enquanto a câmera se aproxima dele em um zoom, mostrando a decoração erótica do *Korova Milk Bar* e depois sua gangue, enquanto ele nos narra, entre um gole de leite e outro, quais eram seus planos para a noite: ultra-violência. O movimento da câmera é típico de Kubrick e de *Laranja Mecânica*: ela estabelece a relação entre espaço e personagem. Trata-se de uma cena extremamente carregada de informação, apesar da aparente simplicidade. O mundo do *Korova Milk Bar*, povoado pelas manequins-leiteiras-apoio-de-pé, é, de certa forma, sexualizado, porém encarado de forma casual pelos personagens. A gangue de Alex apenas escora

seus pés sobre as barrigas nuas das manequins, já lesados da combinação de leite com drogas, a especialidade da casa. Nos primeiros segundos de filme já nos é sinalizado que a relação dos personagens com sexo é problemática, e que mulheres são tratadas como objeto na Inglaterra de *Laranja Mecânica*. Por outro lado, o *close-up* no rosto de Alex, enquanto ouvimos sua narração, revela uma figura ambígua: Alex bebe leite, bebida tradicionalmente associada à inocência infantil, aqui misturada a estimulantes, e veste cílios postiços, indumentária tipicamente feminina, em um personagem que se revelará tão falocêntrico.

Essas oposições são recorrentes na obra de Kubrick, principalmente em *Nascido Para Matar* (*Full Metal Jacket*, Stanley Kubrick, 1987), posterior a *Laranja Mecânica*. O protagonista Private Joker tinha em seu capacete tanto o símbolo *hippie* de paz e amor quanto a frase “*Born to Kill*” (que dá o título traduzido do filme para o português, *Full Metal Jacket* no original). Quando questionado por um superior se os dois símbolos conflitantes eram alguma espécie de piada de mau gosto, Private Joker prontamente responde que é apenas uma afirmação a respeito da dualidade do homem. Tanto em *Nascido Para Matar* quanto em *Laranja Mecânica* essa dualidade também está presente na estrutura da narrativa. Se em *Nascido Para Matar* temos o filme claramente dividido em dois capítulos, o treinamento e a guerra, *Laranja Mecânica* também é dividido ao meio, mesmo que de forma não tão explícita. Aqui, temos Alex primeiro como algoz e depois como vítima. Os crimes que ele comete serão cometidos contra ele, e o prazer obtido com Beethoven será repetido como sofrimento.

Uma das dualidades mais problemáticas do filme diz respeito a relação entre Alex e o espectador, principalmente nas cenas mais violentas. Não é meu objetivo—nem acredito que seja possível—tentar encontrar a “moral” do filme (existe uma moral do filme? É possível conhecê-la? De que forma esse conhecimento nos enriqueceria?), mas chamar a atenção para a forma como a tensão entre culpa e cumplicidade é trabalhada na interação entre a obra e o espectador. Alex olha nos nossos olhos. Em sua

jornada através da prisão, abandono e exploração nas mãos do Estado policial, ele nos chama de seus únicos amigos. Alex é um homicida e estuprador, mas sua jornada nos mostra que ele não é a exceção, mas a regra.

O momento chave dessa dinâmica é o estupro da mulher do escritor. Se na cena de abertura Alex quebra a quarta parede para nos apresentar sua gangue, o *Korova Milk Bar* e os planos para sua noite violenta, nessa cena ele olha diretamente para a câmera, mas que fotografa o estupro através dos olhos do escritor. Em certos momentos, Alex nos é familiar, próximo. Aqui, ele é nosso próprio algoz. Por mais que o espancamento que precede o estupro seja humorístico, até mesmo charmoso, com seus tapas e chutes coreografados para encaixarem com a cantoria de *Singing in the Rain*, o estupro em si é marcado por essa violência tripla: primeiramente e obviamente contra a mulher do escritor, que acaba morrendo devido ao trauma, e secundariamente contra nós que assistimos. Certos atos não podem ser “estetizados”. O jogo entre simpatia e identificação, desprezo e estranhamento atinge seu ápice nessa cena.

Alex utiliza-se da mulher do escritor de forma brutal, como um meio de humilhá-lo. Estupro não diz respeito a prazer sexual ou “desejos incontrolláveis”, mas poder e humilhação. A vítima de Alex sofre em diversos níveis e seu próprio sofrimento lhe é negado: ele acaba se tornando muito mais o sofrimento do marido e do público. Divertíamo-nos enquanto Alex brigava com a gangue rival—e, ironicamente, acidentalmente salvando outra mulher de ser estuprada—ou quando cantava e dançava entre chutes e socos. Agora resta-nos a culpa e a humilhação.

Mas não é surpreendente que os momentos mais prazerosos e esteticamente interessantes do filme sejam, justamente, os de violência física praticados por Alex. O sexo, por outro lado, é estéril, mecânico, repetitivo. A comparação entre a cena de sexo grupal entre Alex e duas jovens e a cena seguinte, que mostra a briga entre Alex e seus drugues, revela, principalmente através da trilha sonora e da economia da narrativa, as diferenças

brutais entre o domínio de uma sexualidade mais ou menos saudável e a da violência. Por um lado, vemos Alex fazendo sexo com as moças em *fast-forward*, ao som da animada *Ouverture de Guilherme Tell*, de Rossini, em uma cena nada erótica. Os corpos se despem e se vestem para se despir novamente, em um vai e vem sem sentido. Logo após, quando Alex resolve disciplinar seus drugues, a briga entre Alex, Georgie e Dim ocorre em câmera-lenta; vemos a beleza dos corpos se retorcendo, flutuando no ar por conta dos golpes, iluminados pela luz natural. A verdade da narrativa parece ser a seguinte: a agressão merece ser vista, vamos com calma e apreciem todos os detalhes, porém a sexualidade “saudável” não tem lugar aqui, vamos correr e acabar logo com isso.

Esses impulsos aparecem combinados, e somados à apreciação artística, na cena de masturbação, logo após Alex voltar de sua noite de aventuras: ele se masturba enquanto ouve o segundo movimento da *Nona Sinfonia* de Ludwig van Beethoven, carinhosamente chamado pelo personagem como “o velho Ludwig van”. Enquanto Alex goza, vemos o que ele imagina enquanto se masturba: imagens de morte e destruição, uma noiva sendo enforcada e, em extremo narcisismo, ele próprio como um vampiro de um filme B. Antes disso, a edição faz a estátua dos quatro Cristos feridos dançar através de cortes rápidos em *close-ups* nas mãos, pés e rostos ensanguentados da figura. Na que talvez seja a sequência mais icônica do filme, temos a mistura de arte, paródia antirreligiosa, sexualidade e violência.

A associação entre violência e arte prossegue através do filme, e parece ser uma das grandes ambiguidades da narrativa. Cultura e violência parecem termos opostos. O crítico literário Francis Barker discorda. Em seu livro intitulado *The Culture of Violence*, ele analisa alguns elementos da história e cultura da Inglaterra Elisabetana guiado pela tese benjaminiana de que todos os documentos da civilização são resquícios de violência (BARKER, 1993). Em *Laranja Mecânica*, o que chamamos de cultura é violência. O velho Ludwig van passa de inspiração para a sessão de masturbação de Alex a peça-chave no tratamento

Ludovico, criando uma repulsa fisiológica no jovem à *Nona Sinfonia*. Alex invade a casa de uma mulher e a assassina utilizando como arma uma escultura de um pênis, servindo não só como repetição do estupro que ele havia cometido anteriormente como enfatizando o potencial destrutivo da arte—ou o potencial artístico da violência. Ironicamente, Alex quase sofre o mesmo destino de sua vítima: no final do filme, a *Nona Sinfonia* de Beethoven é utilizada para tentar causar o suicídio de Alex. Assim como a mulher que Alex assassinou, uma de suas obras de arte mais estimadas é utilizada contra ele.

Talvez seja esse o choque que *Laranja Mecânica* nos cause. Muito mais do que a problemática filosófica entre o bem e o mal, o livre arbítrio e o papel do Estado em tentar solucionar a mazela social da criminalidade (e, em *Laranja Mecânica*, não só falhar miseravelmente como ser o próprio Grande criminoso), mas a confrontação de que os reinos da cultura e da violência, da criação e da destruição não são tão distantes. Na verdade, parecem ser vizinhos, compartilham uma fronteira mal delimitada, que nós, espectadores, cruzamos de um lado para o outro inúmeras vezes ao longo da narrativa.

REFERÊNCIAS

BARKER, Francis. *The Culture of Violence*. Chicago: The University of Chicago Press, 1993.

O espectador como cúmplice em Violência Gratuita

Matheus Batista Massias

Em sua edição de número 79, o *site Senses of Cinema* publicou uma entrevista traduzida para o inglês, "The Captive Lover"³, em que o diretor francês Jacques Rivette expõe sua relação com alguns filmes e diretores, e um, para não dizer dois deles, me chamou bastante atenção: *Violência Gratuita (Funny*

³ Traduzida por Kent Jones, a entrevista foi originalmente feita em francês, e publicada na revista *Les Inrockuptibles*, em 25 de março de 1998. As citações de Rivette foram feitas livremente por mim, direto da tradução inglesa de Jones. As demais citações ao longo do texto, se de outra língua se não a portuguesa, também foram feitas por mim.

Games, Michael Haneke, 1997), do aclamado diretor austríaco Michael Haneke. Rivette, sem tergiversações, exclama furibundo:

Que desgraça, simplesmente um filme de merda! Eu gostei do primeiro filme dele, *O Sétimo Continente* (1989), bastante, e então cada um depois desse eu fui gostando cada vez menos. *Violência Gratuita* é vil, não do mesmo jeito como o John Woo⁴, mas esses dois realmente se merecem — eles deveriam se casar. E eu nunca vou querer conhecer os filhos deles! *Violência Gratuita* é pior que *Laranja Mecânica* (1971) do Kubrick, um filme que eu odeio tanto quanto, não por razões cinematográficas, mas por questões morais. Lembro-me de quando ele foi lançado, Jacques Demy ficou tão chocado que o filme o deixou em prantos. O Kubrick é uma máquina, um mutante, um marciano. Ele não tem nenhum sentimento humano que seja. Mas é formidável quando a máquina filma outras máquinas, como em *2001* (1968) (BONNAUD, 2001, p. 12).

A reação de Rivette é justificável. Em partes, obviamente. Ademais, *Violência Gratuita* foi exibido no festival de Cannes de 1997, e o filme chocou a plateia a tal ponto que muitos espectadores, inclusive alguns críticos, foram embora da sessão. E era isso mesmo, de certa forma, que Haneke queria: se o filme fosse um sucesso de público, seria porque o mesmo não teria compreendido bem o significado por trás dele.⁵ "Alguém que vai embora [de uma sessão de *Violência Gratuita*] não precisa do filme, e alguém que fica precisa" (HANEKE, 1998, apud LAINE, 2010, p. 56).

A relação entre ficar ou não ficar até o fim assistindo *Violência Gratuita* é aquela de cumplicidade. E o mal-estar pode (e, inevitavelmente, vai) chegar tanto se o espectador desistir do

⁴ Na entrevista, Rivette se refere à *A Outra Face (Face/Off)*, John Woo, 1997), de John Woo: "Eu detesto esse filme. Mas eu achei *Alvo Duplo* (1986) péssimo também. É estúpido, de má qualidade e desagradável! [. . .] Mas eu acho *A Outra Face* repugnante, fisicamente revoltante, e pornográfico." (BONNAUD, 2001, p. 11).

⁵ De acordo com uma *trivia* do site do *IMDb*, "O diretor Michael Haneke disse ao seu produtor Veit Heiduschka durante a produção que se o filme fosse um sucesso, seria porque o público tinha entendido mal o significado por trás dele." (INTERNET MOVIE DATABASE, 2016, p. 1).

filme ou decidir acompanhar seu desfecho. A cumplicidade — e por que não a culpa — pode ser cruel: por que eu fiquei assistindo até o fim? O título original, *Funny Games*, vem sugerir algo prazeroso, uma “brincadeira divertida”, e nós, *volens nolens*, enquanto espectadores, fechamos um contrato com os protagonistas sem saber. E isso vem com aproximadamente meia hora de filme. Se ficamos, é porque, na verdade, somos menos espectadores do que expectadores, estamos na expectativa: o que acontecerá com a família? Quem ali naquela brincadeira insana sairá vivo? Podemos, por esta via, nos isentar de uma possível culpa *voyeur*⁶, pois aquilo não é prazeroso. Ou é?

A questão de cumplicidade que nos é suscitada em *Violência Gratuita* é substancial e será abordada em breve, por ora me detenho, de forma mais ou menos cronológica, a aspectos gerais do filme no que tange à *mise-en-scène* e outros fatores fílmicos. *Violência Gratuita* começa com um plano aéreo não similar, mas que faz lembrar o início de *O Iluminado* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), e se as aparências de escolha de plano ficassem só aí, tudo bem, mas o cerne de apresentação da cena é a família: e assim como no filme de Kubrick, Haneke arranja a tomada de forma óbvia, ou até mesmo normativa, onde o pai dirige, a mãe está do seu lado, e o filho no banco de trás, atento às interações entre seus genitores. A conexão fica aí, uma vez que a atmosfera no carro da família de *Violência Gratuita* é bem mais descontraída — e talvez esse seja o primeiro e último momento feliz da família junta — do que aquela no carro da família da personagem de Jack Nicholson. Aliás, essa descontração vem em forma de brincadeira, uma brincadeira divertida: a mãe e o pai estão a se desafiar, vendo quem acerta a música ou compositor que toca no som do carro. Esse é o primeiro exemplo no filme da imersão de controle, onde as personagens têm o poder, ou melhor, a habilidade de mudar ou, digamos, "perturbar" aspectos fílmicos,

⁶ Há outros filmes em que Haneke conduzirá nosso olho-voyeur, como por exemplo em *Caché* (Michael Haneke, 2005), ou mostrará personagens com práticas parafilias, como o próprio *voyeurismo*, como em *A Professora de Piano* (*La Pianiste*, Michael Haneke, 2001). Em *Violência Gratuita*, um exemplo disso é quando a mãe é obrigada, pelos rapazes, a despir-se.

como o som⁷. No carro, as próprias personagens mudam a música ou alteram o volume, também sendo esse o primeiro grande exemplo do uso de som diegético no filme, ou seja, um som que faz parte da esfera narrativa do filme, que acontece dentro dela.

Assim, enquanto ouvimos aquela música clássica e observamos a serenidade da família, há uma quebra no segmento diegético e então se ouve, extradiegeticamente, *Bonehead* e *Hellraiser*, músicas compostas por John Zorn e tocada pela sua banda de, basicamente, jazz experimental que incorpora elementos de *grindcore* em sua textura musical. Essa quebra imediatamente corrompe a atmosfera da cena, o título do filme aparece em letras garrafais vermelhas, e ainda que se veja a família por detrás do título (e dos créditos iniciais), é possível ter a impressão de um iminente perigo. O que sugere isso? Provavelmente a informação sonora que nos é apresentada: a técnica vocal de Yamatsuka Eye, com seus grunhidos e gritos estridentes; o saxofone de Zorn que parece um alerta em uníssono que lembra uma sirene de ambulância; a bateria frenética acompanhada dos acordes progressivos e bem mais marcados da guitarra distorcida; tudo isso oferece um pano de fundo, onde a serenidade e despreocupação da família se encontra e se confunde com o caos do som providenciado.

Ao longo do filme a *mise-en-scène* de Haneke é simples e magnífica ao mesmo tempo. É recorrente em *Violência Gratuita* o uso do fora-de-campo, tanto em termos espaciais, como sonoros, e embora obviamente a camada sonora seja percebida pela nossa audição, o fora-de-campo espacial está fora do nosso alcance visual, pois está óbvia e primeiramente fora do alcance visual da câmera. Exemplo: depois de chegar na casa, a família se organiza, abrindo as janelas a fim de arejar o ambiente, guardando seus pertences; a mãe pede para o filho guardar as coisas dele no andar de cima, — e o que vemos na tela não é a mãe e o filho enquanto ouvimos o diálogo entre eles, mas Rolfi, o

⁷ No caso do som, abaixar ou aumentar o volume é algo que *a priori* pode ser recorrente em vários outros filmes. No entanto, em *Violência Gratuita*, essa imersão de controle acontece de outras formas, até mais intrigantes, como veremos adiante.

pastor alemão da família, na sala⁸ — o filho segue as ordens da mãe e o cachorro também sobe as escadas atrás do menino, enquanto que a câmera, um pouco antes do pé da escada, aponta para cima; o menino e o cachorro saem do campo visual, a câmera permanece no mesmo lugar, ou melhor, o plano ainda é o mesmo, não vemos o que os dois fazem, — aqui, pelo menos, não tem importância, ainda que saibamos que o garoto abriu uma janela, pois a iluminação do ambiente fica mais clara — e essa provocação do olhar só aumenta até o final do filme.

Haneke também utiliza, ainda que pouco, o primeiro plano, ou o que poderia também ser chamado de plano detalhe, mesmo que não haja uma aproximação tão exacerbada da câmera. Esse plano fechado foca especialmente em objetos-chave do filme, como, por exemplo, os tacos de golfe, a faca no barco, e a bola de golfe. Esses objetos serão elementos cênicos de grande importância em determinados momentos do filme; o primeiro deles são os tacos de golfe, que o pai tira de um lugar que estaria atrapalhando e os recosta em uma das paredes do *hall* de entrada. É interessante, nesses momentos iniciais do filme, como Haneke enquadra as personagens: depois que eles chegam na casa, não vemos mais seus rostos e expressões, apenas partes do corpo; o menino, que já havia subido as escadas, apenas as pernas; o pai, que ajeita os tacos de golfe, está no canto do quadro, é possível ver apenas algumas partes de seu corpo, como os braços e as mãos, e quando ele troca de sapato, a câmera se preocupa em capturar apenas suas pernas e seus pés, enquanto ouvimos a mãe comentar sobre a comida; e no plano seguinte vemos através de outro plano fechado ela colocar alguns mantimentos na geladeira, só parte dos braços e as mãos são vistos.

O plano seguinte já é a introdução da personagem de Arno Frisch, com menos de dez minutos de filme. Ele se apresenta

⁸ Na verdade, o primeiro exemplo disso é a cena de abertura, com a família no carro. A montagem combina vários planos em que o carro ou é visto de cima, com um plano aéreo, ou lateralmente, com um *travelling*. Por um pouco mais de dois minutos não vemos a família, ouvimos apenas o diálogo entre o pai e a mãe que se desafiam musicalmente.

como Paul⁹, e o vizinho, que a família havia falado momentos antes, informa que Paul é filho de um colega de trabalho dele. O primeiro conflito se instaura com a presença de Paul através de Rolfi, que late incessantemente. Paul é um rapaz magro, relativamente bronzeado, vestido todo de branco, blusa de mangas longas e um *short* bem curto, tênis *Converse All Stars* brancos também. Ele, além disso, curiosamente veste luvas brancas, que mais tarde o próprio explica o motivo: eczema. Verdade ou não, sabemos que luvas seriam essenciais como um modo de não deixar pistas ou vestígios, nesse caso, digitais pelas casas em que ele e seu amigo visitam. Depois que Paul vai embora é que o filme de fato se desenrola: seu amigo, Peter (aqui interpretado pelo ator Frank Giering), vai pedir ovos para Anna, até então referida aqui como a mãe da família. Ela lhe dá os ovos, quatro, e então em sua saída, Peter quebra-os de forma que pareça um acidente. Ele se desculpa, ela limpa o chão, e ele insiste em pegar mais quatro. Ela, a contragosto, concorda em dar, então mais um acidente premeditado acontece: ele derruba o telefone na pia com água. É visível, pelas suas expressões e seu tom de voz, que Anna já estava, no mínimo, chateada, mas depois do telefone sua feição está claramente irritada.

Num momento de alívio, depois que Peter sai, ela bufa e até mesmo sorri, acende um cigarro para possivelmente eliminar esses minutos de estresse, mas é inútil. Peter volta, agora com Paul, em busca de mais ovos. Outra vez? Rolfi, o cachorro, avançara em Peter e quebrara os ovos. Antes de dar essa explicação, no entanto, um diálogo interessante: Anna se desculpa pelo cão, que continua a latir para os dois, dizendo que ele é inofensivo, que só quer “brincar”, e Peter retruca, "Brincadeira divertida." ¹⁰ Se os dois rapazes apresentavam

⁹ É interessante notar, ao ver o filme, que as personagens de Frisch e Giering usam vários nomes, como, respectivamente, Paul e Peter, Jerry e Tom, Butt-Head e Beavis. É possível, de certa forma, traçar paralelos entre ambos os desenhos animados e seus principais personagens com Paul e Peter e suas condutas.

¹⁰ A menção a palavra *spiel*, em alemão, que significa *jogo* (*game*, em inglês), em português, também pode denotar a palavra *brincadeira*, e durante alguns momentos do filme os diálogos giram em torno dela. Após experimentar o taco Callaway e perguntar a Anna se ela deu os ovos ao Tom, — essa é a primeira vez em que Paul brinca com os nomes — Anna

polidez e pareciam ser solícitos, agora suas atitudes ficam intimidadoras a tal ponto que Anna, ela primeiro, se sente incomodada e então confrontada. Paul pede para testar um taco de golfe, sim, um daqueles mesmos que o pai havia deixado no *hall* de entrada, ela deixa, e ele vai. É aí, como mais um exemplo do uso do fora-de-campo e provocação do olhar, que Paul descarta Rolfi de cena. Ouvimos, claro, o latido incessante do cachorro, mas o que vemos é Anna e Peter num plano, e o pai e o filho noutra, preparando o barco e incomodados com o latido do cachorro, e quando este cessa, os olhares encafiados entre os dois se encontram, "Eu vou lá ver," diz o pai. Não vemos Rolfi ser morto e isso, de certa forma, não importa. O terror de *Violência Gratuita* se instaura de forma mais torturante, ele é psicológico, ele é física e emocionalmente degradante.

Aqui, volto para um ponto crucial do filme: a cumplicidade, que nós, como espectadores, ou *expectadores*, temos com as personagens de Paul e Peter. Essa cumplicidade não acontece, claro, por nossa livre e espontânea vontade, ela nos é forçada a partir de um recurso fílmico: a quebra da quarta parede. Depois de invalidar a presença e possível ameaça do pai, — sim, o taco é mais uma vez usado como arma, dessa vez é Peter quem acerta o joelho do pai, muito provavelmente quebrando alguma estrutura óssea¹¹ — Paul leva Anna para ver o que aconteceu com Rolfi. E isso não vem com uma simples indicação, "Ele está no banco de trás do carro," mas com uma brincadeira. Paul vai indicando

pergunta confusa, "Como?," ou por causa do nome diferente, ou pela audácia em pedir ovos mais uma vez. Menos intrigada do que levemente irritada, ela adverte, "Não sei qual é seu jogo, mas não quero participar." Paul e Peter se olham confusos, de maneira dissimulada, e o primeiro pergunta, "Que jogo?"

¹¹ Uma interpretação interessante pode aqui ser traçada: ao ser questionado, de forma intimidadora, sobre os ovos, o pai pergunta perplexo, "Que raio de conversa é essa?" Paul, de maneira jocosa, responde, "Cuidado, ou eu quebro seus 'ovos' também." O pai, já irritado, esbofeteia a cara de Paul, Peter responde com uma tacada. Durante a brincadeira do "quente e frio" Peter, o pai sentado numa cadeira, e o filho estão no hall de entrada esperando. Após o debate da sessão comentada do filme, agradeço ao Filipe Ávila por perceber não só a posição dos corpos e a geometria dessa cena, mas apontar a impotência do pai que, ferido, não pode fazer nada, e a virilidade (e por que não poder, dominação nesse jogo) do jovem Peter, que segura o taco, aproximadamente num ângulo de 45° graus para cima, possibilitando a conotação de uma ereção ou até mesmo um poder falocêntrico de sua parte (observação: nessa mesma cena, Peter pede gentilmente para que o filho lhe traga algo da cozinha para comer, "Umas bananas, ou algo assim").

onde o cão está a partir de pistas, "quente" se estiver perto, "frio" se estiver longe. Quando ela está ao redor do carro, no fundo do plano, Paul está próximo da câmera, de costas, fora de foco; é quando ele se vira para a câmera, entra em foco, e dá uma piscadela. Assim, nos tornamos cúmplices, ou participantes, da brincadeira de Paul, como se estivéssemos ali, assim como ele, para ver a reação no rosto de Anna ao abrir a porta e ver o cão caindo morto. Cabe a nós nos perguntar: somos apenas espectadores ou estamos nesse jogo também?

Essa pergunta, lembre-se, pode pertencer a dois níveis: o moral e o estético. Até agora, claro, me detive a apontamentos formais e estéticos, sem fazer nenhum julgamento moral ou balanço ético das atitudes de Paul e Peter. No entanto, a intervenção de uma personagem através da quebra da quarta parede não é um ato em si isolado, cheio de perversidade. Na verdade, é, mas o que quero dizer é o seguinte: ao nos tornarmos cúmplices dos dois rapazes, ou das atitudes deles, será que somos menos condenáveis como espectadores do que eles como malfeitores? Estou forçando a barra, alguns dirão, mas não há retórica aqui, apenas espaço para a inquietação. E é assim que Haneke se mostra um grande diretor e, à sua maneira cruel, *Violência Gratuita*, um filme extraordinário. Mais exemplos: atormentada de todas as formas, a família tenta permanecer unida e cooperar, uma vez que eles não sabem exatamente o que os dois rapazes querem, — há um momento em que Georg, o pai, pergunta se os dois rapazes querem dinheiro, e se sim, que eles podem levar e deixá-los em paz — mas Paul então declara que eles três, em doze horas, estarão *kaputt*. A mãe, em *close-up*, pergunta boquiaberta, "O quê?" Paul, calmo como é sempre mostrado no filme, explica: "Vocês apostam que amanhã às nove vocês estarão vivos e nós apostamos que vocês estarão mortos, OK?" Um jogo de olhares se instala, um exemplo dos poucos *close-ups* do filme, a mãe atarantada olha para o pai, que sorri incrédulo, o filho assustado busca consolo se afofando na mão do pai que segura o ombro do filho. "Eles não querem apostar," Peter observa, "Isso não é bom. Vocês têm que apostar," Paul comenta.

A segunda quebra de quarta parede: Paul olha direto para a câmera, ou melhor, nos olha, e pergunta: "O que você(s) acha(m)? Você(s) acha(m) que eles têm chances de ganhar? Você(s) está(ão) do lado deles, não está(ão)? Então, em quem você(s) vai(ão) apostar?"

Talvez *Violência Gratuita* gire mais em torno de nós, como espectadores, do que nós mesmos imaginamos. As atitudes são deles, mas o espetáculo é para a gente, as personagens de Paul e Peter — mais o primeiro do que o segundo, na verdade, se não única e exclusivamente — têm noção disso. Depois da morte do filho, que acontece fora de campo, os rapazes vão embora. A mãe se solta, foge, mas os rapazes a apanham na estrada, trazendo-a de volta para a casa, e criando mais uma vez a atmosfera infernal de minutos ou horas atrás.¹² Quando Georg pede para eles acabarem com isso, que já chega, Paul interroga:

— Já chega? Você acha que já chega? O que você acha, Anna? Pra você já chega? Ou você quer brincar um pouco mais?

— Não responda mais. Deixe eles fazerem o que quiserem - por favor! Aí tudo acabará rápido.

— Ah, isso é covardia! Nós ainda não temos a duração de um longa-metragem. Isso é o bastante? Mas você(s) quer(em) um final real, com um desfecho plausível da trama, não quer(em)?

O tom autoconsciente de Paul é assustador, ele não só quer envolver o espectador, como sabe que tudo isso está em um ou é um filme, um espetáculo, um *show* particular.¹³

¹² É nesse momento, por exemplo, que Haneke usa magistralmente um objeto-chave que já havia sido mostrado anteriormente: a bola de golfe. O pai, ainda na casa, mesmo com a perna ensanguentada e dolorida, tenta se locomover, e é quando ouve alguém chegar. Ainda que aturdido, pergunta atento, "Anna?," para o seu espanto: a bolinha de golfe é jogada próxima à porta da sala onde ele está, a câmera captura esse momento até a bolinha parar. O plano corta de volta para Georg, agora em *close-up*, seu rosto suado e seus olhos vidrados naquele objeto. Um corte e um plano detalhe na bolinha de golfe, parada no chão. Ele sabe quem está ali.

¹³ Aqui cabe mais um parêntese interessante: na última conversa entre os dois rapazes mostrada no filme, enquanto eles estão velejando, Peter conta para Paul a trama de algo

Haneke, em *Violência Gratuita*, ostenta, de forma simples e discreta, uma linguagem cinematográfica riquíssima, tentando apresentar e problematizar — sem psicanalisar ou chegar a uma conclusão — um tema que lhe é bem caro, a violência na sociedade ou representada de forma midiática.¹⁴ Dito isto, não passam despercebidos os planos longos usados no filme¹⁵, principalmente aquele (de um pouco mais de dez minutos) depois que Paul e Peter vão embora, onde a mãe está na sala sentada e amarrada, o filho morto no chão, a televisão ligada e ensanguentada, a câmera apenas se move para os lados, acompanhando a humilhante jornada da mãe que tenta se desvencilhar e ajudar o marido; o uso do fora-de-campo e as extensões do quadro, nem como passado, nem como futuro narrativo, mas presente, um presente invisível, mas presente; a criação do suspense, principalmente quando o filho foge e tenta ajuda na casa vizinha; as imersões de controle, tanto sonora através da diegese (como citado acima, na cena de abertura, ou quando as músicas de John Zorn tocam diegeticamente, por exemplo, na cena em que o filho está na casa da amiga), como

que ele está assistindo ou lendo, não fica claro, onde emanam assuntos como "problema de comunicação entre a matéria e a anti-matéria," "buraco negro," a existência de um "universo real" e outro "fictício." Paul pergunta, "Como pode?" e Peter responde, "Era uma espécie de modelo de projeção no ciberespaço." Paul, intrigado, pergunta onde está o herói da narrativa, se na realidade ou na ficção; Peter responde que ele está na ficção, mas sua família está na realidade. Paul teoriza: "Mas a ficção é real, não é? - A gente a vê nos filmes, certo? - Então, ela é tão real quanto a realidade que vemos." Essa interpretação de Paul pode ser intimamente ligada ao que acabamos de ver no filme, onde a questão da violência será problematizada, ora na realidade, ora na ficção.

¹⁴ Após o *remake* de 2007, Haneke é questionado se em *Funny Games* ele visa a questão da violência, de forma intrínseca, ou a questão da violência na mídia. Haneke responde: "Na mídia. *Violência Gratuita* é um filme sobre a representação da violência na mídia, não sobre a violência intrinsecamente. É um filme autorreflexivo, afinal de contas." (FUNNY..., 2016, p. 1). Violência e mídia podem ser intercalados em um momento peculiar do filme: após a morte fora de hora do filho, Paul e Peter discutem, fora de campo, enquanto vemos a TV ensanguentada (ligada minutos antes por Peter, que decidiu deixar em um canal que está sendo transmitindo uma corrida de carro).

¹⁵ Em seu ensaio "A Evolução da Linguagem Cinematográfica," André Bazin (1991) distingue dois tipos de diretores: de um lado, aqueles que acreditam na imagem, ou seja, diretores como Kuleshov, Eisenstein, e Gance que usam a montagem de forma prioritária e patente; de outro lado, aqueles que acreditam na realidade, ou seja, diretores como Stroheim, Murnau, e Flaherty que investem em planos-sequência e planos de longa duração, priorizando e explorando as camadas do tempo-espaço e as noções do "real." O jeito como as imagens são mostradas ou articuladas influencia bastante o jeito como o espectador interagirá com elas. Assim, é possível dizer que Haneke, através de seu estilo ou linguagem cinematográfica, se encaixa melhor no grupo de diretores que acreditam na realidade.

visual e, assim sendo, material, como quando as personagens alteram a organização da sala e a disposição dos objetos para melhor interagirem (ou seja, interferem diretamente na *mise-en-scène* do filme — é notável também a intervenção das personagens na iluminação diegética), além da ruptura narrativa quando Paul usa o controle remoto para reverter uma cena do próprio filme que daria outro desfecho a ele. Tematicamente, *Violência Gratuita* traz questões pertinentes também, como a já mencionada violência, seja ela cotidiana ou midiática.

Se, além disso, *Violência Gratuita* é ancorado na etiqueta de filmes de culto (do inglês *cult films* ou *cult classic*), é interessante notar alguns pontos. Ryan P. Doom (2009, p. 84), ao analisar *O Grande Lebowski* (*The Big Lebowski*, Joel Coen, Ethan Coen, 1998) e reconhecê-lo como um filme de culto, conceitua sobre o termo:

O termo *cult classic* sugere um filme amplamente ignorado pelo público *mainstream*, mas venerado por uma base de fãs fanáticos quem mantém o filme vivo e o eleva a outro patamar. Eles são filmes que tem durado, enquanto sucessos de bilheteria mais bem-sucedidos somem de vista. Filmes de culto contêm uma qualidade intangível que é impossível de duplicar mesmo que com a mistura apropriada de elenco, enredo, personagens, cenário, e *timing* [. . .].

Dessa forma, não é descartável, mas também fica a gosto do espectador entre escolher o original em língua alemã, de 1997, ou o *remake* americano em língua inglesa, de 2007, também dirigido pelo próprio Haneke, plano por plano (embora existam algumas diferenças notáveis). Ao meu ver, *Violência Gratuita* também tem, assim como *O Grande Lebowski* dos irmãos Coen, uma qualidade intangível que é impossível de duplicar, começando pelo elenco, principalmente pela presença do ator austríaco Arno Frisch e sua performance plácida e corrosiva, que Michael Pitt, mesmo sendo um bom ator, não consegue transmitir. A dupla Susanne Lothar e Ulrich Mühe, como Anna e Georg, mesmo que

menos conhecidos pelo público em geral, conseguem ser mais eficazes e verossímeis do que os talentos dos britânicos Naomi Watts e Tim Roth.

Ainda no quesito *cult*, perguntas não param de pulular: se *Violência Gratuita* é um filme de culto, e se os filmes de culto são filmes que quebram tabus e apresentam violência, *gore*, sexo e sexualidade, o profano e a blasfêmia, causando polêmicas e controvérsias, como o filme de Haneke conseguiu esse séquito de fãs, essa "subcultura" elaborada, que se entretêm e participa de exhibições repetidas, citações de diálogos, etc.? Não cabe a mim responder e, de certa forma, nem ao Haneke. Mas uma coisa pode ser certa: ao término de *Violência Gratuita*, quando Paul se lança na quarta e última quebra de quarta parede, estilizada através de um *freeze frame*, é como se ele tivesse nos olhando e dizendo: "Muito obrigado por ficarem até o final. E voltem sempre."

REFERÊNCIAS

- BAZIN, André. A evolução da linguagem cinematográfica. In: _____. *O cinema: ensaios*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991. p. 66-81.
- BONNAUD, Frédéric. The captive lover: an interview with Jacques Rivette. *Senses of cinema*, n. 79, sep. 2001. Disponível em: <<http://sensesofcinema.com/2001/jacques-rivette/rivette-2/>>. Acesso em: 22 jul. 2016.
- DOOM, R. P. Abiding by Chandler: The Big Lebowski. In: _____. *The Coen brothers: unique characters of violence*. Santa Barbaba: Praeger, 2009. p. 83-95.
- FUNNY games: Michael Haneke interview. *Cinema.com*. Disponível em: <<http://cinema.com/articles/5600/funny-games-michael-haneke-interview.phtml>>. Acesso em: 29 jul. 2016.
- INTERNET MOVIE DATABASE. *Violência gratuita (1997)*: trivia. Disponível em:

<<http://www.imdb.com/title/tt0119167/trivia?item=tr0627340>>.
Acesso em: 29 jul. 2016.

LAINE, T. Haneke's "Funny" Games with audience (revisited).
In: PRICE, B.; RHODES, J. D. (Eds.). *On Michael Haneke*.
Detroit: Wayne State University, 2010. p. 51-60.

***Akira*: ressignificando a adolescência e o impacto da animação oriental no ocidente**

Gabriel Resende Santos

Parte 1 - Adolescência

Seria difícil experimentar hoje a perturbação e o choque produzidos na década de oitenta por um filme como *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1980) sobre um público ocidental, de antemão ciente de seu caráter animado e imbuído de concepções sobre o gênero, que confrontaria uma produção violenta, narrativamente intrincada e filosoficamente complexa, sendo atingido por um deslocamento de expectativa ao mesmo tempo atordoante e aliciante.

Baseado no mangá de Otomo, também diretor da adaptação, o filme ambienta-se numa distopia hipotética em que Tóquio, após uma explosão nuclear de origem indefinida que a dizimou, um fantasma de Hiroshima e Nagasaki rematerializado na principal cidade do Japão (na verdade um acidente relacionando crianças com poderes psíquicos a um projeto ultrassecreto do exército japonês), recebe um simulacro na retrofuturista Neo-Tóquio. Dotada de projeto urbanístico relativamente similar ao da extinta metrópole, as contradições e desigualdades proliferam nesta urbe inorgânica, uma configuração mais semelhante a um estado líquido-moderno em colapso, transformando a insatisfação e inadequação populares, expressas sobretudo através das antinomias políticas, do fanatismo, do vandalismo e da violência, em caldo inflamável da cidade.

Arremessando o espectador ao olho do furacão, em pouco tempo testemunhamos o rastro de destruição indiscriminadamente deixado por uma gangue de adolescentes, liderada pelo protagonista rebelde Kaneda, em confronto com uma facção rival. Carros avariados, transeuntes atropelados e crânios martelados. Um cenário de caos que soa absurdamente banal, orgânico, integrado ao cotidiano daquele espaço urbano.

Seremos apresentados a cada um dos membros principais da gangue de Kaneda, o qual desempenha, de modo bastante distorcido, a função de herói do filme. Além do rapaz, só terá mesmo importância factual neste grupo um de seus melhores amigos, o frágil e problemático Tetsuo, que, após um encontro repentino com uma criança de pele envelhecida e incomensuráveis capacidades telecinéticas, correlata ao supracitado experimento que levou à destruição de Tóquio, desperta poderes psíquicos análogos que põem em risco a nova cidade e possivelmente toda a civilização humana.

Em busca do amigo, repentinamente raptado por agentes do governo, Kaneda se envolve com uma frente armada revolucionária enquanto o controle de Tetsuo sobre seus talentos ocultos aumenta exponencialmente, assim como sua ambição e

sua sanha vingativa contra todos, inclusive Kaneda, por quem nutre uma rivalidade defluente de um antigo complexo de inferioridade. A confrontação entre os dois amigos/rivais é iminente.

Num espectro mais amplo, *Akira* é uma reflexão sobre as desguarnecidas barreiras da ética, facilmente rompidas em prol do interesse nacional e da inconsequente ambição pecuniária e intelectual. O universo de *Akira* não poupa suas crianças prodígios, física e psicologicamente manipuladas pelo governo, e nem seus adolescentes em ebulição, em grande parte órfãos, imersos num universo hostil pautado por negligência, repressão e intolerância e que, no entanto, não parece interessado em urdir uma força ou ideal moral que os sujeite. Frustrados em sua busca por empatia, Kaneda e Tetsuo, reservatórios tensionados de agressividade e desorientação, e às voltas com os típicos problemas de autoestima da fase, são bombas-relógio cujo tácito potencial de destruição é minimizado ou ignorado pelos adultos, habituados à violência como um código inextricável de sua ordenação de mundo. Isto apesar da ameaça pairante de *Akira*, a criança que engendrou o cataclismo de Tóquio e um elemento simbólico desse desperdício da infância.

Neste sentido, *Akira* é de fato um filme sobre infância – a inocência perdida num *bildungsroman* às avessas, onde herói e vilão são vítimas de um mesmo abandono realizado de modo coletivo por toda a sociedade. Com o perdão da digressão, de maneira muito semelhante ao Brasil, outra nação que ignora e teme profundamente suas crianças.

Ao focar as habilidades excepcionais de Tetsuo sob um viés cínico, a animação também engendra uma espécie de desconstrução do super-herói mitificado. É sintomático que no auge de seus poderes, embriagado pela sua renovada natureza quase demiúrgica (e com a qual realmente alcançará a transcendência), Tetsuo rasgue uma cortina vermelha e a amarre aos ombros à guisa de capa, antes de dar início à destruição

parcial de Neo-Tóquio. Uma ampliação lógica do caos efetivado pelas gangues no início da narrativa.

Tetsuo é o inverso do Homem-Aranha, o super-herói adolescente educado, de classe média e bem-humorado. O jovem japonês é a personificação da juventude transviada e cheia de complexos em suas instâncias mais vingativas e angustiadas. Neste contexto, Kaneda, o vândalo violento, frente ao destempero do amigo poderoso e frente à passividade amedrontada de sua cínica sociedade, torna-se situacionalmente a bússola moral da narrativa.

No ápice do confronto final, o duelo de *enfant terribles*, a matéria já não é um receptáculo possível para os poderes de Tetsuo. O rapaz suplanta os limites psíquicos e físicos do meramente humano, metamorfoseando-se numa gigantesca anomalia de potencial destrutivo igualmente desmedido. Contudo, com o auxílio do redivivo Akira e a intervenção acidental de Kaneda, a mutação acaba regredindo. Ou progredindo, indo além. Tetsuo parece transcender seu estado carnal, rompendo seus liames materiais e criando condições para a fundação de um novo universo ou a uma nova realidade.

Este momento em *Akira* é um divisor de águas entre os fãs, sendo legítimo supor que a maioria o considera excessivamente hermético. Se preferirmos nos submeter a esse reinado da exegese, que resulta nessa às vezes frustrada tentativa de reduzir a arte a uma estrutura de códigos apreensível, a cena realmente é difícil. Com algum esforço, é exequível relacionar a transcendência das crianças ao transumanismo: a premência do homem em superar a matéria, mas em certas correntes também o ideal de superação da consciência singular, gerando um composto harmônico de individualidades, uma consciência coletiva. Uma década depois tais ideias seriam novamente expressas na série *Neon Genesis Evangelion* (*Shin Seiki Evangerion*, Hideaki Anno, 1995) e no filme *Ghost in the Shell* (*Kôkaku Kidôtai*, Mamoru Oshii, 1995), animês cruciais na popularização da arte pop japonesa no ocidente.

Todavia, eu seguiria um caminho hermenêutico menos óbvio: há um universo dentro de cada um de nós. Um universo pessoal com todas as suas potências criadoras e destrutivas. Crianças e adolescentes são universos em construção, ainda em busca de uma ordenação para suas galáxias interiores (emoções, aspirações, bagagens de todos os tipos).

A recusa dos militares em entender os jovens como algo além de um objeto, de uma cobaia ou de uma arma, e dos civis em tolerar sua presença por conta de seus pavores, preconceitos e apatias insuflados pelos donos do *status quo*, talvez seja justamente o que nos conduza a um Tetsuo ou Akira – esta interminável dificuldade em reconhecer que as pessoas são muito mais complexas do que as expectativas e os rótulos impostos pela sociedade tentam nos fazer crer. Assim, *Akira* é tanto um filme sobre a rebeldia e a confusão adolescentes quanto sobre a recusa adulta em aprender com os próprios erros.

Parte 2 - Maturidade

Em contrapartida à expectativa lugar-comum dos arquétipos e estereótipos da animação japonesa, e.g. o realce estilizante de traços físicos e o senso de humor excêntrico, *Akira* não faz concessões e conserva um estilo temático e visual nada afeito a comichões. Certamente isto não era esperado quando se pensava em animação no final da década de oitenta. Ao menos em terras ocidentais, ainda que a presença de figuras como Ralph Bakshi colaborassem no intuito de inverter este cenário. Sumariamente, uma visão que pressupusesse rebentos mais maduros ainda não havia sido definitivamente incorporada ao *mainstream*.

Estabelecendo contatos incipientes com a cultura pop oriental, de maneira mais ostensiva através do mangá (a história em quadrinhos) e o animê (a animação), países latino-americanos como o Brasil, via de regra, possuíam um olhar para estas novidades algo embotado por uma soma do estranhamento às

influências culturais não provenientes do imperialismo norte-americano e de preconceitos herdados. Estas concepções podem ser atribuídas aos arquétipos enraizados das histórias em quadrinhos e animações ocidentais, comumente atreladas a um território infanto-juvenil. Isto principia a mudar quando a demografia dos fãs da cultura pop se desloca e os jovens ocidentais que cresceram assistindo desenhos animados ficam mais velhos e começam a procurar uma alternativa mais adulta, desta forma migrando para o animê (LUYTEN, 2014).

No cenário de hegemonia americana no âmbito da arte *pop*, *Akira* surge como a indicação de uma ruptura, impactando profundamente, ao lado da série *Neon Genesis Evangelion*, o modo de receber e apreciar a animação oriental no ocidente, inclusive ou sobretudo nos Estados Unidos e na Europa. A trama elaborada, os temas sérios e os personagens complexos cativaram globalmente um segmento sem faixa etária predefinida, embora majoritariamente formada por jovens adultos, dando origem ao supracitado movimento *otaku* de entusiastas da cultura *pop* japonesa e sobre o qual Sonia Luyten (2005; 2014) já discorreu inúmeras vezes.

O filme nunca se tornou exatamente um fenômeno, mesmo porque as limitações do público-alvo não permitiam, mas o rebuliço transcorrido em grupos específicos e o *status* de filme *cult* sacramentam sua posição de expoente, prenunciando o que Iwabuchi (2002; 2004), segundo Greiner (2013), chama de descentralização do poder transcultural. Nesse caso, *Akira* pressagia também a importância econômica do Japão no mundo, assinalando através da interlocução cultural seu crescente poder de influência.

Akira também é obra de referência entre os fãs de ficção científica, com seu pano de fundo retrofuturista e temas transumanistas, e vem sendo submetido a sucessivas revisões críticas, adquirindo o status de clássico do gênero e tornando-se presença recorrente em listas de melhores e mais importantes filmes *sci-fi*.

Deste modo, *Akira* não é um filme memorável apenas por suas qualidades técnicas e ambições filosóficas, mas também por reproduzir os portões abertos para um mundo novo, hoje bastante familiar, onde as animações ocupam assentos de honra no imaginário *pop* não apenas sob os signos da infantilização e do insólito.

REFERÊNCIAS

GREINER, Christine. A emergência da arte asiática no ocidente: entre-lugares e redes de criação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS: ECOSSISTEMAS ESTÉTICOS, 22, 2013, Belém. Anais... . Belém: Anpap, 2013. p. 3755-3764.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

_____. *Mangá e Animê: Ícones da Cultura Pop Japonesa*. São Paulo: Fundação Japão em São Paulo, 2014. Disponível em: <http://fjosp.org.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Manga_e_Anime.pdf>. Acesso em: 20 out. 2016.

Sobre os autores desta edição

Julian Alexander Brzozowski

Graduado em Cinema pela Universidade Federal de Santa Catarina, mestre em literatura, doutorando do programa de Pós-Graduação em Literatura pela mesma instituição.

Josias Ricardo Hack

Professor associado da Universidade Federal de Santa Catarina, comunicólogo e psicoterapeuta com formação em Gestalt-Terapia e Psicanálise. Mestre e doutor na área de comunicação pela Universidade Metodista de São Paulo.

Filipe dos Santos Avila

Graduado em Letras – Língua Inglesa pela Universidade Federal de Santa Catarina, mestre em literatura inglesa e doutorando no Programa de Pós-Graduação em Inglês pela mesma instituição.

Matheus Batista Massias

Graduado em Letras-Língua Inglesa pela Universidade do Estado do Pará e mestrando no programa de Pós-graduação em Inglês pela Universidade Federal de Santa Catarina.

Gabriel Resende Santos

Graduando em filosofia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, autor do livro *Elevador* (Patuá, 2014), tradutor, poeta e prosador.

Sobre o prefaciador

Alexandre Linck Vargas

Graduado em Comunicação Social, Mestre em Ciências da Linguagem e Doutor em Teoria da Literatura. Professor dos cursos de Cinema e Audiovisual e Publicidade e Propaganda e do PPGCL – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, todos na Unisul.

Sobre os organizadores

Leonardo Ripoll

Graduado em Biblioteconomia pela Universidade do Estado de Santa Catarina, e mestrando em Gestão da Informação com linha de pesquisa em Informação, Memória e Sociedade na mesma instituição. Bibliotecário-documentalista da Universidade Federal de Santa Catarina.

Marcio Markendorf

Graduado em Letras pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, com doutorado direto em Teoria Literária pela Universidade Federal de Santa Catarina. Professor Adjunto do Departamento de Artes da Universidade Federal de Santa Catarina, no curso de Cinema, e docente no Programa de Pós-graduação em Literatura na mesma instituição.

Filmes exibidos na curadoria *Cinema de Culto*

- **El Topo** (*El Topo*, Alejandro Jodorowsky, 1970, México)
- **Violência gratuita** (*Funny games*, Michael Haneke, 1997, Áustria)
- **Akira** (*Akira*, Katsuhiro Ôtomo, 1988, Japão)
- **Donnie Darko** (*Donnie Darko*, Richard Kelly, 2001, Estados Unidos)
- **A vida de Brian** (*Life of Brian*, Terry Jones, 1979, Reino Unido)
- **Cidade dos sonhos** (*Mulholland Drive*, David Lynch, 2001, França/Estados Unidos)
- **Corra, Lola, corra** (*Lola rennt*, Tom Tykwer, 1998, Alemanha)
- **Laranja mecânica** (*A clockwork orange*, Stanley Kubrick, 1971, Reino Unido)
- **Pink Floyd: The Wall** (*Pink Floyd: The Wall*, Alan Parker, 1982, Reino Unido)

Este livro é uma publicação do projeto de extensão Cinema Mundo e lançado gratuitamente em e-book pelo selo editorial Biblioteca Universitária Publicações.



www.cinemamundo.cce.ufsc.br
www.facebook.com/cinemamundo