UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

JOÃO VITOR RESENDE LEAL

Pessoa, figura, presença:
o personagem cinematográfico entre o narrativo e o sensorial

São Paulo
2019

JOÃO VITOR RESENDE LEAL

Pessoa, figura, presença:
o personagem cinematográfico entre o narrativo e o sensorial

Versão corrigida (versão original disponível na biblioteca da ECA/USP)

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção de título de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais.

Área de concentração: Meios e Processos Audiovisuais.

Orientador: Prof. Dr. Cristian da Silva Borges

São Paulo
2019

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Leal, João Vitor Resende
Pessoa, figura, presença: o personagem cinematográfico entre o narrativo e o sensorial / João Vitor Resende Leal ; orientador, Cristian da Silva Borges. -- São Paulo, 2019.
339 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia
Versão corrigida

1. Personagem cinematográfico 2. Narrativa cinematográfica 3. Sensorialidade 4. Figura 5. Presença I. Borges, Cristian da Silva II. Título.
CDD 21.ed. - 791.43

Elaborado por Sarah Lorenzon Ferreira - CRB-8/6888

FOLHA DE APROVAÇÃO

João Vitor Resende Leal
Pessoa, figura, presença: o personagem cinematográfico entre o narrativo e o sensorial

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais.

Aprovado em:

Banca examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição _____ **Assinatura** _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ **Assinatura** _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ **Assinatura** _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ **Assinatura** _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ **Assinatura** _____

RESUMO

LEAL, J. V. R. *Pessoa, figura, presença: o personagem cinematográfico entre o narrativo e o sensorial*. 2019. 337p. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

Esta pesquisa pretende examinar as articulações e tensões entre o narrativo e o sensorial no cinema, trazendo como fio condutor, entre as convenções do narrativo e a imediaticidade do sensorial, o personagem cinematográfico. Entendemos que, sem abandonar as condições narrativas e representacionais que o produzem e definem (*personagem-pessoa*), o personagem de cinema é também um importante catalisador de afetos que agenciam memória e imaginação (*personagem-figura*) e, de modo mais substancial, um efeito produzido a partir de elementos concretos que se manifestam em termos de performatividade e de plasticidade (*personagem-presença*). Dessa forma, investindo numa reformulação da noção de personagem como "efeito de personagem" e explorando disjunções possíveis entre corpo, ator e personagem (sobretudo em filmes nos quais vários atores desempenham o mesmo papel ou, ao contrário, um mesmo ator desempenha diversos papéis), buscaremos fazer do personagem um instrumento privilegiado para a análise da complementariedade e dos eventuais atritos entre as dimensões narrativa (significação/interpretação), figural (sensação) e material (percepção) do cinema.
Palavras-chave
Personagem cinematográfico; narrativa cinematográfica; sensorialidade; figura; presença.

ABSTRACT

LEAL, J. V. R. *Person, figure, presence: the film character between the narrative and the sensorial*. 2019. 337p. Thesis (PhD) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

This research intends to investigate the tensions and articulations between the narrative and the sensorial in the cinema, having the film character as a guiding thread caught amongst the conventions of the narrative and the immediacy of the sensorial. We will argue that the film character is not only defined and conditioned by its narrative and representational implications (*character-person*), it is also an important catalyst of affects that stimulate our memory and imagination (*character-figure*), and more substantially, an effect generated by concrete elements that often manifest themselves in terms of performativity and plasticity (*character-presence*). By reformulating the notion of character as "character effect" and exploring possible disjunctions between body, actor, and character (especially in films in which several actors play the same role, or on the contrary, the same actor plays several roles), we will advance the character as a privileged instrument for the analysis of the frictions and the complementarity of the narrative (signification/interpretation), the figural (sensation), and the material (perception) dimensions of the cinema.
Keywords
Film character; film narrative; sensoriality; figure; presence.

AGRADECIMENTOS

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP, pelas bolsas de Doutorado (nº2015/06711-1) e de Estágio de Pesquisa no Exterior (nº2017/11616-3) que possibilitaram o pleno desenvolvimento do trabalho.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq, cuja bolsa de Doutorado viabilizou os meses iniciais da pesquisa.

Ao Prof. Dr. Cristian da Silva Borges, pela orientação generosa e compromissada, a abertura ao diálogo e a confiança na pesquisa.

Aos Profs. Drs. André Gaudreault e André Habib, pelo acolhida no laboratório CinéMédias e o acompanhamento da pesquisa na Université de Montréal.

Aos Profs. Drs. Cecília Antakly de Mello e Pedro Maciel Guimarães, pela leitura atenta e as preciosas contribuições no exame de qualificação.

Aos amigos de todas as trocas sem as quais este trabalho não teria sido possível. Na Universidade de São Paulo, a Alexandre Wahrhaftig, Calac Nogueira, Edson da Costa Júnior, Livia Lima, Lucas Baptista, Maria Chiaretti, Pedro Faissol, Sabrina Greve, Tainah Negreiros e Taís Nardi; na Université de Montréal, a Charlotte Dronier, Éric Prince, Gabriella Machado, Justine Chevarie-Cossette, Marco Diniz, Marie-Ève Hamel e Rémy Besson; e, nos demais cantos da vida, a Alan Albuquerque, Carolina Gehlen, Gabriel Fernandes, João R. Zanetti, Luísa Dalcin, Marina Galvanese, Maythê Coelho, Milla Kleinsorge e Tatiana Germano.

Aos filmes e à Mariana Souto, pela pipoca, um dia de cada vez.

Aos meus pais, Alcebíades e Maria de Lourdes, e à minha impossível irmã Ana Luiza, pelo apoio e entusiasmo de sempre.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 15

I – *Reflexo*: o personagem-pessoa 27
1 – A noção de personagem 29
1.1 - Nos moldes da pessoa humana 35
1.2 - Engrenagens narrativas 40
1.3 - A perspectiva da crise 51
1.4 - Efeito de personagem 60
2 – Esse obscuro objeto 69
2.1 - A mulher e o fantoche 74
2.2 - O jogo dos atores 86
2.3 - Papéis múltiplos 95
2.4 - Identificação, catarse 102

II – *Sombra*: o personagem-figura 117
3 – A via da figura 119
3.1 - "Aconteceu alguma coisa" 124
3.2 - Do anti-personagem à figura 129
3.3 - As imediações da sombra 135
3.4 - A perspectiva figural 146
4 – Uma estranha sensação 159
4.1 - Traduções figurais 165
4.2 - O museu imaginário 179
4.3 - Rebecca 186
4.4 - Invasores de corpos 195

III – *Carne*: o personagem-presença 207
5 – As entranhas do personagem 209
5.1 - Uma distância amorosa 219
5.2 - Motores sagrados 226
5.3 - "No silêncio da inteligência" 234
5.4 - Performance e presença 242
6 – O olho atônito 261
6.1 - Músculos lisos na espessura da água 268
6.2 - Robin Wright (Robin Wright) 277
6.3 - Monstros de luz 288
6.4 - O devir do fogo 294

CONSIDERAÇÕES FINAIS 305

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 313

A fim de tornar o texto mais ágil e evitar a proliferação de notas de rodapé, optou-se por trazer as citações de textos originalmente publicados em língua estrangeira apenas na sua tradução para o português. No caso de textos indisponíveis em português, a tradução foi feita pelo próprio autor, podendo a fonte original ser consultada a partir das Referências bibliográficas.

Para valorizar o contexto das obras referenciadas no trabalho, optou-se por indicar diretamente no corpo do texto, sempre que possível e entre colchetes junto à data da edição consultada, sua data original de publicação.

INTRODUÇÃO

Nos meses de outubro e novembro de 1961, um seminário interdisciplinar realizado na Universidade de São Paulo abordou o personagem como uma noção que, apesar de indispensável à criação artística, constitui um problema complexo. O personagem não raro apresenta uma estranha dificuldade, semelhante àquela que a noção de tempo apresentava a Santo Agostinho no livro XI de suas *Confissões*: "Que é, pois, o tempo? Se ninguém me pergunta, eu sei; mas se quiser explicar a quem indaga, já não sei" (AGOSTINHO, 2002 [401 d.C.], p. 268). Tal como o tempo para o filósofo, o personagem nos parece mais compreensível quando não tentamos entendê-lo.

Dentre os principais trabalhos apresentados nesse seminário, posteriormente publicados em *A personagem de ficção* (CANDIDO et al., 2011 [1964]), a contribuição de Antonio Candido traz o seguinte esclarecimento:

> A personagem é um ser fictício – expressão que soa como paradoxo. De fato, como pode uma ficção *ser*? Como pode existir o que não existe? No entanto, a criação literária repousa sobre este paradoxo, e o problema da verossimilhança no romance depende desta possibilidade de um ser fictício, isto é, algo que, sendo uma criação da fantasia, comunica a impressão da mais lídima verdade existencial. Podemos dizer, portanto, que o romance se baseia, antes de mais nada, num certo tipo de relação entre o ser vivo e o ser fictício, manifestada através da personagem, que é a concretização deste (CANDIDO, 2011 [1964], p. 55).

Trata-se de uma observação precisa: como um "ser fictício", o personagem ao mesmo tempo teria e não teria uma existência real. Ele não é exatamente um "ser vivo" com quem podemos nos encontrar na realidade de nossa vida cotidiana, mas nem por isso ele deixa de nos comunicar certa "impressão da mais lídima verdade existencial". Podemos então supor que há algo capaz de comunicar, de manifestar esse "ser fictício" que, efetivamente, não existe nem poderia existir por si próprio. Deve haver alguma coisa na obra que produza ou, ao menos, alavanque a produção desse ser que, como será dito mais tarde, "parece resistir a toda definição, ou pior, a aceitar qualquer uma delas" (JOUVE, 1992, p. 103). Em suma, é preciso que haja elementos concretos capazes de garantir a singular experiência que temos quando acreditamos estar diante de um personagem.

Mais de cinco décadas após o seminário na USP, percebe-se que o estatuto ontológico do personagem permanece vítima de uma saudável indefinição. Dentre os trabalhos que se debruçaram sobre o tema na literatura, no teatro e/ou no cinema, destacamos os de Robert Abirached (1994 [1978]), James Phelan (1989), Vincent Jouve (2001 [1992]), Murray Smith (1995), Lloyd Michaels (1998), Nicole Brenez (1998) e John Frow (2016), além de um número da revista *Iris* (*Iris*, nº 24, "*Le personnage au cinéma/The filmic character*", 1997) e dos artigos em *La fabrique du personnage* (LAVOCAT et al., 2007), livro resultante de um congresso realizado na Universidade de Paris 7 em novembro de 2004. Esses esforços consistem, por um lado, em explorar a possibilidade do personagem "ser extraído da obra mesma onde ele surge" e, por outro, em revirar "as modalidades de sua constituição, as várias maneiras pelas quais são produzidos 'efeitos de personagem'" (LAVOCAT, 2007, p. 12-13). Em todos eles persiste ainda o incômodo de algo que "escapa à teoria" (LEANDRO, 2007, p. 511): apesar de ser "a ferramenta mais usada quando pensamos em textos ficcionais", o personagem talvez permaneça "a mais problemática e a menos teorizada das categorias básicas da teoria narrativa" (FROW, 2016, p. VI).

Esta pesquisa pretende se instalar, portanto, no centro desse incômodo – no cerne do paradoxo identificado por Candido. Mais do que tomar o personagem como objeto de estudo, almejamos fazer dele nosso método: espera-se que o personagem cinematográfico pavimente um modo eficaz de se analisar as tensões e integrações entre o narrativo e o sensorial no cinema, isto é, as fricções entre o enredo e a materialidade dos signos visuais e sonoros, a leitura de uma trama lógica e causal e a

contemplação das imagens, a atividade interpretativa e emocional e a experiência fisiológica que temos de um filme. Entendemos que, sem abandonar sua condição de "ser fictício", o personagem é também catalisador de afetos e *locus* privilegiado de performatividade e de plasticidade, capaz de endereçar-se ao espectador tanto como uma rede de significados quanto como um agenciador da imaginação e da memória e, de modo ainda mais substancial, uma presença material imediatamente disponível à percepção através dos olhos e dos ouvidos. Assim, sem perder de vista os preceitos narrativos que o engendram, nossa investigação do personagem de cinema atentará também para as estratégias e pretensões do sensorial que o mobilizam e atravessam.

Para viabilizar essa abordagem é necessário, em primeiro lugar, reconhecer o personagem como um *efeito* produzido no contato mesmo entre a obra e o espectador. Como explica Patrice Pavis:

> Contrariamente ao que pode parecer uma evidência, nós não temos acesso direto ao personagem, quaisquer que sejam os suportes pelos quais ele se manifesta: romance, texto dramático, cena teatral, filme, vídeo etc. Nós estamos, na melhor das hipóteses, em presença de *efeitos de personagem*, de traços materiais, indícios dispersos que permitem uma certa reconstituição por parte do leitor ou do espectador (PAVIS, 1997, p. 171).

Nossa hipótese consiste em notar que, uma vez reelaborado como "efeito de personagem", o personagem nos permite transitar mais à vontade e aproximar os regimes aparentemente antagônicos do narrativo e do sensorial. Nesse sentido, evitaremos opor um regime a outro, preferindo valorizar o que chamaremos aqui de modulação narrativa – as flutuações de ímpeto, de densidade narrativa. Tais variações das relações de causalidade, verossimilhança, coesão e coerência tornam o enredo ora mais volumoso e fluido (menos suscetível aos arroubos do sensorial), ora mais rarefeito, como que "suspenso" pelo espetáculo além (ou aquém) do narrativo.

Dessa forma, nosso objetivo é contribuir para a discussão sobre a narrativa e a sensorialidade no cinema com uma abordagem que, em resumo, vai gradualmente despindo o personagem de sua roupagem antropomórfica (das propriedades físicas e/ou psicológicas que lhe dão o aspecto de um "ser vivo") para encontrar as energias que o animam (fazendo-o reverberar em nossa imaginação e memória) e os vestígios que se prestam à "reconstituição" por parte do espectador (dentre os quais destaca-

se o ator que cede sua fisicalidade ao personagem). O que se propõe então é analisar, através do personagem, um movimento de assimilação do sensorial pelo narrativo ou, inversamente, um afrouxamento dos preceitos narrativos pelas sensações e pelo sensorial. Arriscamos assim um estranhamento da transparência e imersividade da narrativa tradicional a fim de expor sua costura, redescobrindo as sensações que ela suscita e a realidade material que a constitui.

O cinema formula, pois, suas próprias questões ao personagem. Após séculos de teatro e literatura, a noção de personagem parece pouco pertinente quando a confrontamos, por exemplo, aos primeiríssimos filmes, realizados na passagem do século XIX para o XX. Respondendo a uma lógica na qual importa sobretudo o maravilhamento ou o choque do espectador diante das imagens, esses filmes não necessariamente engajam seus "traços materiais" em tramas narrativas. A passagem do corpo humano filmado para o personagem propriamente dito não se deu de modo espontâneo: antes de se empenharem na construção dos "seres fictícios" necessários a uma história, realizadores e espectadores estavam mais interessados nos corpos em cena – corpos extraordinariamente flexíveis, atraentes, fortes, assustadores. "O corpo exposto no cinema é o primeiro traço da crença no espetáculo, portanto o lugar onde o espetacular se investe de maneira privilegiada" (BAECQUE, 2008, p. 482). Foi apenas num segundo momento, portanto, que as sucessivas aparições de um corpo na tela de cinema fizeram emergir um personagem. Dessa forma, diferentemente dos personagens teatral e literário, o personagem cinematográfico ostenta as marcas de um processo de narrativização, ou seja, de uma sistemática atribuição de significados aos corpos filmados:

> A continuidade narrativa depende menos das técnicas de filmagem e de montagem do que de representações de corporeidade (...). Ao nos desafiar a fazer sentido de suas repetidas aparições, o corpo funciona como o alicerce básico ou "primitivo" da trama, o texto móvel ininteligível através do qual o público aprendeu a acompanhar as histórias que o cinema começava a lhe contar (AUERBACH, 2007, p. 103).

Filmes emblemáticos do primeiro cinema como *Chapeaux à transformations* (irmãos Lumière, 1895) e *Le roi du maquillage* (Georges Méliès, 1904), em que os atores efetuam números de transformismo – sucessivas trocas de acessórios,

perucas e chapéus, devidamente acompanhadas de mudanças gestuais – permitem intuir uma criatura rudimentar, que flerta com a existência de um "ser ficcional" mas permanece aquém do que se compreende por personagem. Exemplo talvez mais contundente, *The whole Dam family and the Dam dog* (Edwin S. Porter, 1905) gasta mais de três minutos para apresentar em *close-up* cada membro de uma família mas, nos escassos dois minutos restantes, desenvolve apenas uma singela cena doméstica na qual o cachorro de estimação, puxando a toalha da mesa à qual todos estão sentados, derruba a louça do jantar. Filmada em plano geral, essa cena sequer permite distinguir os membros da família que nos haviam sido tão cuidadosamente apresentados. Está claro que não se trata de um filme que tem na narração sua maior prioridade[1], mas é evidente o desejo de singularizar as pessoas na imagem – desejo que rapidamente se frustra na comicidade trágica de um jantar arruinado.

Personagens rudimentares em *The whole Dam family and the Dam dog* (Edwin S. Porter, 1905)

Aos poucos, imagens como essas de Lumière, Méliès e Porter, que não por acaso se concentram no rosto humano, foram sendo empregadas para a expressão inequívoca de emoções e intenções que nem mesmo os personagens de teatro e literatura conseguiriam expressar de modo tão pungente e imediato. Autores como Béla Balázs chegaram a afirmar que o cinema, graças ao rosto em *close-up*, seria responsável pela redescoberta das "tragédias humanas mais profundas" (BALÁZS,

[1] Como explica Tom Gunning, no cinema propriamente narrativo "todos os níveis do discurso fílmico se organizam ao redor da função narrativa: elementos pró-fílmicos como a atuação, figurinos e cenário; a composição dos elementos no interior do quadro; e os elementos da montagem. O cinema de integração narrativa pode ser assim diferenciado do cinema de atrações, exemplificado por Porter e Méliès, no qual a tarefa de contar histórias ainda não havia reivindicado domínio absoluto sobre o livre jogo do discurso fílmico" (GUNNING, 1994, p. 290-291).

2011 [1948], p. 76), conformando o que até então parecia ser interessante por si mesmo (os números de transformismo, o gigantismo da imagem na tela) a uma série de funções e estruturas narrativas. No entanto, assim como o rosto humano parece guardar sempre algo de inassimilável, a imagem fílmica conserva um potencial de maravilhamento e choque que, por vezes, desafia a hegemonia da trama narrativa: não é incomum que nossas idas ao cinema sejam recompensadas por surpresas reservadas nas cores e texturas, na paisagem, em gestos e movimentos, nos detalhes de efeitos especiais, numa música, numa voz, na performance inspirada de um ator.

Por isso, nosso estudo do personagem exige não apenas que revisitemos suas origens literárias e teatrais, mas também que exploremos algumas particularidades do meio fílmico. Tal é, em linhas gerais, a tarefa que desejamos realizar: apreender o personagem cinematográfico em sua especificidade, revelando a riqueza conceitual que se oculta atrás de uma aparente simplicidade. Para tanto, recorreremos a áreas diversas mas não muito distantes – o cinema, o teatro e a literatura, mas também a teoria da imagem, a filosofia, a psicologia e a história da arte –, na esperança de que diferentes focos de luz tornem visíveis facetas diferentes do personagem de cinema.

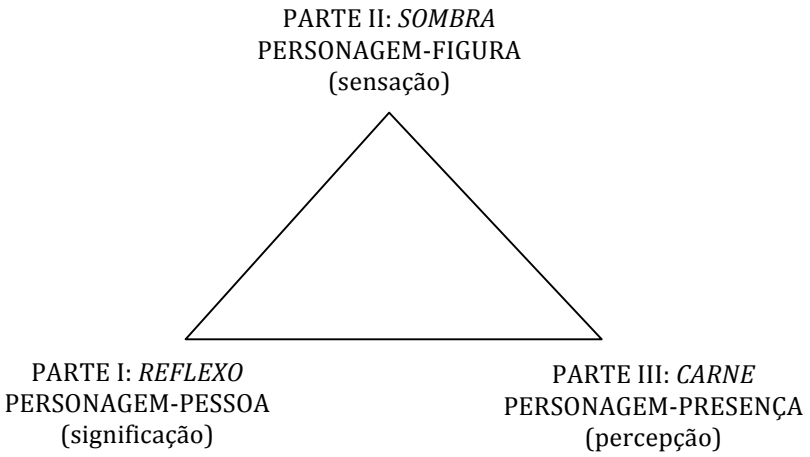
Dado que nossa metodologia consiste em acompanhar de perto o personagem cinematográfico, examinando seus contornos, movimentos e implicações de modo mais abrangente, menos determinado por expectativas e convenções narrativas, privilegiaremos filmes que apelam deliberadamente a papéis múltiplos – estratégia na qual vários atores desempenham o papel de um mesmo personagem ou, ao contrário, um mesmo ator encarna personagens diferentes no mesmo filme. Com isso, esperamos que o *corpus* fílmico mobilizado para análise seja por si mesmo o catalisador de um profícuo estranhamento: lidaremos com filmes nos quais os próprios personagens vêm de algum modo perturbar a transparência da narrativa que os garante, escancarando as brechas pelas quais observaremos as evoluções do sensorial. Questões como a época ou o local de produção e as condições de circulação dos filmes, apesar de eventualmente relevantes, não deverão reter demasiado nossa atenção. Isso dito, cabe reconhecer que o horizonte da pesquisa está essencialmente confinado à cultura ocidental judaico-cristã – para fazer disso um norte estável mais do que uma limitação, recorreremos sempre que possível a lendas fundadoras da tradição greco-romana com o intuito de aprofundar as raízes de nossos argumentos e evidenciar o contexto mais amplo que acolhe a reflexão.

Assim, numa abordagem que se pretende fundamentalmente interdisciplinar e através de análises fílmicas atentas às disjunções entre as grandezas normalmente imbricadas do corpo, do ator e do personagem, esperamos ser possível apreender o personagem de cinema sem aprisioná-lo, retê-lo um momento para compreender melhor seu funcionamento, sua dinâmica, as condições e os limites de sua paradoxal existência. Eis a aposta: no paradoxo do personagem de cinema estreitam-se os laços entre o narrativo e o sensorial.

—

A tese está organizada em três partes, cada uma delas se ocupando de uma faceta do personagem cinematográfico: 1) o personagem-pessoa, visto à luz da metáfora do *reflexo*; 2) o personagem-figura, que será considerado sob a metáfora da *sombra*; e 3) o personagem-presença, que evocará como metáfora a *carne*. É preciso salientar que essa declinação triádica do personagem, de clara inspiração semiótica, não deve ser tomada como uma proposição arbitrária: trata-se, antes, de abordar três modos de endereçamento que se complementam – em nenhum deles o personagem se sustenta sem o apoio dos demais. O leitor perceberá que a porosidade entre esses modos não é apenas desejável como necessária e inevitável: o personagem é simultaneamente pessoa, figura e presença, e a divisão adotada aqui será apenas um princípio de organização que, nem mais, nem menos justo que qualquer outro, pretende trazer à tona a complexidade do personagem cinematográfico.

MODOS DE ENDEREÇAMENTO DO PERSONAGEM CINEMATOGRÁFICO



Na primeira parte da tese (*Reflexo*), dedicada ao personagem-pessoa, o foco da análise recairá sobre a dimensão em que o personagem se encontra atrelado à narração e à representação, permitindo-nos deduzir dele uma identidade individual à qual o espectador deve ser capaz de, em alguma medida, se identificar. No capítulo 1, "A noção de personagem", reconheceremos que o personagem se faz indistinguível da trama narrativa que o engendra (e que ele engendra), mas argumentaremos ainda que ele se constitui amplamente nos moldes da pessoa humana, fazendo provas de certa "consistência psicológica" (BARTHES, 1966, p. 16). Trilharemos assim, a passos largos mas cautelosos, um caminho entre a filosofia do sujeito e a narratologia, entre a noção de sujeito e as funções narrativas, por meio de crises e revisões conceituais. Ao final do capítulo, proporemos alguns critérios para aferir de modo mais seguro a existência (ou não) de um personagem.

O capítulo 2, intitulado "Esse obscuro objeto", dará continuidade à exploração das convenções narrativas através do personagem-pessoa. Mobilizando noções da psicanálise e da psicologia cognitiva, voltaremos nossa atenção para o persistente problema da identificação espectatorial, fenômeno pelo qual nos surpreendemos preocupados e genuinamente emocionados com pessoas que quase sempre, sabemos muito bem, não são reais. É nesse sentido que o personagem-pessoa se dará a ver como um reflexo: moldando-se à imagem de um sujeito, ele precisa de um sujeito real (um espectador) que o apreenda como tal, assim como, na lenda grega, a fascinante imagem especular de Narciso precisa do Narciso contemplador diante de si para continuar existindo. O filme *Esse obscuro objeto do desejo* (*Cet obscur objet du désir*, Luis Buñuel, 1977), que traz alternadamente duas atrizes bastante diferentes no papel da mesma protagonista, conduzirá o essencial dessa investigação – a partir dele, interrogaremos também o jogo atoral naturalista, que parece ter encontrado no cinema as condições ideais para seu desenvolvimento. Será interessante notar que, apesar de dominado pela estética naturalista, o cinema narrativo não renuncia a sua notável aptidão para desarticular e rearticular corpos, atores e personagens, numa talvez inesperada continuidade aos teatros da antiguidade.

O revestimento antropomórfico e a suposta "consistência psicológica" serão conceitualmente descartados na segunda parte da tese (*Sombra*), na qual veremos emergir o personagem-figura: modo de endereçamento em que o personagem se faz sentir como uma energia, uma vibração avessa à interpretação, uma instância que é

apreensível como sensação e não como significado, uma força subjacente à trama narrativa e às figurações na imagem. Veremos que, assim como as sombras nunca se conformam com exatidão ao corpo que as projeta (elas são sempre maiores ou menores, móveis, inconstantes), constituindo uma zona de obscuridade que é mais fonte de assombro do que de identificação, a figura extrapola a dimensão da pessoa.

Em "A via da figura" (capítulo 3), partiremos de uma análise de *Império dos sonhos* (*Inland empire*, David Lynch, 2006), filme no qual a protagonista se fragmenta numa miríade de outras personagens, para revigorar o sentido original da noção de figura – o termo designa sobretudo um processo, uma atividade, uma dinâmica, muito mais que um ser ou um objeto. Estabelecido esse patamar teórico, o capítulo 4, "Uma estranha sensação", investigará o que ocorre com a narrativa cinematográfica – e também com o espectador – quando, numa mudança de olhar, num outro regime de atenção, o filme se descobre assombrado por uma potente energia figural. Entre *Não estou lá* (*I'm not there*, Todd Haynes, 2007) e o cinema de horror, com escalas em *Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni, 1970) e *Rebecca, a mulher inesquecível* (*Rebecca*, Alfred Hitchcock, 1940), examinaremos personagens que, essencialmente arraigados à imaginação e à memória do espectador, revelam um primeiro limite da interpretação e da significação.

Por fim, na terceira parte da tese (*Carne*), longe do efeito dos reflexos e das sombras projetadas pelo personagem, tatearemos os signos visuais e sonoros que, fazendo-se imediatamente presentes para o espectador, são as necessárias bases materiais de todo e qualquer "efeito de personagem". No capítulo 5, "As entranhas do personagem", traçaremos uma estratégia para que nosso olhar possa se deter e se prolongar sobre a materialidade do personagem cinematográfico sem ser devorado pela identificação ao personagem-pessoa ou assombrado pelo personagem-figura. Na tentativa de apreender esse endereçamento do personagem como pura presença, recorreremos a princípio a *Holy motors* (Leos Carax, 2012), filme no qual o trabalho exibicionista do ator assume o primeiro plano renunciando a diversas possibilidades narrativas. Em paralelos com a pintura e o teatro, exploraremos ainda a qualidade pictural das imagens e modalidades não-naturalistas de jogo atoral numa tentativa de compreender melhor o personagem como manifestação de superfície, isto é, como ostentação de uma fisicalidade que torna possível à dimensão da presença se sobressair aos sentidos narrativo e figural.

No derradeiro capítulo 6, "O olho atônito", concluiremos esse exame do personagem-presença. Aqui, mais do que insistir com o personagem como algo que se faz presente *na* imagem, avançaremos a ideia de personagens presentes *como* imagem, procedendo a um exame da presença mesma das imagens no cinema. A fim de justificar e ilustrar o que nos parece ser uma continuidade ou permeabilidade entre a performance do ator e a plasticidade da imagem fílmica, proporemos uma leitura de *O congresso futurista* (Ari Folman, 2013), em que uma atriz é despossuída de sua própria imagem num mundo afeito à lógica dos desenhos animados. Nas páginas finais, fazendo dessa exploração da plasticidade no cinema narrativo uma exploração do próprio dispositivo cinematográfico, seremos levados uma vez mais ao cinema de horror, no qual efeitos de intermitência luminosa parecem suficientes para constituir os mais diversos personagens.

ESQUEMA DOS MODOS DE ENDEREÇAMENTO
DO PERSONAGEM CINEMATOGRÁFICO

PARTE I *REFLEXO*	PARTE II *SOMBRA*	PARTE III *CARNE*
personagem-pessoa	personagem-figura	personagem-presença
significação/interpretação	sensação	percepção
identificação	intensidade	materialidade
narrativa/representação	energia/vibração	performance/plasticidade
figurado	figural	figurativo/pictural
fluidez narrativa	modulação narrativa	rarefação narrativa

A esse percurso elementar, outras noções e filmes virão oferecer pistas para novas direções pertinentes, e também desvios e atalhos que não recusaremos percorrer. Cientes da amplitude das questões que nos propomos a discutir e dos limites de nosso *corpus* fílmico (bem como das eventuais e inevitáveis carências ou parcialidades de nosso referencial teórico), dedicaremos, ao final de cada capítulo, breves linhas a filmes ou questões não mencionados anteriormente e que deverão portanto funcionar como pequenas fissuras no texto, como aberturas. Evitando oferecer qualquer tipo de arremate ou fechamento harmonioso e totalizante para os argumentos desenvolvidos, esses breves epílogos pretendem realizar menos uma

recapitulação de ideias já vistas do que um avanço de problemas dos capítulos por vir ou então, simplesmente, de problemas não discutidos na tese mas que não deixam de ensaiar, dentro de nossos próprios objetivos e métodos, outras possibilidades. Repensar o personagem como "efeito de personagem" é uma maneira de enfatizar a figuralidade e a materialidade de um ser certamente mais habituado aos domínios da narrativa e, se o percurso postula um desprendimento desses domínios, nós também deveremos nos desprender, aqui e ali, da linha riscada no mapa. Assim poderemos edificar ideias, avançar por entre o narrativo e o sensorial preservando e contemplando a paisagem ao longo do caminho.

PARTE I – *Reflexo*: o personagem-pessoa

Narciso, Caravaggio, 1597
(Galleria Nazionale d'Arte Antica, Roma)

Extasiado consigo mesmo, fica imóvel, incapaz de se mexer,
o olhar fixo, qual estátua esculpida em mármore de Paros.
(...)
O que está a ver, não sabe; mas abrasa-se com aquilo que vê,
e a mesma ilusão que engana os olhos enche-o de desejo.
Crédulo, porque tentas agarrar em vão a fugidia imagem?
O que desejas não existe! Sai daí e o que amas perderás!
A forma que tu vês não passa de uma imagem refletida:
ela não tem substância. Contigo vem, contigo permanece,
contigo parte – oh! se tu pudesses partir!

– Trecho da história de Narciso conforme contada
por Ovídio nas *Metamorfoses*, III, 418-436.

CAPÍTULO 1
A NOÇÃO DE PERSONAGEM

Venice, Califórnia. A multidão se aglomera nas calçadas para acompanhar de perto a corrida dos jovens pilotos em seus *karts*. O episódio consiste em empurrar os *karts*, um a um, do alto de uma íngreme rampa de madeira, que parece ter sido construída especialmente para a ocasião. Com esse impulso inicial, os veículos seguem em disparada pela rua e devem ainda passar pela "curva da morte" antes de concluir seu percurso. A câmera já escolheu as posições ideais para registrar o acontecimento: ela é colocada, primeiro na reta de largada e depois junto à saída da "curva da morte", de tal modo que é possível filmar toda a ação sem nela se intrometer (sem entrar no caminho dos veículos em alta velocidade) e evitando, ao mesmo tempo, que a multidão bloqueie seu campo de visão da rua. Em consideração às preocupações do diretor e do cinegrafista, os espectadores abrem caminho para a câmera, à exceção de um indivíduo de postura altiva, bigode, bengala e cartola. A princípio, sua presença quase no meio do quadro parece fruto de um descuido qualquer; à medida que o filme avança, contudo, fica claro que aquele indivíduo está determinado a impedir a filmagem da corrida e a se tornar, ele próprio, o centro de interesse do filme. Ele age como um figurante que vem "roubar a cena", destacando-se da multidão, plantando-se perigosamente no meio da rua e encarando a câmera.

O humor de *Corrida de automóveis para meninos* (*Kid's auto races*, Henry Lehrman, 1914) consiste, assim, em fazer o filme passar por um típico *newsreel*, curta destinado a integrar a programação dos cinejornais, para apresentar ao

público de cinema, pela primeiríssima vez, o personagem de Carlitos, vivido por Charlie Chaplin – personagem que Paulo Emílio Salles Gomes considerou o mais célebre dos personagens nascidos no cinema, ou antes, o único personagem de cinema efetivamente célebre. Em suas palavras: "[o cinema] é capaz de criar personagens tão poderosas quanto as da literatura ou do teatro, que ele pilha e humilha, embora, nos seus 67 anos de existência, só tenha na verdade produzido uma: Carlitos" (SALLES GOMES, 2011 [1964], p. 116).

Assim que Carlitos se sobressai do que agora passa a ser um conjunto anônimo de *extras*, de figurantes, *Corrida de automóveis para meninos* encontra não apenas seu humor mas, de uma forma mais ampla, seu fio narrativo. Não interessam mais os *karts* que passam em velocidade ao fundo, mas sim o conflito que surge da desafiadora curiosidade e aparente ingenuidade do personagem. Carlitos parece não se dar conta de estar atrapalhando as filmagens da corrida ao mesmo tempo em que se exibe para a câmera – como observa James Naremore em sua análise do filme, "ele nunca fica parado, ele *posa*" (NAREMORE, 1988, p. 17). Saímos por completo do suposto *newsreel* para entrar na ficção. É então com alguma naturalidade que, num corte, passamos a ver também a própria câmera, com o cinegrafista e o diretor atrás dela, o *newsreel* integrado à ficção como uma espécie de filme-dentro-do-filme. Cinegrafista e diretor gesticulam, discutem e, inconformados, chegam a empurrar diversas vezes Carlitos para fora do campo da imagem, apenas para vê-lo retornar ainda mais determinado.

Charlie Chaplin como Carlitos em *Corrida de automóveis para meninos* (Henry Lehrman, 1914)

Poderíamos discutir aqui o talento de Chaplin, a qualidade de sua performance na composição desse adorável "Vagabundo", como também ficou conhecido Carlitos. Poderíamos discutir a expressividade de seu caminhar, seu ar distraído e romântico, seus trejeitos, as calculadas mudanças de suas posturas físicas e expressões faciais. Poderíamos observar os detalhes de seu paletó demasiado justo, de suas calças largas e ao mesmo tempo curtas demais, que fazem dele um vagabundo, de fato, mas um vagabundo distinto, quase elegante. E poderíamos lembrar a vasta filmografia protagonizada por Carlitos – dos primeiros curtas burlescos às narrativas ambiciosas de *Luzes na cidade* (*City lights*, 1931) ou *O grande ditador* (*The great dictator*, 1940) –, como também os incontáveis imitadores que atestam a autonomia do personagem em relação ao próprio ator que o criou.

Neste momento, contudo, o que nos interessa é ver que Carlitos, já em sua origem, se encontra irremediavelmente implicado em um drama, ainda que leve e bem humorado, em uma história, ainda que precária, em uma narrativa.

Comparado ao trabalho de Ben Turpin ou Buster Keaton, atores também associados ao cinema burlesco norte-americano dos anos 1910 e 1920, Chaplin se destaca por, no decorrer de sua carreira, priorizar cada vez menos o virtuosismo da performance em prol da composição de personagens em conformidade com a trama narrativa de cada filme. O pesquisador Vincent Amiel aponta que ele se preocuparia menos com as *gags* cômicas em si do que com o modo pelo qual elas se articulam (AMIEL, 1998, p. 32), sendo justamente isso que torna possível a existência de um personagem Carlitos para além do ator Charlie Chaplin:

> É porque ele [Carlitos] existe além da gestualidade, além do presente de sua corporeidade, que ele confere a suas aventuras a indispensável unidade que toda narrativa requer. Seus lendários atributos, bigode, bengala, caminhar e cartola, não são apenas signos facilmente reconhecíveis: são indícios de continuidade. Graças a eles, efetivamente, o reconhecimento é possível, logo a permanência, a existência para além do gesto. A partir desse momento, o personagem já não necessita habitar um corpo, em nenhum de seus estados. (...) Nada disso é verdadeiro para Buster Keaton. Cada olhar de Keaton é único, opaco, situado na espessura de um ser singular, enquanto os olhares de Carlitos se situam de imediato na mediação de algo já conhecido, do comunicável, na universalidade potencial que funda todo personagem (AMIEL, 1998, p. 34).

Essa diferença entre o estilo de jogo de Chaplin e o de alguns atores contemporâneos aos quais ele é frequentemente comparado nos remete à diferença, proposta por André Gaudreault e Tom Gunning, entre o "cinema clássico", que teria como princípio dominante a narrativa, e o "cinema de atrações" característico de um período durante o qual o discurso cinemático ainda não se encontrava conformado em estruturas narrativas. Em nota de rodapé do influente artigo "*Early cinema as a challenge to film history*" (GAUDREAULT; GUNNING, 2006 [1986]), os autores revelam que a opção pelo termo "atrações" se deve, em parte, a uma observação feita pelo também historiador do cinema Donald Crafton a respeito do ator Ben Turpin: para Crafton, os inúmeros planos fechados que destacam o estrabismo de Turpin são, como *gags* que não necessariamente contribuem para o desenrolar de uma trama narrativa, "ilustrações daquilo que Eisenstein chamou de 'atrações', elementos de puro espetáculo" (CRAFTON, 2006 [1987], p. 358). Assim, os *close-ups* nos quais Turpin aparece deliberadamente revirando os olhos – careta que o ator repetia à exaustão em seus filmes[2] – seriam exemplares de um "cinema de atrações" marcado ainda pelas exuberantes perseguições, piruetas e quedas que Buster Keaton executava com seu olhar distante e rosto inexpressivo[3].

À esquerda, Ben Turpin em um retrato promocional de 1935 (Hulton Archive/Getty Images)
À direita, Buster Keaton em *Sherlock Jr.* (Buster Keaton, 1924)

---

[2] De fato, Turpin atribuía ao estrabismo seu sucesso como comediante – um artigo da revista Time de 1928 revela que o ator teria contratado um seguro no valor de 100 mil dólares a ser pago caso seus olhos voltassem ao normal (SILVER, 2010).

[3] Os filmes de Keaton são comparáveis, por exemplo, aos *cartoons* de Tex Avery: em ambos, a ação dos personagens se resume a "atividades nas quais o ritmo, a velocidade e a repetição vêm frustrar uma intriga muitas vezes antecipada que é, em todo caso, previsível" (VILLENEUVE, 1996, p. 62).

É preciso ressaltar, todavia, que as "atrações" do cinema não tiveram fim com o advento do "cinema clássico". No mesmo artigo, Gaudreault e Gunning propõem que, entre o período dominado pelas "atrações" (dos primeiros filmes dos irmãos Lumière até, aproximadamente, 1908) e o período dominado pela narrativa (que se inicia por volta de 1914 com a consolidação das contribuições de D. W. Griffith para a linguagem cinematográfica), teria havido uma fase transitória, um período de "integração narrativa" durante o qual as diversas "atrações" (*gags*, acrobacias, vistas exóticas, danças etc.) foram domesticadas e incorporadas à estrutura narrativa que o cinema tomava de empréstimo ao romance burguês. Longe de desaparecer, portanto, as "atrações" teriam passado por um rápido porém complexo processo de narrativização. Os autores ressaltam ainda que esse processo de narrativização não deve ser entendido como o resultado de uma progressão natural e inevitável do primeiro cinema em direção ao cinema narrativo, o que implicaria uma compreensão demasiado teleológica e determinista da história. A consolidação do "cinema clássico" responderia, antes, a uma institucionalização do cinema, a uma relativa padronização das práticas de produção e consumo de filmes. Com isso, a historiografia de Gaudreault e Gunning permite reconhecer não apenas a persistência das "atrações" no cinema narrativo hoje hegemônico como também a existência de percursos narrativos em pleno "cinema de atrações"[4]. Nesse mesmo sentido, a breve comparação empreendida aqui não pretende encaixotar os filmes de Turpin, Keaton e Chaplin em um ou outro momento da história do cinema, mas apenas delinear o contexto da virada dos anos 1910 para os anos 1920 no qual eles se inserem.

Assim, enquanto as peripécias de Turpin e Keaton parecem ter como princípio dominante a "atração" mesmo em filmes posteriores a 1914 (o caso de Keaton é emblemático: vindo dos palcos de *vaudeville*, sua primeira aparição no cinema só ocorreu em 1917), as performances de Chaplin, por outro lado, não visam

---

[4] Em sua análise das origens do cinema narrativo nos Estados Unidos, Gunning aponta a existência de desenvolvimentos narrativos em filmes como os de George Méliès e Edwin S. Porter, mas ressalta que foi apenas a partir de D. W. Griffith que o discurso fílmico passou a ser inequivocamente mobilizado em função da contação de uma história (*storytelling*), isto é, colocado primordialmente à serviço de uma trama narrativa (GUNNING, 1994, p. 41-43). Nesse mesmo sentido, Gaudreault também observa que os primeiros filmes de Méliès já traziam estruturas narrativas encadeando os diversos truques criados pelo cineasta, e afirma que o cinema narrativo posterior ao período do "cinema de atrações" permanece "repleto de atrações" – dos números de dança em comédias musicais aos efeitos especiais em filmes de aventura (GAUDREAULT, 2008, p. 95).

apenas o riso ou a surpresa do espectador. Em Chaplin, tudo concorre para a produção de um ser imaginário inédito, dotado de traços físicos e psicológicos facilmente reconhecíveis: o personagem Carlitos. As *gags* são amarradas umas às outras de modo lógico e causal e se tornam menos importantes, de fato, do que a própria amarração: o histrionismo burlesco é domado pela estrutura narrativa. Esse passo decisivo de Chaplin (um passo que vai do burlesco em direção ao "cinema clássico") postula que todo plano filmado deve corresponder a uma necessidade da história contada e toda ação deve apresentar uma motivação clara em conformidade com o temperamento do personagem que a exerce. Como afirmou o próprio Chaplin, é preciso que haja uma razão dramática especial que justifique cada movimento do ator: "você não quer que um ator percorra uma distância desnecessária a menos que haja uma razão especial para isso, porque o simples caminhar não é dramático" (Charlie Chaplin *apud* NAREMORE, 1988, p. 39).

Neste primeiro momento, interessa ver que personagem e narrativa são duas noções que se mesclam, se alimentam mutuamente. Carlitos não é apenas o fruto de uma performance corporal de Charlie Chaplin, pose ou peripécia; ele é também um entrelaçamento de variadas qualidades psicológicas, morais, de intenções, ideias e paixões que tecem o tecido narrativo em cada um de seus filmes. E já em *Corrida de automóveis para meninos*, Carlitos se revela simpático e provocador, ao mesmo tempo ingênuo e irreverente, insistente, quase irritante, e ainda assim encantador. A passagem do figurante icônico ao personagem pleno parece demandar uma situação inusitada qualquer, um qualquer fiapo de narrativa capaz de mobilizar um espectador minimamente atento e disposto a acompanhar suas aventuras. É nesse mundo de aventuras que o personagem vai adquirindo suas qualidades e seus defeitos, sua complexidade, sua capacidade de despertar o riso e suscitar emoções. É no decorrer da narrativa que ele acumula as características que, retrospectivamente, o definem – as características que o tornam, por assim dizer, um *character*[5], uma "pessoa possível e plausível", ainda que imaginária (PHELAN, 1989, p. 11). Dito de outro modo, é pela narrativa que Carlitos se apresenta ao espectador, se dá a ver, a acompanhar, a compreender, como se fosse uma pessoa real – ainda que sua

[5] O grego antigo *kharakter*, que está na origem do inglês *character* (personagem), designa o objeto utilizado para cinzelar ou carimbar uma marca distintiva em uma moeda. Foi com o dramaturgo ateniense Menandro, expoente da Comédia Nova (estilo que dominou o teatro grego no século 4 a.C.), que o termo passou a significar também "a natureza individual de uma pessoa" (FROW, 2016, p. 7-8).

realidade esteja confinada aos domínios de uma ficção. Como explica John Frow, ser um personagem é justamente isso: possuir uma existência estritamente textual mas parecer existir, momentaneamente que seja, para além dela (FROW, 2016, p. 296).

1. Nos moldes da pessoa humana

A relação entre as noções de personagem e de pessoa se faz ouvir, antes de tudo, na proximidade etimológica que há entre elas. Em artigo de 1938, o antropólogo francês Marcel Mauss, investigando a noção de "pessoa", de "eu", demonstra o parentesco entre os termos: ambos se originam da palavra latina *persona*, por sua vez oriunda da palavra etrusca cujo significado seria "máscara". *Per/sonare*: máscara, o artefato através do qual ressoa a voz (MAUSS, 2003 [1938], p. 385).

Mauss recorda que, para os latinos, *persona* dizia fundamentalmente respeito à "verdadeira natureza do indivíduo", não sendo considerado *persona* o escravo, isto é, aquele que, não possuindo nome ou bens, não poderia também possuir direitos sobre o próprio corpo (MAUSS, 2003 [1938], p. 389). Mais do que um artefato de madeira, terracota ou cera, portanto, a máscara a que se refere o termo *persona* delimita os costumes e a moral das sociedades latinas, os papéis sociais, os direitos e deveres, as responsabilidades dos indivíduos compreendidos justamente como tal – como indivíduos. Esse pendor para a individualidade será confirmado com o advento do pensamento metafísico cristão (que individualiza as naturezas divina e humana na figura do Cristo e produz um deus único que é simultaneamente pai, filho e espírito santo) e, depois, com a consolidação de disciplinas como a filosofia e a psicologia (MAUSS, 2003 [1938], p. 392-396). Em consonância com esse uso do termo *persona* na designação de uma "pessoa", de um indivíduo, o termo latino *masca* ("espectro", "fantasma"), do qual deriva a palavra "máscara", também investe na ideia de uma essência – a alma da pessoa humana. A máscara, nesse sentido, é menos algo que vem literalmente mascarar (alterar, ocultar) a essência do indivíduo e mais algo que vem permitir, justamente, a expressão dessa suposta essência.

Paralelamente a essa incursão na "verdadeira natureza do indivíduo", contudo, o termo *persona* se viu percorrendo um caminho que o ligava não à unidade de um ser mas à possibilidade de construção e transformação de sua imagem pública. Esse viés fica evidente, por exemplo, na afirmação atribuída ao imperador

romano Marco Aurélio: "'esculpe tua máscara', impõe teu 'personagem', teu 'tipo' e teu 'caráter'" (MAUSS, 2003 [1938], p. 391). A função do mascaramento literal se faz, aqui, mais presente, com a máscara expressando algo da ordem de um desejo que não necessariamente coincide com a suposta verdadeira essência do indivíduo. É por esse caminho que a *persona* latina se aproxima da ideia de um "personagem artificial", de um "papel de comédia e de tragédia, representando o embuste, a hipocrisia – o estranho ao 'Eu'" (MAUSS, 2003 [1938], p. 389). Esse "personagem" designado pela *persona* seguiu carreira no teatro e na literatura, chegando também ao cinema.

Há muito tempo e de forma bastante intrincada, portanto, as noções de pessoa e de personagem se confundem na cultura ocidental, prolongando as duas acepções da *persona* latina original. Apesar (ou melhor: através) das inúmeras invenções narrativas e formais nas diversas formas de arte, a pessoa parece permanecer o modelo ou o esquema básico com o qual toda construção de personagem precisa lidar. Nenhuma concepção de personagem é "independente de uma concepção geral de pessoa, de sujeito, de indivíduo" (HAMON, 1977, p. 116) e todo leitor ou espectador, ao se deparar com um personagem, inevitavelmente "antecipa a unidade de uma pessoa" (WULFF, 1997, p. 29). Disso resulta que o personagem pode ser, na maioria das vezes, "simples mas adequadamente definido como uma 'pessoa representada'" (MICHAELS, 1998, p. XIV).

Essa relação de proximidade entre pessoa e personagem encontra sua melhor forma no romance burguês surgido no século XVII – tradição literária que não apenas empresta ao cinema muitas de suas histórias como também lhe fornece um modelo de narrativa definido, em linhas gerais, pelo apreço à verossimilhança e à causalidade dos enredos e por um elevado grau de realismo[6]. Ao analisar o personagem típico do romance burguês, Roland Barthes destaca justamente a "consistência psicológica" que faz com ele exista de forma praticamente autônoma, independentemente das funções narrativas que o romance venha lhe outorgar:

[6] Convém apontar aqui a diferença entre "realismo" e "naturalismo": grosso modo, o naturalismo implica cópia, mimese direta do real, enquanto o realismo não visa a reprodução termo a termo ("fotográfica") do real mas sim "um conjunto de signos julgados pertinentes; a mimese é seletiva, crítica, global e sistemática" (PAVIS, 2003, p. 197).

> O personagem, que até aqui era apenas um nome, o agente de uma ação, adquire consistência psicológica, ele se torna um indivíduo, uma "pessoa", um "ser" plenamente constituído mesmo quando ele não faz nada, ou seja, antes mesmo de entrar em ação; o personagem deixa de estar subordinado à ação para encarnar, logo de entrada, uma essência psicológica (BARTHES, 1966, p. 15-16).

Nessa mesma passagem de seu artigo, em nota de rodapé, Barthes argumenta que o romance burguês é dominado pelo "personagem-pessoa", como exemplifica o *Guerra e paz* de Leon Tolstói (1869): "Nicolas Rostov é, logo de entrada, um bom rapaz, leal, corajoso, ardente, e o príncipe André um ser atrevido, desencantado etc.; o que acontece a eles serve para ilustrá-los, mas não é o que os constitui" (BARTHES, 1966, p. 16). Assim definidos, é como se Nicolas e André existissem de fato, cabendo a Tolstói apenas assisti-los interagir e responder às situações dramáticas propostas por seu romance[7].

Tal concepção de personagem – o "personagem-pessoa", na fórmula proposta por Barthes que norteia esta primeira parte da tese – ganhou força numa literatura moderna que, segundo Antonio Candido, passou a investir mais na complexidade dos protagonistas do que nos desdobramentos dos enredos:

> Poderíamos dizer que a revolução sofrida pelo romance no século XVIII constituiu numa passagem do enredo complicado com personagem simples, para o enredo simples (coerente, uno) com personagem complicada. O senso de complexidade da personagem, ligado ao da simplificação dos incidentes da narrativa e à unidade relativa da ação, marca o romance moderno cujo ápice, a este respeito, foi o *Ulysses*, de James Joyce, – ao mesmo tempo sinal duma subversão do gênero (CANDIDO, 2011 [1964], p. 160-161).

---

[7] A concepção do personagem como uma entidade autônoma foi expressa com precisão e irreverência pelo dramaturgo italiano Luigi Pirandello em *Seis personagens à procura de um autor* (1921). Na peça, uma família formada por seis personagens invade um ensaio de teatro para tentar convencer o diretor a encená-los, posto que só assim eles poderiam viver plenamente. A certa altura, o Pai argumenta para um atordoado diretor: "um personagem tem, verdadeiramente, uma vida sua, assinalada por caracteres próprios, em virtude dos quais sempre é 'alguém'. Enquanto que um homem – não me refiro ao senhor agora – um homem, assim, genericamente, pode não ser ninguém" (PIRANDELLO, 1978 [1921], p. 444). E, pouco depois, o Pai conclui: "Quando uma personagem nasce, adquire logo tal independência, mesmo em relação ao seu autor, que pode ser imaginado por todos, em outras várias situações, nas quais o autor nem pensou em colocá-lo, e adquirir também, às vezes, um significado que o autor nunca sonhou dar-lhe!" (PIRANDELLO, 1978 [1921], p. 447).

Em uma frente mais ampla que a do romance moderno, o escritor Milan Kundera observa, em seu ensaio "A herança depreciada de Cervantes" (2009 [1986]), que o romance literário surgiu e evoluiu no seio da cultura ocidental como instrumento de reflexão acerca do ser humano e dos problemas gerais da humanidade. Ele entende que todos os "grandes temas existenciais", negligenciados pela filosofia e pela ciência, "foram desvendados, mostrados, esclarecidos por quatro séculos de romance" (KUNDERA, 2009 [1986], p. 12). Dessa forma, argumenta Kundera, seria possível ler, em *Dom Quixote* (Miguel de Cervantes, 1605), o fascínio por um mundo exterior desconhecido; na literatura de Honoré de Balzac (1799-1850), esse fascínio daria lugar a um embate entre o homem e as instituições e a História; em seguida, com *Madame Bovary* (Gustave Flaubert, 1857), por exemplo, o mundo exterior deixaria de ser um chamado à aventura ou um gerador de conflitos para se tornar uma instância francamente claustrofóbica e opressora, fazendo da subjetividade, do "infinito interior", o único refúgio seguro para o ser humano; até que, com Franz Kafka (1883-1924), já não haveria mais refúgio possível, nem exterior nem interior, posto que Josef K., protagonista d'*O processo* (1925), não consegue pensar senão no processo judicial a propósito do qual, aliás, ele não sabe absolutamente nada (KUNDERA, 2009 [1986], p. 13-17). A literatura constituiria assim um instrumento de análise que, não sendo propriamente científico, perpassaria psicologia e sociologia, filosofia e história, fazendo do humano seu objeto exclusivo de investigação[8]. Apesar de demasiado esquemática, a enumeração de exemplos de Dom Quixote a Josef K. permite entrever que, sem menosprezo às temáticas e às estruturas empregadas ou ao estilo de cada autor, é sobretudo pela trajetória dos personagens que a literatura realiza sua análise, fazendo do personagem ficcional uma espécie de ser humano por procuração. A reflexão de Kundera surge num contexto em que se questiona o esgotamento ou a morte do romance – não apenas do romance como "obra", mas como "gesto" ou "espírito de continuidade" (KUNDERA, 2009 [1986], p. 24); talvez seja cabível nos perguntarmos em que medida o cinema, de certa forma também ele herdeiro de Cervantes e cuja morte já foi também muitas vezes proclamada, não iria nessa mesma direção.

---

[8] Uma proposição semelhante é sustentada por Pierre Aurégan, para quem a literatura foi um pioneiro "laboratório da subjetividade", tendo analisado com extrema acuidade aspectos por muito tempo ignorados pela filosofia e pela psicologia, como "a memória, a mentira, a imaginação, a crueldade, a loucura..." (AURÉGAN, 1998, p. 119).

As colocações e exemplos de Barthes, Candido e Kundera cristalizam de modo emblemático a relação entre personagem e pessoa. Neles, o personagem se revela uma categoria fruto de uma série de convenções[9]: assim como a pessoa se constitui na realidade da vida cotidiana, a arena na qual o personagem se estabelece é a narrativa e ambos, personagem e narrativa, são definidos por convenções que variam mais ou menos ao longo do tempo. É compreensível que, na maioria dos casos, das tragédias gregas ao cinema contemporâneo, a análise do personagem tenha sido equivalente à análise de seu destino narrativo, posto que não seria possível haver personagem se não houvesse também uma qualquer "configuração ficcional" que o garanta (e que ele garante):

> Em uma perspectiva abrangente, sabemos, nenhuma ficção *strictu sensu* pode ser implantada sem o apoio de um ou de vários personagens (que lhe dão impulso, asseguram seus retardos e retomadas, garantem sua "duração" e sua "continuidade" etc.); e, inversamente, nenhum personagem pode existir fora de uma configuração ficcional, por mais rudimentar que ela seja. Isso significa, de imediato, que a noção de "personagem de cinema" se confunde, em grande medida, com a própria noção de *diegese* (BELLOÏ, 1997, p. 59).

Eis que o personagem, que já se via em apuros com a noção de pessoa, vem se imbricar também à noção de diegese, definida aqui como o universo e a realidade próprios à ficção. Diferentemente, por exemplo, da poesia ou do estilo descritivo, que conseguem se fazer expressivos sem necessariamente recorrer a um personagem, o romance e o estilo narrativo não sobrevivem muito tempo sem ele: "o enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo" (CANDIDO, 2011 [1964], p. 53). No meio acadêmico, raras são as abordagens que se interessam pelo personagem em si mesmo como categoria capaz de avançar uma reflexão que não seja sobre a narrativa na qual ele se insere. Assim, o personagem parece surgir por uma simples determinação da trama ao passo que, em contrapartida, a trama se mostra, sobretudo, como uma simples ilustração do personagem, numa cadeia difícil

[9] No artigo "Categorias. A arte de classificar", o historiador português António Hespanha ressalta a diferença entre categorias, imagens, representações e conceitos. O termo categoria é aqui empregado segundo sua definição: "Categoria remete, na reflexão sobre o conhecimento, para a ideia de modelos de organização das percepções, da 'realidade', se quisermos" (HESPANHA, 2003, p. 823).

de ser quebrada. Por vezes, esse entrelaçamento entre personagem e narrativa parece fatal: "Quando mais eu tentava isolar a espécie [isolar o personagem], mais eu me convencia de que a tarefa é impossível", escreve James Phelan no prefácio de seu livro *Reading people, reading plots*, antes de concluir: a única forma de capturar o personagem é "no contexto mais amplo da narrativa como um todo" (PHELAN, 1989, p. IX). Por outro lado, como temos visto, o personagem conquista nossa atenção e desperta certa familiaridade às custas de se constituir largamente sobre o modelo da pessoa humana. É como personagem-pessoa que o personagem se torna nossa principal via de acesso à narrativa. Qualquer distanciamento mais radical do modelo da pessoa ameaça o reconhecimento do personagem, e qualquer perturbação a nível do personagem, qualquer descontinuidade, qualquer incoerência, qualquer qualidade, fala ou ação que não remeta a uma identidade minimamente plausível "ameaça a legibilidade mesma da narrativa" (SMITH, 1995, p. 138). Personagem, pessoa e narrativa se refletem, pois, como num jogo de espelhos.

2. Engrenagens narrativas

Nesse primeiro esforço para se apreender o personagem, para definir a noção mesma de personagem, a encontramos então presa a outras duas noções. Qualquer tentativa de desvincular o personagem do modelo da pessoa ou da dimensão narrativa parece correr um sério risco de vê-lo desaparecer diante de seus olhos – e essa talvez seja uma boa síntese do que se pretende demonstrar neste capítulo. A ligação entre personagem, pessoa e narrativa é de tal força que frequentemente se dá como óbvia, auto-evidente. Em decorrência disso, a noção de personagem, nas poucas vezes em que é interrogada, se revela um pormenor levemente constrangedor (mas não seria todo óbvio, no fundo, um pouco constrangedor?) no estudo de qualquer obra literária, teatral ou cinematográfica[10].

Muito frequentemente, portanto, a compreensão e a análise do personagem se dão como equivalentes à compreensão e à análise de uma pessoa real – fala-se aí

[10] Lembremos a observação de John Frow: apesar de ser "a ferramenta mais usada quando pensamos sobre textos ficcionais", o personagem "é talvez a mais problemática e a menos teorizada das categorias básicas da teoria narrativa" (FROW, 2016, p. VI). A dificuldade é apontada com precisão também por Vincent Jouve, que critica a polivalência do personagem: ele "parece resistir a toda definição, ou pior, a aceitar qualquer uma delas. Decorações, ideias, forças abstratas ou coletivas: tudo, na narrativa, é considerado 'personagem'" (JOUVE, 1992, p. 103).

em personagens mais ou menos profundos (não-superficiais) ou esféricos (não-planos)[11], cujo êxito seria maior quanto mais "complexos" e verossímeis eles aparentarem ser, isto é, quanto mais eles representarem comportamentos e traços psicológicos que possam ser facilmente atribuídos a pessoas reais. É esse modo de apreensão do personagem que fundamenta, aliás, a relação de "identificação" que potencialmente se estabelece entre um personagem e os leitores ou espectadores da obra – relação pela qual os leitores ou espectadores estariam propensos a assimilar determinados pontos de vista (inclusive ideológicos) do personagem, envolvendo-se e se emocionando com ele mesmo estando ciente de sua natureza ficcional. Discutiremos o problema da "identificação" entre o personagem cinematográfico e o espectador no próximo capítulo.

O personagem-pessoa, no limite, parece querer retirar o personagem da arena narrativa que, como vimos, é seu *habitat* natural, para colocá-lo diretamente no plano da realidade da vida cotidiana. Em sua forma mais extrema, essa concepção faz com que, por exemplo, espectadores de telenovela hostilizem nas ruas o ator que interpreta um vilão: a dimensão atoral, como aliás praticamente todas as outras dimensões implicadas na categoria do personagem (narrativa, estética, institucional, econômica etc.), permanece eclipsada pelo magnetismo do modelo da pessoa.

Em um outro extremo, no entanto, "identificação", verossimilhança e esfericidade são pouco mais do que acidentes fortuitos em uma concepção que toma o personagem não como uma pessoa real mas como uma pura construção textual, uma convenção quase nos limites da abstração. Tal concepção foi elaborada no campo dos estudos literários por autores mais comumente associados ao estruturalismo, corrente de pensamento à qual se atribui uma "virada linguística" nas ciências humanas e sociais nas décadas de 1960 e 1970. Nessa perspectiva, fala-se menos em personagens do que em actantes (ou atuantes), atores e agentes, no que parece ser um esforço para desvincular o personagem da ideia de pessoa. A

---

[11] A distinção entre personagens planos (*flat characters*) e esféricos (*round characters*) é atribuída originalmente ao romancista E. M. Forster. No decorrer de um ciclo de conferências realizado em Cambridge em 1927 (cujos textos foram compilados no mesmo ano em *Aspects of the novel*), Forster inicialmente compara os personagens planos a caricaturas: "construídos a partir de uma única ideia ou qualidade", eles são facilmente reconhecíveis e melhor adaptados a narrativas de humor; para Forster, "um personagem plano que fosse sério ou trágico estaria fadado a ser entediante". Os personagens esféricos, por outro lado, são aqueles "capazes de surpreender de forma convincente" e de se transformar ao longo da narrativa, sendo portanto os que mais nos emocionam e os mais adequados às tragédias (FORSTER, 1985 [1927], p. 67-73).

correspondência à *persona* latina dá lugar à proeminência de um agir: grosso modo, actantes são definidos como os participantes de uma narrativa, aqueles que executam ou desejam executar as ações e/ou sofrem suas consequências.

A ideia de actante tem, em sua origem, o trabalho do crítico formalista Vladimir Propp. Em *Morfologia do conto maravilhoso*, publicado originalmente em 1928 (PROPP, 1984 [1928]), ele parte do estudo de diversos contos do folclore russo para identificar qual seria a estrutura narrativa básica, comum a todos eles. Em sua análise, Propp descreve exatas 31 funções narrativas possíveis e classifica todos os personagens encontrados nos contos de acordo com essas funções, isto é, de acordo com a significação de suas ações na trama. Por fim, ele agrupa todas as funções em sete categorias gerais, que definem assim sete tipos possíveis de personagem: o "herói" (protagonista da história), o "doador" (que equipa o herói com algum objeto mágico e/ou o submete a provas preliminares), o "mandante" (que define a missão a ser realizada pelo herói), o "antagonista" (aquele que o herói deve derrotar para realizar sua missão), o "auxiliar" (que ajuda o herói na missão), o "falso-herói" (que compete com o herói, mas falha) e a "princesa" (que recompensa o herói uma vez concluída a missão)[12]. Dessa forma, no modelo de Propp, o personagem surge sob demanda de uma estrutura narrativa que lhe é logicamente anterior e que seria, de fato, o verdadeiro objeto digno de interesse. Pouco importam as características (físicas, psicológicas, sociais, morais etc.) que venham colorir o personagem, dando a ele um aspecto mais ou menos humano; quaisquer que sejam essas características, o que está verdadeiramente em jogo é a função que o personagem desempenha na estrutura narrativa.

Trabalhando à mesma época e sob o mesmo paradigma formalista que Propp, Boris Tomashevsky sustentou uma posição ainda mais radical, na qual está implícita uma crítica e um alerta àqueles que queiram fazer do personagem seu objeto de estudo. Ao escrever sobre "O herói" em sua *Teoria da literatura*, ele defende que os personagens podem até ser úteis à narrativa, mas que a narrativa é autônoma o suficiente para poder dispensar quase inteiramente sua presença:

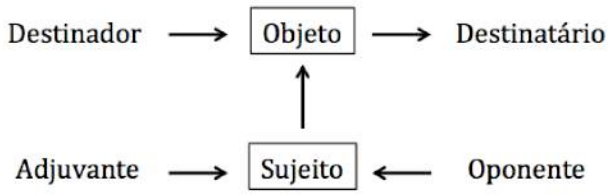
---

[12] O estudo de Propp precede em cerca de vinte anos o influente trabalho do antropólogo norte-americano Joseph Campbell que, com *O herói de mil faces* (CAMPBELL, 1992 [1949]), roteirizou a arquetípica "jornada do herói". Campbell identifica uma estrutura narrativa comum não apenas a diversos contos folclóricos, mas também às histórias de diversos personagens míticos, religiosos e também literários e cinematográficos, ampliando assim o escopo do modelo de Propp.

> O herói é quase desnecessário à fábula. A fábula, como um sistema de motivos, pode muito bem dispensar o herói e seus traços característicos. O herói resulta da transformação do material em sujeito e representa, por um lado, apenas um meio de encadear os motivos e, por outro, uma motivação personificada desse encadeamento (TOMASHEVSKY, 1965 [1925], p. 296-297).

Na década de 1960, quando o trabalho dos formalistas russos efetivamente começou a circular pela Europa ocidental e, mais particularmente, pela França (as traduções francesas da *Teoria da literatura* de Tomashevsky e da *Morfologia do conto maravilhoso* de Propp são ambas de 1965), as funções narrativas identificadas por Propp foram revisitadas pelo linguista (de origem russa mas formação francesa) Algirdas Julius Greimas. Tomando como ponto de partida o estudo de Propp e a reflexão sobre o teatro feita pelo filósofo francês Étienne Souriau em *As duzentas mil situações dramáticas* (SOURIAU, 1993 [1950]), Greimas elaborou um modelo actancial extremamente sintético que seria eficaz na análise de toda e qualquer estrutura narrativa. De acordo com esse modelo, todas as funções narrativas seriam exercidas por seis tipos distintos de actantes: o "sujeito" (protagonista, herói), o "destinador ou destinatário" (aquele que envia o sujeito em missão), o "objeto ou objetivo" (aquilo que o sujeito deseja, o alvo da missão), os "adjuvantes" (aqueles que auxiliam o sujeito) e os "oponentes ou antagonistas" (aqueles que tentarão impedir que a missão seja realizada):

O modelo actancial (GREIMAS, 1973 [1966], p. 236):



Ao desenvolver seu modelo, Greimas assinala ainda uma diferença fundamental entre actantes, atores e agentes: enquanto o termo actante se refere "a um elemento do nível narrativo, de caráter lógico, sintático e abstrato", o ator "é revestido figurativamente, encontra-se no patamar discursivo e corresponde àquilo

que se denomina, comumente, personagem" (MENDES, 2013, p. 6). O ator é, portanto, aquilo que atualiza o actante e, inversamente, o actante seria uma espécie de ator desprovido de suas particularidades. O agente, por sua vez, seria simplesmente o nome próprio (ou ainda o corpo ou a imagem) que, no texto, economicamente designa o ator. De um modo geral, para o narratólogo estruturalista, agentes e atores são apenas vias de acesso aos actantes. Com isso, Greimas sugere que um mesmo actante pode corresponder a mais de um ator (ou vários actantes a um mesmo ator) e que um mesmo ator pode ser designado por diversos agentes (e vários atores por um mesmo agente), escancarando para o personagem possibilidades diversas de fragmentação: o aspecto uno e identitário do personagem-pessoa estaria, assim, superado.

Sem dúvida, muito da eficácia do modelo actancial de Greimas reside na amplitude e flexibilidade de seus conceitos, ou seja, no reconhecimento de que 1) não é necessário que haja uma correspondência unívoca entre actantes, atores e agentes e 2) actantes podem eventualmente ser atualizados por atores que apenas dificilmente reconheceríamos como personagens. De fato, certas funções narrativas podem ser exercidas, por exemplo, pelo *destino* ou pelo *acaso*, atores que seriam então considerados "projeções da vontade de agir e resistências imaginárias do próprio sujeito" (GREIMAS, 1973 [1966], p. 235) – formulação que nos parece já bem distante do uso corrente que se faz da noção de personagem.

Seja como for, na esteira do formalismo russo (encabeçada por autores como Vladimir Propp, Boris Tomashevsky, Viktor Chklovsky e Roman Jakobson) e à frente da semiologia e da narratologia estruturalista (frente da qual podemos destacar, dentre outros, Mikhail Bakhtin, Gérard Genette, Tzvetan Todorov, Umberto Eco, Jonathan Culler, Yuri Lotman e também Roland Barthes, numa primeira fase de seu percurso teórico), Greimas talvez tenha sido aquele que mais se preocupou em desenvolver um método de análise para o que chamamos aqui de personagem. Seu trabalho, que rendeu e rende ainda hoje frutos diversos, pavimentou uma compreensão do personagem que dispensa inteiramente qualquer analogia com a noção de pessoa, decompondo o personagem em actantes, atores e agentes e incluindo, no rol de personagens possíveis, objetos inanimados, animais, forças da natureza, eventos místicos ou mágicos, lugares, sentimentos, vontades, desejos etc.

Na ressaca do momento estruturalista, no entanto, os esforços ao redor da noção de personagem parecem ter se estagnado, e o personagem parece ter se tornado uma espécie de tabu. Evidentemente, as funções do modelo actancial de Greimas, apesar de sua eficácia analítica em um nível puramente narratológico, não conseguem exprimir o modo pelo qual um personagem é normalmente apreendido pelo leitor ou espectador. O modelo actancial resiste, de modo bastante radical, à compreensão do personagem como uma "pessoa representada", como se não fosse justamente a proximidade com a noção de pessoa – sua familiaridade e empatia, seu apelo à "identificação" do leitor ou espectador – que fizesse do personagem o principal "mediador" de nossa "entrada" em uma estrutura narrativa (SMITH, 1995, p. 18). De um modo geral, as iniciativas estruturalistas apreendem a narrativa como um sistema semântico hermético, passível de ser decifrado apenas em termos lógicos através de modelos funcionais, através de roteiros que mais se assemelham a fórmulas matemáticas; com isso, o que se perde é a possibilidade de tomar a narrativa como representação, de tomar o personagem como personagem-pessoa, de levar em consideração a experiência concreta do leitor ou espectador em contato com a obra. Tal seria o ponto cego da análise estruturalista, fazendo com que o narratólogo, mesmo diante dos personagens mais surpreendentes, deliberadamente os ignore – assim como, diante de um personagem de cinema, ele ignora quase por completo sua dimensão material, os detalhes de sua composição, seus traços e até mesmo o ator que o encarna, por mais célebre que ele seja: "Abatido por uma assombrosa cegueira, o narratólogo pode, em seu percurso através dos fotogramas, subitamente cruzar com Marilyn, mas ele nem a vê" (GARDIES, 1999, p. 33).

Apesar de seus méritos, portanto, a perspectiva estruturalista e a articulação actante-ator-agente por ela avançada acaba negligenciando, dentre outros aspectos, as evidências materiais que constituem o personagem. Como aponta Lloyd Michaels, o estruturalismo acabou promovendo certa resistência à teorização, o que se nota com nitidez na escassez de estudos que assumem o personagem como tema:

> Essa resistência a uma teorização do personagem provavelmente resulta dos influentes ataques à representação liderados pelos estruturalistas e pós-estruturalistas. Ao descreverem o personagem como pouco mais que "códigos semânticos" (Roland Barthes), "estruturas actanciais" (Umberto Eco) ou "séries de predicados agrupados sob um mesmo nome" (Jonathan

> Culler), seus argumentos formalistas criticaram amplamente os estudos que buscavam "tematizar" o personagem, acusando-os de serem redutivos, conservadores (...). Esse ponto de vista evidentemente influenciou toda uma geração de teóricos mas, em sua preocupação com a questão da textualidade, frequentemente interpretou erroneamente o processo criativo dos autores e ignorou as evidências materiais da recepção do personagem (MICHAELS, 1998, p. XIII-XIV).

Para autores como Michaels, reduzir os personagens a meras convenções, a "elementos narrativos presos a um nome próprio que se parecem mais com metáforas e títulos de capítulos do que com pessoas que poderíamos encontrar em nosso cotidiano" é uma forma de desacreditar a noção mesma de personagem (MICHAELS, 1998, p. 2). Na condição de uma construção exclusivamente textual, o personagem perde sua autonomia e também o que seria sua essência ou seu encanto – encanto como aquele manifestado por Roland Barthes diante da vivacidade de Nicolas e André no *Guerra e paz* de Tolstói, ou ainda pelo espectador de cinema que se deixa levar pelas aventuras de Carlitos.

Mesmo se levarmos em conta personagens não-antropomórficos, não-humanos, é difícil tomá-los apenas como funções estruturantes de uma narrativa – é difícil não atribuir a eles certa intencionalidade e até mesmo certa subjetividade. Isso acontece porque nosso entendimento de qualquer ação, qualquer que seja a natureza daquele que a executa, é fortemente informado por nossa própria experiência, por nosso entendimento daquilo que nos motiva ou motiva as ações humanas de um modo geral – é o que defende Murray Smith em sua reflexão sobre o modelo actancial de Greimas:

> O conceito de *actante* de Greimas, por exemplo, pode ser instanciado por agentes humanos, objetos inanimados (como anéis mágicos ou canetas) ou conceitos abstratos (como o destino). Naturalmente, não posso afirmar que apenas os agentes humanos operam a causalidade de uma narrativa, mas parece-me que a agência humana é, sim, central em nossa compreensão das narrativas (...). Meu argumento é que nosso entendimento dos agentes não-humanos (animais, objetos inanimados, conceitos abstratos, forças sociais, forças naturais, divindades) é amplamente modelado em nosso entendimento dos seres humanos (SMITH, 1995, p. 20).

Como os deuses e semideuses que assumiam a forma de seres humanos para fazer valer seus desígnios na mitologia greco-romana, também o mais inanimado dos objetos ou o mais abstrato dos conceitos precisa, para se fazer entender em uma narrativa, ser revestido de certa humanidade, de certa personalidade. Talvez mais que a literatura ou o teatro, o cinema faz valer essa premissa frequentemente apresentando protagonistas não humanos que vão de súbitos e violentos fenômenos climáticos, como em *O fazedor de tempestades* (*Le tempestaire*, Jean Epstein, 1947), aos objetos domésticos mais banais, como em *Reflexões de um liquidificador* (André Klotzel, 2010) – no primeiro caso, a tempestade, como tantas outras tempestades do cinema, revela-se profundamente temperamental, mal presságio em forma de nuvens e ondas que separam os jovens amantes, enquanto no segundo caso o inexpressivo eletrodoméstico se torna, com recurso a uma cativante voz *off* (Selton Mello), o narrador-personagem onisciente da história.

Talvez uma cena de *Christine, o carro assassino* (*Christine*, John Carpenter, 1983) nos forneça um exemplo mais emblemático e que dispensa, em grande medida, conhecimentos prévios acerca da trama narrativa. A certa altura do filme, assistimos a uma partida de futebol americano. A câmera acompanha de perto o movimento dos atletas e, em particular, a trajetória do protagonista Dennis Guilder (John Stockwell) que, sem interromper sua corrida, observa quando seu melhor amigo Arnie (Keith Gordon) estaciona o carro à beira do gramado para acompanhar a partida junto aos demais torcedores. Dennis parece se surpreender ao constatar que Arnie, um adolescente tímido e desajeitado, está acompanhado por Leigh Cabot (Alexandra Paul), uma das garotas mais populares da escola que ambos frequentam. Esse breve instante de desatenção é letal: Dennis é derrubado por um adversário e cai no chão com uma irresistível expressão de dor, sem conseguir se levantar. O árbitro é então forçado a interromper a partida e a chamar os paramédicos.

Passado o acidente a câmera assume, num primeiro momento, o ponto de vista dos torcedores, afastando-se do centro do campo para mostrar a pequena aglomeração de jogadores que se forma ao redor de Dennis. Em seguida, num corte, a câmera se volta para os torcedores que, preocupados, estão abandonando seus lugares e invadindo o campo para prestar socorro ao jovem atleta. Mas algo curioso acontece nesse contraplano. Vemos passar Arnie e Leigh, os primeiros a se precipitar para o gramado, seguidos por outros torcedores; mas, mesmo depois que todos os

torcedores já saíram do plano, a câmera persiste em seu lento *travelling* na direção do que é agora um estacionamento deserto, um espaço em que nada, à exceção da própria câmera, parece se mover. Aos poucos, o som ambiente é abafado, sem que a trilha musical não-diegética permita que a tensão se disperse. Quando o carro de Arnie é, por fim, enquadrado em ângulo frontal, encerrando assim o *travelling*, está evidente que aquele não foi um simples acidente. Soberano no centro do quadro por generosos segundos, o carro vermelho brilhante parece observar o ocorrido à distância e, ao mesmo tempo, desafiar o espectador. Imediatamente compreendemos que o próprio carro, apesar de estático durante toda a cena, teria alguma agência sobre os acontecimentos ou, ao menos, exerceria sobre eles algum julgamento moral.

Christine, o carro assassino (John Carpenter, 1983)

É verdade que, quando testemunha o acidente de Dennis, o espectador já está ciente de que o carro, a quem Arnie se refere pelo nome "Christine", está possuído por um espírito antigo, maligno e violento. Essencial à trama narrativa, tal informação é sugerida pelo próprio título em português do filme e explicitamente revelada em seu prólogo. Ainda assim, isolando a cena de seu contexto narrativo, a impressão de que o carro é uma criatura viva e mal-intencionada parece decorrer menos de nosso conhecimento da história que do tratamento visual e sonoro dado à cena. Ao virar as costas para o drama do jogador de futebol americano ferido e se

aproximar lentamente até posicionar o carro no centro do quadro, é como se a câmera personificasse o objeto: a frente do carro se torna um rosto a ser lido e interpretado, um rosto que manifesta frieza e prazer com o sofrimento alheio bem como uma misteriosa intenção assassina.

É importante notar que o sadismo de Christine, ainda que cuidadosamente suscitado pela duração do plano, pelo enquadramento, pelo movimento da câmera e pela trilha sonora, é consequência, sobretudo, de uma atividade interpretativa do espectador. Para sustentar melhor essa ideia de que o espectador projeta qualidades e intencionalidades na imagem, construindo para si o sentido da narrativa, atualizando e complementando os sentidos já programados pelo filme, podemos nos servir de um exemplo ainda mais radical. É o que faz Carl Plantinga ao analisar, pelo viés da psicologia cognitiva, o modo pelo qual são compreendidos alguns filmes experimentais de animação – filmes abstratos, não-figurativos e não-narrativos. Plantinga observa que, mesmo diante de figuras geométricas em movimento aleatório, e sem que lhe seja antecipado qualquer esboço narrativo, o espectador não pode se impedir de buscar, na imagem, vestígios de humanidade:

> A possibilidade de os espectadores se engajarem com personagens ficcionais reside em parte na tendência humana a personificar e responder a entidades abstratas, não humanas, especialmente no contexto de representações visuais. Isso já foi demonstrado por psicólogos em experimentos intrigantes envolvendo figuras geométricas animadas. Ao assistirem a pequenos clipes nos quais triângulos e círculos se moviam aleatoriamente pela superfície da tela, os sujeitos quase sempre interpretaram esses movimentos como interações de agentes intencionais. Eles atribuíram intenções aos triângulos e círculos, tomando suas atividades como autodirigidas. Não é de se admirar, portanto, que espectadores de cinema respondam a personagens animados como Shrek ou Branca de Neve como se eles fossem pessoas reais (PLANTINGA, 2009, p. 97-98).

A observação de Plantinga pode ser ilustrada, substituindo-se os círculos e triângulos por manchas azuis em um fundo vermelho, pelo curta de animação *Dots* (Norman McLaren, 1940). Aqui, as manchas, pintadas à mão pelo artista diretamente na película, aparecem e desaparecem numa sucessão aleatória, sem que seja fornecido ao espectador o menor indício que o autorize a interpretar o filme em

termos narrativos. Os efeitos de continuidade são raros e frágeis, produzidos apenas por uma eventual proximidade espacial de manchas semelhantes de um fotograma a outro (causando a impressão de que se trata de uma mesma mancha em movimento) e pelas repetições e variações dos efeitos sonoros que pontuam o seu aparecer-desaparecer.

Dots (Norman McLaren, 1940)

Apesar da escassez de efeitos de continuidade efetivamente programados pelo filme, a experiência do espectador ao assistir *Dots* não se limitaria a um desfrute formal, a uma contemplação da abstração das manchas e da aleatoriedade de sua sucessão. Haveria também uma expectativa ou esforço, ainda que inconsciente, no sentido de desvendar o princípio agenciador das imagens, a estrutura latente por trás da agitação aparente. De um fotograma a outro, o olhar do espectador estaria menos acompanhando passivamente o aparecimento e o desaparecimento das manchas do que realizando, ele próprio, os movimentos e as metamorfoses que elas parecem executar – fenômeno que ocorre, aliás, em todo e qualquer filme, uma vez que a superação da descontinuidade do fotograma pela sucessão temporal de fotogramas é o princípio técnico da imagem cinematográfica[13]. É como se cada mancha tivesse, no limite, algum objetivo insondável e se esforçasse, pelas vias igualmente insondáveis do movimento e da metamorfose, para conquistar esse objetivo. Desapercebidamente, talvez, o espectador tenderia a ver na sucessão de fotogramas uma narrativa coesa e na mancha mais abstrata um personagem – personagem que pode ser inclusive pensado em termos antropomórficos, na medida

[13] Jean Epstein resolve da seguinte forma esse "quiprocó do contínuo e do descontínuo": "A animação e a confluência das formas não se produz na película, nem na lente da câmera, mas única e exclusivamente no homem. A descontinuidade só se torna continuidade após penetrar no espectador. Trata-se de um fenômeno puramente interior. Do lado de fora do sujeito observador, não há movimento, não há fluxo, não há vida nos mosaicos de luz e sombra que a tela apresenta sempre fixos. No interior do sujeito se dá uma impressão que, como todos os demais dados dos sentidos, é uma interpretação do objeto, ou seja, uma ilusão, um fantasma" (EPSTEIN, 1974b [1946], p. 261).

em que se mostra capaz de acolher as projeções psicológicas (intenções, motivações) lançadas à tela pelo próprio espectador. Dado o vigor dessa estranha "propensão humana" em relação ao cinema experimental e a filmes de animação, conclui Plantinga, "não surpreende que representações fotográficas de personagens ficcionais sejam tomadas como se fossem pessoas reais" (PLANTINGA, 2009, p. 98).

3. A perspectiva da crise

De volta de nosso breve diálogo com a teoria estruturalista e com a psicologia cognitiva, o personagem se revela ainda entranhado à narrativa mas recupera, por assim dizer, parte de sua identidade própria e dos contornos humanos que o definem no senso comum. A diferença é que essa identidade passa a ser localizada não mais em um *a priori* mas sim nas repetições, nos efeitos de continuidade (programados ou não), na acumulação de traços e de ações, nas reincidências dos corpos ao longo da narrativa – como coloca Philippe Hamon, o personagem é "uma construção que se efetua progressivamente, durante o tempo da leitura, o tempo de uma aventura ficcional" (HAMON, 1977, p. 126). Nesse aspecto, o personagem talvez tenha menos a assimilar do modelo da pessoa humana que lhe serve de referência do que a colaborar para o desenvolvimento de uma noção mais precisa e atual de pessoa: assim como o personagem, não sendo dado *a priori*, é resultado de uma construção gradual, é preciso compreender a pessoa como resultado de uma multiplicidade de processos de subjetivação.

A noção clássica de pessoa atribuída a Aristóteles – a pessoa como "sujeito", termo que nos envia ao latim *subjectum* que significa, em primeiro lugar, substância, essência –, bem como a noção renascentista de pessoa sintetizada por René Descartes na formula "*cogito ergo sum*" ("penso, logo existo") foram, ambas, sistematicamente atacadas no decorrer do século XX. Avanços na psicologia – em particular com a "descoberta" do inconsciente pela psicanálise – e na filosofia – sobretudo a partir de autores pós-estruturalistas como Jacques Derrida, Gilles Deleuze e Michel Foucault – evidenciaram que a identidade individual não se dá como uma unidade estável, fixa e imutável. Ao contrário, a identidade individual se mostrou um objeto aberto, não absoluto, a todo instante construído e reconstruído pelo sujeito, de modo consciente e também inconsciente, em todas as suas relações

cotidianas[14]. Disso resulta que, assim como o actante greimasiano – que pode ser atualizado por uma diversidade virtualmente infinita de atores e agentes em uma narrativa –, o indivíduo pode virtualmente manifestar infinitas individualidades (infinitas identidades ou personalidades) que não necessariamente serão coerentes entre si em todos os momentos. A categoria da pessoa humana se libertaria, assim, das amarras de uma essência primordial à qual ela seria condicionada e à qual todas as suas manifestações e representações – em suma, todos os seus comportamentos, em todas as esferas de sua vida social e privada – deveriam responder.

Há um obstáculo lógico, no entanto, a essa aparente liberdade: se a identidade do sujeito já não remete a uma altissonante essência que lhe é logicamente anterior, se, ao contrário, ela resulta do conhecimento e das ações do próprio sujeito, então "o sujeito é um resultado, mas não o princípio mesmo do conhecimento e da ação" (VÉDRINE, 2000, p. 24). Paradoxalmente, portanto, a extrema liberdade resultaria em uma radical e irreversível perda de autonomia. Se o conhecimento e a ação são a causa (e não a consequência) da identidade individual, e estando o conhecimento e a ação inscritos em um horizonte demasiado vasto e indeterminado de possibilidades, a liberdade do sujeito seria apenas aparente, não se traduzindo em nenhum poder efetivo de criação.

Face a esse obstáculo lógico, foram muitos a proclamar a "crise" do sujeito. Tal "crise" não se assentaria apenas em definições teóricas, mas contaminaria praticamente todas as esferas da vida humana: instituições e valores se tornariam, mais do que frágeis, "líquidos", no sentido de não possuírem mais forma definida e sim uma natureza fluida, como das coisas que transbordam e escorrem por entre os dedos. Nesse aterrador cenário "pós-moderno", como colocou o sociólogo marxista Zygmunt Bauman, a questão central já não seria a construção e a conservação de identidades, mas a recusa a toda e qualquer forma de fixação identitária. Dito de outro modo, a questão central é permitir que o sujeito possa, justamente, manter em aberto suas possibilidades (BAUMAN, 1996, p. 18). Por consequência, a identidade individual só poderia ser pensada como fragmentária, inacabada e em perpétua

[14] A forte oposição ao sujeito aristotélico e cartesiano não se limita, todavia, aos pensadores do século XX. De fato, podemos retraçá-la ao filósofo Blaise Pascal, conterrâneo e contemporâneo do próprio René Descartes. Em Pascal, "a existência recobre a essência" (AURÉGAN, 1998, p. 35), isto é, a essência individual de Aristóteles, reformulada como substância pensante por Descartes, se dissolve numa multiplicidade de manifestações (e contradições) exteriores.

mutação – ou então não poderia ser pensada. É, pois, um cenário de extrema dissolução do sujeito, de uma "desterritorialização absoluta" (DELEUZE e GUATTARI, 1980b, p. 244), de uma "absoluta dispersão do homem" (FOUCAULT, 1999 [1966], p. 533). Até mesmo o "penso, logo existo" de Descartes é virado ao avesso pelo psicanalista francês Jacques Lacan: "penso onde não existo e existo onde não penso" (LACAN, 1966, p. 517). Em contraponto e substituição, simultaneamente, ao berço esplêndido do *subjectum* aristotélico e ao racionalismo do *cogito* cartesiano – isto é, em contraponto e substituição a uma concepção de sujeito que primava pela lógica, pela unidade e por uma apática fixidez –, emerge um pensamento decerto mais flexível, porém confuso e evasivo. Frequentemente definida por expressões como "linhas de fuga", "dobras", "devires" e "não-ditos", essa nova concepção do sujeito é marcada, em última instância, pelo "caos" (VÉDRINE, 2000, p. 110).

Por esse motivo, a filósofa Hélène Védrine defende que é preciso se distanciar um pouco de tais proposições pós-estruturalistas, tanto quanto elas se afastam das perspectivas clássica e renascentista. Ao retraçar a história da noção filosófica de sujeito da antiguidade grega aos autores contemporâneos, Védrine argumenta que a adoção de um sujeito fragmentado, desterritorializado e disperso apresenta o grande risco de se virar as costas à evidência mesma da existência do sujeito. Em sua denúncia de certa fragilidade conceitual e de certo rebuscamento falacioso das proposições pós-estruturalistas, ela provoca: "essa topologia bizarra, esses jogos de linguagem, esses discursos crítico-paranoicos se parecem mais com Dali do que com alguma ciência" (VÉDRINE, 2000, p. 126). Ao falar em fragmentação do sujeito, a maioria dos autores demonstra maior interesse pela fragmentação em si mesma do que pelo sujeito que se supõe fragmentado. Tal abordagem resulta, de acordo com Védrine, numa precipitada e infrutífera condenação do sujeito a interrogações sem fundo (VÉDRINE, 2000, p. 176).

A alternativa consistiria em reconhecer que o sujeito, não podendo mais ser atrelado ao *subjectum* aristotélico ou ao *cogito* cartesiano mas tampouco podendo ser descartado por elucubrações discursivas, reaparece no pensamento contemporâneo na forma de um fluxo de experiências subjetivas, de sucessivos e cumulativos processos de subjetivação. O sujeito não desaparece, ele se desloca: ele não reclama mais para si uma identidade unívoca e estável, mas se afirma através, justamente, da pluralidade de suas representações, das narrativas que o implicam e

que ele faz de si mesmo; o sujeito não é dado de antemão, ele deve ser a todo instante construído (VÉDRINE, 2000, p. 188). Nesse modo de resistência à "crise", o sujeito se dá a ver um tanto mais como personagem do que propriamente como sujeito, numa espécie de "sujeito-personagem" (*sujet-personnage*) que vem curiosamente inverter a formulação do "personagem-pessoa" e assim, uma vez mais, ostentar a cumplicidade entre os termos:

> Se o "eu" do "eu penso" já não necessariamente acompanha, por direito, todas as minhas representações, se o sujeito fundador é questionado pelo pensamento contemporâneo, uma evidência se impõe: existe uma experiência da subjetividade, uma construção de si e uma imputação de ações a um sujeito-personagem que é considerado responsável por seus próprios atos (VÉDRINE, 2000, p. 11).

Ao movimento da noção de personagem em direção à noção de pessoa, parece então responder um movimento contrário que vai da noção de pessoa em direção à noção de personagem. Se a trajetória da noção de sujeito tracejada aqui é demasiado incompleta e sumária – de fato, aprofundar nos meandros de disciplinas tão diversas quanto a filosofia do sujeito, a antropologia e a psicologia fugiria ao escopo deste trabalho[15] –, espera-se ao menos que ela seja suficiente para justificar um retorno à *persona* latina, isto é, um retorno à metáfora da "máscara" como instrumento de pensamento que sustenta tanto nossa concepção de pessoa quanto nossa concepção de personagem. Ao mesmo tempo, espera-se que essa trajetória reafirme a centralidade da dimensão narrativa no processo de constituição de ambas as noções: pessoa e personagem não adquirem consistência senão em suas representações, seus movimentos, suas continuidades.

Nessa mesma direção, cabe destacar ainda que a "crise" do sujeito espelhou-se numa "crise" do personagem, sintoma de uma "crise" ainda mais ampla que teve por alvos a narrativa e, no caso mais específico do teatro e do cinema, a representação. Essa profusão de "crises" foi assim resumida pelo estudioso do teatro Robert Abirached em seu livro *La crise du personnage dans le théâtre moderne*:

---

[15] Para um estudo aprofundado das diferentes concepções de sujeito, enviamos o leitor às duas obras citadas amiúde neste capítulo: *Les figures du moi et la question du sujet depuis la Renaissance*, de Pierre Aurégan (1998) e *Le sujet éclaté*, de Hélène Védrine (2000).

> O que está em questão, desde o final do século XIX, é a noção mesma de representação, que parece cada vez mais difícil de ser ajustada aos contornos de um mundo repleto de transformações e de sujeitos incertos de suas próprias fronteiras e de sua própria natureza. Como restaurar o personagem em seus plenos poderes quando suas referências habituais à realidade se encontram borradas de modo cada vez mais irremediável? (ABIRACHED, 1994 [1978], p. 12).

É nessas circunstâncias que se compreende o personagem como vítima de uma perda de "substância" análoga àquela sofrida pela noção de sujeito no decorrer do século XX, isto é, vítima de um vazio conceitual que se expressa em termos de fragmentação, dispersão, dissolução.

Presente de forma quase premonitória na literatura de Franz Kafka e no teatro de Bertolt Brecht[16], autores cujos personagens são fortemente desprovidos de traços psicológicos e de motivações humanas, a "crise" do personagem ganhou relevo sobretudo após a Segunda Guerra Mundial, no decorrer dos anos 1950 e 1960, alimentada notadamente por dramaturgos como Samuel Beckett e Eugène Ionesco e por autores do *nouveau roman* ("novo romance") francês como Alain Robbe-Grillet, Marguerite Duras e Maurice Blanchot.

No caso do *nouveau roman*, movimento literário marcado por intenções ensaísticas, a estrutura narrativa tradicional e os personagens bem definidos do romance burguês foram considerados antiquados, dando lugar a personagens que vagam numa espécie de fluidez poética anti-naturalista inspirada, em grande medida, pela técnica do "fluxo de consciência" empregada nos romances de James Joyce, de Virginia Woolf e de William Faulkner. Essa tentativa de despersonalização do personagem e de rarefação da narrativa é central, por exemplo, no filme *O ano passado em Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961), roteirizado por Robbe-Grillet. O encontro fortuito de um homem e uma mulher em um palácio isolado, motivo que supostamente alimenta a trama narrativa, serve sobretudo de pretexto para uma investigação formal que pouco se interessa pelos

---

[16] Vale lembrar o texto declamado em um interlúdio de *Um homem é um homem* (1927), no qual um personagem vem afirmar sua própria fragmentação à imagem do sujeito em "crise" da modernidade: "O senhor Bertolt Brecht afirma: um homem é um homem! / Mas isto qualquer um pode afirmar. / No entanto, o senhor Brecht também prova / Que é possível fazer o que se quiser de um homem: / Desmontá-lo, remontá-lo como um automóvel, / Sem que nada se perca dele, e isto é fantástico!" (Bertolt Brecht *apud* ABIRACHED, 1994 [1978], p. 285)

personagens-pessoa: os protagonistas permanecem sem nome durante todo o filme, seu passado e seus interesses são incertos, e a natureza da relação entre eles jamais é explicitada a contento. Ao invés de investir na clareza dos acontecimentos e num aprofundamento psicológico dos personagens, o filme prefere embaralhar espaços e temporalidades recorrendo a uma estratégia de reflexos e repetições que colonizam tudo: os elementos arquitetônicos e decorativos, os movimentos de câmera, a locução em voz-*over*, os diálogos, as situações encenadas, a composição dos planos até a montagem. Lançado nessa estrutura elíptica, o espectador é continuamente levado a crer que os personagens são antigos amantes apenas para, no momento seguinte, deduzir que eles acabam de se conhecer.

O ano passado em Marienbad (Alain Resnais, 1961)

Já as obras de Beckett e de Ionesco são expoentes do que o crítico Martin Esslin definiu como "teatro do absurdo" – vertente dramatúrgica na qual a maioria dos acontecimentos "parece não ter nenhuma motivação racional", "os personagens dificilmente têm alguma individualidade" e, assim como o par romântico (ou não) de *Ano passado em Marienbad*, "frequentemente não possuem nome próprio" (ESSLIN, 1960, p. 3). Em Beckett, por exemplo, é notável a repentina inversão dos papéis de mestre e escravo entre os personagens Pozzo e Lucky em *Esperando Godot* (*En attendant Godot*, 1953), ou ainda o fato de ser uma boca – flutuando no espaço negro do palco, isolada de qualquer rosto ou corpo – a vociferante protagonista do monólogo *Não eu* (*Not I*, 1972). Se Beckett opta por uma austeridade minimalista, Ionesco flerta mais abertamente com o surrealismo: basta lembrar os vários personagens de nome Jacques e as mulheres com dois e três narizes de *Jacques ou La*

soumission (1950), o monstruoso cadáver que cresce ininterruptamente até invadir o cenário de *Amédée ou Comment s'en débarraser* (1954), ou então os personagens que, depois de uma longa e minuciosa conversa em *A cantora careca* (*La cantatrice chauve*, 1950), descobrem, para a imensa surpresa de ambos, que eles devem estar casados, uma vez que moram no mesmo endereço e dividem a mesma cama. Esses estranhos processos de desumanização e essas súbitas mudanças de personalidade, como sugere Pierre Aurégan, produzem personagens comparáveis às figuras descontruídas das pinturas de Pablo Picasso ou de Francis Bacon: "Picasso multiplica e sobrepõe os rostos, Bacon distorce a figura humana e pinta máscaras suplicantes e ameaçadoras; Ionesco e Beckett estabelecem homens que perderam as referências que os ancoravam à humanidade" (AURÉGAN, 1998, p. 133).

Amédée ou Comment s'en débarasser encenado por Roger Planchon, 2007 (foto de Pascal Chantier)

Ao buscar atribuir a seus personagens o que seria um "grau zero de personalidade" – personagens com pouco ou nada mais que um nome, um sexo, uma idade ou uma posição social ou familiar qualquer (ABIRACHED, 1994 [1978], p. 393) –, os autores do *nouveau roman* francês e do "teatro do absurdo" parecem ter servido, em grande medida, de inspiração para as perspectivas teóricas estruturalista e pós-estruturalista que, como vimos, marcaram a segunda metade do século XX. Em suas obras, a reflexão sobre o drama de um sujeito que já não remete a uma identidade unívoca e já não se apoia em uma realidade estável revela, para o personagem, possibilidades que vão muito além do personagem-pessoa –

possibilidades que não necessariamente passam pela representação de uma "consistência psicológica" antropomórfica. Nos ocuparemos dessa dimensão "desumana" do personagem (uma dimensão figural, como será visto) na segunda parte da tese. Por ora, cabe apenas observar que, mesmo em "crise", questionado, fragmentado, desmontado, aniquilado por um pensamento que o rejeita, o personagem permanece longe de mostrar sinais de esgotamento: ele "não para de renascer diante de nossos olhos, sucessivamente reajustado mas sempre irredutível. (...) A crise do personagem seria então o signo e a condição de sua vitalidade, em proporção às mudanças do mundo" (ABIRACHED, 1994 [1978], p. 439).

Como nota Abirached nessa passagem, o personagem renasce "*diante de nossos olhos*": é evidente que ele continua se manifestando em nossa atividade de leitor e de espectador. Em última análise, é por uma espécie de pulsão interpretativa, uma tendência do leitor ou espectador a deduzir relações e a produzir significados a partir de elementos distintos, que o personagem se reajusta e resiste às "crises" que certas perspectivas teóricas, em grande medida desinteressadas da dimensão da experiência e da materialidade dos textos literários, teatrais e fílmicos, insistiram em proclamar.

Uma vez mais, nos deparamos com a necessidade urgente de se reconhecer o papel ativo do espectador na constituição do personagem de cinema. A nosso ver, isso significa abordar o personagem sobretudo como resultado de uma experiência espectatorial. Apesar de o filme apresentar diversos elementos visando a construção de um personagem, a começar pelo corpo do ator, é apenas na medida em que esses elementos mobilizam de determinada maneira a atenção do espectador que eles se aglutinam, de fato, naquilo que compreendemos como um personagem. Nesse sentido, de um ponto de vista conceitual, o personagem se torna uma espécie de efeito que se exerce sobre o espectador e que, por isso, não pode prescindir de sua atenção, de sua capacidade de leitura, da experiência que ele faz da obra.

Essa concepção do personagem como um resultado possível (e talvez mesmo, na maioria dos casos, provável) da organização de determinados elementos da obra e de sua atualização por parte do leitor ou espectador foi sintetizada por Patrice Pavis em termos de "efeito de personagem". No breve artigo "Le personnage romanesque, théâtral, filmique" (1997), em que Pavis discute particularidades da noção de personagem nas diversas formas narrativas (literatura, teatro, cinema), a

expressão "efeito de personagem" é empregada não apenas no sentido de valorizar a atividade do leitor ou espectador, como também de marcar uma importante diferença entre o personagem e as bases materiais que tutelam sua existência:

> Contrariamente ao que pode parecer uma evidência, nós não temos acesso direto ao personagem, quaisquer que sejam os suportes pelos quais ele se manifesta: romance, texto dramático, cena teatral, filme, vídeo etc. Nós estamos, na melhor das hipóteses, em presença de *efeitos de personagem*, de traços materiais, indícios dispersos que permitem uma certa reconstituição por parte do leitor ou do espectador (PAVIS, 1997, p. 171).

Em seu texto, Pavis chama a atenção para a dimensão imaginária, artificial, convencional e conveniente do personagem – em suas palavras, o personagem não existe "senão em um mundo ficcional que nós imaginamos e edificamos com estilhaços de nosso próprio mundo de referência" (PAVIS, 1997, p. 171). O autor reconhece também a noção de pessoa como modelo para a noção de personagem, afirmando que a "reconstituição" do personagem por parte do leitor ou espectador obedece a um irresistível antropomorfismo – nós identificamos e reagrupamos os diversos vestígios materiais do personagem "conforme um efeito de pessoa humana" (PAVIS, 1997, p. 173). Talvez seja útil retomar rapidamente o exemplo da animação *Dots*: a questão não é ponderar se as manchas azuis que surgem aleatoriamente na superfície da tela seriam ou não seriam personagens num qualquer sentido estrito do termo, mas sim compreende-las como vestígios materiais que podem eventualmente produzir um "efeito de personagem" que, por sua vez, está intimamente ligado a certo "efeito de pessoa".

É verdade que o "efeito de personagem" permanece, no artigo de Pavis, uma formulação um tanto casual, lançada com ímpeto logo no primeiro parágrafo mas não retomada no restante do texto. Essa carência de um desenvolvimento teórico-analítico mais rigoroso não nos impede de afirmar, contudo, que se trata de uma preciosa investida na reabilitação da noção de personagem. Falar em "efeito de personagem", e não diretamente em "personagem", nos permite, sobretudo, transitar mais à vontade entre as dimensões narrativa e sensorial do cinema: de um lado está o universo diegético, a trama lógica e causal, a representação mimética, a construção de um sentido; do outro lado, a imediaticidade de traços e indícios dispersos, a

materialidade dos corpos, a presença auto-evidente dos signos visuais e sonoros que constituem o filme. Se a narrativa e o sensorial são duas faces de uma mesma moeda, o personagem constitui a própria liga metálica que as une: sem deixar de atender aos imperativos da história contada, ou seja, sem deixar de exercer as "funções narrativas" preconizadas pela narratologia estruturalista, o personagem responde, também, às estratégias e pretensões do sensorial, permitindo que nos interessemos pelos elementos concretos (os "traços materiais" e os "indícios dispersos") que lhe produzem o efeito.

4. Efeito de personagem

Na conclusão de seu artigo, Patrice Pavis apresenta o personagem – seja ele literário, teatral ou fílmico – como um "eterno retornado", argumentando que "o espectador e o leitor ainda não estão prontos – se é que estarão algum dia – a abrir mão da noção antropomórfica de personagem"; "o personagem se dissolve, mas o leitor ou espectador recolhe sempre *in extremis* seus estilhaços e resiste aos efeitos da desconstrução" (PAVIS, 1997, p. 182).

Ainda que necessária, essa valorização da atividade do leitor ou do espectador no processo de constituição do personagem não nos parece ser, por si só, satisfatória; tomando-a como ponto de partida, é preciso ainda contornar os riscos de um relativismo imprudente e infértil, pelo qual cada leitor ou espectador decidiria por si mesmo e para si mesmo, no âmbito de cada leitura singular, o estatuto de cada personagem de uma obra. Do contrário, teríamos de nos contentar em dizer que as manchas azuis de *Dots* efetivamente são personagens para alguns espectadores, absolutamente não o sendo para outros, e a partir daí pouco se poderia avançar. É por isso que assumimos a proposição de Pavis como uma abertura teórica interessante: o "efeito de personagem", cujo mérito é ampliar de modo substancial a noção mesma de personagem, deve ser levado adiante através de uma investigação cuidadosa acerca de como, exatamente, esse "efeito" se produz, dos arranjos da obra que o condicionam, e em quais intensidades. Afinal, nem todo "traço material" ou "indício disperso" recolhido pelo leitor ou espectador conduz a um personagem, ao passo que certos vestígios, outros, o fazem com notável frequência. Muitas vezes, por exemplo, um mero nome próprio ou pronome é suficiente para, em literatura,

estabelecer um personagem; de modo análogo, em teatro e em cinema parece bastar, muitas vezes, o corpo de um ator. Evidentemente, no entanto, nem todo nome ou pronome se cristaliza em um personagem, assim como a figuração de um corpo pode designar não exatamente um personagem mas apenas um *figurante*[17]. A pergunta a ser feita é, então, a seguinte: o que leva um nome ou um corpo (ou ainda uma letra, um objeto, um som, um piscar de luzes, uma duração, um lugar, enfim, quaisquer elementos de uma obra) a serem reconstituídos, de modo razoavelmente constante e confiável, e pela maioria dos leitores ou espectadores, como personagens?

A essa altura, tendo em vista as diversas implicações teóricas da noção de personagem discutidas até aqui, é razoável tentar responder a essa pergunta. Sem menosprezar a atividade do leitor ou espectador – ao contrário, mantendo-a sempre em primeiro plano –, acreditamos ser possível apontar com segurança ao menos quatro critérios, quatro operações que, no nível do texto, colaboram de forma decisiva para a constituição do personagem.

Um primeiro critério seria o da *designação*, que diz respeito a uma identificação inicial, a um primeiro reconhecimento de uma coisa singular que se distingue de outras coisas e do ambiente comum no qual elas se encontram. Em termos puramente visuais, por exemplo, podemos dizer que designar é destacar uma forma de contornos bem definidos que se distingue, com suficiente nitidez, de um fundo e de outras formas. Designar é assim, sobretudo, apontar, mencionar, nomear, figurar; é tornar algo minimamente legível ou visível, perceptível em toda a sua singularidade, presente. A coisa designada remete, num primeiro momento, a uma espécie de "branco semântico" a um "signo vazio que será progressivamente preenchido de significação" (HAMON, 1977, p. 128): é no decorrer do percurso narrativo que determinados elementos designados pela obra serão recolhidos pelo leitor ou espectador e recompostos enquanto personagens.

---

[17] A condição dos figurantes é brevemente analisada por Jacqueline Nacache em *O ator de cinema*: "Embora os figurantes já existissem no teatro (às vezes mesmo em grande número, nas produções espetaculares), é o cinema que verdadeiramente produz essa instância de representação suspensa entre realidade e ficção. É ele que apresenta o homem-mobília, o passante anônimo, a silhueta comida de sombra, a moldura humana dos filmes. Nos orçamentos dos filmes coloniais franceses dos anos 1930, os 'indígenas' constavam na rubrica dos 'cenários', e não na dos 'atores'. A língua francesa [como a portuguesa], porém, homenageia os figurantes. Eles não são, como na gíria dos estúdios de Hollywood, '*extras*', supérfluos e precários, mas garantem o essencial da missão do ator: *figurar*" (NACACHE, 2012, p. 94).

Para compreender melhor a operação de *designação* e esse "branco semântico" inicial que a envolve, pode ser útil lembrarmos aqui da reflexão de Vilém Flusser acerca do nome próprio: para o filósofo, enquanto certas palavras são tratadas organicamente pelo pensamento e estão plenamente articuladas nas engrenagens da língua, outras palavras, pertencentes a uma categoria que ele chama de "nomes próprios", oferecem certa resistência inicial na medida em que não se associam de imediato a um significado. Certos "nomes próprios" podem, aos poucos, ser "fagocitados" por uma rede de significados, passando então a ser apreendidos como palavras comuns; alguns deles, no entanto, permanecem inassimiláveis, "como corpos estranhos dentro da estrutura da língua" (FLUSSER, 2011, p. 76). Um bom exemplo de "nome próprio" inassimilável é a palavra "deus": no limite, ela é apreendida e compartilhada por todos sem jamais ser de fato compreendida, isto é, sem que aquilo que ela designa seja efetivamente apreendido e compartilhado por todos da mesma maneira. Os "nomes próprios" seriam, portanto, "chamamentos", apelos que sinalizam para algo que se encontra fora da organicidade do sentido e que, por isso mesmo, têm o potencial de provocar "choques" na língua e de ampliá-la. Enquanto a maioria das palavras se dissolve com naturalidade no sentido das frases, "o nome próprio, incrustrado dentro do verso como um diamante dentro do minério, cintila" (FLUSSER, 2011, p. 81). A nosso ver, essa qualidade particular de incrustação – de não dissolução, de resistência e de fulgurância – que Flusser atribui ao "nome próprio" na linguagem verbal estaria transposta, em uma dimensão visual, na materialidade dos corpos e das formas que, designadas com precisão, atraem o olhar e nunca se dissolvem completamente no todo da imagem que os acolhe.

A *designação* seria, assim, uma primeira operação necessária ao personagem. A ela, propomos acrescentar o critério da *frequência*: o personagem se produz não apenas numa súbita presença inicial, mas em certa perpetuação dessa presença – perpetuação que pode se dar em termos de duração, de recorrência, de repetição ou ainda de reverberação. Assim como no campo da física, onde o termo frequência descreve as recorrências e oscilações de uma mesma onda ao longo do tempo, trata-se aqui de observar, senão as efetivas repetições de um mesmo "nome próprio", corpo ou forma, ao menos as vibrações que eles provocam no decorrer da obra. Visto que o personagem se constitui também, e em grande medida, pela "atividade de memorização e de reconstrução operada pelo leitor" (HAMON, 1977, p. 126), as

narrativas estão parcialmente desobrigadas de re-presentificar a todo instante seus personagens; ainda assim, para que a coisa inicialmente designada venha a ser considerada personagem, é imprescindível que ela reverbere para além dessa designação inicial – parafraseando Flusser, é preciso que ela cintile. Desse modo, o critério da *frequência* é o que melhor coloca em evidência a dimensão temporal do personagem e, de modo mais abrangente, de toda narrativa: ambos, personagem e narrativa, postulam uma evolução que se dá tanto no plano temporal da *diegese* quanto no plano temporal da leitura da obra.

Tanto a *designação* quanto a *frequência* são critérios que dizem respeito a uma existência material, à presença mesma dos elementos visuais e sonoros que concorrem para a produção dos "efeitos de personagem" no cinema. Por isso, esses critérios serão retomados mais em profundidade na terceira parte da tese, que será dedicada, justamente, à dimensão da presença e da sensorialidade do meio fílmico – dimensão que é logicamente anterior a qualquer "função narrativa" e aos "efeitos de pessoa" que, como vimos, o personagem está fadado a exercer.

É voltando a atenção para aspectos mais propriamente narrativos – aspectos prioritários nesta primeira parte da tese – que encontramos aquela que parece ser uma terceira operação constitutiva do personagem: a *relação*. Uma vez designado e frequente, um personagem "encontra seus primeiros limites em sua relação com os outros personagens", sendo "a fábula, em sua totalidade, que lhe confere sua faculdade de significar" (ABIRACHED, 1994 [1978], p. 289, 290). É em função da complexidade de suas relações que um personagem se faz compreensível, seja ele considerado "plano" ou "esférico"; é no decorrer de suas relações com outros personagens e em sua atitude perante os desafios propostos pela trama narrativa que ele acumula os traços que eventualmente lhe conferem a "consistência psicológica" de que nos fala Barthes. Dito de outro modo, como aponta Marc Vernet, o personagem se encontra "preso à rede tecida pelos outros personagens" de tal modo que, para se descrever um único personagem, torna-se necessário descrever todos os personagens da história:

> Um personagem jamais se define *per se*, não apenas em função da heterogeneidade de seus elementos/atributos, mas também porque ele se articula às redes formadas por elementos dos outros personagens. Descrever um personagem consiste, assim, em descrever as redes às quais

> se prendem seus elementos, ou seja, descrever todos os personagens (VERNET, 1986, p. 85).

Estando o personagem necessariamente implicado em uma trama narrativa, é realmente impraticável concebê-lo sem levar em conta as relações que ele estabelece com os outros personagens e com o próprio conteúdo dramático dessa narrativa. Nesse sentido, são parcialmente retomadas as premissas estruturalistas, que apreendiam o personagem tendo em vista sua função actancial, e se torna compreensível, pois, que os limites de um personagem possam ser "confundidos" não apenas com os demais personagens, como sugere Vernet, mas também com "a própria noção de *diegese*", como argumentou Livio Belloï (1997, p. 57). É também nesse sentido que compreendemos a categórica afirmação de Nicole Brenez: antes mesmo de se manifestar como "uma biografia, uma individualidade, um corpo ou uma iconografia", o personagem é essencialmente "uma circulação simbólica de elementos plásticos, esquemas narrativos e articulações semânticas" (BRENEZ, 1998, p. 180). Assim, enquanto a *designação* e a *frequência* são critérios que apontam para as bases materiais do personagem, é forçoso reconhecer a *relação* como um critério que aponta para uma "circulação simbólica", um "esquema narrativo", uma "articulação semântica", em todo caso uma construção de sentido que, decorrente dos "elementos plásticos" já designados e frequentes, é igualmente indispensável à produção do "efeito de personagem".

No entanto, assim como nem tudo aquilo que é designado e frequente necessariamente atende aos requisitos ontológicos do personagem, também nem toda relação será, por si mesma, suficiente para produzir no leitor ou espectador algum "efeito de personagem". Com isso, chegamos a um quarto e último critério que, a nosso ver, pode ser formulado em termos de *estratégias de enunciação*. Se a narrativa se cristaliza ao redor do personagem – e se o personagem cintila na narrativa como o diamante incrustado em minério –, é também porque o personagem demanda modos específicos de *designação*, *frequência* e *relação*. O que chamamos aqui de *estratégias de enunciação* diz respeito a esses modos específicos de designar, de tornar frequente e de colocar em relação.

Em teatro, por exemplo, a passagem que por vezes se opera de um narrador extradiegético a um personagem do drama, ambos representados no palco por um

mesmo ator, pode ocorrer com uma simples mudança de entonação vocal, postura corporal, ou efeito de iluminação. De modo semelhante, uma passagem à escrita na primeira pessoa do singular pode, em um texto literário, introduzir um novo personagem na história. No cinema, para retomarmos o exemplo de *Christine, o carro assassino*, o carro pode subitamente se desvencilhar da condição de objeto de cena e ser alçado à condição de protagonista em função de alguns segundos a mais na duração de um plano, do lento movimento da câmera em *travelling*, da frontalidade e simetria da composição do quadro, ou da insistência de uma nota de violino na trilha sonora. De fato, o repertório de *estratégias de enunciação* em cinema parece ser particularmente extenso, já que um personagem pode emergir de uma simples mudança na escala dos planos, como descreve Jean Epstein:

> O *close-up* de um revólver não é mais um revólver, é o personagem-revólver, ou seja, o desejo ou o remorso do crime, da falência, do suicídio. Ele é sombrio como as tentações da noite, brilhante como o reflexo do ouro cobiçado, taciturno como a paixão, brutal, corpulento, pesado, frio, desconfiado, ameaçador. Ele tem um temperamento, costumes, lembranças, uma vontade própria, uma alma (EPSTEIN, 1974a [1926], p. 141).

Como se pode perceber, a proposição desses quatro critérios – *designação*, *frequência*, *relação* e *estratégias de enunciação* – não é uma tentativa peremptória de afirmar o que é um personagem, o que o constitui de fato, o que lhe é imprescindível, deixando de lado a particularidade de cada personagem em cada forma narrativa e cada obra, além dos inúmeros outros critérios possíveis. Trata-se, antes, apenas de um instrumento que acreditamos apontar para uma noção mais precisa de personagem, assim como uma bússola aponta para um norte que permanece, todavia, inalcançável, sempre mais adiante.

Para colocar cada um desses critérios à prova, propomos tomar como exemplo um elemento singular de *2001: Uma odisseia no espaço* (*2001: A space odyssey*, Stanley Kubrick, 1968). Em quatro momentos do filme, vemos em cena um enorme bloco retangular de pedra negra: na sequência inicial, ele surge a céu aberto no deserto, diante de uma caverna habitada por um grupo de hominídeos; em seguida, uma expedição de astronautas se depara com o mesmo monolito na superfície da lua; mais adiante no filme, um astronauta o vê flutuando pelo espaço na

órbita de Saturno; e, na sequência final, ele aparece no meio de um quarto decorado em estilo neoclássico, com piso, paredes e teto inteiramente brancos. Se sua existência em cena desafia, a princípio, a noção de personagem, é sobretudo em razão de seu aspecto não antropomórfico: forma geométrica sólida, lisa e neutra, o monolito não desempenha nenhuma ação física, não se movimenta, não age, não fala. Ele aparece (e desaparece) sem prenúncios ou rastros, e os efeitos dramáticos de sua presença são sempre incertos, permitindo apenas vagas especulações acerca de sua natureza diegética (mítica, ritualística, religiosa, alienígena...?). A composição de uma "consistência psicológica" – que, como vimos, está no cerne do personagem-pessoa – parece estar fora de cogitação.

No que diz respeito a sua forma, a designação do monolito é precisa: o corte e a textura da pedra fazem dele um perfeito volume geométrico, nitidamente distinto dos ambientes nos quais ele aparece. Sua frequência também é notável: apesar de aparecer apenas quatro vezes em cena, não seria absurdo considerar o monolito um dos protagonistas da narrativa, posto que sua presença reverbera por todo o filme. Tendo-o na memória após sua primeira aparição, o espectador permanece atento na expectativa de vê-lo novamente, bem como os astronautas que percorrem o espaço sideral à sua procura seguindo aparelhos que detectam seu magnetismo e as frequências sonoras que ele emite. Desse modo, o monolito se revela não apenas uma imponente presença material como também um ponto de convergência da trama narrativa: ele mobiliza a atenção e a ação de todos os personagens a seu redor, dos primatas que o cercam com curiosidade e medo antes de dominar o uso de ferramentas ao velho decrépito que ergue o braço em sua direção. O monolito é, por assim dizer, o enigma do filme, o corpo estranho que a *diegese* parece não conseguir fagocitar – e enquanto Vilém Flusser entende a palavra "deus" como um exemplo de "nome próprio" que jamais se integra organicamente à estrutura da língua, o espectador pode interpretar o monolito, justamente, como uma figuração de deus, testemunha onisciente do alvorecer da humanidade até a morte do último homem.

Assim, o monolito de *2001: Uma odisseia no espaço* adquire ares de personagem por meio de sua *designação*, de sua *frequência* e da *relação* que ele estabelece com os demais elementos do filme. Tal "efeito de personagem" produzido pelo monolito se apoia de modo derradeiro, contudo, nas estratégias utilizadas por Kubrick para colocá-lo em cena: não podemos ignorar que sua presença é anunciada

por um impactante crescente musical, ao passo que sua verticalidade parece rasgar o plano; num imponente contra-*plongée*, na sequência do deserto, ou rigorosamente no centro do quarto branco, dividindo-o em duas metades perfeitamente simétricas, na sequência final do filme, o monolito se torna definitivamente o personagem-monolito, se quisermos nos expressar ao modo de Epstein. E não se trata de um personagem qualquer: diante desse bloco de pedra, o espectador dificilmente resiste a uma sensação quase sobrenatural, sublime, de maravilhamento e aceitação de um mistério. Assim apreendido, o monolito é um personagem que se afasta radicalmente do modelo da pessoa, podendo talvez ser considerado pura matéria e pura sombra, volume opaco que, esquivando-se às suas todavia possíveis significações, enseja a reflexão e condensa, em uma única forma harmoniosa e estável, o narrativo e o sensorial.

O monolito de *2001: Uma odisseia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968)

—

Neste primeiro capítulo, buscamos introduzir a categoria do personagem e promover uma discussão teórica acerca de seus aspectos gerais, destacando sua relação promíscua tanto com a noção de pessoa (com quem o personagem compartilha a mesma origem etimológica na palavra latina *persona*) quanto com a noção de narrativa (com quem ele facilmente se confunde, uma vez que não é possível apreende-lo sem considerar sua trajetória na trama). Com o Carlitos de Charlie Chaplin em *Corrida de automóveis para meninos*, testemunhamos o nascimento do mais célebre personagem de cinema – um testemunho que nos permitiu também discutir as origens históricas da narrativa cinematográfica e o modelo da pessoal humana que leva o personagem a buscar, para se fazer inteligível, uma qualquer "consistência psicológica". Recorremos ainda à narratologia

estruturalista e à filosofia do sujeito na expectativa de nelas encontrar ferramentas capazes de superar a relutância que a noção de personagem parece apresentar a todo e qualquer tipo de definição teórica. Nesse movimento, nos deparamos com diversas "crises" que colocaram em cheque a pertinência de nosso objeto de estudo, mas descobrimos, com Robert Abirached, que a "crise" é o próprio "signo e a condição de vitalidade" do personagem (ABIRACHED, 1994 [1978], p. 439). Com a noção de "efeito de personagem" esboçada por Patrice Pavis (PAVIS, 1997), foi possível acolher as ameaças tanto do senso comum (que tende a ver no personagem pouco mais que uma "pessoa representada"), quanto de uma ainda influente perspectiva estruturalista (que tende a ver no personagem pouco mais que uma função narrativa), propondo assim uma outra maneira de se avançar a investigação. Ao levarmos em conta, sobretudo, a atividade do leitor ou espectador e a materialidade dos elementos da obra que compõem o personagem, propusemos quatro critérios pertinentes para uma abordagem mais rigorosa da noção de personagem: a *designação*, a *frequência*, a *relação* e as *estratégias de enunciação*. Ao final do capítulo, com o monolito negro de *2001: Uma odisseia no espaço*, testamos os critérios propostos e vislumbramos a possibilidade de um personagem vir manchar a transparência narrativa e rejeitar toda avaliação que tenha como medida o ser humano – o que é menos uma contradição da abordagem explorada até aqui do que uma antecipação de outras abordagens possíveis para a noção de personagem.

Buscamos ainda aludir pontualmente a outras dimensões do personagem, que serão estudadas nas próximas partes da tese: a dimensão figural, abordada na segunda parte (capítulos 3 e 4), e a dimensão da presença, foco da terceira e última parte (capítulos 5 e 6). No próximo capítulo desta primeira parte (capítulo 2), no entanto, continuaremos a investigar o personagem a partir do modelo da pessoa e de sua implicação em uma trama narrativa. Discutiremos importantes diferenças entre o cinema e outras artes, e veremos a importância do personagem-pessoa para a fluidez e a transparência narrativa. Voltaremos ainda nosso interesse para filmes que investem em papéis múltiplos, nos quais um ator representa vários personagens ou, ao contrário, vários atores representam o mesmo personagem no mesmo filme. Com isso, esperamos desvendar também os processos emocionais que prometem fazer do espectador um Narciso encantado por personagens que seriam, no fundo, reflexos quase irreconhecíveis dele mesmo.

CAPÍTULO 2
ESSE OBSCURO OBJETO

Na última década do século XIX, o médico e filósofo pragmático William James, um dos fundadores da psicologia moderna nos Estados Unidos, desenvolveu uma curiosa "teoria das emoções". Invertendo pressupostos habituais, James argumentou que as diversas manifestações fisiológicas do corpo humano seriam causas, e não consequências, das emoções experimentadas pelo indivíduo. Essa hipótese seria válida ao menos "para as emoções mais brutas" ("*emotion follows upon the bodily expression in the coarser emotions at least*"), como ele aponta já no título da primeira seção do capítulo "As emoções" de seu livro *Princípios de psicologia* (JAMES, 1981 [1890], p. 1065). Seguindo esse raciocínio, as contrações musculares que desenham um sorriso no rosto ou a secreção de lágrimas num momento de choro, por exemplo, não viriam em consequência de um sentimento de alegria ou tristeza; ao contrário, a alegria ou a tristeza, que podemos entender como emoções primárias, é que seriam decorrentes do ato físico de rir ou chorar. O próprio autor reconhece o inusitado de sua proposição mas, através de uma série de exemplos, insiste que é exclusivamente no corpo e pelo corpo que experimentamos toda e qualquer emoção:

> Segundo o senso comum, quando perdemos a nossa riqueza, lamentamos e choramos; quando nos deparamos com um urso, ficamos com medo e fugimos; quando somos insultados por um rival, sentimos raiva e revidamos com violência. A hipótese defendida aqui, no entanto, entende que essa ordem está incorreta, isto é, que um estado mental não é imediatamente

> induzido por outro, que manifestações corporais se interpõem entre os estados mentais e que é portanto mais racional afirmar que nós lamentamos porque choramos, sentimos raiva porque revidamos, temos medo porque trememos (...). Se os estados corporais não decorressem da percepção, a própria percepção seria puramente cognitiva, pálida, sem cor, destituída de calor emocional. Fosse assim, nós poderíamos então ver o urso e preferir correr, ou ouvir o insulto e decidir revidar, mas nós não *sentiríamos* de fato o medo ou a raiva (JAMES, 1981 [1890], p. 1065-1066).

Para colocar essa teoria à prova, James propõe um exercício mental no qual devemos esvaziar uma emoção de todos os seus "sintomas corporais", num esforço para apreender aquela que seria a essência mesma dessa emoção. Como resultado descobriríamos, para além de qualquer dúvida, que se não há um sintoma corporal não pode haver emoção alguma: "não há nenhuma 'coisa mental' a partir da qual a emoção possa se constituir, restando apenas um estado frio e neutro de pura percepção intelectual" (JAMES, 1981 [1890], p. 1067). As emoções poderiam então ser definidas, de uma maneira geral, como um modo específico de cognição, como tomadas de consciência de nossas próprias reações corporais, ou seja, como estados mentais que são acionados pelas alterações fisiológicas com que nosso corpo responde a estímulos diversos. Sem deixar de causar certo espanto, a posição defendida por James se mostra um pouco mais eloquente quando nos damos conta de que a palavra emoção (*emotion*) já contém em si mesma a ideia de uma transformação física, de um movimento (*motion*), ideia que ela deve à sua origem latina *emovere* cujo significado primeiro é justamente agitar, mover.

Está claro que a "teoria das emoções" proposta por James reflete uma profunda inquietação acerca das relações entre mente e corpo, entre os sentimentos e as sensações físicas que atravessam o indivíduo, entre as experiências subjetivas e suas manifestações tangíveis na realidade objetiva, entre as nuances do ego – do *eu* de cada um – e a materialidade do corpo que lhe garante a existência. Se a hipótese central dessa teoria permanece inusitada, contra-intuitiva, e talvez já tenha sido superada por outras formulações na psicologia e áreas afins, a inquietação que está em sua origem parece todavia não ter sido ainda plenamente satisfeita. Passado bem mais de um século das investigações de James, uma de suas maiores interrogações continua sem uma resposta exata e encontra, nas artes como um todo mas, veremos,

principalmente no cinema, incontáveis e criativas reformulações e tentativas de resposta: "E os nossos corpos, serão eles simplesmente nossos ou serão eles *nós*?" (JAMES, 1981 [1890], p. 279).

No capítulo anterior, buscamos construir uma noção de personagem robusta, capaz de ir além das abordagens que fazem do personagem pouco mais do que uma "pessoa representada" (MICHAELS, 1998, p. XIV), uma "pessoa possível e plausível", ainda que imaginária (PHELAN, 1989, p. 11). Esse primeiro passo em direção à definição de um personagem não necessariamente antropomórfico recusou, contudo, alguns dos mais influentes argumentos oriundos da teoria narrativa – argumentos enraizados numa perspectiva estruturalista que, de um modo geral, ao substituir a ideia de personagem por uma série de funções narrativas decomponíveis entre actantes, atores e agentes (GREIMAS, 1973 [1966]), desprezam o "efeito de pessoa" que o personagem inevitavelmente exerce sobre o leitor ou espectador (PAVIS, 1997, p. 173), obscurecendo as evidências de que é a pessoa (o sujeito, o indivíduo) o molde e a medida, a pedra angular, o referente primeiro ao qual todo personagem presta contas. Nosso objetivo não foi contradizer aqueles que afirmam o personagem como uma categoria inexoravelmente atrelada à narrativa; ao contrário, reconhecemos, como eles, que a narrativa só existe "através das personagens", que "as personagens vivem no enredo" (CANDIDO, 2011 [1964], p. 53) e que, em última análise, o personagem carece tanto de uma "configuração ficcional, por mais rudimentar que ela seja" que ele "se confunde, em grande medida, com a própria noção de *diegese*" (BELLOÏ, 1997, p. 59). No entanto, acreditamos que esse privilégio teórico-conceitual dado à dimensão narrativa, à compreensão de suas engrenagens, frequentemente deixa de lado aspectos importantes do personagem – aspectos que poderiam, inclusive, contribuir para uma melhor compreensão da própria narrativa.

Assim, se abrimos este segundo capítulo com as reflexões de William James, é porque elas introduzem um refrescante estranhamento dos aspectos centrais que orientam nosso entendimento da pessoa humana e que podem, por consequência, fazer avançar nosso entendimento acerca do personagem de cinema: o corpo e as emoções. Dois aspectos que, apesar de frequentemente relegados a um segundo plano por aqueles mais preocupados com o funcionamento das narrativas, vêm justamente renovar nosso interesse pela questão da narrativa cinematográfica. Desse modo, mais do que julgar a validade científica da "teoria das emoções",

pretendemos fazer coro às inquietações de seu autor a fim de questionar e desnaturalizar, por assim dizer, aspectos que de outro modo poderiam parecer inequívocos e insuspeitos. Insistindo ainda na proximidade entre pessoa e personagem, isto é, na categoria do "personagem-pessoa" apresentada no capítulo anterior, redirecionaremos agora nosso olhar para o papel das emoções e para as articulações possíveis entre corpo, pessoa e personagem no cinema. Com isso, esperamos observar mais detidamente a maneira pela qual o personagem opera (desperta, mobiliza, solicita, orienta) a atenção do espectador – operação que é frequentemente definida em termos de identificação espectatorial e que depende sobretudo, tal é nossa hipótese, da fluidez, da volúpia e da transparência narrativa.

O foco no personagem-pessoa e nas emoções que circulam entre personagens e espectadores implica uma imersão na diegese, na história narrada, na aventura ficcional. O reino do personagem-pessoa não é outro senão o de uma produção de sentido: um reino em que o personagem, a despeito de sua complexidade, encontra-se delimitado pelas necessidades de uma história que busca prioritariamente extrair dele um "efeito de pessoa", compelindo o espectador a interpretá-lo como um indivíduo que poderia ser encontrado na própria realidade de sua vida cotidiana.

Isso dito, e reiterando a estrutura básica desta tese, é certo que o personagem de cinema também se endereça ao espectador de outras formas que passam ao largo do "efeito de pessoa". Por um lado, ele se manifesta também como uma espécie de energia ou vibração, reverberando temas ou motivos diversos (visuais, narrativos, conceituais etc.), desvestindo-se de seus atributos antropomórficos e propagando, como *figura*, sensações subjacentes aos significados aparentes da trama. Por outro lado, de modo ainda mais tangível e imediato, o personagem ostenta sua própria materialidade, a realidade sensória dos signos visuais e sonoros que o atualizam no filme, existindo então como *presença* dentro do filme. Investigaremos essas facetas do personagem, o personagem-figura e o personagem-presença, nas próximas duas partes da tese. Por enquanto, contudo, tais facetas devem permanecer em segundo plano, como que adormecidas, para que possamos compreender melhor como o personagem-pessoa faz do personagem *alguém* cujos traços psicológicos, ações, intenções e motivações podem ser assimilados com clareza por um espectador minimamente atento, ou seja, *alguém* com quem esse espectador pode e deve, para cumprir aquilo que se espera dele, em alguma medida se identificar, se relacionar.

Analisaremos mais detidamente o conceito de identificação espectatorial, tal como ele tem sido trabalhado no campo dos estudos cinematográficos, na seção final deste capítulo. Por ora, é de um modo mais intuitivo que recorremos à ideia de identificação, buscando no signo do *reflexo* (na imagem idêntica àquilo da qual ela é a imagem) a inspiração que nos permitirá apreender o personagem em sua condição de personagem-pessoa. Constituindo-se largamente à imagem e semelhança da pessoa humana e encarregado de exercer, precisamente, um "efeito de pessoa", o personagem-pessoa precisa de uma pessoa real qualquer, de um espectador que o perceba como tal, assim como a fascinante imagem especular de Narciso precisa do Narciso contemplador diante de si para continuar exercendo seu fascínio. Noutras palavras, é como se, seduzido pelo personagem-pessoa, o espectador de cinema dificilmente pudesse se impedir de romper a superfície da tela para mergulhar na ficção, assim como Narciso, descobrindo-se pobre por desejar incontrolavelmente aquilo que já tem, precipita-se na água para agarrar sua fugidia imagem:

> Quantas vezes beijos vãos não deu àquela fonte enganadora! Quantas vezes não mergulhou os braços no meio das águas para abraçar o pescoço que vê, e não se abraçou a si mesmo! O que está a ver, não sabe; mas abrasa-se com aquilo que vê, e a mesma ilusão que engana os olhos enche-o de desejo. Crédulo, porque tentas agarrar em vão a fugidia imagem? O que desejas não existe! Sai daí e o que amas perderás! A forma que tu vês não passa de uma imagem refletida: ela não tem substância. Contigo vem, contigo permanece, contigo parte – oh! se tu pudesses partir! (OVÍDIO, 2007 [8 a.C.], p. 96).

Para nós pouco importa que o mergulho – tanto o de Narciso na lagoa de Eco, como descrito por Ovídio em suas *Metamorfoses*, quanto o do espectador de cinema na trama narrativa do filme – ocorra como uma entrega a uma ilusão: a impressão de realidade seria suficientemente aguda para tornar real, ainda que momentânea, a experiência daquele que mergulha. Em função desse princípio ilusionista, o trabalho do cinema já foi inúmeras vezes comparado ao trabalho do inconsciente, do sonho e da alucinação. Considera-se clássico, por exemplo, o texto em que Jean-Louis Baudry (2008 [1970]) descreve os efeitos do dispositivo cinematográfico sobre o indivíduo, o modo pelo qual seu "aparelho de base" produziria um espectador imóvel e silencioso, imerso na sala escura com os olhos fixos na "tela-espelho" em um estado

máximo de atenção e concentração, pronto para aceitar um tanto passivamente (como queria o paradigma psicanalítico da época) as imagens que ele tem continuamente projetadas diante de si. Logo, o encontro do espectador com o personagem-pessoa seria quase da ordem de um transe, de um delírio da razão: uma experiência real de contato com algo que é fundamentalmente imaginário. É como se o espectador de cinema estivesse fora de si, tendo projetado a si mesmo nesse outro fantasmático que o filme lhe propõe. É como se ele estivesse, enfim, acometido pelo mesmo fascínio que o belo herói da mitologia grega – e convém lembrar que o nome Narciso procede do grego *narkissos*, derivado de *narke*, radical que sobrevive em português na palavra narcótico: substância que faz adormecer a razão, anestesia os sentidos e, não raro, nos leva a ver imagens que só existem em nossa mente.

Dessa forma, a metáfora do reflexo sugere uma dimensão do personagem que é mais uma dinâmica de perda momentânea de si do que o contato com um outro, mais um reconhecimento daquilo que nos é semelhante do que a emergência de uma alteridade. Em sua relação com o filme, o espectador retém do personagem os traços, qualidades, ideias, valores e sentimentos que, por comunhão ou contraste, empatia, simpatia ou antipatia, o remetem em primeiro lugar a si próprio. O personagem-pessoa é, pois, essa faceta do personagem presa àquilo que já nos é bastante familiar ou facilmente conhecível. Não por acaso, a metáfora do reflexo nos situa diretamente na trilha de um dos principais paradigmas da história da arte ocidental – aquele estabelecido, dentre outros, pelo *uomo universale* Leon Battista Alberti que, em seu influente tratado de 1435 sobre a pintura, recomenda ao pintor renascentista o uso de um espelho: assim como a superfície do lago rebateria a beleza de Narciso e a tela do cinema acolheria a subjetividade do espectador, o espelho garantiria ao artista a reprodução fiel da realidade, revelando com franqueza eventuais defeitos do quadro e permitindo, de um modo irrefutável, aferir sua qualidade (STOICHITA, 2016 [1997], p. 65).

1. A mulher e o fantoche

Para aprofundar nossa definição do personagem-pessoa, imaginemos um enredo no qual um homem bem-sucedido e influente, na expectativa de conquistar uma bela mulher alguns anos mais jovem, deve antes provar sua disposição e seu valor. A

trama intercala momentos de sedução, nos quais os personagens fazem suas juras de amor, a uma série de supostos desentendimentos nos quais a mulher, adiando a cobiçada noite de prazer para um dia seguinte que nunca chega, rejeita as investidas de seu pretendente. A natureza da relação entre os dois logo nos parece evidente: equilibrando demonstrações de afeto e de repulsa, a mulher obtém diversos favores de seu prestigioso bajulador sem nunca se entregar completamente a ele, ao passo que o homem, ofuscado por seu próprio desejo, se deixa humilhar cada vez mais.

Tal é o enredo da novela erótica *La femme et le pantin*, ("A mulher e o fantoche") escrita pelo belga Pierre Louÿs em 1898. Inspirado pelo episódio em que o libertino italiano Giacomo Casanova se apaixona pela prostituta Miss Charpillon durante uma viagem à Inglaterra – episódio narrado pelo próprio Casanova em sua *História da minha vida*, de 1822 (GREENE, 2003, p. 373; ASSUNÇÃO, 2011, p. 53) –, a novela de Louÿs conta a história de dom Mateo, um abastado senhor de meia-idade que se apaixona pela jovem dançarina espanhola Concepción Perez, conhecida como Conchita[18]. Movido pela luxúria, dom Mateo chega a presentear Conchita com uma suntuosa mansão mas, no dia em que recebe as chaves da propriedade, ela se recusa até mesmo a abrir-lhe a porta, tendo convidado, ao invés dele, um outro homem para passar a noite. Na manhã seguinte, frustrado, enciumado e enfurecido com o desprezo da jovem, ele a espanca e declara o fim do relacionamento, mas ela termina por seduzi-lo uma vez mais dizendo ser a agressão física o mais verdadeiro gesto de amor que ele poderia lhe fazer. Eles se perdoam e reiniciam o relacionamento apenas para, algumas páginas adiante, romperem novamente. O leitor é levado a crer que tais idas e vindas continuarão mesmo após a carta transcrita na última página da novela: "*Minha Conchita, eu te perdoo. Não posso viver onde você não estiver. Volte. Sou eu, agora, quem te suplico de joelhos. Beijo seus pés descalços. MATEO*" (LOUŸS, 2016 [1898], p. 91).

A figura do homem que se deixa iludir pela mulher desejada talvez não seja de todo inédita – uma primeira variação que nos vem à mente é aquela enunciada pela doutrina cristã tradicional na qual Eva, desobedecendo a uma ordem direta de deus, teria experimentado e oferecido a um surpreendentemente ingênuo e incauto Adão o

[18] O nome da personagem já permite antecipar sua contradição: enquanto Concepción evoca o mistério católico da imaculada virgem Maria, os apelidos Concha e Conchita remetem diretamente à imagem da concha, forma associada a representações pictóricas de Vênus (deusa do amor e da beleza na mitologia romana) e ao órgão sexual feminino (ASSUNÇÃO, 2011, p. 60).

fruto proibido da árvore do conhecimento, tornando-se responsável pela introdução do pecado no mundo e pela expulsão de ambos do paraíso. A partir dessa narrativa originária, o imaginário ocidental parece ter desenvolvido uma afinidade ímpar com homens-fantoche e suas *femmes fatales*[19] – constatação que poderia dar início a uma profícua discussão com muitas escalas prováveis no cinema, em filmes como *Relíquia macabra* (*The Maltese falcon*, John Huston,1941), *Um corpo que cai* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958) e *Instinto selvagem* (*Basic instinct*, Paul Verhoeven, 1992).

Numa tal constelação fílmica, seria razoável que a novela de Louÿs, objeto de diversas adaptações cinematográficas, ocupasse lugar de destaque. As primeiras adaptações foram produzidas na década de 1920, sendo um longa-metragem norte-americano (*The woman and the puppet*, Reginald Baker, 1920) e outro francês (*La femme et le pantin*, Jacques de Baroncelli, 1929). Em meados da década seguinte, a última parceria entre Josef von Sternberg e Marlene Dietrich trouxe a celebrada atriz no papel de Concha Perez em *Mulher satânica* (*The devil is a woman*, 1935). Há também uma adaptação egípcia da história na qual a protagonista, ao invés de se dedicar à dança flamenca, executa números da dança do ventre (*Laabet el sitt*, Wali Eddine Sameh 1946). No final dos anos 1950, a personagem surge rebatizada como Eva em performance de Brigitte Bardot (*La femme et le pantin*, Julien Duvivier, 1959), mas se torna Conchita novamente anos depois em *Esse obscuro objeto do desejo* (*Cet obscur objet du désir*, Luis Buñuel, 1977)[20] – filme que, como veremos mais adiante, apresenta duas atrizes no mesmo papel da protagonista.

A julgar pela multiplicidade de adaptações em diferentes cinematografias ao longo de muitas décadas, *La femme et le pantin* é uma história que oferece emoções intensas e variadas através de personagens que, com suas condutas questionáveis, exercem o apelo necessário para acionar mecanismos de identificação. Tanto dom Mateo quanto Conchita oscilam por uma vasta e bem definida gama de estados psicológicos e motivações: acompanhamos com facilidade (e com uma inevitável consciência crítica) o encanto do homem pela jovem, sua disposição a agradá-la, sua crescente falta de amor próprio e, por fim, sua mágoa e sua raiva; compreendemos

---

[19] Como coloca Antoine de Baecque, o corpo da *femme fatale* "não é animado por razão alguma: flutua na aura da mera aparência" (BAECQUE, 2008, p. 489).

[20] O título retoma um diálogo da novela de Louÿs: ao comentar sua preferência por amantes morenas, dom Mateo diz ignorar as loiras, "esses pálidos objetos do desejo" (LOUŸS, 2016 [1898], p. 22).

também a modéstia, a ambição e a astúcia de Conchita, que aceita a aproximação de dom Mateo mas vê nela uma repugnante ameaça a sua honra e liberdade.

Poderíamos a partir daí investir num minucioso comentário sobre o enredo, analisar psicologicamente os personagens como se fossem pessoas reais e também condenar o modo pelo qual a relação entre Conchita e dom Mateo, atravessada por episódios de abuso físico, psicológico e sexual, corrobora inaceitáveis estereótipos de gênero. No entanto, apesar dos méritos de análises que, voltadas ao conteúdo narrativo e ideológico dos filmes, demonstram e questionam os discursos históricos e socioculturais que os atravessam, nossa atenção se volta, antes, para um problema de ordem mais conceitual e metodológica. Estamos menos interessados no conteúdo das obras, nos significados específicos (explícitos ou não) que elas potencialmente promovem, do que nas condições, na maneira mesma pela qual esses significados podem se produzir. Por isso, renunciamos aqui a abordagens que propõem lidar com o personagem pelos critérios que um analista emprega na lida com seus pacientes: o fato de a noção de personagem evocar a noção de pessoa não deve autorizar que o tratamento dispensado ao personagem deliberadamente o confunda com uma pessoa real. É justamente disso que se ressente o crítico literário Philippe Hamon ao apontar os riscos apresentados por uma falta de distinção entre as duas noções:

> É surpreendente a grande quantidade de análises que, mesmo tentando implementar abordagens e metodologias muitas vezes bastante exigentes, tropeçam e se complicam diante do personagem, abdicando de todo o rigor para recorrer ao psicologismo mais banal (HAMON, 1977, p. 116).

Afastado o impulso inicial de se analisar os personagens sob a perspectiva daquilo que Hamon denuncia como um banal psicologismo, parece-nos que uma estratégia eficaz para averiguar os contornos e comprovar o vigor do personagem-pessoa consiste em investigar a própria relação que se estabelece entre os dois termos de nossa expressão. É preciso interrogar o elo que nos conduz da pessoa ao personagem e do personagem à pessoa, examinar o que ambos possuem em comum, a base concreta a partir da qual eles edificam suas identidades e manifestam suas subjetividades. É preciso, pois, levar em consideração o corpo e a arte do ator, esse obscuro objeto que garante a existência do personagem cinematográfico:

> O personagem fílmico é também um corpo que se confunde parcialmente com o corpo de um ator ou de uma atriz. Encarnação da imagem de um ser humano que, apesar de ausente, permanece muito próximo, o corpo é a base material do personagem no cinema, conferindo-lhe sua textura plástica. Corpo feminino, corpo masculino, corpo erótico, corpo monstruoso, corpo banal, o corpo concentra e faz convergir para si mesmo a estética do enquadramento, da iluminação, da escala dos planos, do ponto de vista. Ele conduz o olhar da câmera, que nunca é neutro (THRÖLER et al., 1997 p. 4).

De fato, entre os elementos que compõem o personagem, isto é, entre os "traços materiais" e "indícios dispersos" que, mediante "uma certa reconstituição", permitem ao espectador testemunhar o "efeito de personagem" (PAVIS, 1997, p. 171), o ator se destaca como aquele que ostenta de modo mais contundente a dimensão da pessoa humana, assegurando tanto quanto possível que o "efeito de personagem" se converta num "efeito de pessoa" (PAVIS, 1997, p. 173). Já vimos, no capítulo anterior, como até mesmo objetos inanimados e formas abstratas podem, a despeito de seu aspecto não-antropomórfico, manifestar as qualidades e intenções que são neles projetados, em última análise, pelo próprio espectador, ocorrências que atestam a polivalência da noção de personagem e enfatizam a participação ativa do espectador na construção de todo e qualquer personagem. Agora, porém, nos voltamos em particular aos personagens efetivamente antropomórficos, aqueles representados por atores humanos e que constituem, sem dúvida, a maior parte e o essencial da população dos personagens cinematográficos.

Quando deslocamos o ator para mais próximo do centro de nosso interesse, a Conchita de *Esse obscuro objeto do desejo* nos coloca diante de um estranho desafio: como lidar com uma personagem que, de modo inesperado e sem justificativa aparente, alterna entre corpos tão diferentes quanto os das atrizes Ángela Molina e Carole Bouquet? Somos a princípio tentados a ver, em cada atriz, uma faceta distinta da personagem, como se a dupla atribuição do papel viesse exprimir a personalidade ambígua da personagem: com seu corpo esbelto e altivo de movimentos delicados, Bouquet nos apresentaria uma personagem mais circunspecta, uma Conchita virgem e angelical de lábios finos, olhos claros, cabelo cuidadosamente partido ao meio; já Molina, com seu corpo curvilíneo, olhos escuros, boca carnuda e cabelo alçado rapidamente num coque, traria uma Conchita mais passional, intensa e dissimulada.

Uma leitura mais atenta, no entanto, invalida essa pretensa transparência na distribuição das funções dramáticas entre as atrizes. Vemos que é Ángela Molina, por exemplo, quem protagoniza a cena na qual a personagem explica, com decoro e timidez, a situação modesta em que vive, trabalhando como empregada doméstica para pagar as contas do pequeno apartamento que divide com a mãe; cabe também a uma singela e acanhada Molina confessar, aos sussurros, que Conchita é *mocita*, ainda é virgem. Por outro lado, é uma insinuante Carole Bouquet quem, esparramada no sofá com as pernas entreabertas num sensual desleixo, leva um caramelo à boca de dom Mateo de modo a permitir que ele demoradamente lhe chupe os dedos.

Créditos iniciais de *Esse obscuro objeto do desejo* (Luis Buñuel, 1977)

Ángela Molina como Conchita em *Esse obscuro objeto do desejo* (Luis Buñuel, 1977)

Carole Bouquet como Conchita em *Esse obscuro objeto do desejo* (Luis Buñuel, 1977)

À parte as cenas de dança – todas executadas pela espanhola Molina –, não é possível determinar com certeza qual terá sido o critério utilizado por Buñuel nas

escolhas pontuais por uma ou outra atriz. Se dom Mateo despeja um balde d'água na cabeça de Carole Bouquet em uma cena, na outra caberá a Ángela Molina despejar um balde d'água na cabeça de dom Mateo sem que nada no horizonte diegético ou conceitual do filme corrobore qualquer interpretação que dê conta dessa troca de atrizes. Ademais, a troca muitas vezes ocorre no interior de uma mesma cena: num plano, vemos Bouquet diante da vitrine de uma loja, mas no plano seguinte é Molina quem sai caminhando pela galeria; vemos Molina entrar um instante no banheiro para trocar de roupa, mas quem retorna de camisola ao quarto é Bouquet; vemos Bouquet entrar por uma porta, mas quem chega à sala num perfeito *raccord* é novamente Molina... é admissível que tais substituições não perturbem o cegamente enamorado dom Mateo, representado sempre pelo mesmíssimo Fernando Rey[21]; ainda assim, seria de se imaginar que o espectador do filme ficasse um pouco confuso, se não completamente perdido, com as metamorfoses de Conchita.

Há então uma certa surpresa na constatação de que, apesar de estarmos diante de duas mulheres diferentes, conseguimos abstrair sem maiores dificuldades da singularidade de cada uma delas para perceber Conchita como uma única mulher. É verdade, como observa o co-roteirista do filme Jean-Claude Carrière, que o emprego de vários atores em um mesmo papel já havia sido feito com sucesso no teatro (ele desconhece ocorrências anteriores desse expediente no cinema), que o figurino da personagem é o mesmo para as duas atrizes e também que ambas foram dubladas por uma mesma voz; mas esses seriam detalhes menores já que "os rostos, os tipos, os estilos de representar permaneciam visivelmente diferentes" (CARRIÈRE, 2006 [1994], p. 88). E, muito embora os créditos iniciais do filme já anunciem de modo enfático a duplicidade do *casting*, tanto Buñuel (1985, p. 250) quanto Carrière afirmam convictos que muitos espectadores teriam passado o filme inteiro sem sequer notar que havia duas atrizes diferentes no mesmo papel:

> Um amigo meu, geralmente muito atento, me disse que na opinião dele havia algo de estranho em Conchita, embora não soubesse dizer exatamente o quê. Alguns, é claro, sabiam de antemão, tendo lido a respeito; outros

[21] Colaborador frequente de Buñuel ao longo dos anos 1960 e 1970, Fernando Rey já havia encarnado homens mais velhos que assediam mulheres mais jovens em outros dois filmes do diretor: ele foi dom Jaime, um viúvo que se apaixona por sua sobrinha em *Viridiana* (1961), e dom Lope, um aristocrata que transforma sua sobrinha em esposa em *Tristana, uma paixão mórbida* (*Tristana*, 1970).

> perceberam claramente a substituição. Mas cerca de metade dos espectadores não viu nada. Uma pesquisa feita após a exibição do filme numa universidade americana mostrou que setenta por cento dos estudantes não detectaram a diferença. Este foi um exemplo – e ainda hoje me espanta – de uma breve, porém duradoura alucinação. Deveríamos nos admirar ou nos preocupar? Isso nos mostra até que ponto os olhos podem permanecer sem ver, por mais de uma hora e meia, em consequência do poder quase assustador dos nossos hábitos de percepção, de nossa rejeição secreta pelo fora do comum, por tudo o que perturba e desconcerta. Cinema: uma força que suaviza a realidade (CARRIÈRE, 2006 [1994], p. 88).

Esse obscuro objeto do desejo parece então traduzir para o cinema narrativo um problema semelhante àquele que intriga há algum tempo pesquisadores de áreas como a linguística e a neurologia: cmoo epxiclar nsosa cadapicdae de cmroepedner o setnido das csoias msemo qndauo eals se apersestanm à nssoa pecpreãço de mdoo apraentemetne ilócgio ou deoserdnado[22]? Se, no que diz respeito à legibilidade de palavras redigidas com letras embaralhadas, nossa intuição de um contexto mais amplo, bem como nossa antecipação de uma unidade textual pertinente – com um mínimo de coesão (nexo formal) e coerência (significância, interpretabilidade) –, tornam possível a emergência do sentido, é razoável presumir que o mesmo ocorra com a legibilidade de uma identidade individual, ainda que ela nos seja dada através de corpos embaralhados, múltiplos ou fragmentados. É como se, ao intuir o contexto mais amplo da trama com um grau suficiente de coesão e coerência, o espectador do filme de Buñuel antecipasse e reconstituísse por si próprio a identidade de Conchita, a despeito da patente dualidade de seu corpo. Numa analogia mais simples, é como se, em se tratando do personagem-pessoa, não houvesse nenhuma diferença significativa entre *Conchita*, **Conchita** ou *Conchíta*: podemos até mesmo arriscar escrever *C***o***nc***h***íta***a**, num mosaico de diferentes fontes tipográficas, sem desafiar o personagem-pessoa que, designado por seu nome próprio, mobiliza nossa atenção. Parafraseando Carrière, nossa leitura e interpretação vêm suavizar uma realidade composta por traços materiais que seriam de outro modo radicalmente discrepantes.

---

[22] As pesquisas sobre a legibilidade de palavras com letras embaralhadas podem ser rastreadas pelo menos até 1976, quando o psicólogo Graham Rawlison redigiu sua tese de doutorado intitulada "A importância da posição das letras no reconhecimento das palavras" (*The significance of letter position in word recognition*). Mais recentemente, provocado por publicações virais na internet, o neurologista Matt Davis buscou discutir as condições e os limites dessa legibilidade (DAVIS, 2003?).

É portanto em virtude da promoção de um sentido através da fluidez e da transparência que nos permitem interpretar de modo inequívoco a narrativa que o personagem se endereça ao espectador na condição de personagem-pessoa. Essa condição ultrapassa (ou menospreza) uma realidade material que, tendo o corpo do ator como seu maior signo, permanece todavia diante de nossos olhos – se ainda assim não a vemos, se abstraímos o ator que nos dá o personagem, isso ocorre menos por um demérito da realidade do que pela força de um hábito perceptivo, de uma convenção. Logo, não podemos imaginar que o ator, uma vez eclipsado pelo personagem-pessoa, seja em alguma medida irrelevante, passivo ou impotente. Como coloca o ator e diretor teatral Yoshi Oida em relação ao teatro *kabuqui* japonês, saber ficar "invisível" requer extrema habilidade. A capacidade de se desdobrar em "algo mais" sem se precipitar num exibicionismo de si mesmo, isto é, a capacidade de fazer ver a entidade fictícia imaterial que é o personagem sem chamar diretamente a atenção para o corpo e os gestos que o constituem seria, na tradição naturalista ocidental talvez tanto quanto no teatro oriental analisado por Oida, uma qualidade reservada aos grandes atores:

> Interpretar, para mim, não é algo que está ligado a me exibir ou exibir minha técnica. Em vez disso, é revelar, através da atuação, "algo mais", alguma coisa que o público não encontra na vida cotidiana. (...) Para que isso ocorra, o público não deve ter a mínima percepção do que o ator estiver fazendo. Os espectadores têm de esquecer o ator. O ator deve desaparecer.
>
> No teatro *kabuqui*, há um gesto que indica "olhar para a lua", quando o ator aponta o dedo indicador para o céu. Certa vez, um ator, que era muito talentoso, interpretou tal gesto com graça e elegância. O público pensou: "Oh, ele fez um belo movimento!" Apreciaram a beleza de sua interpretação e a exibição de seu virtuosismo técnico.
>
> Um outro ator fez o mesmo gesto; apontou para a lua. O público não percebeu se ele tinha ou não realizado um movimento elegante; simplesmente viu a lua. Eu prefiro este tipo de ator: o que mostra a lua ao público. O ator capaz de se tornar invisível (OIDA, 2007 [1998], p. 20-21).

Nesse sentido, é muito em função de seu registro narrativo convencional, calcado em interpretações naturalistas tanto de Carole Bouquet quanto de Ángela Molina, que *Esse obscuro objeto do desejo* consegue fazer de Conchita, apesar da

inusitada alternância entre as duas atrizes, uma personagem consistente. O que surpreende na provocação formal orquestrada por Buñuel é justamente que, apesar de sua transgressora originalidade e ao contrário do que se poderia imaginar, ela não desfaz o ilusionismo da representação, mantendo a salvo a personagem-pessoa Conchita e a relação de identificação que ela potencialmente estabelece com o espectador. Por isso mesmo, parecem-nos exageradas afirmações como a de James Naremore, que identifica em *Esse obscuro objeto do desejo* um "divertido ataque às próprias fundações da 'orgânica' estética stanislavskiana" (NAREMORE, 1988, p. 79). Ainda que haja um ataque às formas mais tradicionais de representação (e ainda que esse ataque seja, de fato, divertido), o que nos parece admirável é que a organicidade preconizada por Stanislavski, sobre a qual nos deteremos mais adiante, se conserva intacta, fazendo com que haja no filme de Buñuel um imbricamento entre ator e personagem semelhante àquele que encontramos em filmes mais convencionais.

Para examinar melhor essa ideia, pode ser interessante tomar, como uma espécie de contra-exemplo, outro filme que, empregando também dois atores em um mesmo papel, abdica consideravelmente do personagem-pessoa ao privilegiar uma estrutura narrativa muito menos convencional, num ataque ainda mais violento (e talvez menos divertido) à hegemônica estética naturalista do cinema narrativo.

Realizado à mesma época que *Esse obscuro objeto do desejo* por um diretor que, como Buñuel, não hesitava em exibir suas influências surrealistas, *A vocação suspensa* (*La vocation suspendue*, Raoul Ruiz, 1978) é uma adaptação do romance autobiográfico homônimo publicado por Pierre Klossowski em 1949. O filme traz os então estreantes Didier Flamand e Pascal Bonitzer no papel de Jérôme, um jovem seminarista que, disputado por diferentes correntes ideológicas no interior da igreja católica sem conseguir se decidir por nenhuma delas, começa a questionar sua fé.

De imediato, é importante notar que a opção por dois atores no mesmo papel se deve, aqui, a uma estratégia que divide em dois a narrativa de *A vocação suspensa*: o filme combinaria as imagens de uma produção realizada por membros da igreja em 1942 com as imagens de uma refilmagem que, realizada vinte anos depois por uma equipe profissional, contaria exatamente a mesma história de Jérôme, porém com um viés ideológico oposto àquele do filme original. Esse artifício meta-narrativo, que consiste em apresentar a ficção como uma montagem realizada a partir de ficções preexistentes, é tornado explícito no prólogo do filme – prólogo que já carrega uma

sintomática duplicidade ao trazer cartelas de texto que não coincidem com a locução em voz-*over* que as acompanha. Com as imagens do suposto filme de 1942 surgindo em branco e preto e as supostamente feitas em 1962 a cores, o filme faz uma distinção didática entre os dois filmes-dentro-do-filme, e talvez fôssemos levados a concluir que há um esforço para se evitar qualquer confusão entre as duas linhas narrativas: o Jérôme monocromático de Flamand é facilmente discernível do Jérôme a cores de Bonitzer. Mas esse esforço, que se daria então em nome de uma clareza narrativa, é insuficiente ou, para ser mais justo, não passa de um subterfúgio para lançar o espectador num labirinto ao longo do qual será difícil determinar como pensava e o que sentia, exatamente, cada versão de Jérôme.

Didier Flamand (esq.) e Pascal Bonitzer (dir.) como Jérôme
em *A vocação suspensa* (Raoul Ruiz, 1978)

Aos momentos de intensidade dramática, *A vocação suspensa* prefere longos diálogos que apresentam as questões teológicas que inquietam o seminarista, e a montagem opera uma fragmentação mais extrema do que a vista em *Esse obscuro objeto do desejo*: até mesmo os *raccords* de olhar e os diálogos filmados em plano-contraplano têm sua legibilidade sistematicamente comprometida pela desenfreada alternância entre os filmes-dentro-do-filme. Por vezes, quando o Jérôme de Flamand afirma algo ou faz uma pergunta, é o Jérôme de Bonitzer quem ouve a reprimenda ou a resposta, e vice-versa; a cadeia de ações e reações se torna suspeita, se desmancha. Com isso, não testemunhamos nem a produção de um único personagem-pessoa em Jérôme, tampouco a produção de dois personagens-pessoa distintos que seriam, se nos permitirmos simplificar um pouco a trama, um Jérôme católico romano e outro católico ortodoxo. Temos novamente dois atores respondendo com um mesmo nome

próprio a uma mesma situação dramática mas, ao contrário do que ocorre no filme de Buñuel, não podemos afirmar com segurança que temos um personagem-pessoa.

Dito de outro modo, a recusa de uma estrutura e de uma *mise-en-scène* mais convencionais acaba por afugentar os personagens-pessoa que poderiam emergir no personagem: sem entrar no mérito das prestações de Flamand e de Bonitzer, fato é que Jérôme algum jamais se apresenta para o espectador como uma *pessoa* plausível. Ao invés disso, Jérôme se apresenta essencialmente como um veículo conceitual, um personagem cujas expressões, palavras e ações servem acima de tudo para articular um discurso que lhe é anterior e superior. Tal esgarçamento do personagem-pessoa, traço característico do projeto literário de Klossowski[23] executado com maestria por Ruiz, afugenta também, em certa medida, o próprio espectador. Como argumenta Murray Smith em sua análise do filme, alternância entre os atores abala gravemente a identificação espectatorial que poderia se produzir, conduzindo perigosamente a história narrada aos limites do incompreensível:

> Ruiz paga um alto preço pelas estratégias radicalmente anti-miméticas que emprega, dirigidas particularmente contra o processo de reconhecimento do personagem. A profunda desorientação no reconhecimento do personagem ameaça a própria legibilidade da narrativa (SMITH, 1995, p. 138).

É então de um modo bastante didático que filmes como *Esse obscuro objeto do desejo* e *A vocação suspensa* nos permitem ver algumas das principais condicionantes do personagem-pessoa. Observamos com clareza como ele convoca ou antecipa um modelo de pessoa humana e como ele prospera vinculado à dimensão narrativa da obra, a despeito de outras dimensões possíveis que analisaremos nas próximas partes desta tese. Com *Esse obscuro objeto do desejo*, é possível observar como o personagem-pessoa pode transitar de um corpo a outro, de um ator a outro, sem perder sua verossimilhança, seu pendor para mobilizar a atenção do espectador e acionar mecanismos de identificação. Por outro lado, vemos em *A vocação suspensa* que, apesar desse vigor, não há garantias para que o personagem-pessoa possa ser

[23] "Toda a obra de Klossowski tende para um objetivo único: assegurar a perda da identidade pessoal, dissolver o eu, é o esplêndido trofeu que os personagens de Klossowski trazem de uma longa viagem nos confins da loucura. Mas, justamente, a dissolução do eu deixa de ser uma determinação patológica para se tornar a mais alta potência, rica em promessas positivas e salutares" (DELEUZE, 1974, p. 292).

dado por certo de antemão em toda e qualquer obra narrativa: sua emergência repousa não apenas sobre uma organização discursiva minimamente cristalina mas também sobre uma convenção, uma expectativa, um hábito perceptivo, uma prevista atividade interpretativa do espectador.

2. O jogo dos atores

Num artigo que expõe a complexidade da articulação que se estabelece entre corpo, pessoa e personagem no cinema, Hans J. Wulff (1997), amparado pelas ideias do filósofo John Perry (1975), observa que nossa percepção é amplamente sustentada por um postulado crucial: assumimos prontamente, sem admitir necessidade alguma de demonstrá-lo, que sempre há e deve haver uma correspondência entre o corpo e a pessoa. Essa ideia segundo a qual identidade pessoal e unidade corporal caminham juntas desempenha um papel importante em nossa vida cotidiana, e abandoná-la implicaria reformular o modo como definimos a noção de identidade (PERRY, 1975, p. 5). Wulff aponta que, entre documentos de identificação, prontuários médicos e fichas criminais, "todas as pistas que nos levam à pessoa passam pelo corpo": impressões digitais, timbres de voz, pegadas, retratos, radiografias, scanners de retina, exames genéticos, praticamente todos os processos e instrumentos que visam identificar uma pessoa o fazem pela identificação de um corpo ou de uma marca corporal (WULFF, 1997, p. 15). Retomando o questionamento de William James que inaugura este capítulo, tudo se passa como se nossos corpos não fossem exatamente *nossos* posto que eles seriam, de fato, *nós* mesmos (JAMES, 1981 [1890], p. 279). Por essa perspectiva, seria precipitado afirmar que a pessoa "possui" seu corpo e que o corpo "pertence" à pessoa: ambas as coisas, corpo e pessoa, formariam uma mesma e inalienável unidade.

Todavia, em artes representativas como o teatro e o cinema, essa unidade aparente pode ser colocada em xeque justamente através da mediação exercida pela instância atoral, que potencialmente provoca (ou talvez apenas revele) uma fundamental disjunção entre corpo e pessoa. Nossa aposta é que tal disjunção se faz particularmente notável em obras que investem em papéis múltiplos, ou seja, obras nas quais vários atores vêm representar um mesmo personagem ou, ao contrário, nas quais um mesmo ator vem representar vários personagens. Contudo, antes de

retomar mais em detalhe essa questão, será necessário explorar alguns fundamentos do trabalho do ator no cinema.

A esse respeito, cabe esclarecer que estamos lindando, aqui, com um modo de representação mais tradicional, associado a um cinema dito clássico ou *mainstream*. Refletiremos sobre outros modos de representação, abordando em particular a oposição entre performance e atuação[24], na terceira e última parte da tese; por ora, é imprescindível observar a hegemonia de uma estética naturalista que, desenvolvida sobretudo no teatro, orienta também o ator de cinema no sentido da produção de um "efeito de pessoa". Como sugerido anteriormente, entendemos o naturalismo como um paradigma que submete a representação ao primado "da mimese psicológica e da tradição da retórica das paixões", exigindo que o ator, ao "encarnar" o personagem, mantenha "a ilusão que ele *é* essa pessoa complexa na existência da qual devemos acreditar" (PAVIS, 2003, p. 49; 53). Apesar de ter se estabelecido de fato apenas a partir da segunda metade do século XIX no teatro europeu, Patrice Pavis aponta que a tradição naturalista remete, em primeiro lugar, ao "paradoxo sobre o comediante" formulado um século antes por Denis Diderot. Tal paradoxo consiste em considerar que, para exprimir com perfeição os sentimentos do personagem, o ator deve ser, ele próprio, completamente indiferente e insensível a esses mesmos sentimentos. Assim, o bom ator nunca agiria em cena por paixão ou impulso; ao contrário, ele possuiria frieza, tranquilidade e discernimento, qualidades que o permitiriam conhecer como que "de empréstimo", a fim de melhor traduzi-los, "os sintomas exteriores da alma". Para Diderot, portanto, a arte do ator versaria exclusivamente sobre uma austera imitação de signos da realidade, e não sobre experiências vividas em primeira mão: "os comediantes impressionam o público não quando estão furiosos, mas quando interpretam bem o furor" (DIDEROT, 1966 [1773], p. 202; 218).

É Constantin Stanislavski, co-fundador do Teatro de Arte de Moscou em 1897, quem sistematiza de modo decisivo o jogo atoral naturalista. Stanislavski dá o passo que Diderot se recusava a dar: ele não apenas permite que o ator expresse algo de si mesmo através do personagem como exige do ator um envolvimento pessoal, físico e emocional, que se tornará indispensável à composição do personagem. Assim, ainda

[24] Seguimos a distinção feita por autores como Philip Auslander (1997), Josette Féral (2008) e Jean-Marc Larrue (2008): a atuação é uma prática propriamente representacional que visa constituir um personagem, ao passo que a performance suplanta o personagem libertando o ator para explorar sua presença corporal e gestualidade por si mesmas.

que em prol de um naturalismo não muito distante daquele idealizado por Diderot, Stanislavski rompe com o postulado diderotiano da indiferença e da insensibilidade do ator para sustentar que sim, "o ator pode e deve viver o papel não com os sentimentos alheios, mas com seus próprios" (LABAKI, VÁSSINA, 2016, p. 110). Influenciado pela psicologia experimental de Théodule-Armand Ribot, o autor soviético faz da exploração da "memória afetiva" uma das principais ferramentas de trabalho do ator: ao evocar mentalmente, no instante de sua atuação, experiências passadas capazes de despertar sentimentos correlatos àqueles que deve representar, o ator deixaria de ser um mero imitador de signos da realidade para fazer surgir no palco, com originalidade e intensidade inéditas, as emoções vividas pelo personagem de ficção. Mais do que a maestria na reprodução de uma pose, de um gesto ou de uma expressão facial observados na realidade, o ator deve buscar, numa espécie de inventiva autoanálise, reviver os episódios e as emoções que poderiam produzir essa pose, esse gesto ou essa expressão. Logo, enquanto o ator de Diderot se apresenta como um observador externo que analisa e repete minuciosamente os "sintomas", as feições visíveis de um sentimento, o ator de Stanislavski não deve "pensar no sentimento, mas no que o faz surgir, dentro das condições que originaram essa vivência" (Stanislavski *apud* LABAKI; VÁSSINA, 2016, p. 310).

Está claro que tanto Diderot quando Stanislavski defendem, ainda que cada um a seu modo, a sobreposição do personagem à realidade do ator. Para ambos, o ator deve trabalhar arduamente para dominar uma técnica que, em última análise, fará com que ele canalize a materialidade e a energia de seu próprio corpo para a produção de um pleno "efeito de pessoa", uma visibilidade máxima do personagem-pessoa. Assim, quando um ator formado no sistema de Stanislavski recorre aos episódios mais íntimos e traumáticos de sua vida particular, não é por um desejo de expô-los a seu público que ele o faz, mas para conferir maior vivacidade e verossimilhança a seu personagem.

Conterrâneo e contemporâneo a Stanislavski, o cineasta e ator Vsevolod Pudovkin dá continuidade ao projeto naturalista em uma produção teórica notável, possivelmente a primeira dedicada de fato ao ator de cinema. Pudovkin reitera que o trabalho do ator consiste em uma "*luta pela unidade, pela totalidade orgânica da imagem realista que ele cria*" (PUDOVKIN, 1958 [1933], p. 243): tendo como exemplo um filme em que um personagem mata outro no fora-de-campo, ele sugere ao ator

que faz o papel do assassino ensaiar também a cena de assassinato que não será filmada a fim de melhor estampar em sua imagem fílmica a condição de assassino de seu personagem (PUDOVKIN, 1958 [1933], p. 245-246). Nessa luta pela "*totalidade orgânica*" do personagem, Pudovkin declara o método de Stanislavski como aquele que oferece os melhores resultados:

> a escola de Stanislavski, que enfatiza (ou melhor, enfatizou) em particular o processo inicial de uma profunda "absorção" da imagem pelo ator, às custas até mesmo da "teatralização" de seu conteúdo, é a escola mais próxima do ator de cinema. A intimidade da atuação do aluno de Stanislavski, que por vezes sobrecarrega a performance com detalhes difíceis de serem notados e rejeita, portanto, certa extravagância teatral, é notória e inevitavelmente desenvolvida no cinema (PUDOVKIN, 1958 [1933], p. 370).

Paralelamente ao trabalho de Pudovkin na União Soviética, o naturalismo teatral de Stanislavski foi transposto para o cinema também nos Estados Unidos, estabelecendo-se ao longo da era de ouro de Hollywood[25]. O dito cinema clássico se ergue portanto em meio a uma primazia do personagem-pessoa que se dá em detrimento de uma valorização da presença física do ator por si mesma – o que leva Jacques Aumont a afirmar que o cinema jamais se ocupou de fato com a criação de uma estética interessada no corpo dos atores (AUMONT, 1992, p. 50). Ao contrário, profundamente pautado pelo estilo de jogo naturalista, o cinema narrativo de um modo geral, e o cinema norte-americano em particular, teria se encarregado de transformar os atores em presenças etéreas que passam quase despercebidas:

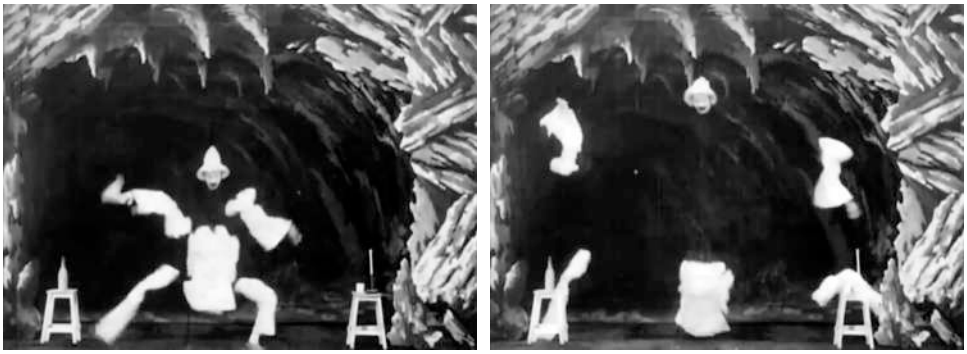
> O que caracteriza todos os atores de Hollywood – e também as atrizes – é que seus corpos flexíveis, bem treinados, bem conservados e também bem vestidos, passam quase sempre despercebidos, deslizando habilmente num ameno *no man's land* da corporeidade sem chamar muito a atenção. (...) O corpo do ator do cinema clássico apenas guarda lugar para qualquer outro corpo que o espectador queira sobrepor a ele ou a ele substituir (o seu próprio corpo, o de sua "raça", classe e tipo). Esse "guardar lugar" não é

[25] Após uma excursão do Teatro de Arte de Moscou pelos Estados Unidos, o "sistema Stanislavski" se disseminou por escolas e companhias teatrais como o American Lab Theater (1923-1933) e o Group Theater (1931-1941), mantendo-se ainda hoje influente na formação de atores para o cinema de Hollywood com o Actors Studio e o Stella Adler Studio of Acting, criados respectivamente em 1947 e 1949. Para uma análise do legado de Stanislavski no cinema, ver CIEUTAT, 2006 e GREVE, 2017.

> inocente nem espontâneo; ao contrário, ele é obtido através de um trabalho considerável (AUMONT, 1992, p. 50).

No entanto, apesar de o jogo atoral cinematográfico não esconder o mergulho profundo de suas raízes no naturalismo teatral, o reconhecimento dessas raízes não deve mascarar certas diferenças fundamentais entre o trabalho do ator no teatro e no cinema.

De imediato, vale notar que o cinema consegue explorar, de modo muito mais simples, intuitivo e possivelmente mais eficaz do que o teatro, o potencial plástico e fragmentário dos corpos dos atores. Tal capacidade foi explorada antes mesmo de os realizadores começarem a dominar de fato as variações na escala dos planos e as oportunidades de fragmentação e sutura propiciadas pela montagem. Nesse sentido, podemos lembrar algumas das inúmeras façanhas do pioneiro Georges Méliès, como o lúdico *Deslocamento misterioso* (*Dislocation mystérieuse*, 1901) no qual ele, tal qual um monstro de Frankenstein às avessas, desmembra sua cabeça, tronco, braços e pernas para fazê-los flutuar e se movimentar livremente pelo espaço.



Deslocamento misterioso (Georges Méliès, 1901)

Nos primeiros anos do século XX, com o trabalho de D. W. Griffith e de outros realizadores que, como mencionamos no capítulo anterior, conformaram o discurso fílmico a um rápido processo de "integração narrativa", "os elementos de expressão cinematográfica foram sendo mobilizados, em todos os níveis, para fins narrativos" (GAUDREAULT; GUNNING, 2006 [1986], p. 373). Uma vez atenuado o princípio das "atrações" a favor da contação de histórias (*storytelling*), as flagrantes fragmentações do corpo humano, como as operadas por Méliès no âmbito do pró-fílmico, talvez tenham se tornado menos frequentes; em compensação, a decupagem das cenas com

composições em planos mais fechados e estratégias de montagem como o corte no movimento tomaram as rédeas de outras formas de fragmentação dos corpos.

Posteriormente, o trabalho com o som – por diversos tipos e posicionamentos de microfones e de técnicas como a mixagem e a dublagem – também estabeleceu novas maneiras não apenas de se fixar, deslocar ou mesmo multiplicar as posições de um personagem pelo espaço diegético, como também de se afetar profundamente seu aspecto e sua personalidade. Com isso, rearranjos corporais talvez dificilmente concebíveis para muitos dos primeiros realizadores e espectadores se tornaram e ainda hoje permanecem, por assim dizer, corriqueiros e naturais: corpos humanos partidos ao meio ou com suas cabeças decepadas pelas bordas do quadro, pares de olhos que flutuam sozinhos na tela, vozes incompatíveis com os corpos que as produzem (ou que atravessam oniscientes a narrativa) e figuras onipresentes que desdenham as leis da física são apenas algumas das possibilidades que foram confortavelmente acomodadas no seio do cinema narrativo.

Tornou-se também corriqueiro e natural o recurso a dublês de corpo que, chamados a desempenhar funções que os atores não podem ou não querem realizar (cenas perigosas de ação, números de dança, planos com nudez), têm o êxito de sua prestação medido por sua relativa invisibilidade: o espectador vê o dublê e presume o ator mas, ofuscado pelo personagem-pessoa, não deve ser capaz de distinguir o corpo de um do corpo do outro. Num grau mais elevado desse expediente, podemos observar ainda que, através de técnicas de animação e de efeitos especiais, tornou-se também possível amplificar, transformar e até mesmo transpor o corpo, a voz e os movimentos de um ator para outros corpos, outras vozes e outros movimentos[26], criando figuras realistas que jamais poderiam pisar um palco de teatro.

Vemos assim que o dispositivo cinematográfico exerce um peso considerável sobre o trabalho do ator, e isso qualquer que seja sua formação prática, seu método, seu talento na arte de representar. Autores como Pudovkin realçam a necessidade de o ator conhecer a fundo o dispositivo cinematográfico a fim de melhor adaptar seu

---

[26] Podemos tomar como exemplo a técnica de captura de movimentos (*motion capture*), que molda e anima personagens virtuais a partir da performance de atores reais. Apesar de não ser uma técnica nova – podemos compará-la à rotoscopia empregada por Walt Disney em animações como *Branca de Neve e os sete anões* (1937) –, seus usos recentes fizeram emergir um tipo específico de ator: aquele que, tal como o dublador cede sua voz a um personagem de desenho, cede seus movimentos a uma criatura digital. É o caso do ator Andy Serkis em produções como *King Kong* (Peter Jackson, 2005). A esse respeito, ver LEITE, 2015, pp. 61-72.

jogo para o cinema – o ator de cinema deve sentir o desejo e a necessidade de um enquadramento específico, por exemplo, assim como o ator de teatro, em determinadas circunstâncias dramáticas, sente a necessidade de se colocar sob o foco de luz e de subir alguns degraus antes de pronunciar sua fala (PUDOVKIN, 1958 [1933], p. 285). Alçando o ator a um inesperado grau de autoria, Pudovkin reclama para ele o direito a selecionar seus próprios planos: "com o objetivo de obter o melhor do ator, como vimos, o próprio ator pode ser incluído no trabalho de montagem" (PUDOVKIN, 1958 [1933], p. 308).

Se quisermos deslocar o problema do processo de produção para a recepção do produto acabado, veremos que, muito em função dos planos em *close-up* e de um aparato sonoro que permite discernir com clareza segredos proferidos aos menores sussurros, o cinema opera uma aproximação entre espectadores e atores inviável no teatro. Essa aproximação visual e sonora não raro se desdobra numa aproximação psicológica, numa identificação afetiva, a ponto de Paulo Emilio Sales Gomes afirmar que "a intimidade que adquirimos com a personagem é maior no cinema que no teatro" (SALLES GOMES, 2011 [1964], p. 112). Trata-se de um fenômeno que já havia despertado o interesse do teórico húngaro Béla Balázs: ao propor um cinema distinto de um mero "teatro fotografado", Balázs elogia a capacidade do rosto humano em, uma vez amplificado e, portanto, "redescoberto" pelo *close-up*, "revelar o sentido das coisas" e expressar "as tragédias humanas mais profundas" (BALÁZS, 2011 [1948], p. 63; 76). Para ele, a "nova arte" anunciada pelo cinema mudo (porém ameaçada pela verborragia do cinema sonoro) seria a de uma "microdramaturgia" ancorada na "microfisionomia" dos atores, uma arte que permitiria um jogo atoral mais rico e expressivo justamente porque mais "discreto", menos "exagerado" e menos "ridículo" do que aquele que normalmente se vê no teatro (BALÁZS, 2011 [1948], p. 86). Preconizando que o personagem não deve expressar nem mais, nem menos do que a verdade estampada no rosto do ator, Balázs parece acrescentar mais um termo à fórmula naturalista tracejada por Diderot, Stanislavski e Pudovkin. Se, em Stanislavski, as emoções do ator são uma etapa importante na composição do personagem, em Balázs elas se tornam tudo o que realmente importa a ponto de, idealmente, o ator sequer precisar atuar:

> O "natural" da expressão é impecavelmente controlado pela proximidade infinita do *close-up*. Essa proximidade revela de imediato a diferença entre um reflexo espontâneo e um movimento pretendido, "fabricado". Apenas a natureza se emudece naturalmente. No homem também, e em sua alma, os reflexos passarão por gestos naturais. Durante um *close-up* o realizador pede a seu melhor ator: "Em primeiro lugar, não *interprete*! Não faça absolutamente nada! *Sinta*! Aquilo que aparecerá por *si mesmo* em seu rosto será suficiente!" (BALÁZS, 2011 [1948], p. 86-87).

Assim, as variações na escala dos planos e as possibilidades de fragmentação e sutura das imagens pela montagem, dentre outros expedientes cinematográficos, induzem o ator de cinema a um estilo de jogo naturalista particular. O ator de teatro, mesmo quando inserido em um projeto estético predominantemente naturalista, permanece refém da teatralidade inerente ao dispositivo teatral[27]: o teatro demanda com frequência que ele pense em voz alta, articule bem as palavras, emposte a voz e produza gestos amplos para se fazer ver e ouvir por todos os espectadores da peça. A tela de cinema dispensa por completo esse estilo declamatório, ainda que o ator de cinema, muitas vezes, inconsciente ou deliberadamente não o dispense. O cinema oporia então, à teatralização do jogo atoral, uma "cinematização" (Pudovkin, 1958 [1933], p. 319): apesar de constrangido por procedimentos e máquinas que ele apenas dificilmente domina e que afetam diretamente seu trabalho, o ator pode, no cinema com mais liberdade do que no teatro, redimensionar, nuançar, modular sua expressividade para melhor atender às necessidades de seu personagem e da cena.

Ainda com relação a esses encontros e desencontros do ator no teatro e no cinema, uma última constatação, de cunho mais ontológico, se impõe: em função dos diferentes regimes de imagem, da distinção entre a presença real de um corpo no palco e a impressão de realidade de um corpo em imagens em movimento, é inevitável que um mesmo ator, recorrendo ao mesmo método de interpretação para representar o mesmo personagem, involuntariamente produza um efeito para o

---

[27] Ismail Xavier, tendo como referência o trabalho de Josette Féral, observa que a teatralidade não se restringe ao teatro, podendo implicar também situações da vida social. "O teatro, em sentido mais específico, seria uma das manifestações da teatralidade, esta que se estabelece a partir de uma ação intencional de atores que se movem em, ou criam um espaço cênico para gerar uma dualidade explícita que o espectador deve perceber entre o real-aqui-agora e o mundo a que a cena remete (ficção), dentro do princípio de que o ator está nesses dois mundos ao mesmo tempo, ou seja, diante da plateia e no espaço-tempo diegético instaurado pela representação" (XAVIER, 2014, p. 37).

público de teatro, e outro para o público de cinema. Ocorre que o teatro não é a única matriz da representação cinematográfica, que o personagem teatral não é o único modelo do personagem fílmico e o ator de teatro não é exatamente o único protótipo do ator de cinema. Em sua investigação semiótica sobre o cinema, Yuri Lotman ressalta que o cinema narrativo decorre do cruzamento de duas tradições: o teatro e os filmes de atualidades (*newsreels*) do primeiro cinema. Por isso, o cinema narrativo ofereceria ao espectador dois tipos de relação com a imagem de um ser humano:

> O teatro nos mostra um homem comum, nosso contemporâneo – mas isso nós devemos esquecer para ver nele certa essência semiótica: Hamlet, Otelo ou Ricardo III. (...) O filme de atualidades, por sua vez, nos mostra uma alternância de manchas brancas e pretas na superfície plana de uma tela – mas isso nós devemos esquecer para perceber os personagens na tela como seres humanos vivos. No primeiro caso, nós nos servimos da realidade como se fosse signos; no segundo, nós nos servimos de signos como se fossem a realidade. O cinema artístico [narrativo], apoiado nessas duas tradições, imediatamente nos dá esses dois tipos de relação com a imagem de um ser humano (LOTMAN, 1977, p. 147-148).

O diagnóstico de Lotman acerca da diferença entre o personagem teatral e o personagem cinematográfico nos faz perceber, em primeiro lugar, que qualquer discussão sobre personagens e atores pressupõe um embate primordial com a figura humana, com uma imagem que se revela distinta do corpo da qual ela é a imagem. Lotman entende que, ao mesmo tempo em que se presta à produção de uma "essência semiótica" (de um personagem-pessoa), o ator de cinema participa de uma operação elementar frequentemente negligenciada: ele tem seu corpo reificado a partir das aglutinações de sais de prata (ou pixels) que constituem sua imagem. Lotman recontextualiza assim a discussão feita por André Bazin no seminal artigo "Ontologia da imagem fotográfica", de 1944: ambos reconhecem que a captura e o registro da realidade, o embalsamamento de corpos reais pela câmera, é, no cinema, tão ou mais importante que qualquer "essência semiótica" dada pelo personagem. De um modo quase mágico ou religioso, que Bazin compara à mumificação dos faraós no Egito antigo, as imagens de cinema preservariam os atores da perenidade material de seus corpos – assim como a estatutária egípcia, o cinema trataria de "salvar o ser pela aparência" (BAZIN, 1991a [1944], p. 19). A "salvação" do ator pela cristalização

de sua imagem fílmica abre caminho para uma última questão que, apesar de ultrapassar os interesses gerais que movem esta tese, deve todavia ser mencionada como uma das principais vertentes de estudo acerca do trabalho do ator no cinema: a questão do estrelato, do *star system* e, de modo mais amplo, da imagem pública, da *persona* artística do ator[28]. A esse respeito, sugeriremos apenas que, às reflexões de Lotman e de Bazin, é possível acrescentar também a enigmática afirmação de Paulo Emílio Sales Gomes, para quem o cinema, ao contrário do teatro, seria o reino do ator, muito mais que do personagem:

> podemos admitir que no teatro o ator passa e a personagem permanece, ao passo que no cinema sucede exatamente o inverso. Nas sucessivas encarnações através de inúmeros atores, permanece a personagem de Hamlet, enquanto no cinema quem permanece através das diversas personagens que interpreta é Greta Garbo. Aliás, não é totalmente exato afirmar que no cinema a personagem passa e o ator ou atriz fica. O que persiste não é propriamente o ator ou a atriz, mas essa personagem de ficção cujas raízes sociológicas são muito mais poderosas do que a pura emanação dramática (SALES GOMES, 2011 [1964], p. 114-115).

Analisar o trabalho do ator a partir do personagem é, como aponta Jacqueline Nacache, "deduzir a causa do efeito, tirar o invisível do visível, fazer uma arqueologia do jogo" (NACACHE, 2006, p. 19). Dito isso, é menos do ator (ou de sua *persona*) que nos ocupamos aqui, e mais propriamente de seu "efeito", sua "emanação dramática", da "essência semiótica" que ele ajuda a construir, do personagem-pessoa ao qual ele dedica seu corpo e sua arte.

3. Papéis múltiplos

Uma vez feitas as devidas ressalvas e apontadas algumas diferenças fundamentais entre o jogo atoral no teatro e o jogo atoral no cinema, resultando em personagens de naturezas sutilmente distintas, podemos voltar com mais tranquilidade ao

[28] Pedro Maciel Guimarães explica que a *persona* de um ator "compreende a face pública de sua personalidade de ator formada por suas escolhas de papéis, as relações de afinidade e de parceria criativa com certos diretores, suas posturas políticas, etc." (MACIEL GUIMARÃES, 2014, p. 289).

problema dos papéis múltiplos que embaralham e, por assim dizer, desfazem uma antecipada correspondência entre corpo e pessoa.

De um modo geral, no teatro como no cinema, o personagem busca se apropriar do corpo de um ator para se expressar através dele, mas essa encarnação é apenas temporária e parcial, restrita ao momento da representação, e o ator que cede seu corpo pode eventualmente manifestar resistências ao personagem que ele próprio se empenha em encarnar. É preciso portanto admitir que o personagem, apesar de atrelado ao ator – à realidade material de seu corpo, à sua *persona* e a seu trabalho criativo – nunca coincide totalmente com ele[29]. O personagem-pessoa não é *apenas* um corpo dotado de alguma personalidade, mas ele normalmente é, *também*, esse corpo e essa personalidade. Com isso, queremos enfatizar, por um lado, que a existência do personagem-pessoa invariavelmente transborda a atuação daquele que o encarna, sendo o ator apenas um dos componentes (talvez o mais importante) que orientam, do interior da obra, a produção do "efeito de pessoa". Por outro lado, queremos enfatizar também que, mesmo na estética naturalista de inspiração stanislavskiana, que investe em primeiro lugar nos laços que podem aproximar o "personagem criado" da "personalidade natural do ator" (PUDOVKIN, 1952, p. 36), o ator não se encontra de todo restrito à manifestação de um personagem ficcional, podendo se fazer perceber e admirar às margens da representação por virtude de sua imposição física, das peculiaridades de seu estilo de jogo ou do ímpeto de sua própria *persona* – isso quando ele não se faz notar, desastrosamente, por virtude de uma má representação. Sem desprezo à interdependência de atores e personagens, é preciso lidar com as distâncias palpáveis, as disjunções que pode haver entre eles.

Ao longo de sua história no Ocidente, as artes representativas têm explorado reiteradas vezes, com estratégias e efeitos os mais diversos, essas disjunções, esses desencontros entre o ator e o personagem, entre as grandezas do corpo e da pessoa.

---

[29] A ideia de encarnação no cinema é discutida por Philippe-Alain Michaud num artigo que retoma o sentido do termo na religião cristã. Ele apresenta, dentre outras, as ideias de São Teodoro Estudita, monge bizantino do final século VIII que, conhecido por seu posicionamento iconófilo na querela das imagens (posicionamento anti-iconoclasta, favorável à produção e veneração de imagens), concebia a unidade entre deus-Pai e seu Filho Jesus Cristo como uma encarnação em que há "diferença de pessoa" mas "identidade de natureza", com Pai e Filho sendo instâncias distintas de uma mesma divindade. Explorando essa lógica, Michaud sugere haver no cinema, entre ator e personagem, uma "identidade de pessoa" mas uma "diferença de natureza": em cena, o ator assume a identidade do personagem que ele encarna mas permanece alguém de carne e osso, ao passo que o personagem, mesmo encarnado, permanece "um ser de película" (MICHAUD, 1989, p. 21).

Ao contrário do que pode parecer a princípio, longe de constituir casos atípicos e isolados, essa exploração definiu muitas vezes o próprio *modus operandi* da representação. Por esse ponto de vista, é sobretudo o mistério, a relativa incerteza, a ambiguidade que paira sobre as condições do jogo atoral e sobre a natureza do personagem que fundamentam nosso interesse por atores e personagens.

Para esboçar melhor essa ideia, é preciso ampliar o escopo temporal de nossa reflexão nos afastando um momento do cinema narrativo que foi institucionalizado ao longo do século XX. É preciso lembrar que, muito antes do romance burguês e do teatro naturalista cujas premissas foram profundamente assimiladas e revigoradas por esse cinema, a unidade entre corpo e pessoa estava longe de se afirmar como um dos mais influentes pressupostos das artes narrativas, e a noção de personagem se fazia bastante distinta daquela que aceitamos hoje.

Na Grécia Antiga, provável berço do teatro ocidental, o uso de máscaras convencionalizava o apagamento da identidade dos intérpretes e possibilitava que eles trouxessem ao público vários personagens distintos no decorrer de uma mesma apresentação. Se, em sua origem ritual mística, a máscara é tratada como um artefato capaz de atribuir poderes divinos (ou demoníacos) a seu portador, seu advento no teatro grego se dá precisamente por intermédio da figura de um deus. Conta-se que, durante uma festa em homenagem a Dioniso no século VI a.C., Téspis de Ática teria se afastado do coro que entoava hinos ao deus para, "usando uma máscara de linho com os traços de um rosto humano", exclamar ser ele próprio Dioniso (BERTHOLD, 2001 [1968], p. 105). Com esse solo inusitado, reivindicando uma lúdica porém poderosa encarnação do deus no contexto de um espetáculo ritual, Téspis teria fundado a tragédia grega e é hoje reconhecido como o primeiro ator do Ocidente – de fato, ele teria inventado a própria arte da representação dramática, ao passo que o deus do vinho, das festas e da fecundidade teria se tornado, assim, também o deus do teatro. Talvez por ecoar o caráter libidinoso e inebriante do culto a Dioniso, o teatro grego surge em grande medida desobrigado de atribuir a cada ator/corpo uma única identidade individual, um único personagem/pessoa correspondente. Através do uso de máscaras, o ator – necessariamente um homem cidadão da pólis – podia assumir múltiplos papéis e alternar, inclusive, entre papéis masculinos e femininos, sem prejuízos para o espetáculo. Dessa forma, o teatro grego converteu o poder místico da máscara em poder representacional.

Amparado pela tradição grega, o teatro romano, a partir de meados do século II a.C., nos oferece um exemplo ainda mais emblemático (e mais complexo) do modo como o jogo atoral pode romper com nossos pressupostos habituais acerca da correspondência entre uma identidade corporal e uma identidade pessoal. Além de herdar dos gregos o uso de atores homens portando máscaras que amplificavam a expressividade dos personagens, exagerando suas expressões faciais e projetando sua voz, os dramaturgos romanos praticavam também uma espécie de decomposição do personagem teatral em três instâncias consideravelmente independentes, que a pesquisadora de letras clássicas Florence Dupont (2007, p. 40-41) reconhece como o "personagem dramático" (*personnage dramatique*), o "papel" ou "personagem-tipo" (*personnage-rôle*) e a própria instância atoral, que ela batiza de "personagem-ator" (*personnage-acteur*).

O "personagem dramático" seria o personagem propriamente dito, a instância enunciativa dos protagonistas, aquela que mais se aproxima do personagem-pessoa como o entendemos aqui: ele possui nome próprio, apresenta motivações claras e traços psicológicos bem definidos e constitui o centro de gravidade, por assim dizer, da série de acontecimentos que preenche a estrutura narrativa. Já o "papel" ou "personagem-tipo" é um arquétipo evocado pelo personagem a partir de um catálogo limitado de tipos que, preexistentes ao enredo e conhecidos de antemão pelo público, não necessariamente constituem "personagens dramáticos", ou seja, não necessariamente contribuem para o avanço lógico e causal da trama narrativa. Aqui, vale ressaltar que as peças romanas reempregam ou reinventam muitos dos tipos provenientes do teatro grego[30], mas desenvolvem também seus próprios tipos – é o que mostra, por exemplo, o conflito, recorrente em várias peças romanas, entre um *senex iratus*, um velho enraivecido, e seu filho *adulescens*, um jovem irresponsável que, para desespero de seu prestigioso pai, apaixona-se perdidamente por uma mulher de classe social inferior, seja ela a escrava ardilosa (*servus dolosus* ou *servus callidus*) ou a prostituta (*meretrix*) (THORBURN JR., 2005, p. 13; 510).

[30] O primeiro estudo de personagens parece ter sido realizado pelo filósofo grego Teofrasto, sucessor de Aristóteles à frente da escola paripatética. Numa coleção de notas do século IV a.C. posteriormente intitulada *Personagens*, Teofrasto descreve os exatos trinta perfis morais que corresponderiam aos tipos de personagens encontrados no teatro grego – tipos como o "adulador", o "mal-intencionado" e o "desagradável". Para uma tradução inglesa e análise de *Personagens*, ver DIGGLE, 2004.

Dupont observa que a relação entre essas primeiras instâncias enunciativas – "personagens dramáticos" e "papéis" ou "personagens-tipo" – pode ser bastante complicada, com alguns "papéis" que não desempenham função dramática alguma e "personagens dramáticos" que não encontram tradução precisa em tipos específicos. Entretanto, é sobretudo no terceiro nível da instância atoral que reside a maior originalidade do teatro romano, com atores que podem subitamente adquirir ou perder suas funções dramáticas e desempenhar papéis distintos no decorrer de uma mesma peça. Por exemplo, a certa altura d'*A comédia da panela* de Plautus (*Aulularia*, 191 a.C.) – texto que mais tarde serviria de inspiração para *O avarento* de Molière (*L'avare*, 1668) –, o ator que representa o cozinheiro de nome Congrião é expulso de seu "personagem-tipo" por Ântrax, personagem cujo ator desempenharia de modo mais eficiente o papel de cozinheiro, que consiste em fazer gracejos e piadas para, por assim dizer, temperar a peça. Com isso, o ator de Congrião perde sua função narrativa e deixa de ser o "personagem dramático" Congrião, cozinheiro encarregado do banquete de casamento de Fedra, filha do velho avarento Euclião, protagonista da história. Curiosamente, no entanto, o ator de Congrião permanece em cena mesmo sem representar nada nem ninguém: o espectador se vê então diante de um puro "personagem-ator", de um ator que, agora desprovido tanto de seu "personagem dramático" quanto de seu antigo "personagem-tipo", parece perdido em seu próprio figurino e sua máscara, perambulando sozinho pelo palco sem aderir à ficção que transcorre ao seu redor. Aos poucos, porém, com o desenrolar da trama, o ator de Congrião eventualmente conseguirá se infiltrar em outros pequenos papéis para participar de algumas cenas da comédia, compondo "personagens-tipo" triviais como o ladrão e o escravo fugitivo (DUPONT, 2007, p. 49).

Vale ressaltar que, no teatro romano, "a aventura de Congrião não é um caso particular; ao contrário, muitos são os personagens dramáticos que passam de um papel a outro" (DUPONT, 2007, p. 49). Dramaturgos como Plautus podiam revestir o "personagem-ator" de uma considerável autonomia, tornando-o independente dos personagens efetivamente requisitados pela trama. Além disso, não era incomum que o "personagem-ator" interpelasse diretamente o espectador para lhe explicar aspectos da história, pedir aplausos ou até mesmo sinalizar o fim do espetáculo,

naquilo que reconhecemos hoje como autênticas quebras da "quarta parede"[31]. Assim, na cena final de *A comédia da cestinha* de Plautus (*Cistellaria*, 203 a.C.), um "personagem-ator" desponta como narrador onisciente extra-diegético para declarar o fim da peça antes mesmo de a história chegar a um desfecho satisfatório:

> Não aguardem, espectadores, que os atores retornem para diante de vós. Ninguém retornará, eles irão todos resolver a intriga lá dentro. Uma vez que isso acontecer, eles se despirão de seus figurinos (...). E agora, quanto a vós, espectadores, vos cabe apenas, como a nossos ancestrais, aplaudir o final da comédia (Plautus *apud* DUPONT, 2007, p. 50).

Ainda no que diz respeito à autonomia da instância atoral no teatro romano, parece-nos igualmente surpreendente que ela também seja, por sua vez, decomposta em três outras instâncias, ou melhor, repartida entre três artistas distintos: um ator, um tocador de tíbia (instrumento de sopro semelhante a uma flauta dupla) e um cantor. Esses artistas se apresentavam ora sozinhos no palco, ora simultaneamente, arquitetando "efeitos de personagem" variáveis conforme as necessidades de cada cena. De um modo geral, as *cantica* (espécie de ária) tinham o personagem cantado pelo cantor, musicado pelo tocador de tíbia e dançado pelo ator, ao passo que, nas *diverbia* (forma de diálogo), o ator apenas declamava suas falas sem executar pantomima alguma e sem acompanhamento musical. Certos "personagens-tipo", como o soldado e o cozinheiro, por surgirem somente em cenas de *diverbia*, seriam meras vozes de corpo imóvel (quase vozes sem corpo), isto é, personagens atualizados pela declamação verbal do ator mas completamente desprovidos de representação corporal e de acompanhamento musical. Por outro lado, a peça podia trazer também corpos sem voz, como alguns personagens tocados e dançados nas cenas de *cantica* sem que houvesse um texto correspondente a ser cantado pelo cantor. Dessa forma, a eficácia do personagem teria pouca ou nenhuma relação com a "consistência psicológica" que, como vimos, passaria a prevalecer com o romance burguês desenvolvido a partir do século XVII (BARTHES, 1966, p. 15-16). No teatro romano, o público vibraria menos com a verossimilhança e a profundidade

---

[31] A ideia de uma parede virtual separando palco e plateia foi originalmente proposta por Diderot que, em seu *Discurso sobre a poesia dramática*, propunha que o ator não levasse em conta a presença do espectador: "quer compondo, quer representando, fazei de conta que o espectador não existe e não penseis nele em nenhum dos casos. Imaginai no proscênio uma grande parede que vos separa da plateia e representai como se a cortina estivesse aberta" (DIDEROT, 1986 [1758], p. 78-79).

psicológica de um personagem do que com a expectativa de sua realização plena, coreográfica, musical e verbal. Declamar seu próprio texto, cantar seu próprio canto e tocar e dançar sua própria música no decorrer de uma única apresentação, tal seria a aspiração maior de todo personagem – e é curioso notar que a realização desse ideal performático, destacando a instância atoral do personagem que ela todavia não deixa de representar, acaba por obstruir a dimensão dramática do personagem:

> A fabricação do personagem total transborda as potencialidades de um único homem em um único momento. De fato, no momento em que seu papel é completamente atualizado, o personagem dramático fica ausente, a cena se desenrola fora do enredo (...). No momento em que acreditamos apreender o personagem em sua totalidade, ele escapa em seu papel e perde sua identidade narrativa para assumir aquela da instância atoral celebrando sua própria performance (DUPONT, 2007, p. 53).

Finalmente, essa breve incursão por períodos cruciais das artes dramáticas no Ocidente poderia compreender também a *commedia dell'arte*, teatro popular decorrente dos cortejos e apresentações carnavalescas do norte da Itália que se espalhou rapidamente por toda a Europa, e em particular pela própria Itália e pela França, entre os séculos XVI e XVIII. As apresentações de *commedia dell'arte* – termo que pode ser traduzido como "comédia da habilidade" (BERTHOLD, 2001 [1968], p. 353) – ocorriam sobretudo em espaços públicos abertos, ruas e praças, a partir de roteiros simplificados (*canovaccio*) que permitiam aos atores improvisar dentro de um estoque limitado de situações mais ou menos convencionais, como o adultério e a velhice. Assim como os teatros grego e romano, a *commedia dell'arte* recorria a máscaras e a personagens-tipo, reforçando por arquétipos a estratificação social da época – a princípio, cada tipo se incumbia de representar uma região da Itália, sendo os dialetos veneziano e toscano mais adequados a personagens nobres e ricos ao passo que servos e gente do campo se expressariam nos dialetos de Pádua e de Bergamasco (BERTHOLD, 2001 [1968], p. 353). Essa distinção linguística pode ter perdido sua relevância com o tempo, mas muitos dos tipos da *commedia dell'arte* parecem gozar ainda hoje de certo prestígio no imaginário ocidental, como ilustra o triângulo amoroso formado por Arlequim (o servo brincalhão vestido de retalhos geométricos coloridos), Pierrot (o servo romântico e ingênuo, mais tarde associado à

figura do palhaço triste) e Colombina (a criada graciosa que, inicialmente seduzida pelo Arlequim, acabará se entregando a Pierrot).

4. Identificação, catarse

Com os teatros grego e romano, e também com a *commedia dell'arte*, fica evidente que a expectativa de encontrar, num personagem ficcional, um único corpo correspondente a uma única identidade pessoal é uma expectativa recente e, de certo modo, extraordinária – marca inovadora de uma literatura e de um teatro que apenas nos últimos dois ou três séculos, a despeito de uma longa tradição anterior, consolidaram-se como pilares da arte narrativa ocidental. Desse ponto de vista, é interessante observar que o cinema, apesar de ter surgido sob a influência decisiva do romance burguês e do teatro naturalista, não cessa de nos remeter à liberdade com que essas tradições anteriores exploravam as disjunções entre corpo e pessoa. De fato, ao longo de sua relativamente curta existência, o cinema tem sido capaz de demonstrar, com criatividade e eloquência, como uma mesma pessoa pode habitar vários corpos, ou o inverso, como várias pessoas podem habitar um mesmo corpo:

> nenhuma arte possui tanto quanto o cinema a liberdade de associar um mesmo corpo a pessoas diferentes. O aspecto "lúdico" da representação, a natureza indireta da relação entre o ator, o personagem e o corpo fazem com que a identidade individual possa ser encenada como um *puzzle*: pessoa e corpo representam duas grandezas suscetíveis de serem combinadas de maneira relativamente livre. Os papéis duplos e múltiplos testemunham com eloquência essa capacidade do cinema de colocar, num mesmo corpo, pessoas diferentes (WULFF, 1997, p. 15).

Os papéis múltiplos certamente levantam muitos desafios (e, ao mesmo tempo, oferecem soluções práticas, narrativas e estéticas) a cineastas e atores, mas cabe sobretudo ao espectador resolver o *puzzle*: é ele quem deve reintegrar os corpos filmados, recompor os itinerários psicológicos narrados, reordenar as cadeias causais, enfim, restituir um personagem-pessoa que permaneceria de outro modo estilhaçado. Nessa tarefa, ele é muitas vezes acudido por elementos intradiegéticos, isto é, por detalhes, eventos e informações que circulam no interior mesmo da trama

narrativa, justificando e normalizando a existência de personagens que talvez não articulem as grandezas do corpo e da pessoa como seria de se esperar. Filmes como *O mundo imaginário do Dr. Parnassus* (*The imaginarium of Doctor Parnassus*, Terry Gilliam, 2009), *Fragmentado* (*Split*, M. Night Shyamalan, 2016) e *Onde está segunda?* (*What happened to monday*, Tommy Wirkola, 2017), para nos atermos brevemente a três exemplos recentes, se valem de premissas verossímeis que vêm, assim, testar a homogeneidade do personagem-pessoa.

O mundo imaginário do Dr. Parnassus gira em torno de uma trupe teatral, liderada pelo doutor do título, cuja principal atração é um espelho mágico capaz de fazer o espectador entrar num mundo fantástico criado por sua própria imaginação. O protagonista é o charmoso vigarista Tony, que decide ajudar Parnassus a reverter um pacto com o diabo. Como a aparência do personagem é alterada a cada vez que ele atravessa o espelho, Tony é interpretado por quatro atores ao longo do filme: Heath Ledger, Johnny Depp, Jude Law e Colin Farrell. Vale notar que, a princípio, apenas Ledger havia sido escalado para o papel; devido a sua morte precoce durante as filmagens, os demais atores foram recrutados segundo um critério que, certamente, não ignorou a semelhança física que existe entre eles – todos são altos, brancos e magros. Isso contribui para, juntamente ao artifício do espelho mágico, atenuar as diferenças que poderiam ameaçar a identidade individual do personagem.

Ledger, Depp, Law e Farrell como Tony em *Dr. Parnassus* (Terry Gilliam, 2009)

Já em *Fragmentado*, James McAvoy interpreta Kevin Wendell Crumb, vítima do Transtorno Dissociativo de Identidade (TDI): condição psíquica real, antigamente denominada Perturbação de Personalidade Múltipla[32], diagnosticada pela primeira vez pelo médico e ocultista suíço-alemão Paracelso em 1646. Em função de uma série de traumas psicológicos, a personalidade de Kevin se encontra fragmentada em mais de vinte personalidades distintas, de uma inocente criança de nove anos de idade a um monstruoso assassino canibal. Cada personalidade apresenta trejeitos próprios, sua própria subjetividade e até mesmo sua própria condição física, posto que, em casos extremos imaginados pelo roteiro do filme, uma vítima de TDI pode ser acometida por drásticas transformações fisiológicas que tornam seu corpo mais adequado à personalidade que o ocupa naquele momento. Dessa forma, Kevin se mostra frágil e de movimentos desajeitados ao manifestar a personalidade da criança, mas se torna musculoso, dotado de uma força sobre-humana, quando tomado pela personalidade assassina. As diferentes personalidades se acreditam autônomas, independentes umas das outras, e todas elas desconhecem ser apenas uma fração do Kevin Wendell Crumb original.

Personalidades de Kevin (James McAvoy) em *Fragmentado* (M. Night Shyamalan, 2016)

[32] Como explica a psiquiatra Helen Farrell, o TDI decorre de um trauma severo provocado por uma pessoa de confiança: o indivíduo subconscientemente bloqueia a memória do episódio traumático e desenvolve outra personalidade para continuar lidando com a pessoa que a traumatizou. Apesar do número considerável de relatos clínicos, no entanto, os critérios para diagnóstico do TDI permanecem controversos. A questão é especialmente delicada quando se trata de julgar indivíduos que teriam cometido crimes violentos num estado dissociado de identidade, isto é, indivíduos sem a consciência ou a memória de terem cometido os crimes que cometeram. Ver FARRELL, 2011.

As gêmeas Karen Settman (Noomi Rapace) em *Onde está segunda?* (Tommy Wirkola, 2017)

E em *Onde está segunda?*, Noomi Rapace interpreta sete gêmeas idênticas que se escondem em uma mesma casa. A história se desenrola numa sociedade distópica em que uma rígida política de filho único visa combater um alarmante crescimento populacional. Como as irmãs não podem ser vistas em público sob o risco de serem eliminadas pela implacável agência governamental de controle de natalidade, elas se revezam num rodízio semanal: a cada dia, uma irmã diferente se passa por Karen Settman, bancária que se torna vítima de espionagem e chantagem ao competir por uma importante promoção. Na trama, cada irmã tem sua própria personalidade e motivação – uma é mais extrovertida, outra altruísta, uma religiosa, outra agressiva etc. –, mas todas elas precisam, no dia que lhe cabe, representar publicamente a falsa identidade de Karen Settman respeitando o papel desempenhado pelas outras irmãs nos dias anteriores. As regras são postas desde o início do filme quando elas, ainda crianças, aprendem que precisam agir como uma só pessoa: quando uma delas muda o penteado, todas devem mudar o penteado e, quando uma tem o dedo cortado em um acidente, todas precisam decepar o próprio dedo para equiparar o machucado.

Desnecessário apresentar aqui os rumos tomados por esses personagens nos três filmes – as premissas ficcionais já deixam claro que a alternância de papéis entre os atores será uma atração tão ou mais interessante do que a própria trama narrativa que a justifica. Colocado à prova, o personagem-pessoa resiste, aqui como em *Esse obscuro objeto do desejo*, aos papéis múltiplos que o excitam. Lá onde é necessário abstrair os corpos filmados de Ledger, Depp, Law e Farrell para melhor compreender o personagem-pessoa Tony, é preciso também decifrar cena a cena, plano a plano, as nuanças dos corpos de McAvoy e Rapace para distinguir e, por assim dizer, reificar os personagens-pessoa que eles trazem à tona. Se o espectador

realiza essas tarefas sem grandes dificuldades, de um modo talvez involuntário ou inconsciente, isso se deve não apenas à qualidade das prestações dos atores (com notável auxílio de figurino, maquiagem e adereços), mas também à força exercida pelo próprio personagem-pessoa – força que se faz notar como coesão e coerência narrativa e que optamos por tratar aqui em termos de identificação espectatorial.

De um ponto de vista teórico, a identificação espectatorial foi originalmente trabalhada por Christian Metz como uma questão de ponto de vista: haveria no cinema uma "identificação primária", processo perceptivo que atrela o olhar do espectador ao campo visual da câmera, e uma "identificação secundária", processo afetivo que atrela a atenção e as emoções do espectador à aventura ficcional dos personagens. Apesar de elas normalmente reforçarem uma à outra, com a imagem sendo posta essencialmente a serviço da narrativa[33], Metz nota que identificação primária e secundária podem ser dissociadas e que, portanto, o ponto de vista narrativo, que molda nosso entendimento da história, não necessariamente depende do ponto de vista ótico estabelecido pela posição e pelas lentes da câmera:

> muitas vezes, sabemos que a cena é olhada por um outro que não nós, por uma personagem, mas é a lógica da intriga, um elemento do diálogo ou uma imagem anterior que no-lo diz, e não a posição da câmera, a qual pode estar muito afastada da suposta colocação daquele que olha desde fora-de-campo (METZ, 1980 [1973-76], p. 65-66).

A insuficiência da identificação primária em gerar identificação secundária é ilustrada por *A dama do lago* (*Lady in the lake*, Robert Montgomery, 1947). Embora empregue unicamente planos em câmera subjetiva, fazendo com que o espectador veja exatamente aquilo que o protagonista vê, muitos analistas notaram que o filme fracassa em sua tentativa de sintonizar as emoções do espectador àquelas do personagem, uma vez que a privação de contraplanos deixa o personagem sem rosto

[33] Por exemplo, Laura Mulvey argumenta que o cinema clássico de Hollywood alinha o olhar da câmera ao olhar do personagem masculino para reforçar a ideologia patriarcal: "a mulher mostrada funciona em dois níveis: como objeto erótico para os personagens na tela e para o espectador no auditório, havendo uma interação entre essas duas séries de olhares" (MULVEY, 2008 [1975], p. 444-445). Apesar de a autora ter posteriormente revisado o papel do espectador e a oposição demasiado binária entre o olhar masculino-ativo e o corpo feminino-passivo (MULVEY, 2006, p. 7), acreditamos que seu argumento permanece lúcido no diagnóstico de um viés ideológico no cinema americano e na eficaz demonstração da complementariedade entre os modos de identificação propostos por Metz.

(MACHADO, 2007, p. 36) ou ausente (COATES, 2012, p. 135). Sem ver as reações do protagonista, o espectador perde as deixas que habitualmente pautariam sua interpretação do enredo e suas próprias emoções. Dessa forma, apesar dos esforços em prol de uma forte identificação primária, *A dama do lago* manteria o espectador indiferente, incapaz de se identificar de fato com aquele que deveria ser seu avatar na ficção. A mera substituição do protagonista pela câmera não é suficiente para uma identificação secundária forte porque o espectador não se identifica com aquilo que o personagem vê ("*his seeing*") e sim com o fato de ver o personagem vendo alguma coisa ("*him seeing*") (SHAFFER, 1977-78, p. 8). Posicionando *Janela indiscreta* (*Rear window*, Alfred Hitchcock, 1954) nos antípodas de *A dama do lago*, François Truffaut resume bem a questão: "A câmera subjetiva é a negação do cinema subjetivo. Quando ela substitui o personagem, não podemos mais nos identificar com ele. O cinema se torna subjetivo quando o olhar do ator encontra o olhar do espectador" (Truffaut *apud* SMITH, 1995, p. 158).

Em contrapartida, podemos supor que nem as mais afoitas alternâncias de posições e de lentes da câmera poderiam impedir uma eventual identificação afetiva do espectador com um personagem, uma vez que esta é uma operação psicológica que concerne essencialmente o imaginário do próprio espectador. Tal é a ideia desenvolvida por Benjamin Labé em artigo que revisita as definições de Metz: mesmo diante de imagens que o deixariam "perpetuamente descentrado", o espectador pode, "através do personagem, encontrar seu lugar no filme" (LABÉ, 2007, p. 264). Citando Roger Odin (2000a), pesquisador interessado nas nuances da atividade espectatorial, Labé sugere que a identificação reside na possibilidade de o personagem, apreendido em todo o seu antropomorfismo e sua verossimilhança, fazer da imagem um "espaço habitável" para o espectador: "se ele pode habitar esse mundo, eu também posso, então eu posso ser ele, é ele quem mede as distâncias que serão as minhas" (LABÉ, 2007, p. 255).

Em sua definição clássica, portanto, a identificação seria um processo psicológico capaz de proporcionar ao espectador "um ganho de prazer, ou de viver aventuras por procuração sem correr o risco de ficar ele mesmo realmente implicado" (PAVIS, 2003, p. 217-218). No limite, tal processo conduziria a uma experiência catártica, espécie de descarga emocional redentora. De origem grega, o termo catarse significa purgação, limpeza ou purificação, tendo sido empregado na

medicina antiga para se referir à prática de sangrias e também ao vômito, às fezes, à urina e ao suor – substâncias que, sem utilidade alguma para o organismo, precisam ser eliminadas (QUEIROZ, 2013, p. 1). Na filosofia e nas artes, a noção de catarse é empregada ao menos desde a *Poética* de Aristóteles (1994 [*circa* 335 a.C.]) no sentido de uma experiência emocional intensa que, acionada pela ficção, seria capaz de refinar nossas paixões. Tal sentido também é retomado em linhas gerais por Freud, cujo método psicanalítico, inspirado pelas técnicas de hipnose de seu mentor Josef Breuer (FREUD, 2010a [1919], p. 244), consiste em fazer o paciente reviver experiências traumáticas a fim de superá-las através da catarse emocional.

Está claro que a psicanálise, especialmente pelos escritos de Metz, Mulvey e Baudry já mencionados, dominou boa parte dos estudos cinematográficos nos anos 1960 e 1970. No entanto, com a posterior renovação do campo de estudos para além da esfera de influência da teoria psicanalítica, a ideia de identificação espectatorial passou a ser duramente criticada. A partir do final dos anos 1980, a corrente teórica dos estudos cognitivistas, encabeçada por David Bordwell (*Narration in the fiction film*, 1985; *Making meaning*, 1989a; "A case for cognitivism", 1989b) e Noël Carroll (*Mystifying movies*, 1988; *The philosophy of horror*, 1990), tratou de propor modelos alternativos para explicar nossa capacidade de compreender e nossa propensão a responder emocionalmente, por vezes com muita intensidade, a personagens e situações ficcionais. Rejeitando as já consolidadas abordagens da psicanálise, da semiótica e do marxismo, recuperando ideias de teóricos pioneiros como Hugo Münsterberg e Serguei Eisenstein e, sobretudo, assimilando o método empírico de uma ciência cognitiva marcada pela computação e a neurociência, os pesquisadores do cinema investidos no cognitivismo fizeram da identificação um alvo preferencial, um conceito ingênuo e equivocado que, enraizado numa teoria psicanalítica caduca, reduziria a vasta gama de emoções humanas aos conceitos demasiado estreitos, abstratos e evasivos de desejo e prazer. Eles entendem que, ao colocar a discussão em termos de desejo e prazer, muitos trabalhos parecem lidar com emoções quando, na verdade, estão apenas perpetuando um desprezo acadêmico por problemas que talvez lhes pareçam constrangedoramente íntimos ou irracionais, impermeáveis ao pensamento crítico (PLANTINGA, 2009, p. 4), ou talvez simplesmente intrincados demais (M. SMITH, 2003, p. 174). Trata-se de uma acusação grave, sobretudo tendo em vista que é justamente a promessa de emoções variadas que frequentemente

atrai o espectador ao cinema e que são os diferentes tipos de emoção (alegria, raiva, tristeza, amor etc.) que parecem corroborar a existência dos diferentes gêneros cinematográficos (drama, comédia, ação, romance, horror e assim por diante).

Logo, assumindo plenamente as consequências do "efeito de pessoa" que faz personagens ficcionais se apresentarem como pessoas reais no contato com o espectador, a perspectiva cognitivista empreendeu (e continua empreendendo) uma verdadeira cruzada contra a noção clássica de identificação – noção que, apesar de tudo, teima em permanecer no centro da relação entre espectadores e personagens. Antes de concluir nossa investigação, portanto, pode ser interessante observar um pouco mais de perto alguns desdobramentos dessa corrente teórica que se interessa diretamente por aquilo que chamamos aqui de personagem-pessoa[34].

Em seu influente estudo sobre o cinema de horror, Noël Carroll defende o que pode parecer óbvio: que o espectador nunca assume de fato o ponto de vista de um personagem. Ele explica que as emoções provocadas pelo personagem no espectador raramente coincidem com as emoções que ele próprio, personagem, experimenta na ficção. Por exemplo, ao ver o protagonista de um filme de horror encurralado pelo monstro, o espectador pode achar engraçado, ficar aflito e chorar, comprazer-se com a satisfação de uma curiosidade ou perversão qualquer ou ainda, mas não necessariamente, experimentar o mesmo pavor que o protagonista e, como ele, se sentir paralisado. Como é possível não haver congruência alguma entre as emoções do personagem e as do espectador, Carroll propõe substituir identificação por assimilação, ideia que recuperaria uma devida distância entre eles:

> o conceito de identificação com personagens parece não ter a estrutura lógica apropriada para a análise de nossas respostas emocionais aos protagonistas em filmes de ficção e, mais especificamente, em filmes de horror. "Identificação" sugere que nós nos fundimos ou nos unimos a um personagem, o que significa dizer que nós replicamos seu estado emocional. Mas quando vemos o monstro se aproximar de sua vítima paralisada, nossa própria resposta emocional leva em conta a paralisia debilitante da vítima (CARROLL, 1990, p. 96).

[34] Para um panorama mais abrangente dos estudos cognitivistas no cinema, recomendamos a coletânea organizada por Bordwell e Carroll, ambiciosamente intitulada *Post-theory: Reconstructing film studies* (1996), e também o dossiê temático "Cinéma et cognition" da revista CiNéMAS (vol. 12, nº 2, 2002), em particular os artigos de Carl Plantinga e Paul S. Cowen.

Retomando a ideia de Carroll, Murray Smith propõe uma substituição conceitual mais engenhosa, que visa distinguir entre diferentes intensidades, diferentes "níveis de engajamento imaginário" que o espectador pode ter para com o personagem. O primeiro nível seria o do "reconhecimento" (*recognition*) e, assim como os critérios da *designação* e da *frequência* que propusemos no capítulo anterior, trataria de identificar a unidade e a continuidade subjacentes às sucessivas aparições de um mesmo corpo na tela, isto é, de conferir legibilidade ao personagem. O segundo nível do "alinhamento" (*alignment*) diria respeito a uma dosagem de informações: o que o espectador efetivamente vê e ouve, o que lhe é apenas indiretamente mostrado, o que ele intui ou deduz, tudo isso contribui para que ele organize suas ideias e sentimentos em estreita relação às ideias e sentimentos do personagem. Por fim, o nível da "aliança" (*allegiance*) corresponderia a um balanço de valores em que o espectador salientaria as qualidades do personagem que lhe parecem desejáveis, meramente aceitáveis ou francamente reprováveis. Com base nessa avaliação, ele se posicionaria face aos acontecimentos narrados, filtrando moralmente as ações do personagem e respondendo de modo mais ou menos simpático às situações nas quais ele é colocado.

Nessa assim chamada "estrutura de simpatia" (*structure of sympathy*), Smith observa que em momento algum se considera que o espectador compartilha de fato dos pensamentos e emoções do personagem. Ao contrário, ressalta, "reconhecimento e alinhamento requerem apenas que o espectador compreenda as características e os estados mentais que constituem o personagem", enquanto a aliança demanda apenas que ele "avalie e responda emocionalmente a essas características e estados no contexto de uma situação narrativa qualquer" (SMITH, 1995, p. 85). Essa estrutura seria capaz de compreender, pois, a vasta gama de emoções que podem circular em diversas intensidades entre personagens e espectadores, com o mérito de não reduzir a atividade do espectador a uma experiência de prazer ou desprazer, à satisfação (ou não) de um desejo, a uma identificação (ou não) com o personagem.

Rever a ideia de identificação é também rever a ideia de catarse. Em sua definição clássica, a catarse funciona como um regulador de emoções, um esquema de pesos e contrapesos que purifica sentimentos e alivia experiências desagradáveis. Por essa definição, "quando choramos com o destino de Romeu e Julieta, revivemos

nossas próprias experiências de perdas avassaladoras, porém em condições novas e menos severas", o que nos permite superar o trauma da perda e, assim, resolver o conflito emocional que nos atormenta (SCHEFF, 1979, p. 13). Contudo, nem toda nova descarga de raiva ou de dor atenua nossa raiva ou dor, assim como uma experiência particular de alegria muito provavelmente não reduz a alegria que já sentimos: a experiência das emoções é mais complexa do que aquela prevista pela noção aristotélica e freudiana de catarse, podendo obedecer a outras dinâmicas que não aquela de pesos e contrapesos. Com base nesse raciocínio, muitos estudos cognitivistas rejeitam a ideia de catarse ou, como fazem Ed Tan (1996), Dirk Eitzen (1999) e Carl Plantinga (2009), forjam para ela uma definição inédita na qual ela deixa de ser uma purgação para se tornar uma espécie de conversão, transformação ou reconceituação que, ao enquadrar narrativamente até mesmo as emoções mais negativas, consegue extrair delas uma experiência "emocionalmente satisfatória, reconfortante e prazerosa" para o espectador (PLANTINGA, 2009, p. 179).

Formulações dessa ordem nos parecem importantes não apenas pelo rigor com que permitem compreender a atividade espectatorial como também por colocar o personagem – categoria fundamental mas que, como vimos, é frequentemente negligenciada – no centro da discussão. Todavia, elas por vezes nos parecem desnecessariamente combativas, refletindo certa indisposição ou falta de imaginação para com conceitos que, apesar de suas evidentes limitações, são ainda profícuos quando assumidos com algum recuo histórico e bom senso.

É evidente, pois, que nenhum analista tributário diretamente de Aristóteles, Freud ou Metz crê que o espectador se "funde" de fato ao personagem com quem se identifica. Ao contrário do que Carroll faz parecer, a ideia de identificação é uma metáfora que não reivindica o sentido literal (identificar é tornar idêntico) do termo que a define. Nesse sentido, a posição defendida pelo pesquisador Berys Gaut é mais equilibrada: ele argumenta que se identificar é mais um ato de imaginação e simpatia do que de empatia[35]. Apropriando-se com cautela das reflexões cognitivistas (mas ancorado ainda em sua formação filosófica clássica), Gaut critica autores como

[35] Para Berys Gaut, identificar-se é um "imaginar sentir", ao passo que a empatia é um "sentir *de fato*" o que outra pessoa (ou personagem) sente. A simpatia, por sua vez, seria menos um *sentir com* do que um *sentir por* – ela independe daquilo que o outro está sentindo: podemos nos simpatizar com alguém a ponto de temer por ele numa situação de risco sem que ele próprio esteja sentindo medo algum ou esteja sequer ciente do risco que corre (GAUT, 1999, p. 206-207).

Carroll e Smith por dispensarem a ideia de identificação sem sequer a considerarem seriamente (GAUT, 1999, p. 206, e 2010, p. 253-254). Para ele, identificar-se é um processo aspectual e, por isso, parcial, sendo preciso esclarecer sempre sobre quais aspectos consideramos que há identificação:

> identificar-se perceptivamente com um personagem é imaginar ver do seu ponto de vista; identificar-se afetivamente é imaginar sentir o que ele sente; identificar-se motivacionalmente é imaginar querer o que ele quer; identificar-se epistemologicamente é imaginar acreditar no que ele acredita; e assim por diante. (...) quando nos identificamos perceptivamente com um personagem isso não significa que nos identificamos afetivamente com ele: o fato de que podemos imaginar ver do seu ponto de vista não requer que imaginemos querer o que ele quer ou sentir o que ele sente (GAUT, 1999, p. 205-206).

Feitas essas ressalvas, talvez seja possível reter a ideia de identificação sem encapsulá-la na tradição crítica que a consagrou. A alternativa consistiria em, por não conseguir arrancar o conceito de um contexto psicanalítico que se julga de pouca pertinência, lamentavelmente abandoná-lo por completo – e isso, sugere Gaut (2009, p. 216), seria pior do que jogar o bebê fora com a água suja do banho: seria não se identificar com o bebê.

—

Por volta do século XII, uma lenda estranha circulava pela Europa. Dizia-se que há muitos séculos, Gregorius, concebido num relacionamento incestuoso entre irmãos gêmeos filhos do rei de Flandres, havia sido abandonado, lançado ao mar num barril. O barril alcançou uma ilha povoada por pescadores onde bebê foi acolhido e recebeu uma educação cristã. Alguns anos depois, Gregorius decidiu partir em busca de seus pais pecadores mas, chegando a um reino desconhecido, encontrou-o sitiado por inimigos. Pela honra da nobre e bela rainha indefesa, por quem havia se apaixonado, Gregorius derrotou o líder dos invasores. Ele e a rainha se casaram e tiveram dois filhos, mas Gregorius descobriu em seguida que sua adorada esposa era, na verdade, também sua própria mãe. Horrorizado por se ver marido da mãe, genro do avô,

cunhado do pai e irmão dos filhos, Gregorius partiu para uma terrível penitência em um rochedo. Antes que a morte viesse buscá-lo, contudo, ele foi encontrado por um grupo de emissários romanos que, guiados por uma visão divina, lhe revelaram que seus pecados haviam sido perdoados e que ele deveria retornar com eles a Roma, de onde passaria a liderar a cristandade como o santo papa Gregório I.

Espelhando a trajetória de Édipo na conhecida tragédia grega *Édipo Rei* escrita por Sófocles em 427 a.C., a lenda de Gregorius foi registrada em verso por volta de 1190 pelo poeta medieval germânico Hartmann von Aue. Séculos mais tarde, ela foi romanceada pelo escritor alemão Thomas Mann em *O eleito* (*Der Erwählte*, 2000 [1951]), romance moderno no qual um inopinado narrador – um bem-humorado monge irlandês – constrói seu relato em diversos idiomas e ostenta constantemente sua própria onisciência, provocando o leitor ao confessar que omite certas partes da história e floreia ou antecipa outras em prol do "espírito da narrativa". Nos anos 1990, tendo como base o texto de Mann, a história foi adaptada para o cinema no filme brasileiro *Crede-mi* (Bia Lessa e Dany Roland, 1996).

Ao transpor a narrativa de uma Europa mística, épica e feudal para vilarejos do sertão cearense contemporâneo, *Crede-mi* talvez pareça romper com a linhagem original da história. Os diretores montaram o filme a partir de precárias imagens em vídeo com som direto, registro de uma série de oficinas teatrais com centenas de atores não profissionais da região. Com sua origem documental, as imagens mostram pessoas comuns, de todas as idades, nas ruas de suas casas, em festas populares e cerimônias religiosas; mas isso, parafraseando Lotman, nós devemos esquecer, para ver nelas monges, reis e rainhas medievais. Capturados pela câmera sem saber que fariam parte de um filme, os participantes encenam como podem as linhas do romance de Mann. Assim, *Crede-mi* manipula e devora sem pudor a realidade ao seu redor para fazê-la contar a vida de Gregorius: um cortejo fúnebre real ilustra a morte de um rei, o parto natural de uma criança sertaneja e o batismo de uma outra representam o nascimento do protagonista, um embate festivo de grupos do reisado é mostrado como uma terrível guerra entre reinos. Para exprimir os longos anos que Gregorius passa na ilha de pescadores antes de descobrir sua verdadeira identidade, um garoto descreve o fóssil de um pterossauro mastodôntico, "do tamanho de um Fusca", encontrado na Chapada do Araripe perto dali. Mais adiante na história, para realçar o fim dos anos de penitência no rochedo, um jovem brinca de se desenterrar

das areias da praia e, quando o personagem enfim segue para Roma, a euforia de sua chegada se dá com um desfile de comemoração da independência do Brasil e uma procissão de Nossa Senhora das Dores em Juazeiro do Norte, ao som de uma fanfarra que toca a canção "Over the rainbow" de *O mágico de Oz* (Victor Fleming, 1939).

Como explica Bia Lessa, diretora de teatro que fazia então seu primeiro filme, a ideia não era simplesmente encenar o romance de Mann e sim recriá-lo como uma experiência vivida, revestindo a lenda de uma dimensão humana mais palpável. O resultado, como se pode ler em algumas críticas, é uma interessante mescla de realidade e ficção que incidentalmente confere ao filme sabor semelhante ao do Cinema Verdade francês (VALENTE, 2000; OLIVEIRA DA SILVA, 2003, p. 89).

Acima, Gregorius criança na ilha dos pescadores; abaixo, Gregorius em penitência no rochedo e em sua chegada a Roma em *Crede-mi* (Bia Lessa e Dany Roland, 1996)

Apesar da incômoda austeridade de seus recursos técnicos, o filme se insere na rica linhagem de Édipo-Gregorius muito mais do que rompe com ela. *Crede-mi* nos reconecta às festividades do culto a Dioniso, ao teatro grego de Sófocles, à engenhosidade dos papéis múltiplos do teatro romano, atravessa séculos de tradição oral da Idade Média e nos devolve ao lúdico teatro de rua da *commedia dell'arte*. Ele também acena para realizadores que, como Buñuel, investigaram os limites da narrativa cinematográfica – como *Esse obscuro objeto do desejo*, *Crede-mi* também dispensa as premissas diegéticas habituais de transtornos psíquicos, sósias, gêmeos, clones, sonhos, passagens naturais e viagens paradoxais no tempo, artefatos mágicos

e transfigurações fantásticas, dentre outras, para promover as disjunções entre os personagens e os atores que os encarnam. Isso ocorre sem que o filme deixe de ser fiel ao romance de Thomas Mann e a seu poliglota e zombeteiro narrador, como se as diferentes vozes que se alternam para declamar ao pé da letra o texto não passassem de jogos metalinguísticos. Por fim, a estratégia de papéis múltiplos parece convir ainda a um protagonista definido por uma multiplicidade de papéis simultâneos, sendo ao mesmo tempo o primogênito, o sobrinho e o marido da mesma mulher, o irmão dos próprios filhos e o santo concebido em pecado e pecador.

Para além desses aspectos formais, muito poderia ser dito sobre a vocação documental de *Crede-mi*. Seria interessante, por exemplo, questionar as escolhas que orientam a representação feita pelo filme dos indivíduos engajados nas oficinais teatrais filmadas, a começar pela problemática manutenção de um olhar externo que insiste em retratar o sertanejo nordestino na chave estereotipada da miséria e do fanatismo religioso (OLIVEIRA DA SILVA, 2003, p. 91). Tal empreitada se encontra, contudo, além do que nos propomos a desenvolver aqui.

Por ora, o que nos cabe é questionar até que ponto, de fato, o espectador se identifica afetivamente com Gregorius – talvez ele apenas acompanhe à distância sua jornada épica, talvez ele se identifique mais com os próprios atores não profissionais, em seus modestos e cativantes esforços, do que com o personagem. Seria certamente um exagero antecipar qualquer congruência entre as emoções do espectador e aquelas vividas pelo herói, que se estendem do sofrimento pela rejeição e pelo pecado ao triunfo redentor pela certeza do perdão divino. Chegamos aqui a um inevitável limite: a transparência e volúpia narrativa e a prioridade a um "efeito de pessoa" característicos do romance burguês e do jogo naturalista de inspiração stanislavskiana, que tínhamos como alicerces do personagem-pessoa, começam a se desmanchar em reflexos incertos e fugidios. Deixemos então de lado o personagem-pessoa: é sua sombra, a partir de agora, começamos a perseguir.

PARTE II – *Sombra*: o personagem-figura

A origem da pintura, David Allen, 1775
(National Gallery of Scotland, Edimburgo)

*Trabalhando com a terra, Butades de Sícion, um oleiro, foi o primeiro a inventar, em Corinto, a arte de modelar retratos em argila, graças a sua filha. Ela, apaixonada por um jovem que partia para o estrangeiro, traçou na parede o contorno da sombra de sua face à luz de uma lamparina. Seu pai, aplicando-lhe argila, confeccionou um modelo e o colocou no fogo para endurecer junto com os outros vasos de barro (...). Daqui surgiram também os ornamentos nas cumeeiras dos templos. Foi por sua causa que os artistas plásticos [*plastae*] foram assim denominados.*

– História da invenção da pintura pela filha de Butades
contada por Plínio, o Velho, no volume XXXV de sua *História Natural*.

CAPÍTULO 3
A VIA DA FIGURA

Nos capítulos anteriores, nossa investigação acerca do personagem-pessoa nos levou a apreender o personagem cinematográfico como uma categoria que, apesar de conveniente e familiar, habitualmente antecipada por nossos hábitos perceptivos, sistematicamente empregada em obras narrativas e amplamente reconhecida pelo senso comum, desempenha funções mais complexas do que pode parecer a princípio. A faceta do personagem-pessoa é em grande medida responsável por uma garantia de legibilidade do personagem e da própria narrativa, animando também o processo de identificação espectatorial. Ao servir simultaneamente à progressão de uma trama lógica e causal e ao investimento afetivo do espectador, o personagem-pessoa faz do personagem um catalisador de processos interpretativos, cristalizando em si certa tendência a fazer e a atribuir sentido. Dessa forma, ele coloca em evidência a dimensão narrativa do filme: do personagem-pessoa, interessa saber que papel ele desempenha na trama, qual a sua função dramática, quem ou o que ele representa, como ele se dá a compreender pelo espectador, como ele conquista sua atenção e seu interesse, como ele orienta as emoções que experimentamos ao assistir ao filme.

Colocando em evidência o modelo da pessoa que o constitui e que dele se deduz, o personagem-pessoa tem seu êxito medido em termos de verossimilhança e esfericidade, de uma consistência psicológica manifesta na coerência de suas motivações, desejos e comportamentos, falas, gestos e ações, e também, em grande medida, no naturalismo do jogo do ator que o interpreta. Tal consistência psicológica

é cúmplice de uma fluidez narrativa que se pretende irrefreável, onde causas e consequências se sucedem de modo transparente, orgânico, com vigorosa naturalidade. Trata-se de uma narrativa cujo foco e precisão tendem a abafar quaisquer ruídos eventuais assim como o personagem-pessoa consideravelmente abafa o corpo e a *persona* do ator que o encarna. Privilegiando filmes que, como *Esse obscuro objeto do desejo* (*Cet obscur objet du désir*, Luis Buñuel, 1977), investem em papéis múltiplos nos quais o *puzzle* corpo-ator-personagem se evidencia, esperamos ter demonstrado o vigor singular do personagem-pessoa e tê-lo consolidado como uma via profícua na análise do personagem e da narrativa cinematográfica.

No contexto geral desta tese, cujo objetivo maior é apreender e analisar os pontos de contato entre o narrativo e o sensorial no cinema através da noção de personagem, a perspectiva inaugurada pelo personagem-pessoa revelou-se então profundamente atrelada ao âmbito narrativo e à produção de um "efeito de pessoa" (PAVIS, 1997, p. 173), amparada pelo modelo da pessoa humana e pela força da atividade espectatorial em seus processos de interpretação e de identificação. Em nosso estudo dessa primeira abordagem ao personagem, no entanto, duas outras abordagens possíveis, ambas em franco contraste à primeira, vieram se insinuar. Por um lado, ressaltamos em muitas ocasiões uma ainda adormecida materialidade do personagem, aspecto que será estudado na terceira e última parte da tese. Por outro, deparamo-nos diversas vezes com oportunidades de nos desprendermos do modelo da pessoa para tomar o personagem como uma espécie de energia, um articulador de afetos[36] que tramitam além (ou aquém) dos âmbitos narrativo e material – é essa oportunidade que buscaremos explorar nesta segunda parte da tese.

Ao discorrermos sobre as emoções e sobre a relação de identificação que potencialmente se estabelece entre personagens e espectadores, mencionamos que a corrente teórica cognitivista, rompendo com uma tradição de estudos fortemente psicanalítica, reivindicou uma nova aproximação com ideias de pensadores do início

---

[36] Faz-se necessário esboçar uma distinção entre a ideia de emoção, vista no capítulo anterior, e a ideia de afeto à qual nos voltamos agora. Entendemos por emoção uma experiência subjetiva culturalmente codificada e localizada, produzida por objetos ou situações claramente identificáveis. As emoções seriam um tipo específico de afeto, assim como o seriam os desejos, o senso de humor e as reações imediatas como o susto. Conceitualmente, o afeto designa um horizonte mais amplo, "cognitivamente impenetrável" ou "inacessível à consciência", que não apenas inclui a experiência das emoções (PLANTINGA, 2009, p. 29) como a precede e sucede, estabelecendo as condições mesmas para que ela possa ocorrer (DEL RÍO, 2008, p. 10). Alternativamente, no decorrer deste trabalho, poderemos nos referir à emoção como "sentimento" e ao afeto como "sensação".

do século XX, considerados hoje pioneiros dos estudos cinematográficos. Entre esses pensadores, o nome de Hugo Münsterberg chama a atenção. Psicólogo alemão nascido em 1863, Münsterberg foi convidado por William James (autor da "teoria das emoções" com que abrimos o capítulo anterior) para lecionar na Universidade de Harvard em 1892. Pouco antes de sua morte precoce em 1916, aos 53 anos de idade, Münsterberg voltou seus conhecimentos em psicologia aplicada para o campo do cinema num trabalho seminal que parece todavia ter sido ignorado por seus colegas norte-americanos da época (possivelmente em função do posicionamento ambíguo do autor com relação ao papel de sua Alemanha natal durante a I Guerra). Apesar de baseado num repertório ainda incipiente de filmes narrativos – o autor sequer teria chegado a assistir, por exemplo, ao *Intolerância* de D. W. Griffith (*Intolerance: Love's struggle throughout the ages*), lançado pouco após sua morte (XAVIER, 2008, p. 19) –, seu livro *Photoplay: A psychological study* (1916) revela uma intuição pungente e premonitória acerca da capacidade do cinema em provocar emoções.

Münsterberg faz questão de enfatizar que o espectador "não é elemento passivo, totalmente iludido. É alguém que usa de suas faculdades mentais para participar ativamente do jogo" (XAVIER, 2008, p. 20). Num primeiro momento, ele se volta para situações nas quais nós "imitamos as emoções exibidas aos nossos olhos e isso torna a apreensão da ação do filme mais nítida e mais afetiva" – momentos em que "a relação das imagens com as emoções das pessoas dentro do filme e com as emoções do espectador é exatamente a mesma" (MÜNSTERBERG, 2008 [1916], p. 51-52). Considerada rapidamente e à distância, essa declaração talvez insinue uma ingenuidade desconcertante, oposta inclusive aos argumentos dos autores cognitivistas que resgataram Münsterberg; com ela, no entanto, o psicólogo alemão alimenta uma perspectiva contemporânea não exclusivamente cognitivista, um viés teórico que se esforça em acomodar e evidenciar a dimensão corpórea da atividade espectatorial. Nesse esforço – que retomaremos também na terceira parte da tese –, destacam-se autores como Linda Williams (1989), Steven Shaviro (1993) e Vivian Sobchack (2004), que concebem o espectador não apenas como um ser racional, que apreende e interpreta intelectualmente o filme, mas também como uma criatura orgânica cujo corpo está engajado nessa apreensão e nessa interpretação. Trata-se de um engajamento afetivo que, apesar de irredutível a nossa consciência, se faz por vezes bastante evidente através das respostas fisiológicas e sensório-motoras que

damos aos personagens e às situações encenadas, do sorriso involuntário com que percebemos na tela uma demonstração de cuidado e carinho à aceleração dos batimentos cardíacos que desvenda nossa tensão quando acompanhamos determinadas cenas de ação ou terror. Nesse sentido, como propõe Vincent Amiel, seria pertinente complementar o conceito de identificação espectatorial com a ideia de "contágio": de modo empático e, muitas vezes, mimético, nós reverberamos em nossos próprios corpos, antes mesmo de compreendê-los racionalmente, os sentimentos dos personagens (AMIEL, 1998, p. 46). Essa reverberação, espécie de compreensão por uma "inteligência corporificada" (*embodied intelligence*), como escreve Sobchack (2004, p. 84), demonstra que razão e emoção talvez não sejam os polos opostos que habitualmente fazemos deles: "a experiência do filme faz sentido *não às margens de nossos corpos, mas por causa de nossos corpos*. Os filmes provocam em nós 'pensamentos carnais' que fundamentam e informam nossa análise mais consciente" (SOBCHACK, 2004, p. 60).

Após equiparar as emoções do espectador às emoções dos personagens, que formariam então um primeiro grupo de emoções possíveis no cinema, Münsterberg se volta para as emoções que o espectador "superpõe" aos acontecimentos narrados, "emoções que as cenas do filme suscitam dentro de nós e que podem ser inteiramente diversas, talvez exatamente opostas às emoções expressas pelos personagens": um personagem demasiado solene pode nos despertar para o riso, um canalha perverso e mal-intencionado pode nos provocar indignação moral, uma criança alegre que colhe frutinhos à beira do precipício nos faz sentir um medo que a própria criança ignora (MÜNSTERBERG, 2008 [1916], p. 51-52).

Esse entendimento das "emoções secundárias" que, para Münsterberg, seriam ainda pouco exploradas nos filmes de sua época, servirá mais tarde aos autores cognitivistas que se lançam em um talvez insensato ataque à ideia de identificação. Agora, no entanto, o que nos importa observar é que, desvinculando as emoções proporcionadas pelo filme das emoções dos personagens, o autor dá início a uma curiosa reflexão especulativa acerca do que considera ser o futuro do cinema. Ele intui que a manipulação da imagem e da linguagem cinematográfica iriam em breve proporcionar experiências inéditas ao espectador, fazendo com que uma mesma história pudesse acarretar as mais variadas sensações – mesmo quando "o conteúdo permanece o mesmo", novos recursos de "apresentação formal" serão capazes de

provocar "sensações insólitas" que darão "um novo sombreado ao fundo emocional" (MÜNSTERBERG, 2008 [1916], p. 54). Essa intuição é particularmente desenvolvida através da descrição de uma cena hipotética na qual um paciente, desconfortável diante de seu médico, poderia ter sua emoção não mais simplesmente representada, mas sim exacerbada de modo singular por meio da "sutil arte da câmera", sem que o ator sequer precisasse exprimir desconforto algum e "sem o recurso das palavras":

> Vemos, na tela, um homem hipnotizado dentro do consultório do médico: deitado, de olhos fechados, o semblante do paciente nada nos revela do seu estado emocional, nada comunica. Mas se, permanecendo imóveis e sem alteração apenas o médico e o paciente, tudo o mais dentro do consultório começar a tremer, a dançar e a se deformar cada vez mais depressa a ponto de nos transmitir uma sensação de tonteira e de uma estranha, terrível anormalidade que tudo domina, nós mesmos somos invadidos pela estranha emoção. Não vale a pena entrarmos em maiores detalhes por ora, uma vez que tais possibilidades da câmera ainda pertencem exclusivamente ao futuro (MÜNSTERBERG, 2008 [1916], p. 54).

Nesse exercício de imaginação em prol de uma desejável sensorialidade do cinema, Münsterberg emprega uma série de expressões que aludem a algo que se passa no interior mesmo da cena mas que, ao mesmo tempo, a extrapola ou subverte – algo que não chega propriamente a redefinir a narrativa ("o conteúdo permanece o mesmo"), mas que parece capaz de modulá-la, de lhe conferir um "sombreado" distinto, quando não "insólito" e "estranho". A graça dessa vindoura "nova apresentação formal" estaria em sua capacidade de "transmitir uma sensação" e assim, por meio das sensações, re-orientar as emoções que estão em jogo no filme. É por isso que, a nosso ver, Münsterberg não apenas reafirma a centralidade das emoções no processo de identificação espectatorial como acrescenta novos termos à equação: ele observa que "uma sensação não é uma emoção" e que ambas, sensação e emoção, diferem-se ainda das mais imediatas "impressões visuais", como seriam os tremores, danças e deformações "fora do normal" que assolam o consultório médico: "Tão logo essas impressões visuais fora do normal penetram na consciência, todo o conjunto de sensações corporais interligadas se altera e novas emoções parecem apoderar-se de nós" (MÜNSTERBERG, 2008 [1916], p. 54).

A intuição de Münsterberg aponta, portanto, para uma espécie de dimensão intermediária, para algo que estaria entre um extremo das "impressões visuais", ou seja, dos puros signos visuais (e, mais tarde, também sonoros) que o filme nos dá a perceber, e as elaboradas emoções que, como vimos, não podem ser analisadas sem que se remeta minimamente à identificação espectatorial, a um extremo dominado pela narrativa e pelos processos de interpretação e de significação. É, pois, a esse algo *entre*, a esse "sombreado" que já aqui se insinua como uma dimensão de "sensação", que dedicamos esta segunda parte da tese.

1. "Aconteceu alguma coisa"

"Axxon N., o programa de rádio mais longo da história... um cinzento dia de inverno, em um velho hotel." É com essa frase, pronunciada por uma voz *over*, que tem início *Império dos sonhos* (*Inland empire*, David Lynch, 2006), filme que pode ser dividido em ao menos dois momentos distintos: num primeiro momento, conta-se a história de Nikki Grace (interpretada por Laura Dern), atriz hollywoodiana que é convidada para protagonizar o melodrama *On high in blue tomorrows*, novo trabalho de um renomado diretor. Ao longo das filmagens, no entanto, Nikki se envolve romanticamente com o *pop star* Devon Berk (Justin Theroux), ator que interpreta o amante de sua personagem. Com isso, a camada mais superficial da realidade diegética passa a duplicar sua camada metadiegética: o relacionamento adúltero de Nikki e Devon espelha perigosamente o relacionamento adúltero de Sue Blue e Billy Side, personagens do filme-dentro-do-filme.

Nesse primeiro momento, enfatiza-se de modo relativamente convencional, numa narrativa transparente e fluida, a oportunidade imperdível que o papel de Sue representa para a promissora carreira de Nikki, bem como a índole sedutora e inconsequente de Devon; destaca-se também o temperamento explosivo e ciumento do marido de Nikki, um poderoso executivo da indústria cinematográfica possivelmente envolvido com a máfia; e, a certa altura, aprendemos que *On high in blue tomorrows* é, na verdade, o *remake* de um filme alemão cujas filmagens foram canceladas após o assassinato passional do casal de protagonistas, razão pela qual o projeto é considerado amaldiçoado. Todas essas premissas dramáticas, no entanto, vão sendo sistematicamente descartadas.

A partir do momento em que Nikki começa a dar vida a Sue, o princípio de espelhamento que governa *Império dos sonhos* parece ser drasticamente amplificado, ultrapassando o mero conteúdo narrativo para se apoderar também da forma, da estrutura do filme: não apenas Nikki passa a se confundir de fato com Sue, no que pode parecer a princípio um delírio ou transtorno psíquico qualquer, como o próprio espectador passa a confundir as duas, sem saber ao certo qual delas está em cena a cada instante do filme. As duas camadas narrativas se mesclam, se fundem em um único tempo presente. Numa cena particularmente esclarecedora dessa fusão, vemos Sue confessar a Billy seu receio de terem sido descobertos: "Aconteceu alguma coisa. Acho que meu marido sabe sobre você, sobre nós dois. Ele vai nos matar..." Logo em seguida, no entanto, subitamente surpresa com a canastrice do que Sue acaba de dizer, Nikki exclama para um perplexo Devon: "Isso parece um diálogo do nosso roteiro!" O efeito imediato dessa desorientação da protagonista é o surgimento, para o espectador, de uma terceira personagem que prenuncia ainda outras por vir – o resultado da fusão é uma monstruosa "Nikki-Sue" que, ao se descolar das duas personagens que estão em sua origem, acaba por dissolvê-las. Com isso, *Império dos sonhos* promove uma implosão da narrativa que até então se desenhava, abrindo-a à possibilidade de uma fragmentação extrema. Ao invés de seguirmos acompanhando a trajetória de Nikki e Sue, passamos a acompanhar as reiterações e metamorfoses, os "eternos retornos de Laura Dern" (PRANOLO, 2011).

Assim, apesar de inicialmente investir em caracterizações convencionais de Nikki Grace e Sue Blue – personagens-pessoa que têm uma justificativa diegética suficientemente verossímil para se verem encarnadas pela mesma atriz –, o filme logo as abandona em fragmentos narrativos independentes que parecem reter delas pouco mais (mas parece ser o bastante) do que a imagem de Laura Dern. De fato, Laura Dern permanece em cena mesmo quando Nikki e Sue desaparecem: destituída de seus papéis originais, a atriz acaba encontrando outros, atravessada por uma multiplicidade de personagens esquivos, até então desconhecidos e aparentemente não relacionados: uma dona de casa que é repudiada pelo marido após lhe dizer que está grávida, uma indigente que descreve os abusos sexuais sofridos em sua juventude, uma esposa cujo marido parte com uma trupe circense pelo interior da Polônia, uma prostituta que, esfaqueada por uma rival, agoniza até a morte. De modo mais radical do que ocorre, por exemplo, nos anteriormente citados *Fragmentado*

(*Split*, M. Night Shyamalan, 2016) e *Onde está segunda?* (*What happened to monday*, Tommy Wirkola, 2017), a estratégia de papéis múltiplos empregada por *Império dos sonhos* não se vê simplesmente dissimulada ou atenuada pela emergência e o vigor de personagens-pessoa que viriam, com seus inapeláveis "efeitos de pessoa", eclipsar a atribuição de vários papéis à mesma atriz.

Iterações de Laura Dern e as inscrições "Axxon N."
em *Império dos sonhos* (David Lynch, 2006)

Nesse contexto, pode ser útil retomarmos Axxon N., termo enigmático com o qual o filme tem início e que reaparece discretamente gravado, como uma mensagem subliminar, em elementos cenográficos como paredes e portas. A nosso ver, o termo funciona como uma espécie de palavra mágica, um "era uma vez" que deflagra a cada instante um novo personagem e pontua a cada vez um recomeço da história, sem maiores compromissos com o desenvolvimento ou o desfecho dos percursos narrativos já em andamento. Dessa forma, *Império dos sonhos* prioriza menos uma narrativa fragmentada do que a fragmentação por si mesma da narrativa, menos a continuidade de peças que eventualmente se encaixam do que o próprio desencaixe

das peças. Se a inscrição Axxon N. permanece sem sentido definido, sem explicação no decorrer do filme, isso não impede certas especulações: ele pode ser resultado de um jogo fonético que remete tanto a *action*, ação (ARNAUD, 2012, p. 197) quanto a *axon*, axônio, termo que designa o prolongamento neuronal responsável pela transmissão dos impulsos elétricos do cérebro para os músculos (SINNERBRINK, 2011, p. 151; HAINGE, 2013 p. 189). Em ambas as hipóteses, Axxon N. traduz a ideia de um impulso, uma colocação em movimento; no caso específico de *action*, ação, ele também se presta a uma associação fácil com a palavra de ordem tradicionalmente pronunciada pelo diretor para que o ator inicie seu jogo diante da câmera. Dessa forma, sem perder sua aura de mistério inicial, a inscrição parece contemplar adequadamente não apenas o inúmero percorrer de corredores e abrir de portas ao qual Nikki-Sue se entrega, como também o trânsito das identidades ficcionais que vêm se apropriar de Laura Dern e contagiar ou parasitar, por assim dizer, as histórias de Nikki e de Sue.

O problema fundamental colocado por *Império dos sonhos* é então o de um personagem que inadvertidamente se despe de características familiares da pessoa humana, isto é, um personagem que abdica de seu nome próprio, de seu passado, suas características psicológicas e motivações, sua esfericidade e verossimilhança. Aos poucos deixa de haver uma "pessoa possível e plausível" (PHELAN, 1989, p. 11) que, a se supor suscitada pela narrativa, seria então projetada pelo espectador sobre o corpo e a *persona* de Laura Dern. Em consequência disso, os anseios habituais do espectador são consideravelmente negligenciados: Nikki-Sue escapa aos laços do processo de identificação sem que outros personagens assumam seu lugar, e os acontecimentos narrados se esvaziam na ausência de causalidades ou de uma cronologia qualquer que os articule de modo compreensível e convincente. A proliferação de personagens autônomos decorrente da fusão de Nikki em Sue ocorre praticamente sem efeitos de maquiagem, sem mudanças no figurino ou trucagens especiais: bastam, em meros cortes secos, alguns falsos *raccords* de olhar para que a protagonista se depare com uma outra versão de si própria sentada no sofá bem à sua frente, do outro lado de uma janela ou na calçada oposta do Hollywood Boulevard, numa tela de cinema ou num monitor de televisão. Se, durante um ensaio, por exemplo, Nikki se assusta com os barulhos estranhos que perturbam o *set* de filmagem supostamente deserto, mais adiante uma outra personagem com os traços

da mesma Laura Dern, como uma Alice que surge do outro lado do espelho[37], surgirá na mal iluminada extremidade daquele mesmo *set* no mesmo instante preciso – vemos então essa nova identidade ficcional testemunhar, não sem espanto, uma iteração anterior de si mesma que, deste lado iluminado do *set*, se assusta com os barulhos que ela própria provoca do sombrio lado de lá.

Decerto, várias interpretações do filme parecem ser possíveis – é tentador defini-lo em termos de sonho, alucinação, trauma ou esquizofrenia, e até mesmo fazer dele uma reflexão sobre a própria natureza do jogo atoral cinematográfico. Mas nenhuma dessas chaves interpretativas parece se sustentar a contento. De fato, os personagens que se alternam em Laura Dern têm seus arcos dramáticos suspensos no ar rarefeito de uma narrativa atípica – uma narrativa que não os entrelaça, não os faz convergir senão pela débil força de premissas inicialmente lançadas mas logo, em grande medida, abandonadas. Fora isso, apenas o magnetismo da atriz é capaz de nos sugerir alguma unidade, fazendo com que confrontemos cada novo personagem à Nikki original – é como se cada um deles fosse uma sombra que, projetada por um mesmo corpo iluminado por diferentes fontes de luz, adquirisse um contorno e uma intensidade distinta. Os personagens de *Império dos sonhos* fazem lembrar, assim, os fragmentos de pedra que, também pedra, guardam em si a memória e o projeto da pedra original, como na reflexão de Pierre Garrigues:

> Ordinariamente, a palavra "fragmento" faz referência a um pedaço quebrado ou separado de um todo; um fragmento de pedra é, também ele, uma pedra, mas com arestas afiadas, irregulares, cortantes. Um fragmento de estátua, membro isolado, quebrado, precisa encontrar a parte que lhe falta para reencontrar sua significação. Invariavelmente, o fragmento postula uma totalidade perdida. Ainda assim, o fragmento de pedra existe por si próprio; podemos dizer que ele possui uma vida dupla: aquela de sua própria falta, de sua insuficiência, e aquela de sua própria plenitude enquanto individualidade restaurada. E assim por diante, em futuras quebras... memória e projeto, ao infinito (GARRIGUES, 1995, p. 32).

---

[37] Referência a *Alice através do espelho e o que ela encontrou por lá* (*Through the looking glass and what Alice found there*, Lewis Carroll, 1871). Outro paralelo entre o filme de Lynch e a literatura de Carroll pode ser tecido a partir da figuração de coelhos antropomórficos: em *Alice no país das maravilhas* (*Alice's adventures in wonderland*, 1865), a protagonista persegue um coelho branco que carrega um relógio de bolso, ao passo que *Império dos sonhos* é pontuado por cenas de um misterioso *sitcom* no qual pessoas vestidas de coelho fazem declarações abstratas sobre o tempo e se perguntam as horas.

Em última análise, por trás de Nikki, Sue e todos os demais personagens-pessoa esboçados a partir delas, parece evoluir uma figura que, hasteada pelo corpo, rosto e performance de Laura Dern, atravessa os subterrâneos da narrativa criando as ligas da memória e do projeto do filme. Quanto mais a narrativa implode, distanciando-se de Nikki-Sue e assumindo sua monstruosidade, mais nitidamente essa figura se revela; inversamente, a cada vez que Nikki-Sue ensaia retomar o primeiro plano, mais ela parece se camuflar. Não se prestando, pois, aos moldes da pessoa humana, e evoluindo de modo oblíquo à narrativa, eventualmente tocando-a mas sem coincidir com sua trajetória, a figura em questão se faz valer não tanto em uma lógica de identificação, interpretação ou de significação mas, sobretudo, como uma sensação: em função dela, o "sombreado" que se impõe ao "conteúdo", ao "fundo emocional" de *Império dos sonhos*, para usarmos os termos de Münsterberg, é aquele de uma solidão e de uma violência iminentes, de uma "mulher em apuros" – "*a woman in trouble*", como consta nos cartazes de divulgação do filme.

É forçoso reconhecer que, ao priorizar a dimensão da sensação, isto é, ao se empenhar em explicitar a figura da "mulher em apuros" que decididamente se manifesta através dos personagens-pessoa representados, o filme renuncia a um percurso narrativo mais compreensível e a emoções que seriam mais prontamente assimiláveis pelo espectador. Dito de outro modo, ao assumir as consequências mais extremas da fragmentação de sua protagonista, *Império dos sonhos* abdica consideravelmente de sua própria prerrogativa de fazer sentido para se ocupar de um indiferenciado fazer sentir. Dessa forma, a "mulher em apuros" talvez possa ser tomada como uma faceta do personagem cujo *modus operandi* vem contrastar com aquele do personagem-pessoa: uma faceta que poderíamos então considerar como uma espécie de anti-personagem.

2. Do anti-personagem à figura

Em *L'éclat de la figure: Étude sur l'antipersonnage de roman*, o teórico da literatura Xavier Garnier (2001) buscou desenvolver a relação entre as noções de figura e de personagem. Ao analisar diversas obras literárias e teatrais do século XX, Garnier sugere que haveria uma tendência entre os autores modernos de querer se livrar do personagem ou, melhor dizendo, de "não deixar os personagens representarem o

que quer que seja" (GARNIER, 2001, p. 10). Ele observa, por exemplo, que a literatura de Franz Kafka está repleta de personagens sem nome ou designados por uma única letra – como K., o agrimensor que se coloca a serviço dos senhores d'*O castelo* (*Das Schloss*, romance *post-mortem* publicado em 1946) –, personagens que não recebem descrições físicas, não possuem intenções ou motivações coerentes e tampouco fazem provas de uma "consistência psicológica" qualquer (BARTHES, 1966, p. 16). Deles, não nos interessam seus sentimentos, suas expectativas ou seu passado, posto que não nos é dado acesso ao que eles pensam. Nesses casos, por mais que continuemos amparados por uma narrativa, a ideia de identificação já não parece pertinente. É justamente por isso que Garnier classifica o personagem kafkiano como anti-personagem ou, mais simplesmente, como figura: uma instância apreensível de forma dificilmente verbalizável, capaz de aceder diretamente às forças subjacentes à trama narrativa. De K. não se pode exatamente esperar que ele represente um papel ou uma função dramática definida – sua trajetória de personagem-pessoa em *O castelo* se limita ao interminável confronto com uma burocracia que o impede de realizar o trabalho para o qual ele fora todavia chamado. Antes mesmo de representar o agrimensor confuso e preocupado, por sua própria indefinição física e psicológica, K. vem exprimir a labiríntica sensação de impotência e estranhamento que caracterizam como um todo a obra de Kafka: K. desempenha, em primeiríssimo lugar, uma "função energética", e é "precisamente porque nenhum saber positivo poderá dele ser extraído que K. se torna a principal via de acesso ao universo kafkiano" (GARNIER, 2001, p. 16).

Na esteira da reflexão de Garnier, talvez possamos afirmar que a "mulher em apuros" interpretada por Laura Dern está para K. assim como Nikki e Sue estão para o patético agrimensor. Ambos, K. e a "mulher em apuros", ganham relevo apenas quando tomados não mais exatamente como personagens (personagens-pessoa) e sim como figuras (personagens-figura), ou seja, como forças que se manifestam através dos personagens sem coincidir com as ideias e as emoções desenhadas ao longo de seu percurso narrativo. Na condição de figura, portanto, eles impediriam o texto de "se encerrar na representação" (GARNIER, 2001, p. 15), fazendo-o reverberar para fora dos limites da diegese e da trama lógica e causal.

Dessa forma, a análise de Garnier avança o que nos parece ser uma distinção fundamental entre personagem e figura:

> A acumulação de traços característicos permite construir o personagem, mas também dissimula a figura e ameaça devorá-la. Enquanto o personagem adquire consistência pelo reforço de seus traços característicos, a figura revela sua potência no dissipar dessa caracterização. (...) São duas lógicas em conflito: a construção de uma representação para o personagem e a revelação de uma potência para a figura (GARNIER, 2001, p. 14).

Em sua reflexão, Garnier não se mostra preocupado em apontar diferenças entre sua noção de anti-personagem e a noção de figura: as duas noções seriam rigorosamente equivalentes, e a figura, como anti-personagem, estaria precisamente lá onde o personagem já não está. Aqui, no entanto, a ocasião é oportuna para tal distinção: a nosso ver, e ao contrário do que por vezes sugere Garnier, a figura não se opõe de todo ao personagem, ela não "nasce de sua condenação à morte ou de sua denúncia como *trompe l'œil*" (GARNIER, 2001, p. 19). A obra pode produzir figura *e* personagem ao mesmo tempo em uma mesma entidade ficcional: são "lógicas em conflito", de fato, mas não lógicas excludentes. Essa entidade ficcional que é personagem e figura pode, inclusive, responder por um único nome próprio ou uma única imagem – e, no caso do cinema, ser atualizada por um único ator, como é o caso de Laura Dern em *Império dos sonhos*. Por isso, a noção de figura nos parece preferível à de anti-personagem. A "consistência psicológica" do personagem-pessoa não seria exatamente um fator atenuante capaz de extinguir a potência da figura e, inversamente, a potencialização da figura não necessariamente se daria à custa do personagem-pessoa: o personagem-pessoa seria, antes, uma máscara sofisticada por trás da qual a figura ou, como preferimos, o personagem-figura não cessaria de desempenhar sua "função energética". Para analisar com rigor a dimensão do personagem-figura, é preciso remover, ainda que apenas por alguns instantes, a máscara que o resguarda.

Se Garnier opta por uma rígida separação entre personagem e figura, o que o leva a equiparar a figura a um radical anti-personagem, isso ocorre sobretudo devido à concepção particular de literatura que ele reivindica. Para ele, o fundamental de toda ficção literária não seria a contação de histórias, mas sim o fazer da leitura uma experiência de "possessão" do leitor (GARNIER, 2001, p. 175). A literatura deveria ir, assim, muito além das "questões humanas", ela seria mesmo "o lugar do inumano" e faria do romancista "um asceta que trabalha para reduzir o humano em si a fim de

fazer emergir, através de sua pluma, as grandes vozes inumanas" (GARNIER, 2001, p. 177). Décadas antes de Garnier, o ensaísta Maurice Blanchot já havia defendido uma posição semelhante ao afirmar que o ideal de toda obra literária seria "dar voz, no homem, àquilo que não fala, ao inominável, ao inumano, ao que é sem verdade, sem justiça, sem direito, lá onde o homem já não se reconhece, não se sente justificado, não está presente" (BLANCHOT, 1955, p. 242). Tal concepção de literatura vem de certo modo aproximar as reflexões de Garnier à perspectiva estruturalista que apresentamos e criticamos no primeiro capítulo: se aquela tradição se preocupava em desvendar qual seria o denominador comum a todas as narrativas ficcionais, descrevendo funções básicas às quais elas inevitavelmente recorreriam, Garnier reformula a questão ao investigar o *como* as histórias são contadas e, ao fazê-lo, situa uma vez mais o personagem-pessoa como uma espécie de entrave à verdadeira criação literária. Sua definição de figura como "anti-personagem" nos lembra vagamente a noção greimasiana de actante: assim como, em Greimas (1973 [1966]), os "atores" e "agentes" viriam atualizar um "actante" lógico porém abstrato, conferindo-lhe particularidades que o tornam reconhecível, a figura seria atualizada no texto pelo personagem que a reveste de traços físicos e psicológicos.

É nesse contexto teórico que o anti-personagem de Garnier, talvez sem se dar conta, prossegue com os "incontornáveis ataques contra o personagem-pessoa empreendidos ao longo do século XX pelos romancistas ocidentais", localizando doravante na figura, e não mais num "efeito de pessoa", "a potência romanesca do personagem" (GARNIER, 2001, p. 15). Apenas na conclusão de seu livro o autor se questiona qual seria, afinal, a importância desse antiquado personagem-pessoa diante do ofuscante brilho da figura (*l'éclat de la figure*), oferecendo uma explicação que, por fim, revela a complementariedade que há entre eles:

> Por que o inumano veste a máscara do humano? Por que a figura se oculta atrás do personagem? Eis aqui, precisamente, o trabalho da arte do romance: revestir a figura em personagem para nos permitir vê-la evoluir, seguir sua trajetória inumana. (...) Trata-se, pois, de colocar o personagem em seu devido lugar, de reconhecer seu verdadeiro papel: tornar visível a figura ofuscante, tornar legível a figura insensata. O personagem de romance deriva sua necessidade da função mesma do romance: tornar manifesta a figura (GARNIER, 2001, p. 177).

Ainda assim, a nos contentarmos apenas com essa argumentação, veríamos no personagem-pessoa pouco mais que um mal necessário, um funcionário a serviço exclusivo dos enigmáticos desígnios da figura. Já vimos, no entanto, que as raízes do personagem-pessoa são mais robustas e profundas do que pode parecer a princípio, e também que as feridas provocadas pelos ataques modernos e pós-modernos ao personagem-pessoa em grande parte já cicatrizaram. Vimos também como, mesmo em exemplos limítrofes como *Império dos sonhos*, o personagem-pessoa não cessa de ressurgir muito em função da atividade de um leitor ou espectador minimamente atento, das suas interpretações que insistem em reativar o circuito da significação, de sua identificação que insiste em reabilitar a dimensão humana do personagem. Sendo assim, cabe reforçar que esse brilho da figura de que nos fala Garnier não deve definitivamente ser compreendido como uma "condenação à morte" do personagem-pessoa mas apenas, talvez, como um temporário ofuscamento de suas premissas e de suas qualidades. A figura entra em conflito com o personagem não para exterminá-lo, mas sobretudo para apresentar-lhe uma via alternativa, complementar ao personagem-pessoa: o que propomos agora é tomar a noção de figura como algo que nos permite interrogar a narrativa não mais apenas em seus preceitos básicos ou em suas convenções, mas também na força que os tensiona e excede.

Feita essa importante ressalva, talvez possamos nos reaproximar da definição de figura proposta por Garnier sem cair nas tendências extremistas do anti-personagem – uma definição de figura que nos interessa não apenas por sua concisão, mas também pelo profícuo diálogo que estabelece com o processo de identificação. Assim, logo na introdução de *L'éclat de la figure*, o autor aponta para o que nos parece ser a característica vital da noção de figura, oferecendo ao mesmo tempo um bom contraponto à noção de personagem. Nessa definição, enquanto o personagem, abordado a partir do modelo da pessoa humana, seria animado do exterior por força de um investimento do leitor ou do espectador, a figura se moveria de forma a fasciná-lo ou assombrá-lo, animando-se a si mesma do interior da própria obra:

> A primeira característica da figura é sua eficácia ou, mais exatamente, sua intensidade. A intensidade da figura não se deve a um investimento afetivo, imaginário, fantasmático do autor ou do leitor: a figura não é animada do exterior por um processo de identificação. Sua eficácia deve ser

> compreendida, ao contrário, como um poder sobre o leitor: ele é possuído pela figura, e não o contrário. A identificação se subverte em fascinação. De certa forma, a figura é tudo aquilo que, no personagem, nos assombra (GARNIER, 2001, p. 13).

Mais adiante, noutra consideração pertinente, Garnier traça os limites entre três termos frequentemente confundidos: segredo, mistério e enigma. Ele argumenta que, em uma obra ficcional, apenas os personagens podem possuir segredos ou ser considerados misteriosos, ao passo que figura seria essencialmente, por definição, enigmática. Enquanto os segredos de um personagem remetem a uma interioridade passível de ser desvendada e seus mistérios emanam de sua existência em um universo ficcional não de todo conhecido pelo leitor, o enigma da figura residiria justamente em um impasse, uma impenetrabilidade interpretativa. Ao contrário do personagem-pessoa, o personagem-figura não nos remete nem a uma subjetividade, a um mundo interior do personagem, nem à objetividade de um mundo exterior, ao universo diegético: "o enigma da figura reside no fato que ela está inteiramente lá, diante de nossos olhos, sem remeter a nada além de si própria. O enigma vem da impossibilidade de se tentar uma interpretação da figura" (GARNIER, 2001, p. 151).

Assim elaborada, a noção de figura traz novamente à tona as já mencionadas expectativas e demandas de Hugo Münsterberg: a figura seria o algo intuído que, nos termos de Münsterberg, confere um "sombreado" particular aos acontecimentos narrados, isto é, promove "sensações" capazes de modular a narrativa sem comprometer seu "conteúdo". Tanto na intuição de Münsterberg quanto na figura de Garnier, o foco de interesse é deslocado do leitor ou espectador que se lança sobre o texto para algo que, das profundezas do texto, inadvertidamente se lança sobre ele possuindo-o, apoderando-se dele: "novas emoções parecem apoderar-se de nós" (MÜNSTERBERG, 2008 [1916], p. 54). É nesse sentido que a figura "nos assombra": "pela vertigem que ela introduz, pela posição central que ela reclama para si, a figura se dá os meios de redistribuir todo o sentido de uma narrativa" (GARNIER, 2001, p. 131). Com isso, a nosso ver, a noção de figura, modestamente introduzida aqui a partir de um teórico contemporâneo da literatura, tem o mérito de atualizar as reflexões feitas décadas antes por Münsterberg com relação ao cinema. Veremos mais adiante, contudo, que a noção de figura possui muitos antecedentes e variações a respeito dos quais será preciso dizer um pouco mais.

3. As imediações da sombra

Descolada do personagem-pessoa, ou nele atravessada e incontida, a figura pode ser então compreendida como um elemento dinâmico, uma energia que não se reduz nem à trama narrativa nem à figuração de um corpo. Ela se apresenta, em todos os sentidos, como uma sombra: uma enigmática zona de obscuridade, um contorno ou silhueta cujo interior permanece ao mesmo tempo opaco e intangível, sem massa. Se, em seu sentido primeiro e uso corrente, a sombra designa apenas uma área escura que resulta de uma interceptação da luz, os sentidos secundários são mais enfáticos: de um modo geral, "a sombra se define como uma aparência oposta ao real", podendo ainda se referir à alma que, mesmo quando separada do corpo, "continua a errar pela terra à espera do reencontro com o corpo ausente" (ROSSET, 2004, p. 23). A sombra se distingue do reflexo, também ele signo de uma duplicação, por se afastar a passos firmes da ideia de representação e mímese em direção às "virtualidades devastadas e às possibilidades fantasmáticas: àquilo que, nela, é maior que ela" (BRENEZ, 1995, p. 67). Isso dito, uma sombra nunca se conforma com exatidão ao corpo que a projeta: ela é sempre maior ou menor e sempre mutável e efêmera, distorcendo-se pelo espaço, ora desaparecendo, ora se multiplicando, impalpável e indiferente às superfícies que a recebem. É nessa não conformidade, nessa produção de um duplo estranho que remete mais a um outro desconhecido do que ao mesmo, que a sombra se constitui simbolicamente como um ponto cego da memória ou da razão, um descontrole, um medo, uma obsessão, uma possibilidade de assombração.

Quando afirmamos a sombra como um outro, um avesso, uma coisa que nos é familiar e estranha ao mesmo tempo, estamos próximos do conceito de inquietante (*Unheimlich*) que, proposto originalmente pelo psicólogo Ernst Jentsch em artigo de 1906 e consolidado em 1919 por Freud, buscou traduzir exatamente essa sensação.

No artigo que lança o conceito, Jentsch volta sua atenção essencialmente para autômatos e bonecos de cera – objetos que, em função de sua aparência natural ou da perfeição dos mecanismos que os animam, parecem estar vivos inclusive aos olhos daqueles cientes de sua artificialidade. Tais objetos levantariam então uma desagradável incerteza acerca de sua natureza física, provocando no observador, justamente, uma sensação inquietante (JENTSCH, 1997 [1906], p. 9-12). Uma vez

retomado por Freud, o inquietante passa a descrever uma tensão entre algo estranho e algo já conhecido: a desagradável sensação de incerteza seria essencialmente uma reação psicológica àquilo que, apesar de "assustador", invariavelmente "remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar" (FREUD, 2010b [1919], p. 249).

As definições de Jentsch e Freud divergem notadamente na interpretação que os autores fazem do conto *O homem de areia*, do escritor romântico E. T. A. Hoffmann (*Der Sandmann*, 1817). Enquanto Jentsch associa o inquietante a Olímpia, autômato por quem o protagonista Natanael inadvertidamente se apaixona, Freud entende que a sensação inquietante fatalmente provocada pelo conto advém, antes, do personagem secundário Coppola, vendedor ambulante que é também um dos criadores de Olímpia. No conto, ao se deparar pela primeira vez com Coppola, Natanael reconhece nele Coppelius, o antigo advogado de seu pai que chegava a sua casa sempre à noite, após o jantar, quando ele próprio, ainda criança, já deveria estar na cama. Natanael se recorda então da noite em que, tendo sorrateiramente saltado da cama para espiar o misterioso visitante, foi por ele bruscamente surpreendido – experiência que fez com que ele desmaiasse de susto e, mais tarde, não pudesse dizer ao certo se tudo não havia passado de um simples pesadelo. Assim, de modo inconsciente, Coppola/Coppelius exercem em Natanael o fascínio assustador do perverso homem de areia – figura lendária que, tarde da noite, surgia para arrancar os olhos das crianças que ainda estivessem acordadas. Para Freud, portanto, o que há de inquietante em *O homem de areia* não é o autômato e sim o retorno do homem de areia – o inexplicável retorno de um trauma de infância, de um pesadelo.

Apesar dessa divergência[38], tanto Freud quanto Jentsch recorrem ao inquietante para refletir sobre a relação entre a vida e a morte, sobre a manifestação de supostos "poderes ocultos" (magia, feitiçaria) e sobre o que lhes parece ser um incorrigível animismo da imaginação humana, tantas vezes explorado em criações artísticas, que consiste em conferir vida própria a objetos inanimados e a revestir com qualidades humanas suas figuras inumanas. Dessa forma, parece-nos então razoável afirmar que, assim como os bonecos de cera, autômatos e homens de areia, as sombras também levantam uma incerteza fundamental: seus contornos e movimentos podem dar a entender uma coisa concreta e viva que, no entanto,

[38] Para uma análise mais aprofundada do inquietante em Jentsch e Freud, ver MULVEY, 2006, p. 37-50.

apesar de nos assustar, simplesmente não existe como coisa concreta e viva, sendo apenas o resquício de algo que nos é, de fato, bastante familiar.

Outro aspecto que nos conduz com entusiasmo à metáfora da sombra é a lenda do surgimento do desenho e da pintura, tal como descrito pelo filósofo naturalista romano Plínio, o Velho. No volume XXXV de sua *História natural*, de 79 d.C., cujo fragmento serve de epígrafe a esta segunda parte da tese (Plínio *apud* LICHENSTEIN, 2004a, p. 86), Plínio narra como o primeiro traçado de que se tem notícia teria sido realizado por uma jovem, filha do oleiro Butades: numa tentativa de aplacar a dor da iminente ausência de seu amante, que estava de partida para o estrangeiro, ela teria fixado a carvão em uma parede o contorno da sombra do rapaz projetada pela luz de uma lamparina. Enquanto o reflexo que encanta Narciso pode ser considerado um mesmo do próprio Narciso, numa relação de absoluta identificação que faz com que ele se atire na água, a sombra do amante fixada a carvão na parede é apenas um vestígio rudimentar que presentifica um outro agora ausente – o que todavia não é pouco. Posteriormente, ao contorno feito por sua filha, o próprio Butades teria aplicado argila, de modo que a lenda da origem do desenho e da pintura se converte na lenda da origem das artes plásticas em geral[39].

Discorrendo sobre essa raiz mitológica da arte, Philippe Dubois observa que existem muitas variações da história contada por Plínio tanto em textos sobre pintura e escultura (obra de outros autores romanos como Quintiliano e Plutarco, e também de influentes renascentistas como Leon Battista Alberti e Giorgio Vasari) quanto em obras de arte que tematizam o gesto da filha de Butades. Em todos esses trabalhos, o ponto "absolutamente determinante" é a constatação, feita por Plínio, de que "a pintura nasceu do fato de se '*ter começado por delimitar o contorno da sombra humana*'" (DUBOIS, 1998b, p. 117).

Também interessado nesse episódio, o historiador da arte Victor Stoichita ressalta que a obra fundadora nascida do amor da filha de Butades por seu amante não resulta exatamente "da observação direta de um corpo humano e da sua representação, mas de uma fixação da projeção desse corpo" (STOICHITA, 2016

[39] A teologia cristã propõe uma narrativa alternativa para a origem da pintura: a primeira e verdadeira imagem (*vera icon*) seria a de Cristo impressa no véu de Santa Verônica quando esta, comovida por seu sofrimento na procissão do calvário, veio limpar-lhe o rosto. Segundo textos apócrifos, o rei Abgaro de Edessa teria se recuperado de uma doença incurável graças a essa imagem milagrosa (BREDEKAMP, 2015, p. 160-164; LAFARGUE, 1999, p. 115-117).

[1997], p. 12). Em sua origem, portanto, a pintura seria menos um gesto de duplicação de algo pré-existente do que um gesto efetivo de invenção: o pintor não deveria se dedicar exatamente a copiar, com olhar rigoroso e técnica precisa, os elementos do mundo natural mas, antes, a fixar, a dar forma ao imaterial e ao efêmero que se projeta a partir desses elementos do mundo.

Assim como Plínio, argumenta Stoichita em *Breve história da sombra* (2016 [1997]), o filósofo grego Platão também recorreu à metáfora da projeção da sombra em sua bem conhecida alegoria da caverna (no livro VII d'*A República*, escrito no século IV a.C.), texto que tematiza o embate entre um mundo das ideias (que representa a possibilidade do conhecimento racional) e um mundo sensível (que seria apreendido não pela razão mas exclusivamente através dos sentidos, notadamente a visão). No texto de Platão, escrito como um diálogo, o narrador-personagem Sócrates descreve a Glauco um hipotético grupo de homens que toma por objetos reais as sombras que veem projetadas nas paredes da caverna à qual estão acorrentados. Presos desde sempre com as costas viradas para a entrada da caverna, habituados à escuridão e sem conhecimento algum do mundo exterior de onde provêm a luz e as formas que produzem as sombras que eles veem, os homens viveriam em completa ignorância, inclusive resistindo àquele que, tendo enfim se libertado das correntes e escapado da caverna, retorna para alertá-los sobre a natureza enganosa das sombras e sobre a verdadeira realidade que existe para além delas. Numa aproximação entre Plínio e Platão, Stoichita associa a origem mítica da arte pela filha de Butades à origem do conhecimento na civilização ocidental pela alegoria da caverna, observando que ambas as narrativas foram edificadas em torno da metáfora da projeção de sombras:

> Plínio e Platão falam de coisas diferentes e em diferentes contextos. No entanto, há vários aspectos que justificam o estabelecimento de correlações entre esses dois textos: primeiramente, são ambos mitos de origem (origem da arte em Plínio e origem do conhecimento em Platão); em segundo lugar, o mito do nascimento da representação artística e do nascimento da representação cognitiva centram-se no mesmo motivo, o da projeção; e, por fim, essa projeção originária é uma mancha em negativo – uma sombra. Tanto a arte (a verdadeira) como o conhecimento (o verdadeiro) consistem em superá-la (STOICHITA, 2016 [1997], p. 7-8).

Prosseguindo em sua história da sombra, Stoichita retoma, também de Platão, um critério pelo qual toda fabricação de imagens se encontraria dividida entre dois tipos essenciais. De um lado estariam as imagens fabricadas como "arte da cópia" (*eikastiké*): imagens que se pautam pela mímese, pela reprodução fiel da realidade, e que exercem então uma "magia de similitude". Tais imagens, funcionando como espelhos, evocariam precisamente a lenda de Narciso, tal como a apresentamos na primeira parte desta tese. Do outro lado, em oposição à "arte da cópia", estariam as imagens fabricadas como "arte do simulacro" (*phantastiké*): imagens que obedecem a uma "divinatória arcaica", isto é, que visam a imitação não mais da realidade em si mesma mas apenas de suas aparências, exercendo uma "magia de substituição". É a essa segunda lógica do simulacro que a lenda da origem da pintura narrada por Plínio parece responder (STOICHITA, 2016 [1997], p. 28-30).

A partir dessa distinção, Stoichita observa que a tradição platônica considera o primeiro grupo de imagens preferível ao segundo: por idealizar uma suposta essência das coisas e por considerar a aparência exterior algo que se antepõe ou se opõe ao verdadeiro conhecimento dessa essência, Platão despreza as imagens em geral, mas rejeita a "arte do simulacro" em particular, por julgá-la ainda mais distante da verdade do que a menos falaciosa "arte da cópia". Tratada na alegoria da caverna como um simulacro, a projeção de sombras seria, pois, inferior à imagem especular, promovendo uma imagem perversa que é um "puro ser de aparência". Assim, ao longo de sua história na cultura ocidental, a sombra parece ter se constituído como "o parente pobre de qualquer reflexo, a origem obscura de qualquer representação" (STOICHITA, 2016 [1997], p. 26-28). No entanto, vale lembrar que é precisamente nessa diferença em relação à imagem especular e nessa condição de "origem obscura de qualquer representação" que a sombra tanto nos interessa.

Tal interesse pode ser representado com perfeição por outro conto fantástico alemão escrito à mesma época que *O homem de areia*. Nitidamente inspirado pelo *Fausto* de Goethe publicado poucos anos antes, em 1808, *A história maravilhosa de Peter Schlemihl* (*Peter Schlemihls wundersame Geschichte*, Adelbert von Chamisso, 1813) explora a existência de um homem desprovido de sombra – motivo presente em diversas lendas do folclore europeu e abordado também por outros autores românticos contemporâneos de Goethe e de Chamisso, tais como Hans Christian

Andersen ("A sombra", 1847), o próprio E. T. A. Hoffmann ("Aventuras de uma noite de São Silvestre", 1817) e os irmãos Grimm, em diversos textos reunidos do segundo volume de seus *Contos de Grimm* (1815) [40]. Na narrativa de Chamisso, Peter Schlemihl é um jovem cientista que aceita vender sua sombra a um homem misterioso vestido inteiramente de cinza, recebendo como pagamento uma bolsa mágica contendo infinitas moedas de ouro. Após o trato, no entanto, como as pessoas ao seu redor começam a se incomodar com sua falta de sombra, ele passa a evitá-las, recusando-se a sair à luz do dia – com o tempo, até mesmo sua amada Mina o abandona. A partir daí, Peter decide partir sozinho numa longa viagem e, com a ajuda de uma mágica bota de sete léguas adquirida ao acaso, ele percorre todos os continentes do mundo. Em algumas ocasiões, ele reencontra o homem de cinza, que se dispõe a lhe devolver sua sombra a troco de sua alma; temente a deus e reconhecendo no homem o diabo, no entanto, Peter recusa o novo trato e continua suas viagens.

O homem cinzento apodera-se da sombra de Peter Schlemihl
Gravura de George Cruikshank, 1824

A história maravilhosa de Peter Schlemihl leva assim o leitor a acompanhar um personagem-pessoa irretorquível, um auspicioso cientista devidamente nomeado e caracterizado, com motivações precisas e comportamentos coerentes, que, enganado pelo diabo e desiludido pelo abandono de sua amada, parte em aventuras pelo mundo como um Dom Quixote ou um Gulliver. O que torna a narrativa vibrante, contudo, não são as experiências de Peter Schlemihl e sim a trajetória não narrada

[40] Para uma análise da relação do conto de Chamisso com outros textos, ver BLAMIRES, 2013.

de sua sombra a partir do momento em que ela lhe é delicadamente descosturada dos pés pelo homem de cinza. Enquanto as andanças de Peter se desdobram com fluidez e transparência – num engenhoso golpe de verossimilhança, o conto se apresenta como uma carta do próprio Peter endereçada ao escritor Chamisso –, nada é dito sobre sua sombra. O que acontece uma vez que o homem de cinza dela se apodera, o que ela representa, sua importância, ainda que evidente, permanece um não dito que vem assombrar a imaginação do leitor.

Ao final da história, tendo se livrado da bolsa mágica e retornado a sua Berlim natal, Peter Schlemihl decide dedicar o resto de sua vida à botânica, cumprindo um destino que não deixa de ser melancólico para uma narrativa fantástica. Com esse desfecho, o conto de Chamisso avança pelo menos três valores que podem servir como "moral da história": o perigo das tentações do dinheiro, o respeito às coisas da natureza e o temor a deus. Nenhum desse valores, contudo, é capaz de justificar ou de compensar para o leitor a estranha sensação de não se possuir mais a própria sombra – sensação que constitui o autêntico centro gravitacional da história, aquilo que a faz vibrar e que retém de fato nosso interesse. Apesar de o conto não investir narrativamente nas aventuras da sombra de Peter ou do homem de cinza, é interessante notar que Chamisso fez seu protagonista reconhecer, no prefácio a uma edição francesa do conto, que a verdadeira moral da obra seria o reconhecimento da "solidez" da sombra e do espantoso valor do sólido: "Sem consideração pelo sólido, o meu imprudente amigo tinha sede de dinheiro, cujo valor conhecia. É seu desejo que beneficiemos da lição que ele pagou bem cara, e a sua experiência grita-nos: atenção ao sólido" (Chamisso *apud* STOICHITA, 2016 [1997], p. 173).

É dessa forma que a sombra se solidifica, por assim dizer, não nas funções narrativas desempenhadas por um personagem, mas na eficácia de uma figura que, aqui literalmente, dele se descola. A implícita razão de ser de toda a narrativa, e do personagem-pessoa Peter Schlemihl, diria Xavier Garnier, seria tornar manifesta essa figura essencial cujo valor equivale, também literalmente, àquele de uma alma. A partir dessa dinâmica da sombra no conto de Chamisso, torna-se então possível vislumbrar uma vez mais certa índole monstruosa que se insinua figura, fazendo-a remeter não apenas ao inumano, ao duplo dissemelhante (*Doppelgänger*), ao estranho familiar analisado por Jentsch e por Freud, como também ao informe e ao figurativamente desfigurado, àquilo que é desconhecido e desconhecível.

Apropriada pelo homem de cinza, a sombra de Peter Schlemihl abre caminho para um interminável rol de criaturas igualmente abjetas e ameaçadoras, algumas das quais se tornaram clássicas na literatura e no cinema de horror. Podemos dizer, por exemplo, que a sombra está para Peter Schlemihl assim como a criatura de Frankenstein está para seu criador em *Frankenstein ou o Prometeu moderno* (*Frankenstein: Or the modern Prometheus*, Mary Shelley, 1997 [1818]), ou assim como o monstro Hyde está para o doutor Jekyll em *O médico e o monstro* (*The strange case of Dr. Jeckyll and Mr. Hyde*, Robert Louis Stevenson, 2015 [1886])[41]. O fato de os protagonistas dessas três histórias serem retratados como homens de razão, adultos, lúcidos e estudados – Peter, como já vimos, torna-se um dedicado botânico, ao passo que Victor Frankenstein é um estudante de ciências naturais e Henry Jeckyll tem uma respeitável carreira na medicina – parece servir principalmente para os contrastar às criaturas irracionais que deles se libertam. Com isso, essas narrativas buscam conferir maior visibilidade à figura ou, dito de outro modo, mostrar o mostro: vale lembrar que a palavra "monstro" tem sua origem no latim *monstrare*, que significa justamente mostrar, revelar, exibir, expor. Com isso, fica melhor comprovada a potência da figura que, das entranhas da narrativa, vem conferir aos acontecimentos narrados uma enigmática espessura.

No mesmo sentido, é possível observar ainda que outros monstros arquetípicos obedecem à risca uma elaborada dinâmica da sombra. Se o lendário lobisomem, por exemplo, só pode surgir em noites de lua cheia, podemos supor que, nas noites mais escuras, quando não há luz capaz de projetar sombras bem definidas, seu instinto animal permanece controlado – talvez seja na sombra, até mais do que no lobo, que resida sua monstruosidade. Já nas histórias de vampiros, seres imortais e sem alma, como explica o seminal romance *Drácula* (*Dracula*, Bram Stoker, 1998 [1897]), as criaturas não apenas não têm sua imagem refletida em espelhos como, principalmente, temem a luz do dia e despossuem a própria sombra – o vampiro e sua imagem ou sombra são exatamente a mesma coisa e, por consequência, a sombra do vampiro parece agir por iniciativa própria, não limitada pelas regras que se

[41] A respeito de *O médico e o monstro*, Xavier Garnier observa que "toda a intensidade do romance reside em um duplo processo: à medida que parece se construir a interioridade do doutor Jeckyll, esta é substituída pela figura labiríntica de Hyde. (...) Longe de esculpir a interioridade do personagem, os traços constitutivos do doutor Jeckyll são apenas engodos, espelhamentos superficiais, destinados a atrair o leitor antes de mergulhá-lo também nos meandros do labirinto" (GARNIER, 2001, p. 42).

aplicam ao corpo. Essa autonomia da sombra é figurativamente trabalhada numa sequência logo ao início de *Drácula de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, Francis Ford Coppola, 1992), quando o conde Drácula recebe em seu castelo um desavisado visitante. Num primeiro momento, o vampiro é enquadrado entre seu retrato pintado e uma escultura que o representa, numa série de planos que enfatizam sua existência como pura imagem. Na cena seguinte, de modo ainda mais surpreendente, sua sombra simbolicamente estrangula o hóspede num gesto que não conviria ao próprio Drácula, dissimulado em sua nobreza secular, realizar pessoalmente. Essa ideia é levada um passo adiante na paródia *Drácula: Morto mas feliz* (*Dracula: Dead and loving it*, Mel Brooks, 1995), que faz com que o vampiro a certa altura repreenda sua própria sombra após flagrá-la num comportamento despudorado.

O retrato, a estátua e a sombra em *Drácula de Bram Stoker* (Francis Ford Coppola, 1992)

Convém todavia esclarecer que esse tipo de jogo com sombras independentes e monstruosas já se encontrava presente, de modo menos pontual, mais sutil e muito mais consequente, em importantes pioneiros do gênero horror que adotaram o vampiro como figura central – filmes como *Nosferatu* (*Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens*, 1922), dirigido pelo expoente do cinema expressionista alemão Friedrich Murnau, e *O vampiro* (*Vampyr: Der Traum des Allan Gray*, 1932), realizado na França pelo dinamarquês Carl Theodor Dreyer.

Nosferatu (Friedrich Murnau, 1922)

Ao analisar a memorável cena de *Nosferatu* em que o vampiro sobe lentamente as escadas para chegar a sua vítima, Stoichita observa que, retratando apenas a silhueta do personagem, Murnau responde tanto à estética expressionista do cinema de sua época como a uma antiga tradição que entende o vampiro como um ser sem substância, "quase um fantasma":

> A célebre silhueta que se prepara para subir as escadas é o próprio vampiro ou sua sombra? As deformações a que foram submetidos os seus braços e as suas mãos (e que seguem o mesmo princípio de distorção já utilizado por um Van Hoogstraten ou um De Gheyn) levar-nos-iam a pensar que a resposta correta é a segunda hipótese. Mas Murnau (e o espectador) sabe que, de acordo com uma tradição antiga, os vampiros não têm sombra. Como tal, só nos resta uma resposta possível, que é da ordem do metadiscurso: esta silhueta é "o próprio" Nosferatu, "um pólipo com tentáculos, translúcido, sem substância, quase um fantasma" (STOICHITA, 2016 [1997], p. 155).

O filme de Dreyer parece complexificar as operações propostas por Murnau – apesar de privilegiar mais locações reais e menos filmagens em estúdio e de optar por imagens com muito menos contraste[42], *O vampiro* permanece não muito distante, temática e estilisticamente, da tradição expressionista de *Nosferatu*. No filme, é notável a sequência em que o herói – um solitário estudante interessado por forças ocultas – persegue uma sombra que caminha sozinha às margens de um rio, chegando assim a um castelo abandonado onde diversas sombras se divertem, dançando e tocando seus instrumentos musicais. Atento ao caráter surrealista do filme, Jacques Aumont o considera essencialmente um experimento figurativo cuja questão central, desafiando nosso "imaginário anatômico", seria a de "como produzir um corpo sem sombra e, portanto, sem corporeidade" (AUMONT, 1996, p. 257).

A nosso ver, a montagem paralela empregada na sequência final de *O vampiro* é ainda mais notável. Após trespassar uma estaca no coração da poderosa vampira que aterrorizava um pacato vilarejo, o filme curiosamente opta por encenar também

[42] Para criar a sutil atmosfera de mistério que permeia *O vampiro*, Dreyer optou desde o início por imagens mais difusas, com o fotógrafo Rudolph Maté filmando através de uma tela de gaze colocada a um metro da câmera (CLARENS, 1997 [1967], p. 107). Essa estratégia é evidenciada em particular na sequência final do filme, em que alguns planos beiram a ilegibilidade.

o destino de seu servo mais fiel, o médico do vilarejo: aprisionado em um moinho que tem seu mecanismo acionado por um velho aldeão, o médico é gradualmente soterrado por toneladas de farinha e morre sufocado. Os planos que retratam sua morte são intercalados com imagens do herói que, tendo resgatado a filha mais jovem do falecido senhor do castelo, a conduz pelo rio num pequeno barco através de um denso nevoeiro. Assolada pelo nevoeiro e por poeirentas nuvens de farinha, as imagens perdem ainda mais seu já limitado contraste, em planos que de outra forma talvez fossem inadmissíveis por sua súbita falta de nitidez. É como se, tendo já resolvido todas as questões relativas ao enredo do filme, Dreyer quisesse ainda, antes de devolver seus personagens sãos e salvos à clareira na outra margem do rio, exorcizar visualmente os demônios, alvejar a película com imagens lavadas e granulosas que, assim, não mais cedendo a qualquer sombra, exprimiriam como *acontecimento* ou *ficção* de imagem[43] o fim da vampírica maldição. Somente após essa purgação reveladora de sua própria matéria pictórica, de sua luz e seus grãos, o filme consente em liberar o espectador – no último plano, tendo enfim parado de girar, as engrenagens estáticas do moinho insinuam e antecipam o desligamento do próprio projetor cinematográfico.

A fuga pelo nevoeiro e o vilão soterrado ao final de *O vampiro* (Carl Theodor Dreyer, 1932)

Apesar de, nesses exemplos, a correspondência entre figura e monstro ser emblemática, não se trata aqui de limitar a noção de figura à imagem ou presença do monstro, mas apenas de recorrer temporariamente ao monstro para melhor explicitar a natureza da figura. Isso dito, a figura não diz respeito ao monstro em si,

[43] Entendemos por "acontecimento de imagem" (*événement d'image*, DUBOIS, 2000, 2012 e 2016) ou "ficção de imagem" (*fiction d'image*, SIETY, 2009) aquilo que ocorre *à* própria imagem, por oposição àquilo que se passa *na* imagem – não se trata de um conteúdo, de algo representado pelas imagens, mas de um fenômeno visual que afeta, literalmente, a própria imagem como suporte de um conteúdo qualquer. Retornaremos a essas noções no último capítulo da tese.

mas antes a certa concepção de monstruosidade. Enquanto a criatura monstruosa é uma "forma extrema da alteridade" que se define, "em primeiro lugar, em oposição à humanidade", vindo assim perturbar a normalidade do mundo do protagonista (NAZÁRIO, 1998, p. 29, 11), a monstruosidade em si mesma seria aquilo que vem perturbar a narrativa, energizá-la, fazê-la estremecer de modo a borrar os contornos de sua vocação figurativa e representativa, afetando sua causalidade, deslocando seu eixo de verossimilhança e, de modo mais profundo, modulando seu sentido. Em suma, a figura não é um ser, um objeto ou uma entidade mais ou menos estável, e sim um processo em andamento, uma atividade, uma dinâmica; ela não é uma coisa que se transforma, mas a própria potência de transformação subjacente às coisas. Nesse sentido, a figura é aquilo que Nicole Brenez, ao comentar a obra de cineastas contemporâneos como David Lynch, considera ser o próprio do cinema, sua "força plástica" essencial:

> Ruptura e desaparição importam mais do que aquilo que desaparece, a substituição é mais forte que os termos que se substituem uns aos outros, a não-pessoa é mais comovente que a pessoa que ela engloba. Isso quer dizer que os filmes contemporâneos trabalham muito em profundidade o que parece ser o próprio do cinema: a engenhosidade das articulações, muito mais do que o estabelecimento de entidades (*le génie du lien, plutôt que l'établissement d'entités*) (BRENEZ, 1998, p. 189).

Assim, se quisermos voltar a *Império dos sonhos*, veremos que a figura da "mulher em apuros" decididamente não é um personagem monstro que atuaria na mesma esfera narrativa que os demais personagens-pessoa. A "mulher em apuros" é, antes, uma monstruosidade em si mesma, um processo que incessantemente revolve a própria lógica narrativa, transformando e renovando a cada instante o que parece ser o intangível centro de interesse do filme.

4. A perspectiva figural

É preciso reconhecer que a concepção de figura que avançamos até aqui está distante de uma outra, certamente mais usual, pela qual a figura seria equivalente a uma imagem ou parcela de imagem, a uma forma bem definida que se destaca de um

fundo, em todo caso a um "aspecto visível e familiar" que vem nos representar, por uma relação de semelhança, alguma coisa da realidade (DIDI-HUBERMAN, 1995, p. 16). Apesar de mais usual, no entanto, esse uso do termo é relativamente recente e esconde uma surpreendente riqueza etimológica, histórica e conceitual que será oportuno analisarmos agora.

Em *Figura*, ensaio publicado originalmente na Alemanha em 1938, o filólogo e crítico literário Erich Auerbach empreendeu o que parece ter sido o primeiro esforço para investigar de modo mais sistemático o campo semântico ocupado pelo termo. Ao analisar a obra de grandes autores romanos engajados na revalorização da cultura helenística (notadamente Varrão, Lucrécio e Cícero), Auerbach demonstra que o radical latino *-fig* – que está na origem de *fingere* (modelar), *figulus* (oleiro, ceramista), *fictor* (modelador, escultor) e *effigies* (retrato) – é uma tradução do grego *plasma* ou *plasis*, que dizem respeito, num sentido amplo, às "formas plásticas". Em suas primeiras ocorrências latinas nos versos de Terêncio e Pacúvio, observa ainda Auerbach, *figura* se encontra combinada a *nova*, sendo assim reforçada sua ligação a "algo vivo e dinâmico, incompleto e lúdico, pois sem dúvida a palavra possui um som gracioso que fascinou muitos poetas" (AUERBACH, 1997 [1938], p. 13-14).

Num segundo momento de seu ensaio, Auerbach se dedica a uma interpretação de textos fundadores do cristianismo, o que o permite elaborar seu entendimento da figura como uma "profecia": a encarnação e o sacrifício de Cristo já estariam *prefigurados*, por exemplo, em fragmentos de histórias como as de Adão ou de Moisés, fazendo literalmente do Antigo Testamento uma profecia do Novo (AUERBACH, 1997 [1938], p. 43). No entender dos fundadores da igreja católica, portanto, as figuras seriam, muito mais do que alegorias ou metáforas (mais do que figuras *de linguagem*), a "forma provisória de algo eterno e atemporal": as figuras "apontam não só para o futuro concreto, mas também para algo que sempre existiu e existirá" (AUERBACH, 1997 [1938], p. 51).

Essa ligação entre o cristianismo e a noção de figura também foi examinada a partir da pintura religiosa medieval por historiadores da arte como Georges Didi-Huberman (1995) e Daniel Arasse (1996). Escrevendo a respeito de Fra Angelico – pintor italiano que, tendo se dedicado quase exclusivamente a temas religiosos, foi beatificado pela Igreja Católica em 1982 –, Didi-Huberman observa que suas obras visavam menos representar episódios da vida de Cristo do que figurar o mistério de

sua encarnação, de seu sacrifício ou de sua ressurreição, ou seja, elas buscavam menos ilustrar ou narrar uma história do que "produzir *a memória de um mistério*" (DIDI-HUBERMAN, 1995, p. 48). Na *Anunciação* (1437-1446) analisada por Arasse, por exemplo, Fra Angelico pinta uma coluna de mármore precisamente entre o anjo e Maria a fim de *figurar*, não figurativamente, a encarnação do Verbo anunciada pelo anjo: a sóbria concretude da coluna encravada no meio do quadro entre o anjo e a virgem desloca e, assim, afirma um mistério que se encontraria acima de qualquer representação possível (ARASSE, 1996, p. 22). Noutro exemplo, a metade inferior de *Madona das sombras* (1450) traz manchas coloridas que, inteiramente abstratas, ou seja, não figurativas, simulam uma superfície de mármore e fazem assim *figurar* uma vez mais, pela saliência da própria matéria pictórica, o figurativamente irrepresentável paradoxo da encarnação, a substanciação do divino em carne (DIDI-HUBERMAN, 1995, p. 53-56). Em ambos os exemplos, o mármore exerce função similar àquela da hóstia e do vinho sagrados nos rituais da igreja católica: ele não representa o corpo de Cristo (e sequer mantém com ele uma relação mimética), mas o presentifica de fato na pintura. "Isto *é* o meu corpo" e "este *é* o cálice do meu sangue", declara Jesus antes de distribui-los a seus discípulos.

Anunciação, Fra Angelico, 1437-1446
(Museo Nazionale di San Marco, Florença)

Assim, a arte do período medieval preservaria uma concepção de figura presente nos escritos dos poetas romanos e dos fundadores da igreja de séculos antes, compreendendo-a menos como uma imagem do que como uma atividade intelectual: uma vez mais, a figura não é uma "coisa" mas "uma maneira de estabelecer associações significantes entre coisas diferentes", "*entre* duas coisas, dois

universos, duas temporalidades, dois modos de significação" (DIDI-HUBERMAN, 1995, p. 96). Segundo Didi-Huberman, essa concepção teria começado a mudar com o avanço do Renascimento e, mais especificamente, com o influente tratado *Da pintura* escrito por Alberti (*Della pittura*, 1435): nesse tratado, conhecido por fixar as leis da perspectiva que governariam a pintura nos séculos seguintes, o mistério religioso cede lugar a uma inclinação humanista mais interessada em revelar a profundidade das histórias representadas, em narrativizar as imagens, em decifrar a identidade e o papel de cada personagem pintado de modo a criar interpretações racionalizantes dos episódios e dos motivos trabalhados. Com isso, a arte ocidental se libertou consideravelmente das restrições e dos temas religiosos que dominaram a Idade Média, mas perdeu, aos poucos, seus paradoxos, seus divinos "abismos de significação" (DIDI-HUBERMAN, 1995, p. 70-72). Em resumo, é então a partir do Renascimento que o termo figura passou a adquirir o sentido que hoje prevalece, limitando-se a designar o "aspecto visível" das coisas.

Porém, como já deve estar claro, não é esse "aspecto visível" da figura que nos interessa aqui. Uma maneira eficaz de revitalizar o sentido original do termo talvez seja notar, como faz Dominique Chateau, sua proximidade à noção de plasticidade (*plasma*, *plastis*): por força desse parentesco etimológico, a figura se volta à ideia de uma forma que, ao mesmo tempo provisória e atemporal, como escreveu Auerbach, seria infinitamente maleável, modulável, modelável e manipulável (Chateau *apud* DUBOIS, 2012, p. 100). Assim aparentada à plasticidade[44], a figura reclama que a consideremos, uma vez mais, não apenas como uma matéria, forma ou coisa, mas como um trabalho, uma operação que manipula diversas matérias, formas e coisas – precisamente o "*génie du lien*" apreciado por Brenez.

Nesse panorama da noção de figura, outra obra tão decisiva quanto a de Erich Auerbach é o estudo *Discours, figure* do filósofo francês Jean-François Lyotard (1971). Nele, Lyotard se vale da figura para combater certas tradições filosóficas que postulam a suficiência e a primazia do discurso (da linguagem, do significado). A seu ver, a figura constituiria uma "espessura", um "movimento", um "ritmo", um

[44] Em sua definição de plasticidade, Catherine Malabou explica que ela se refere àquilo que é suscetível tanto a receber forma (como uma argila) quanto a atribuir forma (como as "artes plásticas" ou a "cirurgia plástica"): "É 'plástico' o suporte que é capaz de manter a forma que lhe foi impressa e de resistir ao movimento de uma deformação infinita. Nesse sentido, 'plástico' se difere de 'elástico', 'viscoso' ou ainda 'polimorfo', termos que lhe são frequentemente creditados como sinônimos" (MALABOU, 2000, p. 311-312).

"inconsciente", um "desejo latente" que subjaz ao discurso: "não se trata de passar ao largo do discurso", mas de compreender que, "do interior do discurso, podemos passar à figura através da figura (*on peut passer à et dans la figure*)" (LYOTARD, 1971, p. 13). Ecoando não muito longe as reflexões de Auerbach, a figura trabalhada por Lyotard se dá como um acontecimento singular e imprevisível, uma "energia que dobra, que esmaga o texto fazendo dele uma obra" (LYOTARD, 1971, p. 14).

Com *Discours, figure*, Lyotard atribui então um enorme peso filosófico à noção de figura. Recorrendo, por um lado, à psicanálise freudiana – notadamente ao papel que Freud atribui ao inconsciente n'*A interpretação dos sonhos*, de 1899 – e, por outro lado, retrabalhando o neologismo inventado por Maurice Merleau-Ponty, Lyotard erige o conceito de figural[45], que tem como grande mérito, ao menos no que concerne a este trabalho de pesquisa, assegurar para a figura uma função diferente daquelas já assinaladas pelo figurado e pelo figurativo.

É Philippe Dubois quem, numa síntese semiótica da teoria figural retomada ao longo de vários artigos (1998a, 1999a, 1999b, 2012), estabelece com clareza três declinações possíveis para a figura: o figurado, o figurativo e o figural. Em primeiro lugar, o figurado designa algo que "procede da construção de um sentido (simbólico, alegórico ou outro)" e que é, portanto, algo a ser compreendido pela razão – o figurado seria assim um "objeto privilegiado da Retórica". Já o figurativo se refere mais propriamente ao aspecto visível de alguma coisa, algo que "procede da Mímesis, isto é, do trabalho da Semelhança", e que deve, pois, ser percebido por nossos órgãos do sentido, em particular pela visão. O *figural*, por fim, seria um "processo *da* imagem", e não um sentido figurado a ser compreendido ou uma forma representada a ser percebida *na* imagem: ele é "tudo o que, na imagem, subsiste, uma vez que se retirou dela o figurativo (isto é, o motivo referencial, sua parte iconográfica) e o figurado (o(s) sentido(s) segundo(s), sua parte retórica e iconológica)" (DUBOIS, 2012, p. 105-108). Revelando-se sobretudo na linguagem, o figurado configura um *Saber*, ao passo que o figurativo configura, na superfície da

[45] François Aubral observa que o termo figural surge pela primeira vez nas notas de trabalho de Merleau-Ponty incluídas na publicação póstuma *Le visible et l'invisible* (1964). Nessa obra, assim como na que a antecede (*L'œil et l'esprit*, 1960), Merleau-Ponty denuncia o dilema "mal colocado" entre o figurativo e o não-figurativo na arte, propondo um entrelaçamento entre o visível e o invisível: "'o próprio do visível é se revestir do invisível num sentido estrito, é torná-lo presente como uma certa ausência'" (Merleau-Ponty *apud* AUBRAL, 1999, p. 201). A fenomenologia de Merleau-Ponty será uma grande influência para Lyotard e, também, um dos principais alvos de sua crítica. Para uma análise mais abrangente do diálogo filosófico entre Merleau-Ponty e Lyotard, ver MANZI FILHO, 2013.

imagem, um *Ver* – cabe ao figural, por sua vez, situado em algum lugar entre o *Inteligível* e o *Experimentado,* configurar uma *Sensação* (DUBOIS, 1999, p. 247):

> Direi simplesmente, para resumir, que o figural, matéria do pensamento visual, advém antes da sensação do que da compreensão ou da percepção. Trata-se de uma categoria difícil de traduzir e de entender, pois ela opera tanto em modos não-lineares (como a linguagem) e não-transparentes (como a imagem) quanto nos modos associativos, abertos e múltiplos da matéria visual em si mesma, com sua parte de irredutível opacidade, cuja força é como o ponto cego que fundamenta a própria visão (DUBOIS, 1998a, p. 269-270).

Não é difícil perceber que, com o figural, Lyotard fez da figura um modo de pensamento intimamente ligado à criação e à análise da arte e dos espetáculos. Na perspectiva figural, a figura se torna irredutível à linguagem, à imagem, ao tema, ao sentido e à estrutura da obra: ela se torna sua "inspiração" (GUÉRIN, 2012, p. 106). Tal pensamento, em seu profícuo desinteresse pela fixação de significados, inevitavelmente nos reaproxima da ideia de sensação, como bem percebe Dubois, lançando-nos justamente no que Gilles Deleuze batizou de "lógica da sensação":

> Há duas maneiras de superar a figuração (quer dizer, ao mesmo tempo o ilustrativo e o narrativo): ou se recorre à forma abstrata, ou à Figura. A essa via da Figura, Cézanne deu um nome simples: sensação. A Figura é a forma sensível relacionada à sensação; ela age imediatamente sobre o sistema nervoso, que é carne. Já a figura abstrata se endereça ao cérebro, age por intermédio do cérebro, mais próxima do osso (DELEUZE, 1984, p. 27).

Em *Francis Bacon: logique de la sensation*, Deleuze faz da pintura de Bacon um caso emblemático do figural. Em seu projeto de "redescobrir ou fazer surgir a cabeça por trás do rosto" (DELEUZE, 1984, p. 19), os retratos de Bacon visariam o humano em seu "devir animal", na maleabilidade de sua "carne" em oposição à estrutura rígida de seu "osso". O que interessa a Bacon e a Deleuze não é tanto o corpo e o rosto desfigurados de um sujeito mas as forças diversas e invisíveis (de isolamento, deformação e dissipação) que o atravessam e distorcem. Com contornos imprecisos, múltiplos e borrados, o modelo retratado competiria com a própria matéria

pictórica: os traços expressivos de seu rosto se debateriam contra a ideia de um indiscernível pedaço de carne cruamente trazida à tona por um borrão de tinta, sua boca aberta se transformaria em um rasgo na tela, "um buraco através do qual o corpo inteiro escapa" (DELEUZE, 1984, p. 19-22). A sensação, diz Deleuze através de Bacon, "é aquilo que passa de uma 'ordem' a outra, de um 'nível' a outro, de um 'domínio' a outro." (DELEUZE, 1984, p. 28). Reencontramos assim uma figura cuja definição se situa entre o simbólico e o pictórico, entre a abstração do sentido e a concretude da matéria.

Estudo para retrato, Francis Bacon, 1952
(Tate Modern, Londres)

Tendo rejeitado a via da abstração, a pintura de Francis Bacon de certo modo se entregaria à figuração, "não sem algum prazer" (DELEUZE, 1984, p. 59): "a Figura ainda é figurativa, ela ainda representa alguém, um homem que grita, um homem que sorri, um homem sentado, ela ainda conta alguma coisa, mesmo que seja um conto surrealista" (DELEUZE, 1984, p. 62). No entanto, o figurativo recebe aqui um acréscimo sensorial – se as figuras de Bacon acabam se parecendo figurativamente com monstros, isso se daria precisamente em função das forças que elas enfrentam figuralmente (DELEUZE, 1984, p. 97).

Entre as pinturas de Fra Angelico e de Francis Bacon, Paul Cézanne – que, segundo Deleuze, teria sido o primeiro a associar figura e sensação – nos oferece um último exemplo de uma compreensão da figura nas artes visuais como força que

tensiona tanto aquilo que é mais imediatamente percebido quanto as significações que eventualmente se oferecem ao espectador. Como demonstra a historiadora da arte Tamar Garb, os corpos nus representados por Cézanne em seus muitos estudos de banhistas são frequentemente fluidos e ambíguos, pintados sem grandes detalhes, aparentemente inacabados – corpos em geral desprovidos de marcas identitárias e que, não raro, fundem-se uns aos outros e à própria paisagem que os cerca. A esse respeito, explica Garb, muitos comentadores propuseram leituras que enfatizam ou o apreço de Cézanne pela própria matéria pictórica, fazendo dos corpos pintados uma espécie de abstração de formas, cores e relevos, ou então o conhecido temperamento violento do pintor, vendo na indefinição dos corpos pintados uma expressão tanto de seu suposto medo (ou ódio) das mulheres quanto de suas dúvidas acerca de sua própria orientação sexual. No entanto, apontando os limites dessas leituras, Garb propõe uma outra opção que nos parece, de fato, mais consistente. Para ela, os banhistas de Cézanne teriam seus corpos "subordinados a um campo de sensações que oblitera, obscurece e borra sua presença corpórea", uma força que acaba "criando uma equivalência entre a carne e a folhagem, as estruturas sólidas e o espaço ao redor delas" (GARB, 1996, p. 53). Assim, o apelo erótico das imagens, que normalmente se concentraria na representação de detalhes anatômicos e nas poses dos corpos, encontra-se deslocado para o campo do visual como um todo: mesmo quando o sexo dos personagens é indiscernível ou as relações entre eles parecem ser apenas de uma absoluta e corriqueira apatia, o quadro não deixa de reverberar certa sensualidade que se faz então presente pela figuralidade das linhas e formas que estruturam as composições.

Les grandes baigneuses, Cézanne, 1906
(Philadelphia Museum of Art)

Baigneurs, Cézanne, 1890
(Musée d'Orsay, Paris)

Para ousarmos uma aproximação entre a argumentação de Garb e a noção de figura que defendemos aqui, podemos dizer que a essencial "figura feminina" de *Les grandes baigneuses* (1906), por exemplo, emerge não exatamente na figuração dos corpos femininos em si mesmos, mas sobretudo na forma piramidal traçada pelas árvores e pelos corpos que, dobrados ou reclinados em direção ao centro da tela, parecem induzir o observador a penetrá-la como a um órgão genital feminino que permanece todavia não figurado. De outro lado, por contraste, a "figura masculina" de *Baigneurs* (1890) se revelaria menos nos musculosos homens nus representados do que nas linhas verticais evocadas tanto por seus corpos quanto pelas árvores ao fundo da composição. Em ambos os casos, no triângulo como expressão do feminino e na vertical ascendente como expressão do masculino, Cézanne trabalha com modos de representação relativamente convencionais, mas consegue extrair deles "um novo modo de olhar" que "irreparavelmente altera tanto o corpo quanto a paisagem" (GARB, 1996, p. 54). O projeto moderno de Cézanne, conclui Garb, exige então que o realismo e as nuances dos corpos sejam sacrificados em prol de uma busca obsessiva pela sensação, isto é, pela "transformação da visão em toque, da visão em matéria" (GARB, 1996, p. 58); se a figura é o que "passa de uma 'ordem' a outra", como coloca Deleuze, em Cézanne as figuras se constituem numa perpétua disputa que mantém "sexualidade e visualidade inextricavelmente entrelaçadas" (GARB, 1996, p. 58).

Em resumo, portanto, assim instaladas na esfera do figural, da sensação, as figuras de Fra Angelico, Francis Bacon e Paul Cézanne parecem, sem todavia abdicar de suas outras declinações (sem abdicar de seu sentido figurado ou de sua qualidade figurativa), cumprir de modo exemplar a promessa figural lançada por Lyotard, mostrando que a pintura (como potencialmente qualquer outra forma artística) não é apenas uma materialidade pictórica que conduz a uma significação racional, mas também, e principalmente, "expressão e afeto" (LYOTARD, 1971, p. 15).

Nas duas últimas décadas, portanto, e mais particularmente na França, diversos pesquisadores do campo da filosofia, da história da arte e também dos estudos cinematográficos têm incorporado a seus trabalhos o sentido de figura resgatado por Erich Auerbach e o conceito de figural lançado por Jean-François Lyotard, desenvolvendo-os a ponto de fazer da figura o centro de gravidade (ou, em certos casos menos felizes, o famigerado buraco negro) de um vasto universo teórico. Nesse universo, o fascínio exercido pela noção de figura traduz sua extrema

envergadura e versatilidade, posto que o figural, como vimos, pode virtualmente atender a quaisquer intuições ou especulações que queiram se distanciar ao mesmo tempo do figurado e do figurativo, aventurando-se por um espaço aparentemente incomensurável cravado entre os dois.

Por isso mesmo, no entanto, a via da figura não é sem riscos. O próprio Lyotard se questiona, na introdução de *Discours, figure*, se tomar partido do figural não seria o equivalente a tomar partido de uma ilusão, destruindo "a possibilidade mesma do verdadeiro" (LYOTARD, 1971, p. 15). A esse questionamento, a única resposta possível parece ser a constatação de que a figura não é passível de ser apreendida, circunscrita ou identificada: ela demanda apenas que nós reconheçamos sua eficácia (VANCHERI, 2011, p. 105). Definindo-se pela negativa sem ocupar um lugar específico, o figural (aquilo que é não-figurado e não-figurativo) pode estar em todo e qualquer lugar, consequentemente infligindo à noção de figura a enorme dificuldade – quiçá a impossibilidade – de sua própria conceituação. De modo ainda mais drástico, não bastasse sua vocação para a indefinibilidade – no figural, "o inominável faz parte do plano" (PAVIS, 2003 [1996], p. 207) –, a figura se revela também profundamente frágil, fazendo com que qualquer tentativa mais rigorosa de defini-la corra o risco não apenas de um escandaloso fracasso mas também de esterilizá-la, de esvaziá-la de sua eficácia:

> Querer aprisionar a figura em uma definição precisa e rigorosa seria desnaturá-la e trair sua potência, sua energia e suas muitas virtudes. (...) Tentar reduzir a figura a um conceito filosófico cuja extensão e compreensão estejam estrita e definitivamente determinados seria expô-la aos riscos de um teorização fechada, radicalmente estranha aos fatos, gestos e circunvoluções da figura (AUBRAL, 1999, p. 198).

A essas complicações embutidas na noção mesma de figura, Jacques Aumont acrescenta um último alerta, censurando certa radicalidade da filosofia de Lyotard. Aumont entende que, no figural, tendencialmente "resta apenas processo, dinâmica incessante e interminável, mesmo se a figura se encarna – sempre provisoriamente – em obras acabadas". Optar então pelo figural, conclui Aumont, implica a todo instante assumir as dificuldades daquilo que "não é interpretável mas apenas atravessável", ou seja, assumir o risco de se deixar ofuscar a tal ponto pelo sensorial,

pela vibração das figuras incrustadas na obra, que se "perde de vista que há efetivamente um sentido a ser produzido" (AUMONT, 1996, p. 168). A esse respeito, nenhuma colocação parece ter sido mais precisa que a de Olivier Schefer: no figural, a figura não esvazia nem dispensa a questão do sentido, ela "faz sentido sem fazer história", provocando um transbordar do inteligível (SCHEFER, 1999, p. 916).

Face a todas essas ameaças teóricas e metodológicas, a noção de personagem talvez possa fornecer um recorte interessante – uma certa concretude, um horizonte tangível à figura. Nessa hipótese, por um lado, a figura se associaria a uma categoria muito mais estável que ela própria, mais sólida e delimitada, mais facilmente nomeável e afeita à interpretação, cujas evoluções ocorrem no terreno familiar das convenções narrativas. Por outro lado, uma vez associado à figura, o personagem teria reveladas para si possibilidades que o libertariam do peso excessivo dessas mesmas convenções, que o lançariam na direção de uma existência ainda não exatamente sensória (no sentido da percepção imediata pelos sentidos), mas certamente sensorial (no sentido das sensações que conectam percepção e significação).

É justamente nessa direção, testando a hipótese de um personagem-figura, que este capítulo dá os primeiros passos. Nesta segunda parte da tese, e mais especificamente nas análises que desenvolveremos no próximo capítulo, propomos reconhecer no personagem cinematográfico não mais apenas o modelo da pessoa humana e um conjunto de funções narrativas, como feito anteriormente, mas também uma energia, um processo, um pensamento que fermenta o filme e que, como colocou Xavier Garnier, nos fascina e assombra.

Tal adequação do personagem à figura e da figura ao personagem ocorre, como explica Luc Vancheri, na medida em que "os corpos se esforçam para escapar à ficção de seus personagens" (VANCHERI, 2011, p. 16). Assim como a coluna de mármore se esforça para nos fazer sentir o mistério da encarnação de Cristo em Fra Angelico, o rosto se esforça para violentar seu retrato nas telas de Francis Bacon e os banhistas nus se esforçam para fazer reverberar sua sexualidade através da composição visual em Cézanne, o personagem cinematográfico se esforçaria, pela via da figura, para ultrapassar os limites de sua própria figuração – "a figura impõe um roteiro formal emancipado do roteiro dos personagens" (VANCHERI, 2011, p. 21). É precisamente essa emancipação, esse desdobramento da figura para além dos

contornos habituais do personagem, que foi celebrada por Jean-Luc Godard no episódio 4A das *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998). Num contundente elogio da forma (e em sua consequente desvalorização da dimensão narrativa), Godard sugere que devemos deliberadamente "esquecer" os personagens-pessoa do cinema de Alfred Hitchcock para melhor "lembrar" as inexprimíveis sensações que, parecendo inicialmente se fixar em lugares, objetos e imagens os mais banais, na verdade trespassam os filmes sem se fixar a lugar algum:

> Esquecemos por que Joan Fontaine se debruça à beira da falésia
> e o que é que Joe McCrea ia fazer na Holanda.
> Esquecemos a propósito de que Montgomery Clift guarda um silêncio eterno
> e por que Janet Leigh para no Bates Motel,
> e por que Teresa Wright ainda está apaixonada pelo tio Charlie.
> Esquecemos que Henry Fonda não é inteiramente culpado
> e por que exatamente o governo americano contrata Ingrid Bergman.
>
> Mas lembramos de uma bolsa;
> mas lembramos de um carro no deserto;
> mas lembramos de um copo de leite, das asas de um moinho, de uma escova de cabelo;
> mas lembramos de uma fileira de garrafas, de uns óculos, de uma partitura de música, de um molho de chaves (Godard *apud* DUBOIS, 2012, p. 97-98).

Esse "esquecimento" do personagem-pessoa seria, em termos lyotardianos, o "esquecimento" do discurso e a recusa da hegemonia do sentido; em termos nossos, esse seria o "esquecimento" da trama ficcional, da dimensão narrativa. Um esquecimento entre aspas, hipotético e retórico, decerto, mais ainda assim um esquecimento: o figural, como as "associações livres" que ditariam o funcionamento do inconsciente, implica uma "atenção flutuante" semelhante àquela que Freud tornou indispensável ao psicanalista (LYOTARD, 1971, p. 380). E, assim como o figural existe *no* discurso impondo um recuo do próprio discurso para se fazer sentir, a figura poderia existir *no* personagem e exigiria, também para se fazer sentir de modo minimamente analisável, um recuo da pessoa.

—

Refletindo sobre o mistério da encarnação na teologia cristã, o orador franciscano Bernardino de Sena (1380-1444) compôs uma sentença famosa, muitas vezes citada: "A eternidade vem no tempo; a imensidade, na medida; o Criador, na criatura; (...) o infigurável, na figura; o inenarrável, no discurso; o inexplicável, na fala; o incircunscritível, no lugar; o invisível, na visão..." (*apud* DIDI-HUBERMAN, 1995, p. 57; VANCHERI, 2011, p. 202). É obedecendo a um movimento similar, à beira do paradoxo, que encontramos então, no personagem, a possibilidade da figura.

Este capítulo buscou mostrar como essa possibilidade da figura revela, ao mesmo tempo em que a preenche, uma lacuna na noção de personagem: ela aponta a insuficiência do personagem-pessoa visto na primeira parte da tese e se propõe a apreender o personagem em termos de sensação sem que isso signifique lançá-lo num abismo de subjetividade. Através de uma análise dos papéis múltiplos encarnados por Laura Dern em *Império dos sonhos*, testemunhamos os limites do modelo da pessoa e da relação de identificação que habitualmente atrai o espectador ao personagem, vendo irromper, como uma espécie de anti-personagem, a figura de uma "mulher em apuros" que ofusca a personagem-pessoa e eventualmente passa a dominar o filme, não sem algum prejuízo à transparência e à fluidez narrativa.

Nesse processo, fez-se necessária uma revisão da noção de figura, o que se deu inicialmente de modo mais intuitivo, com recurso à indispensável metáfora da sombra, e depois de modo teórico, com um panorama crítico que buscou abranger os princípios e desdobramentos etimológicos, históricos e conceituais do termo. Ao final desse panorama, tendo aderido com algumas ressalvas ao conceito de figural originalmente proposto por Lyotard, formalizamos aquela que é a hipótese central dessa segunda parte da tese: a hipótese de uma figura que existe *no* personagem, de uma energia que tensiona a própria narrativa cinematográfica fazendo-a vibrar com sombreados distintos, de um personagem-figura que se faz sentir na brecha de sensação que ele próprio cria entre o sentido figurado e a presença imediata. O próximo capítulo é dedicado à exploração dessa hipótese.

CAPÍTULO 4
UMA ESTRANHA SENSAÇÃO

Uma estrela do rock sobe no palco inundado pela luz dos holofotes, uma moto atravessa a paisagem, um corte seco, um acidente, um cadáver coberto por um imaculado lençol branco numa metálica maca de hospital. "Ali jaz ele: poeta, profeta, fora-da-lei, impostor, astro da eletricidade... até seu fantasma era mais do que uma só pessoa". Com esse prólogo de uma ousada objetividade, *Não estou lá* (*I'm not there*, Todd Haynes, 2007) opta por nos apresentar seus personagens principais recorrendo a uma lacunar locução em voz-*over* e a brevíssimos planos-retrato nos quais eles encaram a objetiva da câmera. Cada personagem é identificado por um epíteto, uma alcunha ("poeta", "profeta" e assim por diante) que, por sua qualidade genérica e metafórica, estabelece a função que cada um deve desempenhar muito mais como um papel pré-fabricado, já conhecido e esperado pelo espectador (aos moldes do personagem-tipo do teatro greco-romano e da *commedia dell'arte*) do que propriamente como um arco dramático de generosa envergadura a ser percorrido. Dessa forma, as alcunhas despem os personagens de muito daquilo que poderia torná-los efetivamente esféricos, isto é, verossímeis e psicologicamente complexos, no que talvez seja um esforço para já alçá-los a uma condição de figura – é precisamente por esse desejo de trazer à tona a figura que age por trás das máscaras dos personagens que *Não estou lá* nos interessa.

De imediato, o corpo de um "mártir do rock" (a primeira alcunha), morto num acidente de moto e rasgado por um bisturi logo nos primeiros planos do filme,

sugere que, antes mesmo de a narrativa dar seus primeiros passos, faz-se necessário acatar a morte do protagonista; corroborando esse gesto inaugural, sons de disparos de revólver vêm sublinhar os cortes secos que levam sucessivamente de um plano-retrato a outro, uma estratégia que faz de cada personagem um alvo a ser simbolicamente eliminado. O prólogo do filme parece nos dizer então que só assim, atravessando as aparências de cada personagem-pessoa sem ceder a sua existência como "pessoa possível e plausível" (PHELAN, 1989, p. 11), poderemos, na autópsia que será o filme, ver emergir a figura.

Mártir do rock, poeta, profeta, fora-da-lei, impostor e astro da eletricidade:
alcunhas dos protagonistas de *Não estou lá* (Todd Haynes, 2007)

Se anteriormente, em *Império dos sonhos* (*Inland empire*, David Lynch, 2006), vimos surgir uma figura singular, uma "mulher em apuros" em diversas outras mulheres, todas elas iterações da mesma protagonista interpretada por Laura Dern, temos também em *Não estou lá* uma única figura, por ora ainda não nomeada, que age através de diversos personagens-pessoa. Aqui, no entanto, o princípio dos papéis múltiplos se inverte: cada personagem-pessoa é interpretado por um ator diferente. A narrativa se apresenta desde o início como uma espécie de colagem que empilha personagens e situações dramáticas recusando-se a organizá-los sequencialmente conforme uma estrutura mais convencional. Consequentemente, não se exige tanto do espectador que ele reestabeleça por si mesmo, através de um considerável esforço interpretativo, a linearidade, a coesão e a coerência de uma única história a

partir dos fragmentos autônomos e aparentemente desconexos que lhe são apresentados.

No plano narrativo, portanto, *Não estou lá* entrelaça, de modo não-linear, seis histórias distintas, elaboradas ao redor de seus seis personagens-pessoa: temos 1) o "mártir" Jude Quinn (Cate Blanchett), grande ídolo do *rock'n'roll* que, após ter sua *persona* artística desmascarada e sua verdadeira identidade exposta por um jornalista, abusa das drogas e acaba morto em um acidente de moto às vésperas de uma esperada turnê pela Europa; 2) o provocador "poeta" que se autodenomina Arthur Rimbaud (Ben Whishaw) e que, por razões que permanecerão desconhecidas, encontra-se numa sala fechada onde presta um enigmático depoimento e responde evasivamente às perguntas feitas por uma equipe de interrogadores; 3) o "profeta" Jack Rollins (Christian Bale), músico de sucesso que inesperadamente abandona uma carreira marcada por canções de protesto para se converter à religião protestante e se dedicar à música gospel; 4) o "fora-da-lei" Billy the Kid (Richard Gere), pistoleiro foragido que, disfarçado com uma máscara, vem publicamente se opor a um projeto do governo que despejaria todos os moradores de uma pequena cidade para viabilizar a construção de uma rodovia; 5) o jovem "impostor" Woody (Marcus Carl Franklin), um garoto negro de apenas onze anos de idade que viaja sozinho pelos Estados Unidos assumindo a identidade de seu maior ídolo, o cantor e compositor *folk* Woody Guthrie; e, por fim, 6) o promissor "astro da eletricidade" Robbie Clark (Heath Ledger), estrela do cinema que deve superar as crises em seu casamento para representar o papel de Jack Rollins em um filme-dentro-do-filme.

Temos então seis histórias que se passam em épocas e locais diferentes, dos condados do velho oeste americano na segunda metade do século XIX aos sets de filmagem dos anos 1970. Parece-nos também que cada história busca explorar uma linguagem cinematográfica e uma textura visual específicas, de modo a reforçar sua autonomia diante das outras histórias – por exemplo, as viagens de Woody pelo sul dos Estados Unidos em meados da década de 1950 recorrem a uma decupagem mais clássica com imagens em tons de sépia, ao passo que a carreira de Jack Rollins ao longo dos anos 1960 e 1970 é contada basicamente por fotografias, filmagens em super-8 e sequências em vídeo que se apresentam como uma reportagem televisiva dos anos 1990. Essas são escolhas que poderiam tornar a narrativa do filme ainda mais fragmentária (e confusa), mas isso não acontece. Diferentemente do que ocorre

em *Império dos sonhos*, *Não estou lá* não chega propriamente a fazer de sua estrutura narrativa um labirinto, um desafio que incita o espectador a acomodar todos os personagens-pessoa numa única (e talvez impossível) linha narrativa; ao contrário, como anuncia o prólogo, o filme assume abertamente sua natureza episódica, parcialmente eximindo o espectador da obrigação de perseguir qualquer conexão diegética entre os muitos episódios entrelaçados.

Assim, sabemos de antemão que os protagonistas não irão interagir ou sequer se encontrar no decorrer de suas aventuras, e que a trajetória de um em nada afetará a trajetória do outro. Apesar disso, contudo, há obviamente uma figura que os une – e, numa cartela de créditos inserida logo após o prólogo, o próprio filme se incumbe de nomeá-la: "inspirado pela música e pelas muitas vidas de Bob Dylan". O filme não faz segredo algum de que Bob Dylan – não o músico em si, claro, mas sua *persona* artística – constitui o elo derradeiro entre o "mártir" o "poeta", o "profeta", o "fora-da-lei", o "impostor" e o "astro da eletricidade". Para além da referida cartela, essa ideia é evidente também em algumas características dos personagens já visíveis nos planos-retrato (penteados, figurinos, acessórios) e nas muitas canções que embalam o filme, para não mencionar informações extra-fílmicas diversas – assim como os cartazes promocionais de *Império dos sonhos* já nomeavam sua figura central como uma "mulher em apuros", o material de divulgação de *Não estou lá* estampou com destaque o nome de sua figura "Bob Dylan".

Não surpreende, pois, que possamos de certo modo testemunhar a energia de Bob Dylan através de todos os seis protagonistas do filme – intuímos com facilidade, acatando a sugestão que nos é feita pelo próprio filme, que cada protagonista corresponde a uma faceta distinta, uma personalidade distinta do que entendemos ser o artista. Por isso, o que talvez surpreenda é que, do ponto de vista de seu conteúdo narrativo, o filme permanece em grande parte indiferente ao homem real por detrás da figura: apesar de ser claramente evocado por gestos, poses, entonações vocais, imagens emblemáticas, fragmentos de letras de músicas e de declarações diversas, o Bob Dylan "real" literalmente não está lá – o filme não conta *sua* história, não dramatiza passagens de *sua* biografia, não exprime *seu* ponto de vista, nem mesmo recorre à *sua* presença na imagem ou pronuncia *seu* nome. Por isso, ao final do filme, teremos certamente escutado boas canções e assistido a boas performances de seis atores talentosos, mas "não teremos avançado um passo sequer em nossa

compreensão de Bob Dylan" (EBERT, 2012). Precisamente, não se trata de um documentário biográfico ou de uma cinebiografia, mas de uma produção, por assim dizer, idólatra, um filme que erige seu ídolo como uma personalidade multifacetada singular e o mantém como que à distância, decididamente ativo (sentimos reverberar sua energia figural) mas nem por isso menos intocável. Supomos que, caso houvesse uma efetiva elaboração de Bob Dylan nos moldes de um personagem-pessoa unívoco baseado diretamente na personalidade pública do artista, ou seja, se houvesse no filme um Bob Dylan *representado*, pouco importa se encarnado por um ou por muitos atores, a dimensão figural de sua *persona* seria substantivamente diluída na representação – a máscara do personagem-pessoa tornaria mais difícil nossa abordagem do personagem-figura. Nessa hipótese, o ídolo até então intocável desceria de seu pedestal para mergulhar no mesmo universo, na mesma temporalidade, no mesmo modo de significação dos demais personagens-pessoa – ele abandonaria sua condição exclusiva de figura, uma condição que se define justamente por promover "associações significantes" "*entre* duas coisas, dois universos, duas temporalidades, dois modos de significação" (DIDI-HUBERMAN, 1995, p. 96). Dito de outro modo, uma vez *representado*, Bob Dylan deixaria de servir ao filme propriamente como figura. Antes, ele seria requisitado pelo filme como assunto, como tema, como imagem figurativa, como objeto de interpretação e de identificação espectatorial; mas ele não seria mais sua inspiração: "a figura é a inspiração da obra. Ela não é seu tema, nem seu sentido, nem seu esquema" (GUÉRIN, 2012, p. 106). Uma vez *representado*, o artista se traduziria não tanto como uma indefinível e vibrante sensação que atravessa e energiza os personagens e fascina o espectador, mas sobretudo como um conjunto mais ou menos legível e estável de predicados, um apanhado coerente e verossímil de qualidades físicas e psicológicas encenadas em função de um percurso narrativo mais ou menos emocionante que seria, em todo caso, plenamente assimilável, descritível, compreensível, redutível a significados e interpretações – entendemos então que *representar* a figura seria uma forma de domesticá-la, esterilizá-la, convertê-la a formas mais limitadas e controláveis, mas talvez menos eficazes.

Abrindo esta segunda parte da tese, o capítulo anterior buscou associar a noção de personagem à noção de figura a fim de ressaltar sua dimensão figural – uma dimensão que, distinta tanto do figurado quanto do figurativo (DUBOIS, 2012),

pode ser localizada entre eles: a figura parece estar entre o campo do simbólico, da interpretação, dos significados, da identificação e das emoções (visto na primeira parte da tese) e, por outro lado, o campo da presença, da materialidade, de nossa percepção imediata dos signos visuais e sonoros (que veremos na terceira parte). No capítulo anterior, portanto, vimos que, uma vez associado à figura, o personagem se comporta menos como o *reflexo* de uma pessoa do que como sua *sombra*: ele se despe dos convencionais traços antropomórficos do personagem-pessoa, isto é, de seus atributos físicos e psicológicos e de suas motivações diegéticas, revelando-se como uma força cuja eficácia subjaz à trama narrativa do filme. Vimos também que, por esse motivo, a revelação teórico-conceitual do personagem-figura impõe à análise um relativo enfraquecimento do personagem-pessoa – inversamente, os exercícios de análise que priorizam o personagem-pessoa se mostram muitas vezes avessos ou insensíveis à potência das figuras que reverberam através do filme. Foi isso que investigamos em *Império dos sonhos*: para garantir uma maior visibilidade a sua figura de uma "mulher em apuros", o filme aposta, dentre as inúmeras estratégias possíveis, numa extrema fragmentação de sua protagonista em diversos personagens-pessoa – uma aposta que acaba por perturbar a coesão e a coerência narrativa. Argumentamos ainda que, apesar da aparente oposição, personagem-figura e personagem-pessoa não seriam modos excludentes de endereçamento do personagem, e sim modos complementares – mesmo fascinado, possuído e assombrado pela intensidade da figura (GARNIER, 2001, p. 13), o espectador minimamente atento não perde de vista o trânsito dos personagens pela trama narrativa, por mais turva que essa trama se apresente, investindo-se voluntária ou involuntariamente nos processos de interpretação e de identificação que examinamos nos capítulos da primeira parte da tese. Nesse mesmo sentido, propondo uma experiência sem dúvida menos radical que *Império dos sonhos*, *Não estou lá* trata agora de desenhar uma relação menos conflituosa e um pouco mais cúmplice entre personagem-pessoa e personagem-figura.

Neste capítulo, pretendemos dar continuidade ao tratamento do personagem como personagem-figura, tentando observar de modo mais rigoroso algumas de suas possíveis e mais prováveis variações. Nessa tentativa, recorreremos em particular ao cinema de horror – como sugerido no capítulo anterior, a aproximação entre a noção de figura e a noção de monstruosidade, mediada pela metáfora da sombra, parece-

nos tanto inevitável quanto profícua. Isso dito, como já deve estar claro, este não é um trabalho que se preocupa especificamente com questões de gêneros cinematográficos, e nosso personagem-figura continuará a ser testado em domínios mais distantes do que aqueles habitados pelos monstros.

Cientes de que a noção de figura, trabalhada aqui em sua acepção figural, pode eventualmente parecer demasiado imprecisa ou evasiva – a rigor, o figural seria da ordem do indescritível e do ininterpretável e, por isso mesmo, estaria indisponível ao analista –, optamos por, num primeiro momento, considerá-la sobre o prisma de outros conceitos talvez mais familiares.

1. Traduções figurais

Ao final de *Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni, 1970), a protagonista Daria desce de seu carro para contemplar a explosão de uma casa no meio do árido Vale da Morte californiano[46]. Planos em câmera lenta se sucedem, repetindo e prolongando por ângulos diferentes o instante da detonação – pedras, lascas de madeira, chamas e labaredas de fumaça preenchem a tela. Subitamente, na ausência de um esperado contraplano, isto é, de uma imagem qualquer de Daria na qual seria possível ler sua reação, algo estranho se opera: a imagem parece se desengatar da narrativa que até então a acolhia. O filme continua a correr, cumprindo sua duração ao nos mostrar novas explosões em câmera lenta, mas essas imagens não tracionam mais história alguma – o drama de Daria gira em falso, sem sair do lugar.

Profundamente influenciado pelo movimento da contracultura dos anos 1960 e 1970, *Zabriskie Point* conta a história de Daria (Daria Halprin), secretária de uma ambiciosa construtora imobiliária, e de Mark (Mark Fachette), universitário idealista engajado no movimento estudantil. Enquanto Daria, a caminho de uma reunião com seu chefe em uma mansão-piloto de um futuro empreendimento, atravessa de carro o Vale da Morte, Mark sobrevoa a região num pequeno avião roubado. Antes de mostrar o encontro dos dois nas isoladas formações rochosas de Zabriskie Point, o

[46] A análise de *Zabriskie Point* e a discussão que dela se desprende neste capítulo foram parcialmente publicados no artigo "A imagem interessante: Cinema e suspensão narrativa" (LEAL, 2016a) e retrabalhados na apresentação "'I am willing to die, but not of boredom': Rethinking cinematic discourse through Antonioni's *Zabriskie Point*", na 15ª edição da Annual English Graduate Conference da Universidade de Montréal, em março de 2018.

filme se vale de diversas imagens de protestos estudantis, reuniões de negócios, bairros pobres e fachadas industriais na periferia de Los Angeles, avenidas tomadas por *outdoors* e rodovias que atravessam paisagens inóspitas sem levar a lugar algum. Dessa forma, o renomado diretor italiano Michelangelo Antonioni, que realizava então seu promissor segundo filme em língua inglesa após o bem-sucedido *Blow-up: Depois daquele beijo* (*Blow-up*, 1966), visava representar as angústias de uma geração marcada pelo consumismo, pela revolução sexual e pelo turbulento contexto político da Guerra do Vietnã e da luta pela igualdade de direitos civis entre brancos e negros nos Estados Unidos.

Daria contempla a explosão ao final de *Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni, 1970)

Zabriskie Point foi lançado com grandes expectativas após um período de filmagens controverso: acusado de incitar uma rebelião real de estudantes e de práticas imorais durante a encenação de uma orgia, Antonioni teria sido investigado criminalmente pelo Departamento de Justiça norte-americano por seu suposto "anti-

americanismo" (FLATLEY, 1970). Em meio a essa agitação de bastidores, o filme não foi bem recebido. Além de protestar contra a visão politicamente ingênua e esnobe do diretor estrangeiro, influentes críticos americanos da época, como Pauline Kael, Vincent Canby e Roger Ebert, reclamaram da trama inconsistente e inverossímil do filme, da platitude do casal de protagonistas e da inexpressividade dos atores não profissionais que os encarnam. A julgar por essas reações, *Zabriskie Point* seria "extraordinariamente superficial" e "involuntariamente cômico" (CANBY, 1970), "um filme tolo e estúpido, sobrecarregado com um teor ideológico que ele próprio não compreende" (EBERT, 1970), enfim, um desastre:

> Não há no filme nenhuma ideia nova, nenhuma boa ideia – nem uma sequer. É uma sensação muito estranha assistir a um filme com uma mensagem na qual um artista famoso nos diz o que há de errado com a América enquanto nos mostra algo tão ingênuo e decrépito. Não fosse um senso peculiar de deslocamento e o constrangimento que sentimos por Antonioni, *Zabriskie Point* seria apenas mais um desses filmes de "irreverente" apelo juvenil – ele seria (exceto por sua fotografia) um dos piores (KAEL, 1970, p. 95).

Tais críticas poupam apenas certos aspectos estéticos do filme, como o apuro fotográfico e a ousada trilha sonora – elementos que se destacam justamente na cena final em que Daria, em choque após ouvir que Mark havia sido morto pela polícia, contempla a explosão. Nesse momento, durante quase cinco minutos, as imagens surgem como abstrações em movimento, estilhaços de contornos variados e cores saturadas que flutuam em câmera lenta ao rock progressivo da banda Pink Floyd.

Já preservado pela crítica da época, esse virtuosismo estético de Antonioni fez com que o filme, apesar da dita simplicidade de seu conteúdo narrativo, não fosse de todo ignorado. Quando revisto como um drama existencial (GANDY, 2006) ou como uma inventiva empreitada visual (TANNER, 2008), *Zabriskie Point* parece reformular e traduzir, em sua patente excentricidade formal, a indignação e a altivez política que teriam sido apenas remotamente sugeridos pela aventura de seus protagonistas. De acordo com essas releituras, pouco importa que a trama seja confusa, implausível, e que os personagens sejam psicologicamente subdesenvolvidos; o filme traria os valores da contracultura à tona precisamente por desafiar e recusar as principais convenções narrativas do cinema de ficção. Dessa forma, fatos que talvez fossem

substanciais à história são deliberadamente ignorados, e informações fundamentais para nossa compreensão dos protagonistas permanecem ambíguas: por exemplo, o espectador nunca saberá ao certo se Daria e seu chefe, o poderoso dono da construtora, eram amantes, ou ainda se Mark, antes de partir no avião roubado para o Vale da Morte, havia de fato assassinado um policial.

O espectador também nunca saberá ao certo se a explosão que vemos na tela ao final do filme é um mero delírio de Daria, manifestação imaginária de seus sentimentos, ou uma realidade dentro da diegese, fruto de sua vingança contra um sistema perverso que favoreceria indivíduos corruptos, como seu chefe, e eliminaria os dissidentes, como Mark. Mas esse mesmo espectador sabe, por uma espécie de intuição que o filme parece subitamente lhe solicitar, que essa questão já deixou de ser pertinente; ele pressente que a consistência da trama, agora, é outra. Diante das novas imagens propostas, ele entende que pouco lhe serve continuar acompanhando e interpretando os acontecimentos da história como talvez viesse fazendo até ali – por ora, a narrativa estaria como que rarefeita, dispersa, suspensa no ar.

Num artigo dedicado a esses momentos em que a imagem parece já não estar prioritariamente a serviço da narrativa, buscamos analisar "por quais critérios e com que exatidão podemos afirmar que há 'suspensão narrativa', quais as qualidades das imagens que operam essa suspensão e quais as suas consequências na experiência do espectador" (LEAL, 2016a, p. 292). Recorremos então a uma série de noções não muito distantes do conceito de figural – cada uma a seu modo, elas examinam as relações entre figura e discurso (LYOTARD, 1971), entre certa energia impregnada nas imagens e o conteúdo narrativo que as organiza e transporta. A fim de garantir uma definição mais nítida e propriamente cinematográfica para a noção de figura aqui trabalhada (em contraste à narrativa), e antes de retomar o personagem-figura aqui proposto (em contraste ao personagem-pessoa), será oportuno revisitar essas noções – a constar, o número musical (SUTTON, 1981), o conceito estendido de *moving-picture* dance (CARROLL, 2001), a fotogenia (EPSTEIN, 1974a [1926]), o *punctum* (BARTHES, 1984 [1980]), o sentido obtuso (BARTHES, 1990 [1970]) e, por fim, o excesso cinemático (THOMPSON, 1977). Elaboradas em contextos bastante distintos, cada uma delas pode, a nosso ver, ser abordada como variação de um mesmo tema: todas elas realçam a potência da imagem, a força irrefreável que as imagens exercem sobre a narrativa e, consequentemente, sobre o espectador.

Nossa premissa inicial é a de que momentos de suspensão narrativa seriam produzidos essencialmente por mérito da imagem, que viria desfilar suas virtudes sem maiores considerações às histórias que ela própria estaria incumbida de contar. Autores como Laura Mulvey trabalham a noção de suspensão narrativa ("*narrative halt*") precisamente nesse sentido: como uma ocorrência espetacular que, não raro provocada por poses, pequenos gestos e detalhes emblemáticos, inesperadamente mobiliza nossa atenção. Mulvey (2008 [1975]; 2006) desenvolve em particular o caso da aparição em cena de uma estrela de Hollywood que, com o brilho de sua *persona*, eclipsaria seu personagem – no caso de *Viagem à Itália* (*Viaggio in Italia*, Roberto Rossellini, 1953), por exemplo, as *personas* extradiegéticas dos atores Ingrid Bergman e George Sanders viriam, como verdadeiras forças figurais, atravessar e fazer vibrar o casal de protagonistas Katherine e Alex Joyce: "quando Katherine Joyce escova seu cabelo, vemos Ingrid Bergman escovando o cabelo; quando Alex Joyce fuma um cigarro, vemos George Sanders fumando" (MULVEY, 2006, p. 185)[47].

De modo semelhante, diante da cena de explosão ao final de *Zabriskie Point*, o espectador não veria exatamente uma situação dramática mas principalmente uma espécie de número musical – momento libertário que, como explica Martin Sutton (1981), ignora a função regulatória, isto é, a convencionalidade, a causalidade e o imperativo da verossimilhança que caracterizariam toda narrativa:

> O musical é essencialmente um gênero que se preocupa com a imaginação romântica/rebelde e sua batalha diária com uma ordem social inibidora e "realista". Essa batalha se desenvolve a partir da tensão entre a trama realista e o número espetacular/fantástico. Todo o realismo narrativo herdado do romance do século XIX (a trama linear, o desenvolvimento cronológico, a curva regular das emoções) está por trás dessa tensão. O número funciona como uma interrupção narrativa, uma tangente fantástica que ao mesmo tempo frustra e liberta o espectador (SUTTON, 1981, p. 191).

[47] O caso de Ingrid Bergman é bastante ilustrativo desse processo. Em *Viagem à Itália*, Katherine Joyce é uma inglesa recatada que, acompanhando seu marido a um pequeno vilarejo próximo a Nápoles, percebe-se repentinamente abandonada e invadida por uma cultura que lhe é estranha. A trajetória da personagem seria, pois, comparável à da própria atriz: considerada a "número um" nos Estados Unidos por seus papéis majestosos em filmes de Hollywood, Bergman causou espanto ao se oferecer para trabalhar na Itália com Rossellini, expoente do estilo neorrealista com quem acabaria se casando. Dessa forma, nota Alain Bergala, Rossellini faria a própria atriz, tanto quanto sua personagem, "tomar um banho de multidão, de povo e de italianidade" (BERGALA, 2005, p. 12).

Portanto, quando tratada como um número musical no sentido proposto por Sutton[48], a explosão se torna um corpo estranho no organismo de *Zabriskie Point*. Nenhum acontecimento específico da história parece capaz de justificar a contento a frontalidade e a dilatada duração de seus planos, sua decupagem redundante, o uso incondicional da câmera lenta ou a notável ausência de contraplano. Exuberante, o movimento dos estilhaços não chamaria a atenção senão para si mesmo, o que é suficiente para que o aceitemos como um verdadeiro movimento dançante – afinal, a dança pode ser adequadamente definida como uma "forma de arte especializada na exibição do movimento por si próprio [*for its own sake*]" (CARROLL, 2001, p. 58).

Em seu artigo sobre as relações entre dança e cinema, Noël Carroll (2001) busca elaborar um conceito que, além de lidar com danças coreografadas ou não para/com a câmera, compreendesse também imagens que não necessariamente representam danças em sentido estrito. Ele propõe então um conceito estendido de *moving-picture dance*, cunhado sob medida para filmes como o *Balé mecânico* de Fernand Léger e Dudley Murphy (*Ballet mécanique*, 1924), concebido como uma dança de ilustrações não figurativas. Assim, Carroll amplia a definição de dança para fazê-la acolher qualquer movimento que lhe pareça suficientemente interessante:

> Considero o movimento interessante por si mesmo pelo menos se, para além de quaisquer outras funções que ele cumpra, ele for gracioso, arrebatador, fascinante, prazeroso, estimulante de se olhar (como movimento) ou de se pensar sobre (como movimento), talvez por razões teóricas. Evidentemente, isso não nos oferece uma definição precisa do que significa um movimento ser interessante por si mesmo, mas deve dar ao leitor uma ideia aproximada de seu sentido (CARROLL, 2001, p. 60).

Carroll defende ainda que tal noção estendida de dança pode ser prontamente aplicada a cenas e filmes mais convencionais, como seria o caso das cenas de luta nos filmes de Bruce Lee: "além de ser interessante por seu conteúdo narrativo, a cine-

---

[48] O pesquisador Rick Altman (1987) propõe, contudo, uma leitura alternativa do cinema musical. Ele entende que o gênero se vale de uma estrutura narrativa de "duplo foco" que acompanha ora o protagonista masculino, ora a protagonista feminina. Nessa estrutura, o número musical não é aquilo que interrompe a narrativa – ele é, ao contrário, justamente aquilo que a constitui: "Não podemos mais apontar para a trama convencional do musical, chamá-la de desajeitada e de episódica, e sairmos satisfeitos. (...) A trama, sabemos agora, tem, logo de entrada, pouca importância; as oposições desenvolvidas na forma aparentemente gratuita dos números de canto e dança, no entanto, são fundamentais no estabelecimento da estrutura e do sentido do filme" (ALTMAN, 1987, p. 27).

coreografia marcial de Bruce Lee também é interessante por si própria" (CARROLL, 2001, p. 58). Ao assistir a essas cenas, de fato, sequer pressupomos que haveria um significado ou uma função narrativa inerente a cada soco e a cada chute executado, pois nos contentamos em contemplar sua execução: abatendo ou não os inimigos de Bruce Lee, os golpes nos intrigam e fascinam como puro movimento[49].

Por privilegiar a plasticidade da imagem cinematográfica – a contemplação à interpretação, a sensação ao sentido, a visualidade à narrativa –, o conceito proposto por Carroll ecoa um outro, mais antigo e abrangente: a fotogenia, tal como elaborada pela vanguarda francesa da década de 1920 e, em particular, pelo cineasta e teórico Jean Epstein. Para Epstein, a fotogenia seria uma espécie de aura ou alma passível de ser revelada em certas imagens sob certas condições: são consideradas fotogênicas todas as coisas, seres, ideias e sentimentos "cujo valor moral é aumentado pela reprodução cinematográfica", sendo que apenas seus "aspectos móveis" poderiam ter, de fato, seus "valores morais" aumentados (EPSTEIN, 1974a [1926], p. 137-138).

Conceito-chave de uma geração que buscou compreender e afirmar a especificidade da arte cinematográfica, isto é, o cinema como a arte de imagens em movimento não contaminadas pela literatura e pelo teatro, a fotogenia é um conceito de difícil definição. Assim como o figural, ela intui e reivindica a existência de algo capaz de sequestrar nossa atenção e de nos despertar para indefinidas sensações; esse algo, porém, nos escapa à razão, permanecendo à espreita entre o visível e o simbólico: como o figural, a fotogenia escapa a definições e está apenas parcialmente aberta a especulações quanto a sua natureza e eficácia. Como explica Ismail Xavier, trata-se de uma ideia "fértil na prática artística, mas problemática quando assumida no nível da explicação teórica": "o problema da fotogenia era claramente resolvido quando se tratava de explicitar o que ela não designava e onde ela não se encontrava, mas as coisas ficavam obscuras quando se tratava de superar e determinar, afinal, o que ela, como conceito, recobria" (XAVIER, 1978, p. 101, 93-94).

Assim como o conceito estendido de *moving-picture dance*, a fotogenia preza pela mobilidade, pelo movimento das imagens. É verdade que tanto Carroll quanto

---

[49] Lembremos a colocação do pintor Wassily Kandinsky: "Um movimento simples, o mais simples que se possa imaginar, e cuja finalidade não é conhecida, já atua por si mesmo, assume uma importância misteriosa, solene. Essa ação dura enquanto se permanecer na ignorância do objetivo exterior e prático desse movimento. (...) O movimento simples que nada de exterior parece motivar esconde um tesouro imenso de possibilidades" (KANDINSKY, 1996 [1911] p. 116).

Epstein tentaram se precaver contra a eventualidade de uma imagem que fosse, a despeito de sua imobilidade, interessante por si própria ou fotogênica. Carroll afirma que tal imagem seria fruto de uma mera opção estilística, e não de uma limitação do meio fílmico (CARROLL, 2001, p. 52), ao passo que Epstein se esquiva do problema ampliando a noção de movimento, que seria então uma transformação no tempo que não necessariamente implica um deslocamento visível no espaço (XAVIER, 1978, p. 99). Apesar dessas perspicazes ressalvas, contudo, as noções de Carroll e de Epstein não deixam de empalidecer quando confrontadas à ausência de movimento.

Para ilustrar essa fragilidade conceitual, podemos retomar o exemplo que encerra nosso primeiro capítulo. O imponente monolito retangular negro de *2001: Uma odisseia no espaço* (*2001: A space odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) é o centro de imagens interessantes por si mesmas e se comporta como um ser aurático ou espiritual sem esboçar, todavia, um movimento sequer. Sombra que se materializa em cena, ele nos surge como um perfeito personagem-figura: sentimos sua força nas indizíveis sensações que ele reverbera, mas não nos identificamos com ele nem somos capazes de acomodá-lo plenamente nas interpretações que fazemos do filme. Assim como a *Anunciação* pintada por Fra Angelico (1437-1446) coloca uma coluna de mármore entre a virgem e o anjo para nos fazer experimentar o mistério da encarnação cristã, o monolito exprime um mistério sem solução, um enigma. Assim, sua imobilidade, seu mutismo, sua forma decididamente não antropomórfica e suas inexplicáveis e repentinas aparições fazem dele uma figura prontamente figural que dificilmente poderíamos considerar fotogênica e, menos ainda, dançante.

O figural estabelece, de fato, um movimento entre coisas distintas – entre universos, temporalidades e modos de significação, como explica Didi-Huberman (1995, p. 96); mas ele é indiferente à questão do movimento aparente das coisas que coexistem no mesmo universo, na mesma temporalidade, no mesmo modo de significação. Por isso, as noções de Carroll e de Epstein lhe servem apenas como traduções provisórias, sendo preciso afastar a analogia com a dança e o apelo do movimento em geral para encontrar, em outras traduções figurais, maneiras de fazer avançar nossa análise das relações entre imagem e narrativa no cinema.

Desviar o foco da questão do movimento implica, de imediato, lidar com seu oposto: a imagem estática. Nesse sentido, o trabalho de Roland Barthes é exemplar. Logo no início de *A câmara clara: Nota sobre a fotografia* (1984 [1980]), Barthes

demonstra seu assombro diante de uma foto de Jerônimo, irmão mais novo de Napoleão Bonaparte: "Vejo os olhos que viram o Imperador" (BARTHES, 1984 [1980], p. 11). Movido por esse espanto, o livro se lança numa investigação passional (mais do que técnica ou teórica) daquela que seria a essência da imagem fotográfica. Essa investigação identifica aspectos coexistentes da imagem, o *studium* e o *punctum*, que parecem espelhar a relação lyotardiana entre discurso e figura. Por um lado, o *studium*, semelhante ao discurso em Lyotard, trata de como a imagem se apresenta à nossa razão, como ela nos incita a compreender seu referente, seu contexto e as intenções de seu autor. O termo *studium* remete, pois, a "estudo", à leitura atenta e prolongada, investimento ao qual faltaria, contudo, certa "acuidade particular" (BARTHES, 1984 [1980], p. 45). O *punctum*, por outro lado, diz respeito a aspectos que extrapolam o referente da imagem e resistem à interpretação: como uma "picada" ou "ferida", o *punctum* trespassa a significação e "vem quebrar (ou escandir) o *studium*" (BARTHES, 1984 [1980], p. 46). Em resumo, o *punctum* seria menos uma análise aprofundada e mais uma sensação aguda provocada por algo que captura nossa atenção e assombra nossa imaginação, "como se a imagem lançasse o desejo para além daquilo que ela dá a ver" (BARTHES, 1984 [1980], p. 89).

Philip Glass e Robert Wilson, Robert Mapplethorpe, 1976
(Tate Modern Museum, Londres)

Assim como a figura em Lyotard, o *punctum* se pretende indiferente ao conteúdo representado, ao contexto e aos sentidos que eventualmente atribuímos à imagem – mas ele não é indiferente ao observador. Ele pode estar num detalhe que, quase imperceptível, saltaria aos olhos – talvez uma gola de camisa ou uma rua de

terra batida ao fundo da imagem. Barthes descreve o *punctum* como uma força indescritível, inominável e não localizável, uma força *sensacional*, como sugere a leitura de uma fotografia do diretor teatral Bob Wilson ao lado do compositor Philip Glass assinada por Mapplethorpe:

> Bob Wilson me retém, mas não chego a dizer por quê, quer dizer, *onde*: será o olhar, a pele, a posição das mãos, os sapatos de tênis? O efeito é seguro, mas não é situável, não encontra seu signo, seu nome; é certeiro e no entanto aterrissa em uma zona vaga de mim mesmo; é agudo e sufocado, grita em silêncio. Curiosa contradição: é um raio que flutua (BARTHES, 1984 [1980], p. 83).

Se, na fotografia, o *punctum* trava o *studium* e suspende nossa interpretação da imagem em prol de uma súbita e fulgurante sensação, a imagem de cinema (não necessariamente fotogênica ou interessante por seus movimentos) pode atravancar a narrativa e emancipar-se dela, solicitando uma atenção menos difusa, genérica e interpretativa em prol de uma outra mais íntima, intensa e contemplativa. Apesar da preferência de Barthes pelo fotograma em oposição ao filme – ele considera que a "voracidade contínua" do desfilar da película torna o *punctum* inacessível (BARTHES, 1984 [1980], p. 85-86) –, o *punctum* traça um caminho teórico próximo ao número musical, ao conceito estendido de *moving-picture dance* e à fotogenia. A partir dele, é possível retomar a explosão de *Zabriskie Point* e observar não mais o movimento das coisas, mas as próprias coisas que se encontram em movimento.

Formas familiares na explosão de *Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni, 1970)

À medida que mergulhamos na rítmica explosão, somos surpreendidos não apenas pela nitidez, pelas cores, texturas e sombreados da imagem, mas também, aqui e ali, por detalhes, lascas de madeira que avançam em direção contrária aos demais estilhaços, pedras que, girando lentamente ao redor de seu eixo, parecem ansiar por nos mostrar seu outro lado. Aos poucos, reconhecemos na explosão algumas formas familiares: uma gravata borboleta, um guarda-sol, uma cesta de piquenique, um televisor, livros, roupas, frutas e até mesmo uma enorme e brilhante lagosta. Pode ser que a maioria desses objetos passe diante de nossos olhos sem nenhuma acuidade especial, mas é possível que alguns deles nos detenham e nos afetem, convidando-nos a complementar a imagem com doses de nossos próprios desejos, sentimentos e memórias: nesse instante, nós acrescentamos à imagem algo "*que todavia já está nela*" (BARTHES, 1984 [1980], p. 85).

Isso significa que, quando porventura atribuímos um sentido a essas imagens, esse sentido não é resultado de uma simples interpretação: ele não nos comunica algo já programado ou previsto pelas próprias imagens. Em artigo publicado uma década antes de *A câmara clara*, o próprio Barthes já havia tratado de analisar esse outro sentido, um sentido obtuso que se definiria em contaste aos sentidos óbvios da comunicação (nível informativo) e da significação (nível simbólico). Assim posto, o sentido obtuso de Barthes é, na linha das demais noções aqui consideradas, aquele que "se apresenta como um suplemento que minha intelecção não consegue absorver bem" (BARTHES, 1990 [1970], p. 47), um sentido situado às margens das articulações da linguagem, da narração e da representação mimética: "graças ao que, na imagem, é puramente imagem (e que, na verdade, é muito pouca coisa), podemos passar sem a palavra e continuamos a nos entender" (BARTHES, 1990 [1970], p. 55).

Uma vez mais, no entanto, Barthes recua diante da imagem em movimento – recuo que convém examinar e superar se quisermos levar adiante suas ideias. A partir da cena de *Ivan, o terrível* (*Ivan Grozniy*, Serguei Eisenstein, 1944) que conduz sua argumentação, Barthes equipara o sentido obtuso ao fílmico, ou seja, à essência do cinema. Ele confia, no entanto, que o fílmico "não pode ser apreendido no filme 'em situação', 'em movimento', 'ao natural', mas apenas, repito, nesse artefato maior que é o fotograma" (BARTHES, 1990 [1970], p. 58). Com isso, Barthes reitera sua predileção pela imagem estática e despreza a "inteligência da máquina" que, para Jean Epstein (1974b [1946]), faria precisamente do movimento o essencial do

cinema – nos antípodas de Epstein, Barthes paradoxalmente localiza o fílmico numa radical imobilidade. Para reparar essa hipótese que se anuncia contra-intuitiva e pouco sustentável, Cristian Borges (2011a) parece se colocar justamente entre Barthes e Epstein, encontrando ali uma outra maneira de reabilitar a dimensão do movimento. Partindo das ideias de Eisenstein trazidas pelo próprio Barthes, Borges desloca o fílmico do fotograma estático para um tipo de movimento que, anterior à maquínica sucessão de fotogramas que constitui o plano, pronunciaria-se como uma "passagem" a partir mesmo de cada fotograma, ou seja, como "movimentação no interior de uma mesma imagem", como "passagens *na* imagem":

> acreditamos que a imagem cinematográfica só existe e pode ser considerada enquanto tal *em movimento*, e é também nesse sentido que ela se encontra além do fotograma e aquém do plano. Não à toa, Serguei Eisenstein, ao tratar das novas possibilidades da montagem audiovisual, afirmou que: "o centro de gravidade fundamental (...) transfere-se *para dentro* do fragmento, *dos elementos incluídos na própria imagem*. E o centro de gravidade já não é o elemento 'entre os planos' – o choque –, mas o elemento 'dentro do plano' – *a ênfase no interior do fragmento*" (*apud* BARTHES, 1990, p. 59). Trata-se, assim, de algo que se passa *dentro* das imagens e não no choque entre elas – logo, algo que seria, antes, da ordem do evento (BORGES, 2011a, p. 159).

Com o "quiproquó do contínuo e do descontínuo" (EPSTEIN, 1974b [1946], p. 259) atenuado, fica mais claro como o *punctum* e o sentido obtuso esboçam uma atualização da noção de fotogenia. À diferença dos contornos incomodamente borrados da fotogenia, no entanto, eles nos permitem intuir com mais exatidão a diferença entre imagem e narrativa no cinema. Eles sugerem que não cabe à imagem cinematográfica ser, por si mesma, plenamente inteligível: os sentidos óbvios da comunicação e da significação são inerentes à narrativa, não à imagem; é a narrativa, e não exatamente a imagem, que precisa ser lógica, causal e interpretável.

Em sua leitura do artigo de Barthes, a pesquisadora Kristin Thompson avança um passo nessa discussão. Rebatizando o sentido obtuso como excesso cinemático (*cinematic excess*)[50], ela toma a imagem cinematográfica como um elemento

[50] Thompson reemprega o termo "excesso" usado por Stephen Heath em seu artigo "Film and system: Terms of analysis" (1975), preferindo-o à terminologia de Barthes. Contudo, são as ideias de Barthes que ela retoma, criticando duramente a análise oferecida por Heath (THOMPSON, 1977, p. 55).

material, e portanto não diegético, que precede e extrapola a estrutura narrativa: o fato de a narrativa organizar formalmente as imagens não eliminaria delas sua materialidade original (THOMPSON, 1977, p. 56). Desse modo, o excesso se faz presente quando nosso interesse pela realidade material do filme supera nosso interesse pela história contada – sobre o *Viagem à Itália* de Rossellini, diríamos então que a atriz Ingrid Bergman *excede* sua personagem Katherine Joyce. O excesso cinemático diz respeito mais à atenção do espectador do que ao filme propriamente dito; ele não se prende tanto a manifestações agudas da imagem, podendo se colar aos momentos e imagens mais banais dos filmes mais convencionais:

> Provavelmente, ninguém observa *apenas* esses aspectos não diegéticos da imagem durante toda a duração do filme. Mesmo assim, esses aspectos estão constantemente presentes, e é todo um "filme" que, de algum modo, corre paralelamente ao filme narrativo que nós acreditamos estar assistindo (THOMPSON, 1977, p. 56).

Seguindo essa argumentação, o excesso se manifestaria até mesmo nos filmes mais fortemente narrativos – filmes que, revestindo sistematicamente todas as suas imagens com cadeias lógicas e causais e com as motivações psicológicas de seus personagens, investiriam ao máximo na transparência e na fluidez de sua narrativa. Nesse esforço para narrativizar elementos potencialmente excessivos e obtusos, é como se tais filmes radicalizassem o processo de "integração narrativa" que, tal como vimos na primeira parte da tese, buscava domesticar as atrações do primeiro cinema num universo diegético estruturado como as narrativas do romance burguês (GAUDREAULT; GUNNING, 2006 [1986], p. 373); tal esforço narrativizante, porém, não impede que o espectador subitamente revele para si os excessos do filme.

Mais do que retomar e renomear as ideias de Barthes, Thompson nos permite observar uma importante nuance nas relações entre imagem e narrativa. Enquanto que, para Barthes, o sentido obtuso não chegaria a afetar a significação geral do filme, sendo apenas algo que se somaria sem maiores problemas à experiência do espectador, Thompson entende que "a única maneira de o excesso não afetar o espectador é se o espectador não o perceber" (THOMPSON, 1977, p. 55). Para ela, portanto, muito mais do que para Barthes, a emergência de um sentido obtuso ou de um excesso material inevitavelmente altera até mesmo os chamados sentidos óbvios

do filme – sentidos que se produzem, também eles, por intermédio do espectador. Isso equivale dizer que, se a experiência que temos do filme se altera, então a própria narrativa do filme também se altera.

Apesar de causar certa estranheza, essa ideia pode ser testemunhada através de situações que exigem do espectador um outro tipo de atenção, um relativo desapego dos personagens e da trama narrativa. Thompson enfatiza que estamos mais aptos a perceber o excesso cinemático quando, assistindo ao filme pela segunda ou terceira vez, somos menos impressionados pela história contada e, por isso mesmo, ficamos mais atentos à materialidade das imagens visuais e sonoras e aos elementos extra-fílmicos. Também nos fazemos mais disponíveis ao excesso por meio de certas práticas de visionamento que não respeitam o fluxo da projeção cinematográfica – é o que ocorre, por exemplo, quando retardamos, pausamos ou repetimos as imagens de um filme[51]. Em todo caso, é principalmente quando conhecemos de antemão a aventura dos personagens (ou quando simplesmente não nos importamos com ela) que mais apreciamos a paisagem que eles percorrem, as curvas e os balanços de seus corpos, os timbres de suas vozes, os detalhes do cenário, as linhas, formas e movimentos que estruturam e agitam a composição do quadro, os ruídos e os motivos musicais que, de outro modo, talvez não nos despertassem para sua própria interessância. Seguindo a argumentação de Thompson, podemos afirmar que essas apreciações são indistinguíveis de nossa compreensão da trama narrativa e de nossa experiência do filme como um todo.

Por essa perspectiva, ao final desse breve itinerário teórico, o que havia sido inicialmente tratado como suspensão narrativa se torna muito pouco, quase nada, talvez, de uma verdadeira "suspensão". A cena final de *Zabriskie Point* nos parece agora menos uma efetiva interrupção temporal acarretada por uma anulação das habituais premissas narrativas do que um efeito percebido, uma mudança de postura sugerida pelo filme e adotada pelo espectador no momento mesmo de sua experiência da cena. Nessas circunstâncias, a trama narrativa não chega a ser paralisada, ela não fica suspensa, porque ela não é de todo ignorada ou esquecida;

---

[51] Laura Mulvey analisa essas práticas de "*delayed cinema*" que reforçam uma nova espectatorialidade no meio digital: "a espectatorialidade digital também afeta o padrão interno da narrativa: sequências podem ser facilmente saltadas ou repetidas, derrubando hierarquias e criando *links* inesperados (...). E então, alguns detalhes ou momentos anteriormente não percebidos podem se tornar tão ou mais significantes do que a própria cadeia de causas e efeitos" (MULVEY, 2006, p. 27-28).

ela apenas se encontra menos densa, mais relaxada ou rarefeita do que em outros momentos do filme. Mas continua ativa e oferece a moldura sem a qual não haveria efeito algum de suspensão. Dito de outro modo, o efeito de suspensão narrativa pode eventualmente ser associado a uma imagem mais ou menos interessante por si própria (a um número musical, um movimento dançante ou fotogênico, um detalhe *punctual*, um sentido obtuso, uma materialidade excessiva), mas não coincide com essa imagem nem depende exclusivamente dela.

Por mais que se queira apreciar a força da imagem – a autonomia das imagens será a questão central da próxima parte da tese –, é necessário reconhecer também certo potencial elástico da própria estrutura narrativa. Se a imagem pode provocar uma aparente suspensão, libertando-nos por alguns instantes do magnetismo da história contada, é porque, em primeiro lugar, a própria narrativa é suspensível: o que está em questão não é somente a potência da imagem, mas também a condição plástica da narrativa. Reconhecer essa condição implica não reduzir o discurso cinematográfico à metáfora da *linha narrativa*: a rigor, não há uma linha que possa ser quebrada, suspensa e emendada de volta. Nesse sentido, a metáfora de um *tecido* talvez seja mais pertinente. Bordada no tecido cinematográfico, a história contada faz provas de uma consistência variável: o tecido pode ser alisado e esticado, tornando mais fácil nosso caminho pela trama narrativa ou, ao contrário, pode ser dobrado e também repuxado, embolado e amassado, o que tornaria a trama menos fluida e menos transparente, mais intrincada e opaca.

2. O museu imaginário

Iluminada por diversas outras noções como que por distintos fachos de luz, a noção de figura aprofunda suas raízes num terreno que talvez nos pareça agora menos incerto e mais firme. O número musical, o conceito estendido de *moving-picture dance*, a fotogenia, o *punctum*, o terceiro sentido e o excesso cinemático aqui convocados explicitam e traduzem intensidades distintas da figura em sua acepção figural. Mais especificamente, essas noções desbravam a experiência do cinema apontando elementos que atravessam a trama narrativa sem se prender a ela e que, assim, produzem para nós ou em nós, espectadores, efeitos distintos daqueles que somos capazes de processar racionalmente e de fixar inequivocamente em palavras.

Abre-se assim um enorme rol de efeitos possíveis que, entre o *ver* e o *saber*, entre o figurativo e o figurado, instalam-se na dimensão intermediária e intangível da *sensação* (DUBOIS, 1999b, p. 247) muito mais do que na percepção imediata, por um lado, ou na complexidade abstrata de nossa compreensão intelectual, por outro.

Dentre esses efeitos possíveis, investigamos em particular o de suspensão narrativa. Trata-se de um efeito que, como pudemos observar, expõe de modo excepcional a promiscuidade e os conflitos que regem a relação entre a imagem e a narrativa – relação entre lógicas distintas que se fazem, no cinema, complementares e indissociáveis. Por trás do efeito de suspensão narrativa, vimos então se manifestar uma elasticidade, uma flexibilidade, uma maleabilidade que, apesar de inerente à própria narrativa cinematográfica, parece ser consideravelmente negligenciada por boa parte dos estudos interessados na dimensão narrativa e também por aqueles que, inversamente, priorizam a materialidade da imagem.

Com a renovada visibilidade desse processo que propomos nomear aqui de modulação narrativa, termo que nos parece mais apropriado do que "suspensão", restituímos a delicada dinâmica entre imagem e narrativa ou, como coloca Lyotard (1971), figura e discurso: a figura é precisamente a "espessura", o "movimento", o "ritmo", o "inconsciente", o "desejo latente" do discurso, aquilo que o faz vibrar para além ou aquém de seu conteúdo, ligando o conteúdo à experiência, à sensação. A modulação narrativa reconhece e garante não apenas que a evolução de uma mesma história possa conhecer diferentes graus de transparência e fluidez, densidades e vazões, como também que a intensidade do investimento interpretativo e afetivo possa variar entre diferentes espectadores e num mesmo espectador ao longo do tempo. Parafraseando Hugo Münsterberg, pode-se então entender a modulação narrativa como o processo que torna possível inúmeros "sombreados" que, impostos ao "fundo emocional" da história contada, proporcionam para o espectador sensações distintas mesmo quando "o conteúdo [o enredo] permanece o mesmo" (MÜNSTERBERG, 2008 [1916], p. 54).

Ao longo desse trajeto motivado pela cena final de *Zabriskie Point*, oscilamos em primeiro lugar entre um modo mais "narrativo" e um modo mais "espetacular" de espectatorialidade. No primeiro modo, tratamos de perceber os elementos do filme prioritariamente conforme as funções narrativas que eles desempenham, e tentamos enquadrá-los numa interpretação que levasse em conta, inclusive, seu contexto de

produção – nesse sentido, por exemplo, as repercussões do posicionamento político do diretor Michelangelo Antonioni talvez tenham nos ajudado a entender melhor a explosão como uma manifestação tácita de valores da contracultura. Já no "modo espetacular"[52], temos esses mesmos elementos do filme menos sobrecarregados por funções narrativas e simbólicas e, por isso mesmo, mais indeterminados em seus significados, mais flexíveis e livres para modular, sombrear a trama narrativa. Essa oscilação entre um "modo narrativo" e um "modo espetacular" de espectatorialidade foi explicada de modo bastante didático por Martin Lefebvre (2006) a partir da diferença fundamental entre cenário (*setting*) e paisagem (*landscape*): podemos observar um mesmo espaço filmado tanto como cenário, isto é, como o espaço da história, o palco onde transcorre a ação, quanto como paisagem, espaço autônomo que preexiste e persiste após as ações dramáticas nele transcorridas. A diferença, explica Lefebvre, está em nosso modo de olhar: gerindo nosso olhar (nossa atenção), nós podemos autonomizar (ou não) o cenário e narrativizar (ou não) a paisagem. Por isso, "em um filme narrativo, a paisagem possui a habilidade peculiar de aparecer e desaparecer diante do olhar do espectador" (LEFEBVRE, 2006, p. 29).

Em segundo lugar, através de nossa análise de *Zabriskie Point*, nós oscilamos também entre o que se apresentava como puro movimento (movimento interessante por si próprio), por um lado e, por outro, como detalhe bem localizado passível de ser congelado diante de nossos olhos. Como no princípio físico da dualidade da luz[53], os estilhaços contemplados por Daria atendem tanto a uma investigação voltada para o movimento aparente das coisas quanto a uma outra mais interessada nas próprias coisas que se encontram em movimento – os estilhaços pareceram vibrar entre essas duas abordagens teóricas sem se decidir por nenhuma delas. O ponto máximo dessa vibração pareceu se revelar entre a fotogenia movente arquitetada

---

[52] Martin Lefebvre observa que "talvez pareça pleonástico dizer que a atividade espectatorial possui um 'modo espetacular' (*spectare*: assistir). A questão é enfatizar o aspecto da espectatorialidade que consiste precisamente em acessar as imagens (e sons) do espetáculo cinematográfico 'nelas mesmas', 'por si mesmas'. O que eu chamo aqui de 'modo espetacular' conhece pelo menos duas variações: (1) choque, que se refere ao desgosto ou à atração (...) e (2) contemplação" (LEFEBVRE, 2006, p. 56).

[53] Pelo comportamento dual da luz descrito pelo físico Louis de Broglie (1892-1987), podemos apenas *ou* medir a posição exata de uma partícula luminosa num determinado tempo e espaço, *ou* determinar a direção e a velocidade de seu movimento como onda, mas não podemos inferir o movimento a partir da partícula fixa nem a posição exata a partir de seu movimento ondulatório. Apesar de influente, esse postulado tem sido objeto de críticas e, em março de 2015, cientistas conseguiram pela primeira vez apresentar uma imagem na qual a luz é vista simultaneamente como partícula e como onda (PIAZZA et al., 2015). Acerca da natureza da luz e de sua relação com o cinema, ver SCANSANI, 2016b.

por Jean Epstein e o fílmico estacionário flagrado por Roland Barthes – ou então, visto por outro ângulo, o ápice dessa vibração está "no advento da *passagem* como fundamento da imagem cinematográfica": passagem que, na síntese proposta por Cristian Borges, é logicamente (e também paradoxalmente) posterior ao fotograma e anterior ao plano, ocorrendo como um incessante "fluxo de instantes desfazendo-se e refazendo-se" (BORGES, 2011a, p. 158).

Eis que nos encontramos então numa zona indeterminada entre o narrativo e o espetacular, o movimento e a imobilidade, o fotograma e o plano. A vibração entre duas condições distintas, aparentemente mas não necessariamente opostas, é o que parece nos restar da explosão que encerra *Zabriskie Point*: uma inspiração, uma intensidade, uma energia, uma articulação, uma figura, enfim, que lampeja, aqui e ali, ao longo de pouco mais de cinco minutos.

Para retomar a perspectiva figural, convém lembrar que a figura é justamente aquilo que subsiste quando suprimimos o que o filme nos apresenta de figurativo e os seus sentidos figurados (DUBOIS, 2012, p. 108): mais do que aquilo que nos impressiona, a figura é a impressão mesma produzida em nós. Nesse sentido, a figura que se manifesta ao final de *Zabriskie Point* subsiste, pois, ao drama de Daria e aos exuberantes signos visuais e sonoros do filme. Trata-se de uma figura que, em sua radicalidade e violência, parece não aderir a nenhum corpo e a nenhum percurso narrativo: diferentemente das figuras de uma "mulher em apuros" e de "Bob Dylan" que pudemos até certo ponto identificar, nomear e acompanhar em *Império dos sonhos* e em *Não estou lá*, a figura latente em *Zabriskie Point* não se apodera propriamente de nenhum personagem. Ora, considerando que a estratégia proposta por esta pesquisa consiste em observar o personagem para ver se desenhar nele ou através dele as relações entre o narrativo e o sensorial no cinema, a figura de *Zabriskie Point* parece fugir ao plano: ela dispensa categoricamente o personagem, infligindo à análise uma dificuldade que até então não havíamos encontrado. No entanto, apesar dessa fuga da figura em relação ao personagem e de nossa dificuldade em capturá-la e defini-la – ou melhor, apesar da impossibilidade mesma de testemunharmos e relatarmos a eficácia dessa figura por outros meios que não a reflexão teórica e a argumentação metafórica –, acreditamos que ela recompensa nossos esforços à medida que estabelece com clareza uma lógica intermediária, a

"lógica da sensação" (DELEUZE, 1984) distinta, justamente, tanto do narrativo quanto do sensorial.

Até o momento, examinamos o conceito de figura priorizando dar visibilidade e inteligibilidade a certa função energética desempenhada pelos elementos do filme. Nosso percurso por uma série de traduções figurais faz com que seja necessário, agora, dedicar mais algumas linhas à atividade do espectador em quem a figura, de fato, se produz. Como já sugerido, a figura nunca é exatamente uma coisa que nos fascina ou assombra, mas a própria sensação de fascínio e de assombro. Formular como questão *quais as figuras de um filme?* ou, melhor dizendo, *qual figura nos resta de um filme?*, é interrogar, muito mais do que o filme em si mesmo, a experiência que temos dele, o filme que construímos em nós a partir do filme visto na tela.

O pesquisador Martin Lefebvre observa que a maioria das abordagens postas em prática no campo dos estudos cinematográficos (a narratologia, a psicanálise e os estudos de recepção) "insiste em buscar o espectador *dentro* do filme, descrevendo como o filme programa seu espectador", sem todavia investigar os processos do "ato de espectatura" em si mesmos (LEFEBVRE, 1997, p. 12). Propondo uma abordagem alternativa que pretende então valorizar a atividade do espectador, Lefebvre reitera que a figura "não é uma propriedade do filme" e sim um "objeto mental" resultante de um "trabalho conjunto da imaginação e da memória" sobre "um segmento ou uma forma que nos impressiona": a figura que produzimos e retemos de um filme, sustentada por elementos desse filme, é como um artefato único que dependuramos numa parede de nosso "museu imaginário" (LEFEBVRE, 1997, p. 13)[54]. É justamente por não designar uma propriedade do filme que a noção de figura se distingue, por exemplo, da imagem, do tema e do conceito; e é por existir apenas como um "objeto mental" e por levar, portanto, uma existência subjetiva, com todas as dificuldades analíticas que esse subjetivismo acarreta, que a figura se distingue igualmente da noção de afeto: a figura não corresponderia ao afeto em si mesmo, ela seria "o sentido que um afeto ganha em mim" (LEFEBVRE, 1997, p. 46). Dessa forma, a posição de Lefebvre, em sua irredutibilidade, contribui de modo substancial para

[54] Lefebvre retoma a ideia de André Malraux (2008 [1947]) segundo a qual nós classificamos objetos e experiências diversas num espaço mental que, tal qual um museu, os liberta de suas funções originais ao lhes atribuir um valor pessoal (afetivo, estético ou outro). Apesar desse caráter libertador, tanto Malraux quanto Lefebvre ressaltam que "o museu não é um espaço neutro. Pelo contrário, é um lugar altamente hierárquico que sempre reflete uma certa ordem das coisas" (LEFEBVRE, 1997, p. 165).

nosso entendimento da noção de figura: a figura absolutamente *não* concerne a uma intenção da obra ou de seu autor, tampouco oferece uma explicação de seu conteúdo ou de sua forma; "a figura não constitui uma *descoberta* do sentido; antes, por falta de um termo melhor, ela é uma *emergência* de sentido" (LEFEBVRE, 1997, p. 61). Apropriando-se da obra pela figura que cria em si e para si, cada espectador pode, no limite, extrair dela um sentido figural que lhe é exclusivo, experimentando a obra de uma forma distinta daquela de qualquer outro espectador (LEFEBVRE, 1997, p. 155-156). Seria inútil, pois, tentar antecipar a figura: por não depender apenas do filme e dos sentidos que ele programa, a figura é imprevisível, fazendo com que o espectador se lance sobre ela como um louco apaixonado incapaz de compreender e de controlar suas próprias sensações (LEFEBVRE, 1997, p. 239). Por tudo isso, conclui-se que a figura não está sujeita a nenhuma metodologia científica universal – o que não a torna menos digna de esforços analíticos, posto que ela permanece um instrumento fundamental para nossa compreensão da atividade espectatorial.

Para demonstrar na prática a abordagem figural que entende ser possível, Lefebvre elege um objeto de estudo bastante conhecido: a cena do assassinato sob a ducha de *Psicose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960). Na introdução de seu livro *Psycho, de la figure au musée imaginaire. Théorie et pratique de l'acte de spectature*, Lefebvre (1997, p. 11) conta que, durante um jantar, uma amiga lhe confessou que decidiu se tornar vegetariana logo após assistir ao filme de Hitchcock. Surpreso, ele se deu conta nesse momento de que ambos haviam retido do filme uma mesma estranha sensação que parece não ter sido compartilhada pela maioria dos espectadores – é como se ambos tivessem visto uma mesma coisa não explicitada pelo filme, ou seja, é como se ambos tivessem gerado, a partir do filme, uma mesma figura que ele só consegue identificar como uma figura alimentar, digestiva.

Na análise que decorre dessa constatação inicial, Lefebvre trata de enumerar os elementos narrativos e figurativos que amparam, por assim dizer, a figura que ele próprio construiu do filme – a figura que lhe restou do filme. Ele nota, por exemplo, que a arma do crime não é uma faca qualquer, mas uma faca de cozinha que serve, portanto, à preparação dos alimentos; que o crime ocorre num banheiro, local onde eliminamos os resíduos orgânicos decorrentes de nosso consumo dos alimentos; que o assassino oculta seu crime jogando o cadáver num pântano por onde corre um esgoto; que o sobrenome da vítima Marion Crane é um anagrama da palavra carne

(em latim como em português); e que o sobrenome do assassino Norman Bates carrega em si duas características que o fazem pensar em comida: decompondo o sobrenome em B-*ate*-s temos "*ate*", passado simples do verbo comer em inglês, e a pronúncia de *Bates* é bastante próxima à da palavra *bait*, que significa isca, o pedaço de comida usado para atrair e capturar animais que nos servirão mais tarde como alimento (LEFEBVRE, 1997, p. 62-63). Além dessas observações gerais, outros detalhes parecem corroborar essa inusitada construção figural. A placa do carro de Marion, por exemplo, é ANL-814, remetendo tanto a ânus (ANL, anal) quanto a uma refeição (a pronúncia do dos algarismos 8-1-4 em inglês é semelhante a *ate one for*, expressão que podemos traduzir como "comeu um no [almoço, jantar etc.]..."). Lefebvre ressalta ainda que a ambientação da cena é marcada por águas que escoam (a descarga, o chuveiro, o sangue, a chuva, o pântano) e por diversas alusões a buracos, como o buraco na parede por onde Norman espia o banheiro, os *close-ups* que mostram de perto os furos da ducha, o ralo do chuveiro, o umbigo, a boca e o olho de Marion e até o buraco (metafórico) que a morte da então protagonista da história parece criar na estrutura narrativa do filme (LEFEBVRE, 1997, p. 122-140).

Considerados individualmente, nenhum desses elementos seria capaz de nos convencer da pertinência da figura elaborada por Lefebvre; em conjunto, porém, eles desenvolvem uma coerência imaginária forte o suficiente para tomar de assalto nossa imaginação e nos fazer, em alguma medida, compartilhar de sua experiência. À luz da figura digestiva, não apenas a cena do chuveiro adquire um novo sombreado como outros momentos do filme se revestem de outros significados. A primeira cena, por exemplo, parece já anunciar a figura: mostrando Marion e seu amante despidos num quarto de motel no meio da tarde, a câmera nos revela também um sanduíche intacto ao lado da cama – "Você não teve tempo de almoçar, não é mesmo?", indaga o amante, estabelecendo a analogia entre fome e apetite sexual. Complementando essa analogia, a mãe de Norman endereçará mais tarde uma ameaça peculiar a Marion: "Vá dizer-lhe que ela não vai apaziguar seu apetite horrendo com minha comida ou com meu filho!" Assim, a leitura erótica que habitualmente é feita da cena (com ênfase no prazer voyeurístico com a nudez feminina, na relação entre sexo e morte e no valor simbólico da faca como instrumento fálico) parece se reconfigurar numa leitura menos fantasmática, mais mundana, orgânica e visceral, comandada pela figura do processo digestivo. Com esse exemplo, Lefebvre insiste que toda figura

precisa ser minimamente amparada por indícios visuais, sonoros e/ou narrativos, mas que nenhuma figura simplesmente coincide com esses indícios:

> *a figura só está presente para o espectador na medida em que ela está ausente das imagens e sons percebidos.* Evidentemente, o filme deve possuir certos traços susceptíveis de apoiar a emergência da figura, e o espectador deve ter em sua mente os pressupostos necessários à sua ativação. A figura emerge, portanto, na relação estabelecida entre filme e espectador. Nesse contexto, a característica essencial da figura é fazer o espectador sonhar, é fixar sua memória e sua imaginação a sons, imagens e argumentos que ela desfigura e reconfigura numa nova constelação semiótica. Noutras palavras, a figura garante a vida imaginária de certas percepções, de certas ideias, no seio de um cinema interior e íntimo (LEFEBVRE, 1997, p. 117).

A figura digestiva que emerge na cena do assassinato sob a ducha constitui então um exemplo em que, muito claramente, o imaginário do espectador assume as rédeas do filme. Isso nem sempre acontece: como explica Lefebvre na conclusão de seu livro, é possível assistir a um filme sem nos depararmos com figura alguma, simplesmente porque "há filmes que não me tocam, que não me impressionam" (LEFEBVRE, 1997, p. 241). Mas é preciso reconhecer que, quando o filme nos toca, quando retemos dele uma figura qualquer, nossa experiência é atravessada por uma energia não negligenciável, uma energia figural que modula a narrativa e produz sensações muitas vezes insólitas, não previstas (imprevisíveis) e não compartilhadas por outros espectadores do mesmo filme – como é o caso daqueles que não perdem a fome e se mantêm onívoros após uma sessão de *Psicose*.

3. Rebecca

Nas leituras de *Zabriskie Point* e de *Psicose* aqui apresentadas, optamos por observar figuras que, por assim dizer, correm soltas – figuras que, dispensando o personagem, explicitam a autonomia e o alcance da própria noção de figura. Agora, no entanto, reorientando a discussão para o problema originalmente colocado por esta tese, convém lembrar que, se a figura frequentemente se cola a um personagem, é porque o personagem contribui para que ela se torne efetivamente palpável, visível e legível, atribuindo-lhe signos facilmente reconhecíveis (um corpo humano, por exemplo) e

investindo-a num percurso narrativo que nos permite acompanhar de perto suas atualizações (GARNIER, 2001, p. 177). Isso dito, esse acréscimo de visibilidade e de legibilidade apresenta justamente o risco de um decréscimo de energia figural: a adesão a qualidades antropomórficas e a funções narrativas faz com que a figura seja consideravelmente sufocada pelo personagem-pessoa que lhe serve como máscara; inversamente, quanto mais arranhamos a superfície do personagem-pessoa (quanto mais entendemos o personagem-pessoa como uma superfície, uma convenção, um "efeito de pessoa"), mais nos tornamos vulneráveis à emergência da figura. É por isso que preferimos lidar com o que chamamos de personagem-figura – noção que se vale da palpabilidade do personagem para melhor observar e circunscrever a figura mas que trata de preservar, tanto quanto possível, sua natureza figural.

Observando essa dinâmica entre o personagem e a figura, supomos que a inconsistência e a omissão do personagem-pessoa possam servir como catalisadores ou reveladores do personagem-figura. Assim, para além de filmes que investem seus atores em papéis múltiplos – investimento prioritário na construção de nosso *corpus* fílmico até aqui –, parecem-nos também pertinentes os casos de figuras suscitadas por personagens-pessoa que repentinamente aparecem em cena e logo desaparecem ou vão-se embora, que se tornam invisíveis na imagem ou se desengatam da trama narrativa. Nesse sentido, *Rebecca, a mulher inesquecível* (*Rebecca*, Alfred Hitchcock, 1940) é exemplar: não há sequer uma atriz que venha representar a personagem-pessoa que dá título ao filme mas, mesmo sem jamais estar de fato presente, Rebecca configura, por sua ausência mesma, uma inquestionável presença figural.

O filme conta a história de uma jovem e modesta dama-de-companhia (Joan Fontaine) que, acompanhando sua patroa em viagem, é seduzida e se apaixona pelo aristocrata Maxim de Winter (Laurence Olivier), cuja primeira esposa Rebecca havia falecido poucos meses antes num misterioso acidente[55]. Eles se casam e partem para a mansão litorânea de Manderlay, onde tudo, dos salões majestosos aos guardanapos com as iniciais "R. W." bordadas, evoca a presença de Rebecca. Mas é principalmente

---

[55] *Rebecca* adapta para o cinema o romance homônimo da inglesa Daphne du Maurier publicado em 1938. É possível, contudo, que a origem da história seja o conto *A sucessora*, da brasileira Carolina Nabuco, de 1934: em suas memórias, ela explica que havia enviado o texto a um editor na Inglaterra e que reconhece *Rebecca* como plágio, mas que optou por não processar a escritora inglesa e se recusou a receber a compensação financeira oferecida pela distribuidora do filme (NABUCO, 2000 [1973], p. 140-141). Por sua vez, *A sucessora* parece ter sido influenciado por dois outros romances brasileiros: *Encarnação* (José de Alencar, 1878) e *A intrusa* (Júlia Lopes de Almeida, 1905) (CÁNEPA, 2010).

a insolente governanta Sra. Danvers (Judith Anderson) que, apegada à memória de Rebecca, faz com que a segunda senhora de Winter (a personagem de Joan Fontaine permanecerá sem nome próprio durante todo o filme) se sinta assombrada e diminuída pela senhora de Winter original. Imersa numa vida conjugal aristocrática à qual não consegue se adaptar, a protagonista funciona também como uma espécie de espectador por procuração dentro do filme: não apenas aderimos a seu ponto de vista e somos levados a nos simpatizar com ela, como ela parece ditar a construção que nós fazemos da figura de "Rebecca".

A pintura de Lady Caroline e o vestido da segunda senhora de Winter
em *Rebecca, a mulher inesquecível* (Alfred Hitchcock, 1940)

A rigor, há muito pouco de personagem-pessoa em Rebecca. Ela não retorna de sua morte, não surge como um fantasma, não protagoniza *flashbacks* ou cenas de sonho e sequer tem seu rosto mostrado em fotografias. Seu aposento em Manderley é mantido intacto e fechado, como que aguardando sua volta, mas sua existência se resume às lembranças dos demais personagens e aos segredos revelados em cartas e diários. Assim, na melhor das hipóteses, o momento em que Rebecca insinua sua presença de modo mais literal e enfático é quando a personagem de Joan Fontaine, ingenuamente seguindo os conselhos da Sra. Danvers para agradar seu marido, confecciona para si um luxuoso vestido de festa idêntico àquele usado pela ancestral Lady Caroline de Winter em seu enorme retrato pintado: o espanto de todos os convidados da festa e a indignação de Maxim deixam claro que Rebecca teria, um dia não muito distante, usado o mesmo modelo. Na cena seguinte, a própria governanta esclarece o ocorrido: "Vi você descendo as escadas assim como a vi um ano atrás. Nem com o mesmo vestido você é comparável a ela. Você acreditou que poderia ser a

Sra. de Winter, viver na casa dela, tomar para si as coisas dela. Mas ele é forte demais pra você e você não tem como enfrentá-la."

É justamente em função dessa notável ausência figurativa e narrativa (e não apesar dela) que podemos localizar em Rebecca a figura central do filme – um foco de tensão entre a vida e a morte, o presente e o passado, a presença e a ausência, o amor possível e o amor ideal. Por mais que a personagem de Joan Fontaine queira fazer de Manderlay seu lar e suprir o vazio deixado por Rebecca, ela será sempre a esforçada segunda esposa, ao passo que Rebecca será sempre a mais bela e graciosa, a mais atraente, delicada, pura, afável e inteligente; porque morta, Rebecca será sempre a mais desejada e a mais amada. O sentido figural que nós construímos, isto é, a impressão que nos resta, a sensação que nos preenche e arrebata, pode ser descrita porque, revestida com as qualidades de um personagem e coincidindo com a aventura ficcional da jovem protagonista, a figura se faz visível e legível o bastante. Como personagem-figura, Rebecca traz à tona uma experiência de solidão, angústia e impotência que, por não encontrar um alvo, um álibi, um objeto qualquer que a concentre e contenha, torna-se difusa até não mais poder ser combatida: a perfeição que Rebecca inspira é tal que, apesar de sua presença ameaçar a felicidade da protagonista com quem nos identificamos, sequer conseguimos odiá-la. Ao final da história, assistindo à ruína de Manderlay num incêndio suicida provocado pela Sra. Danvers, a heroína parece enfim receber de seu marido o amor que tanto almeja – mas esse final feliz, representado por um travesseiro com a letra "R." bordada sendo consumido pelo fogo, não nos impede de lamentar a ruína da memória de Rebecca.

Obviamente, no entanto, não nos esquecemos de Rebecca, e talvez possamos reencontrar sua figura em outras histórias e outros filmes. De fato, a figura tem vida própria e não pertence exclusivamente ao filme do qual emerge, podendo assim ser atualizada em nosso "museu imaginário" por outros signos e percursos narrativos: diversas obras podem compor uma "série figural" organizada em torno de uma mesma figura (LEFEBVRE, 1997, p. 162). No caso de *Rebecca*, sua figura nos remete, por exemplo, à conhecida história do conto *O barba-azul* de Charles Perrault (*La barbe-bleue*, 2009 [1697]), em que uma jovem inocente encontra, escondidos num quarto secreto do castelo onde vive, os corpos das ex-esposas assassinadas por seu nobre marido. Em choque diante da porta aberta, ela deixa cair a chave do quarto no chão, manchando-a de sangue; assim, quando o barba-azul retorna de viagem, ele vê

a mancha e tenta assassinar também a nova esposa. Tal como o barba-azul, Maxim de Winter também pode ser considerado um nobre que oculta seu temperamento assassino: no filme de Hitchcock, ele é indiretamente responsável pela morte de Rebecca, sendo o motivo que a leva ao suicídio; muito mais explícito, o romance no qual o filme é baseado (DU MAURIER, 2009 [1938]) faz de Maxim um assassino de fato: ele mata Rebecca com um revólver, coloca seu corpo num bote e o afunda nas águas de uma baía[56].

O segredo da porta fechada (*Secret beyond the door...*, Fritz Lang, 1948) retrabalha de modo mais explícito o conto de Perrault: Celia (Joan Bennett), uma herdeira milionária, casa-se com o arquiteto Mark Lamphere (Michael Redgrave) sem saber que ele já havia sido casado e tido um filho com a falecida Eleanor, e também que ele cultiva o estranhíssimo *hobby* de redecorar alguns cômodos de sua mansão para deixá-los idênticos a quartos onde teriam ocorrido assassinatos brutais. Ao forjar a chave para abrir uma porta que Mark insistia em manter fechada, Celia descobre uma réplica de seu próprio quarto, compreendendo então que o marido pretende matá-la. O papel que cabia à governanta em *Rebecca* é compartilhado, aqui, por duas personagens: a autoritária Carrie Lamphere (Anne Revere), irmã mais velha de Mark, e a secretária Sra. Robey (Barbara O'Neil) que, sempre com o rosto envolto num lenço para ocultar suas cicatrizes, cultiva um amor platônico pelo arquiteto – e ambas as mulheres parecem ter o dom de aparecer e desaparecer quando Celia menos espera. Numa trama descaradamente freudiana, é por ver-se reprimido pelas mulheres de sua vida (a mãe, a falecida esposa, a irmã e a secretária) que Mark desenvolve um ódio sádico por todas as mulheres. Como em *Rebecca*, os protagonistas só terão um final feliz após a destruição de seu lar, com todos os seus fantasmas, num incêndio provocado por Carrie. Além de revisitar *O barba-azul*, Fritz Lang reconhece que seu filme teria sido diretamente inspirado por *Rebecca*:

---

[56] Numa biografia de Hitchcock, Donald Spoto explica que o Código Hays, que determinava o que era moralmente aceitável em Hollywood, fez com que o papel de Maxim na morte de Rebecca fosse drasticamente atenuado: o código "não permitiria que Maxim ficasse, como no livro, impune pelo assassinato de sua primeira esposa (...). Seria necessário atribuir a morte de Rebecca a um acidente ou a alguma outra situação, de forma que o final feliz de Maxim com sua nova esposa não dependesse de uma inaceitável remissão de culpa por um crime capital" (SPOTO, 1999 [1976], p. 213-214).

> Você se lembra da cena magnífica em que Judith Anderson fala sobre Rebecca e mostra a Joan Fontaine seus vestidos e suas peles? Quando eu assisti ao filme (eu sou um espectador exemplar), Rebecca estava presente, eu a vi. É a mescla de uma grande direção, um excelente roteiro e excelentes performances dos atores (Fritz Lang *apud* LEUTRAT, 1995, p. 102).

Mais recentemente, a figura que propomos convenientemente chamar aqui de "Rebecca" adquiriu contornos extravagantes e fantasmagóricos em *A colina escarlate* (*Crimson Peak*, Guillermo del Toro, 2015): a americana Edith (Mia Wasikowska), herdeira de uma fortuna comparável à da Celia do filme de Lang, casa-se com o nobre Sir Thomas Sharpe (Tom Hiddleston) e se muda com ele para sua propriedade em ruínas no interior da Inglaterra. Com o tempo, no entanto, ela se descobre incapaz de rivalizar com o amor incondicional e insano que sua dominadora cunhada Lucille (Jessica Chastain) dedica a Thomas – um amor aparentemente fraternal mas que se revela também maternal e incestuoso. Logo, Edith descobre que Sir Thomas já havia sido casado por três vezes com mulheres igualmente ingênuas e ricas e que Lucille havia sido a responsável pela morte das três – são justamente os fantasmas dessas ex-esposas que, para alertá-la do perigo iminente e salvar-lhe a vida, surgem em suas apavorantes visões e pesadelos.

Para concluir provisoriamente essa "série figural" com um exemplo menos sanguinário e sobrenatural, o melodrama *Julieta* (Pedro Almodóvar, 2016) propõe sua própria variação da figura de "Rebecca". Durante uma viagem de trem, Julieta (Adriana Ugarte) se apaixona por Xoan (Daniel Grao), um pescador cuja esposa está em coma. Pouco tempo depois, atendendo ao que acredita ser um convite de Xoan, Julieta decide visitá-lo em sua casa e, logo ao chegar, é informada pela governanta Marian (Rossy de Palma) que a esposa de Xoan havia recentemente falecido. Julieta e Xoan decidem ficar juntos e têm uma filha, mas Marian, que permanece a serviço do casal, recusa-se tacitamente a aceitar a nova dona da casa: ela incita uma briga que faz com que Xoan saia precipitadamente para o mar e acabe morto numa tormenta; em seguida, Marian ainda convence a filha do casal de que Julieta seria a verdadeira culpada pela morte de seu pai, fazendo com que a menina fuja de casa e nunca mais retome contato com a mãe.

Assim como *Rebecca*, *O segredo da porta fechada* e *A colina escarlate*, a trama de *Julieta* nos apresenta como protagonista uma mulher cujo desafio parece ser

inicialmente o de substituir ou se colocar à altura de uma ou várias outras mulheres já falecidas, isto é, o desafio impossível de compensar com sua presença a ausência de uma outra. Nesse aspecto, a maior diferença parece estar no fato de que Xoan não é nenhum nobre ou rico barba-azul – diferentemente de Maxim de Winter, Mark Lamphere e Sir Thomas Sharpe, ele não provoca, direta ou indiretamente, a morte de ninguém a não ser a sua própria. As quatro tramas apresentam diversos pontos de contato, permitindo-nos testemunhar as variações de uma mesma figura em ação. Assim como Rebecca, Eleanor e as ex-esposas de Sir Thomas, a primeira esposa de Xoan é mencionada mas não é vista em *Julieta*; em todos os filmes, as mulheres já falecidas têm suas presenças evocadas por sinistras personagens femininas que exercem um poder enigmático sobre os protagonistas da história.

A governanta Sra. Danvers em *Rebecca, a mulher inesquecível* (Alfred Hitchcock, 1940)

Carrie e a Sra. Robey em *O segredo da porta fechada* (Fritz Lang, 1948)

Lucille Sharpe em *A colina escarlate*
(Guillermo del Toro, 2015)

A governanta Marian em *Julieta*
(Pedro Almodóvar, 2016)

Em todos os casos, num inevitável desdobramento da premissa inicial, assim que a protagonista assume o papel de nova esposa essas outras mulheres parecem trazer à tona a(s) esposa(s) morta(s) de modo a obstruir, com a violência que for necessária, a prosperidade do casal. As governantas Sra. Danvers e Marian permanecem inexplicavelmente fieis às primeiras esposas; Carrie Lamphere e Lucille Sharpe se revelam irmãs controladoras que não toleram novos membros na família; e a Sra. Robey, de modo talvez menos sutil mas não menos enérgico, compete com a protagonista pelo amor romântico do perturbado Mark Lamphere. Dessa forma, a(s) esposa(s) morta(s) não são, em momento algum, a verdadeira ameaça; ao contrário, e mais claramente em *O barba-azul* e *A colina escarlate*, elas são vítimas que têm como função narrativa auxiliar a protagonista muito mais do que inviabilizar ou destruir sua felicidade. Portanto, a nosso ver, o que entendemos aqui como a figura de "Rebecca", palpável justamente pela omissão da personagem-pessoa Rebecca no filme de Hitchcock, localiza-se menos na própria Rebecca do que na governanta – ou na relação entre as duas. Reverberando essa mesma figura de "Rebecca", temos então outras relações que nunca nos são de fato narradas, apresentadas, descritas, mostradas: a relação entre Eleanor, de um lado, e Carrie e a Sra. Robey, do outro; entre Lucille e as ex-esposas de Sir Thomas; entre Marian e a primeira esposa de Xoan. Por mais que as grandiloquentes explanações psicanalíticas ou sobrenaturais tentem garantir certa verossimilhança às tramas narrativas (e consigam, em parte, inocentar personagens masculinos que seriam de outro modo execrados por seus crimes ou por seus comportamentos francamente patéticos), a relação entre as mulheres ausentes, já falecidas, e as empregadas/irmãs de seus viúvos são consideravelmente improváveis ou incompreensíveis. É, pois, nessa região de sensível inexplicabilidade da trama narrativa que a figura parece se dissociar dos personagens, destacando o personagem-figura, talvez apenas por alguns instantes, dos personagens-pessoa que o tornam minimamente visível e legível.

Em seu exame da colaboração (informada pela relação extra-fílmica) entre o diretor sueco Ingmar Bergman e a atriz Harriet Andersson em *Monika e o desejo* (*Sommaren med Monika*, Ingmar Bergman, 1953), Alain Bergala (2005) nos oferece um contraponto masculino à figura feminina de "Rebecca" que acabamos de ver. A história, que acompanha durante um verão o descompromissado relacionamento amoroso entre a espevitada Monika (Harriet Andersson) e o acanhado Harry (Lars

Ekborg), apresenta um peculiar coadjuvante: Lelle (John Harryson), possivelmente um ex-namorado ou pretendente de Monika (seu estatuto de personagem-pessoa é incerto e, também, sem importância) que vem perturbar a tranquilidade do casal. Se a Sra. Danvers, Carrie Lamphere, a Sra. Robey, Lucille Sharpe e Marian parecem capazes de aparecer e desaparecer de repente sem que nenhuma justificativa diegética nos seja dada, Lelle também se mostra onisciente e onipresente, portador de uma energia subjacente à trama narrativa. Ele aparece sempre ao acaso e sempre inconsequente, brincalhão e provocador. Quando o casal, que havia partido de barco por um arquipélago, chega a uma ilha aparentemente deserta, por exemplo, Lelle surge caminhando sozinho pela mesma ilha: sorrateiro, ele examina o barco do casal, revira as malas, ateia fogo a algumas roupas e lança outras ao mar. Em seguida, confrontado por Harry, Lelle decide ir embora: vemo-lo calmamente desmontando uma impossível barraca de acampamento, como se ele tivesse chegado àquela ilha remota antes mesmo do casal e pudesse, de uma hora para outra e com uma barraca debaixo do braço, retornar ao continente.

Assim, localizada num inconsistente personagem-pessoa que o filme batiza de Lelle, evolui uma figura – a figura de "Lelle" – que manifestaria a impossibilidade mesma de um amor ideal. Por mais que Monika não lhe preste a menor atenção e que Lelle não seja exatamente um rival para Harry, sua existência atravessa todo o filme e, ao final, virá de certo modo justificar a emancipação da protagonista: terminado o verão, Monika terá um filho com Harry mas irá abandonar a ambos para perseguir, sozinha ou com outros homens (e talvez também com o próprio Lelle), uma radical liberdade. Nesse contexto, a função desempenhada por Lelle na análise proposta por Bergala formula de modo exemplar sua condição de personagem-figura:

> Lelle, figura inversa de Harry, é um puro representante da pulsão. Ele não é exatamente um personagem de cinema. Ele não tem nem espessura psicológica, nem existência ficcional além de sua essência maléfica. Bergman não lhe atribui nenhum traço biográfico. Perfeitamente amoral, ele aparece, dotado de uma errática ubiquidade, sempre que há algo a ser feito que possa prejudicar o casal Harry-Monika. Seu modo de entrar em cena é a súbita aparição. Ele está sempre no local certo, na hora certa, para estragar tudo. (...) Nada virá, jamais, atenuar a qualidade destruidora e maléfica de Lelle, personagem que se reduz a essa única função (BERGALA, 2005, p. 77-79).

Entendemos, como Bergala, que a intensidade pulsional expressa por Lelle ultrapassa, em muito, a coerência e as limitações do universo diegético do filme. Mais (ou menos) do que um personagem convencional, Lelle parece ser uma "pura silhueta" cuja missão figural não pode ser desfeita por "nenhuma psicologia" nem "nenhum princípio de realidade" (BERGALA, 2005, p. 79). Também por isso, Bergala entende Lelle como uma manifestação do desejo do próprio diretor Ingmar Bergman que era, à época, amante de Harriet Andersson. É como se Bergman, não aceitando entregar Harriet/Monika ao desinteressante Harry, encontrasse em Lelle um aliado na "recusa ao destino de dona-de-casa que Harry propõe a Monika" – ambos, Bergman e Lelle, carregariam, numa dimensões figural, a mesma "potência do desejo que o pobre Harry jamais será capaz de compreender" (BERGALA, 2005, p. 81)[57].

4. Invasores de corpos

No capítulo anterior, discorrendo sobre o personagem-figura como um "sombreado" (MÜNSTERBERG, 2008 [1916], p. 54) ou uma assombração (GARNIER, 2001, p. 13) a partir das sombras (literais e autônomas) dos vampiros de *Drácula de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, Francis Ford Coppola, 1992), *Nosferatu* (*Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens*, 1922) e *O vampiro* (*Vampyr: Der Traum des Allan Gray*, Carl Theodor Dreyer, 1932), associamos a figura não exatamente à criatura monstruosa, mas à própria ideia de monstruosidade – a figura não é uma coisa, mas um processo. A recusa da figura à pura materialidade e ao sentido plenamente inteligível, ao "estabelecimento de entidades" (BRENEZ, 1998, p. 189), à representação mimética, ao narrativo e à identificação espectatorial, enfim, àquilo que já nos é conhecido ou conhecível, à redução ao *mesmo*, é o que faz dela uma força que não pode deixar de ser perturbadora. A figura, assim como o monstro, seria uma "forma extrema de alteridade" (NAZÁRIO, 1998, p. 29), uma espécie de outro absoluto. É nesse sentido que Michel Foucault afirma que "o monstro faz aparecer a diferença": para Foucault,

---

[57] Vale notar também que *Monika e o desejo* teria sido o primeiro filme a romper com as "convenções plásticas" do cinema clássico ao explorar o "corpo real" (sem efeitos de iluminação, por exemplo) de Harriet Andersson. Esse rompimento é, contudo, mais associado à performance de Brigitte Bardot no posterior *E deus criou a mulher* (*Et dieu... créa la femme*, Roger Vadim, 1956): "O filme de Bergman havia provocado escândalo, havia conquistado audiência, mas, naquele momento, tinha sido mais colocado do lado das 'excentricidades nórdicas' do que compreendido como o manifesto moderno de uma nova liberdade corporal no cinema" (BAECQUE, 2008, p. 498).

"sobre o fundo do contínuo, o monstro narra, como em caricatura, a gênese das diferenças"; e tal como o fóssil – artefato de natureza mista, animal e mineral, "que deixa subsistir as semelhanças através de todos os desvios que a natureza percorreu" –, o monstro "nos lembra, na incerteza de suas semelhanças, as primeiras obstinações da identidade" (FOUCAULT, 1999 [1966], p. 216-218).

Dessa forma, não seria possível encerrar esta segunda parte da tese sem retomar o cinema de horror: um cinema que, de maneira incansável, faz com que figuras variadas abandonem os corpos que lhe foram originalmente outorgados, tenham seus corpos violentamente alterados, perpetuem-se em novos corpos, possuam ou se encarnem noutros corpos, atravessem corpos diversos ou abdiquem de sua própria corporeidade de modo a coincidir com todo e qualquer corpo – ou com nenhum. Nesses casos, o vínculo entre o personagem-pessoa e o personagem-figura parece assumir outros contornos.

Nas variadas emergências figurais de *Rebecca*, *O segredo da porta fechada*, *A colina escarlate*, *Julieta* e *Monika e o desejo*, está claro que as figuras (a figura de "Rebecca" ou de "Lelle", se insistirmos em nomeá-las) se manifestam numa dimensão distinta da dimensão diegética, mas eventualmente se agarram a determinados personagens que guardam ainda certa autonomia, isto é, que resistem ainda como personagens-pessoa mais ou menos coesos e coerentes: a Sra. Danvers, Carrie, a Sra. Robey, Lucille Sharpe, Marian e, talvez o mais enigmático de todos (o menos coeso e menos coerente), Lelle. O funcionamento dessas figuras difere pouco, portanto, da figura de uma "mulher em apuros" que, em *Império dos sonhos*, atravessa uma protagonista devidamente identificada e nomeada (Nikki-Sue) cuja trajetória dramática, as qualidades psicológicas e as motivações, apesar de seu aspecto multifacetado e transitório, permanecem minimamente ao nosso alcance; e esse mesmo funcionamento pode ser visto também em *Não estou lá*, filme no qual a figura de "Bob Dylan" se manifesta através de diversos personagens-pessoa (Jude Quinn, Arthur Rimbaud, Jack Rollins, Billy the Kid, Woody e Robbie Clark), cada qual com sua personalidade distinta e seu próprio destino narrativo. Em todos esses filmes, a figura se contenta em utilizar as máscaras já postas à sua disposição por uma história que deverá ser contada, ou seja, ela se contenta em mobilizar personagens-pessoa que talvez continuassem a existir mesmo se ela não os mobilizasse. Num

extremo oposto dessa dinâmica, as figuras que vislumbramos em *Zabriskie Point* e em *Psicose* dispensam os personagens-pessoa.

Filmes de horror como *Vampiros de almas* (*Invasion of the body snatchers*, Don Siegel, 1956), *O enigma de outro mundo* (*The thing*, John Carpenter, 1982) e *Corrente do mal* (*It follows*, David Robert Mitchell, 2014), no entanto, parecem explorar um terceiro modelo de funcionamento da figura. Neles, dotada de uma mobilidade que a faz saltar de corpo em corpo, a figura parece se materializar e penetrar ela própria, visual e/ou narrativamente, o mundo diegético. Como veremos a seguir, é como se a figura suscitada por esses filmes, ao invés de se agarrar a um personagem-pessoa já pertencente ao mundo diegético, constituísse seu próprio personagem inumano e o lançasse abruptamente nesse mundo. Através de suas próprias entidades que passam então a transitar como monstros em meio aos personagens-pessoa, a energia figural rompe de vez qualquer fronteira que pudéssemos interpor entre um domínio inteligível da narrativa e um domínio sensacional da figura.

Já num primeiro contato com os três filmes, podemos constatar esse distinto modo de funcionamento da figura nas traduções literais de seus títulos em inglês. Em *Vampiros de almas* (*Invasion of the body snatchers*), ao contrário do que sugere o título adotado no Brasil, não temos a rigor nenhum vampiro nem nenhuma alma, mas sim uma invasão de criaturas não nomeadas às quais nos referimos apenas pelo predicado "arrebatadoras de corpos" ("*body snatchers*"). *O enigma de outro mundo* (*The thing*), por sua vez, suscita a figura a partir de uma coisa que, por falta de uma definição precisa, é chamada precisamente de "coisa" ("*thing*"). E em *Corrente do mal* (*It follows*), temos sem dúvida algo que persegue os personagens mas que, designado por um pronome indefinido (*it*), eles não sabem ao certo o que é. Propomos então pensar essas entidades indefinidas como personagens-figura ideais, posto que elas mesclam, com notável equilíbrio conceitual, aquilo que em geral se entende por personagem (em resumo, um ser pertencente à diegese que exerce uma função narrativa) e aquilo que entendemos por figura (uma energia figural, uma sensação).

Os três filmes desenvolvem, *grosso modo*, uma mesma premissa: a de que uma pessoa (um personagem-pessoa) aparentemente comum, sem que nenhuma marca física ou comportamento peculiar o evidencie, seja, na verdade, a incauta hospedeira de uma força maléfica. Por um lado, essa força parece absolutamente incapaz de existir por seus próprios meios, isto é, de se manifestar sem assumir uma forma

(visual e narrativa) qualquer; por outro, ela pode assumir literalmente qualquer forma e potencialmente se apropriar de qualquer personagem-pessoa. Com isso, a força maléfica em questão atualiza, tanto quanto os autômatos e os bonecos de cera que preocupavam Jentsch (1997 [1906]), o conceito de inquietante (*unheimlich*): "o inquietante é aquela espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar" (FREUD, 2010b [1919], p. 249).

Em *Vampiros de almas*, uma pequena cidade californiana é silenciosamente invadida por uma espécie alienígena capaz de assimilar todos os traços físicos e psicológicos, e também todas as memórias, de sua vítimas humanas – basta que uma pessoa adormeça para que os *body snatchers* a substituam por sua réplica idêntica[58]. Aos poucos, todos os habitantes vão dando lugar a alienígenas antropomórficos que se comportam de modo idêntico a seus modelos humanos, sem acarretar maiores transtornos à rotina da cidade. Se o objetivo dos invasores é extirpar a humanidade, seu *modus operandi* é surpreendentemente não violento, consistindo numa discreta apropriação dos espécimes humanos. Um único detalhe permite distinguir os verdadeiros humanos de suas réplicas inumanas: estas não demonstram ou compreendem emoção alguma e não esboçam nenhuma motivação individual, agindo na prática como um único organismo.

Apesar da proporção épica de seu enredo, o filme prefere explorar o efeito inquietante dos corpos familiares ocupados por entes incógnitos numa dimensão mais cotidiana[59]. A princípio, o médico protagonista da história, Dr. Miles Bennell (Kevin McCarthy), entende estar diante de uma epidemia da raríssima síndrome de Capgras – transtorno psíquico no qual o paciente acredita que pessoas próximas, como um cônjuge ou filho, teriam sido substituídas por impostores idênticos a elas. Entretanto, em suas investigações, o Dr. Bennell logo descobre alguns cadáveres de pessoas já substituídas por réplicas e encontra também alguns casulos alienígenas nos quais essas réplicas são gestadas – ele se depara até mesmo com as réplicas que

---

[58] O livro de ficção científica *The body snatchers*, publicado por Jack Finney em 1954, deu origem a *Vampiros de almas* e a três outros filmes: *Os invasores de corpos* (*Invasion of the body snatchers*, Philip Kaufman, 1978), *Os invasores de corpos: A invasão continua* (*Body snatchers*, Abel Ferrara, 1993) e *Invasores* (*The invasion*, Olivier Hirschbiegel e James McTeigue, 2007).

[59] Há todavia uma condenação nada cotidiana do coletivismo (da entidade alienígena) em prol da individualidade (dos personagens humanos), o que produz uma mensagem política alvo de diferentes interpretações: "A maior parte dos espectadores concorda que *Vampiros de almas* oferece uma 'mensagem', mas há uma disputa considerável sobre qual exatamente seria o teor dessa mensagem: anti-comunista, anti-americanista ou anti-conformista" (BORDWELL, 1989a, p. 12).

planejam substituir sua antiga namorada Becky (Dana Wynter) e seu melhor amigo Jack (King Donovan). Incapaz de combater os invasores sozinho, o médico precisará então discernir entre aqueles que ainda são humanos e talvez possam ajudá-lo e aqueles que, já substituídos, tentarão impedir sua fuga.

Vale notar que em momento algum o filme nos mostra quem ou o que são, de fato, os invasores, os *body snatchers*, os "vampiros de almas". Quando não assumem a aparência de alguma vítima, eles são completamente invisíveis, inconsequentes, como que inexistentes; por outro lado, quando a assumem com êxito, eles passam por pessoas normais – a imitação é tão perfeita que, quando Jack sofre um pequeno corte na mão, sua réplica desenvolve o mesmo corte e se põe a sangrar. Dito de outro modo, a figura maléfica do "*body snatcher*" salta do domínio figural subjacente à trama narrativa para a própria trama narrativa. Como personagem, no entanto, ele precisa se atualizar em corpos humanos e, ao fazê-lo, sua energia figural se manifesta sobretudo na sensação, inquietante mas terrivelmente banal, causada por seu olhar um pouco vago, sua apatia ou algum gesto que denuncia sua falta de intimidade.

Dr. Bennell descobre uma réplica de Becky em *Vampiros de almas* (Don Siegel, 1956)

Não há, portanto, nenhuma imagem horrífica, nenhum monstro propriamente dito em *Vampiros de almas*: o processo de "arrebatamento" dos corpos, bem como os aterrorizantes estados intermediários na gênese das réplicas alienígenas, não nos são mostrados. Assim, o filme nos priva de qualquer desfiguração da figura humana – há, contudo, um princípio de desfiguração, ou melhor, há "uma figuração paradoxal que posiciona o corpo entre o homem e a imagem, entre o homem e seu cadáver; uma figuração onde, como escreve Blanchot, 'o cadáver é sua própria imagem'" (VANCHERI, p. 267). Entre um ser humano vivo e um ser humano morto que persiste como imagem, os corpos engendrados pelos *body snatchers* podem não se parecer

com monstros mas, assim como os monstros (e os fósseis) examinados por Foucault, fazem, na incerteza da semelhança, aparecer a diferença.

Com uma economia figurativa mais explícita, *O enigma de outro mundo* busca fazer com que vejamos os espetaculares estados putrefatos de uma criatura que, não tendo ainda assimilado por completo sua vítima, distorce a aparência humana. Na trama, a equipe de uma expedição na Antártida descobre esse organismo informe que, como um potente parasita, é capaz de se reprogramar em outros organismos: após um processo de metamorfose mostrado em todos os seus detalhes horríficos, ele assume o controle de sua vítima preservando sua aparência exterior[60]. Compreendendo que esse organismo é capaz de assimilar qualquer ser humano, os membros da expedição concluem ser impossível determinar se eles próprios já não estariam infectados: "Como vamos saber quem é humano? Se eu fosse uma imitação perfeita, como você saberia se sou eu mesmo?"

Estados intermediários da "coisa" em *O enigma de outro mundo* (John Carpenter, 1982)

Em certo sentido, a "coisa" que vemos em cena é sempre uma soma de duas naturezas distintas: a "coisa" alienígena ela mesma, informe e violenta, e o familiar organismo que ela assimila. Em sua análise do filme, Sébastien Clerget (1990) atenta para como o motivo da indeterminação das identidades reverbera por todo o filme: a equipe da expedição é formada por 12 personagens quase anônimos, uma vez que

[60] *O enigma de outro mundo* é uma adaptação do conto *Who goes there?* publicado em 1938 por John W. Campbell. A história já havia sido adaptada para o cinema em *O monstro do Ártico* (*The thing from another world*, Christian Nyby, 1951).

todos vestem os mesmos uniformes e, com frequência, usam máscaras e capuzes que lhes cobrem todo o rosto. Em razão desse relativo anonimato, é como se os personagens fossem intercambiáveis, como se cada membro da expedição fosse substituível por qualquer outro, predispondo toda a equipe como uma vítima em potencial da "coisa". A única exceção seria o destemido piloto R. J. MacReady (Kurt Russell), protagonista que se distingue dos demais personagens já em sua primeira cena, quando o vemos enfrentando um computador num jogo de xadrez:

> A cena de sua apresentação metaforiza duplamente a ação por vir: ele joga xadrez – jogo de substituição de uma peça por outra peça em que uma peça "come" a outra – e, ao se ver derrotado, despeja o conteúdo de seu copo de uísque na máquina eletrônica. O líquido se infiltra pelo sistema e, com um curto-circuito, o destrói. A ocasião nos revela a personalidade de MacReady: ele não gosta de perder. Individualizado, singularizado, separado dos demais personagens, ele dificilmente será contaminado, como se seu isolamento o impermeabilizasse (CLERGET, 1990, p. 93).

Se *Vampiros de almas* nunca nos mostra o monstro em si mesmo, *O enigma de outro mundo* nos mostra que o monstro não possui de fato um aspecto visível que o define – por exemplo, quando observado num microscópio, o organismo alienígena parece ser composto por células idênticas às de quaisquer outro organismo com o qual ele tenha tido contato. Nesse sentido, a "coisa" do filme de Carpenter é, tanto do ponto de vista narrativo quanto em suas qualidades (des)figurativas, menos uma criatura plástica do que uma expressão da plasticidade em si mesma. Podendo estar a qualquer momento em qualquer um, em qualquer coisa e qualquer lugar, ela retoma e reveste com formas grotescas a figura anteriormente suscitada pelos *body snatchers*, desafiando, como boa figura, os parâmetros de sua própria representabilidade e, assim, o princípio mesmo da representação mimética.

Expondo numa outra chave essa tensão entre representar e não representar, entre o visível e o invisível, *Corrente do mal* substitui o invasor alienígena por um ser sobrenatural. Após a primeira relação sexual com seu namorado, a adolescente Jay (Maika Monroe) passa a ser perseguida por uma mulher nua, uma velha que aparece nos corredores de sua escola, um gigante que invade sua casa e uma série de outras pessoas estranhas que, uma de cada vez, lenta mas obstinadamente e sem uma

palavra sequer, caminham em sua direção. Entendemos que não se trata, contudo, de várias pessoas diferentes, mas sim de uma única entidade maléfica que pode adquirir alternadamente a aparência de qualquer pessoa, conhecida ou não. Apenas as vítimas dessa maldição sexualmente transmissível são capazes de enxergar a pessoa-entidade que delas se aproxima, o que permite ao filme explorar dois tipos de pontos de vista: quando assumimos a perspectiva de Jay, vemos sempre uma pessoa diferente com os mesmos movimentos rígidos, rosto inexpressivo e olhos vidrados; quando assumimos a perspectiva de algum de seus amigos, no entanto, não vemos nada nem ninguém – até que, de modo sempre inesperado, portas se abrem sozinhas e objetos levitam pelo espaço.

A entidade se aproxima de Jay e puxa seus cabelos em *Corrente do mal* (D. R. Mitchell, 2014)

O exercício da sexualidade feminina como signo de maldição é frequente no cinema de horror. As heroínas de filmes como *A tortura do medo* (*Peeping Tom*, Michael Powell, 1960), *Halloween: A noite do terror* (*Halloween*, John Carpenter, 1978) e *Pânico* (*Scream*, Wes Craven, 1996) são, todas elas, jovens inocentes e tímidas que parecem não ter ainda desenvolvido (ou que resistem a) seus instintos sexuais, enquanto as vítimas dos assassinos psicopatas quase sempre se esbanjam em cenas de sexo. De um modo geral, esses filmes retomam o moralismo dos contos de fadas nos quais as princesas, ao provarem de uma maçã encantada (o fruto proibido) ou tocarem com o dedo uma agulha interdita (masturbação), são postas para dormir até que o legítimo príncipe as desperte com um verdadeiro beijo de amor[61]. A esse respeito, Carol Clover (1987) observa que a *final girl* dos filmes de horror, única personagem que o monstro não consegue eliminar e que, por isso, o derrota, tem frequentemente seus traços femininos atenuados, sendo por vezes

[61] Referimo-nos, é claro, às histórias de *Branca de Neve e os sete anões* e *A Bela Adormecida*, ambas reunidas nos *Contos de Grimm* (2015 [1812 e 1815]) e adaptadas para o cinema por Walt Disney respectivamente em 1937 (*Snow White and the seven dwarfs*) e 1959 (*Sleeping Beauty*).

transformada, apesar de a câmera continuar explorando os contornos femininos de seu corpo, numa figura andrógina ou francamente masculina – é o que ocorre, por exemplo, com a tenente Ripley (Sigourney Weaver) de *Alien, o oitavo passageiro* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), que parece ser uma "mulher Rambo" no espaço sideral (CLOVER, 1987, p. 209). Para Clover, aplaudir a vitória de Ripley como uma conquista feminina seria "uma expressão particularmente grotesca de um pensamento positivo [*wishful thinking*]" (CLOVER, 1987, p. 214). *Corrente do mal* brinca justamente com esse estereótipo: apesar do ato sexual que a condena, Jay se comporta durante todo o filme como uma jovem indefesa que se recusa a ter novas relações sexuais mesmo ciente de que isso faria a maldição passar adiante, livrando-a da entidade que a persegue.

Apesar das inúmeras diferenças entre *Vampiros de almas*, *O enigma de outro mundo* e *Corrente do mal*, acreditamos que os três filmes exploram uma premissa em comum que consiste em colocar seus protagonistas diante de personagens que existem única e exclusivamente para materializar uma potência figural. Para que essa materialização não se dê em detrimento da própria potência que se pretende materializar, ela duplica, deforma e/ou embaralha os corpos nos quais a figura, sempre momentaneamente, se assenta. Nisso, reencontramos uma estratégia de papéis múltiplos similar àquela vista em outros filmes já analisados.

Seria impossível dar conta de todos os filmes, que, através dessa estratégia de papéis múltiplos, materializam figuras em personagens inquietantes. Para fazer jus à questão sem extrapolar os objetivos e limitações deste capítulo, podemos apenas mencionar rapidamente alguns casos emblemáticos. Em *Esposas em conflito* (*The stepford wives*, Bryan Forbes, 1975), por exemplo, os homens de uma pequena cidade substituem suas esposas por androides que, apesar idênticas a elas em aparência, foram programadas para ser perfeitamente submissas. Já o falso documentário *Zelig* (Woody Allen, 1983) nos apresenta a uma espécie de "homem camaleão" (Woody Allen) que consegue, através de radicais e inexplicáveis transformações físicas e comportamentais, assimilar perfeitamente os hábitos, trejeitos e jargões praticados por outras pessoas em qualquer ambiente sociocultural. Na ficção científica *Matrix* (Lana e Lilly Wachowski, 1999), o agente Smith (Hugo Weaving), personificação de um implacável programa de computador que visa preservar seu sistema operacional, é capaz de usurpar repentinamente a

presença virtual de qualquer usuário do sistema e também de se multiplicar em vários usuários ao mesmo tempo. Mais prosaica, a comédia *Quero ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*, Spike Jonze, 1999) faz com que os personagens possam, ao atravessar um portal mágico, assumir por alguns instantes o corpo e a mente da estrela de cinema John Malkovich. E em *Avatar* (James Cameron, 2009), os membros de uma expedição científico-militar num planeta distante assumem a identidade de habitantes nativos para aprender sobre sua cultura.

—

> Uma tarde, estava eu a brincar esperando enquanto a minha mãe ripava folhas, quando ouvi a minha avó a chamar: Ilda! Ilda! Não sabia o que ela queria ao ouvir dizer para me apressar. Quando cheguei a casa é que soube que precisava de me vestir para que o meu pai me achasse bem... Eu não o conhecia, eu nunca o tinha visto.

A certa altura de *Trás-os-Montes* (António Reis e Margarida Cordeiro, 1976), filme inclassificável entre um ensaio poético e um documentário etnográfico sobre a montanhosa província ao norte de Portugal, algumas imagens reencenam o encontro passado (ou inventado, talvez sonhado) entre a garota Ilda (interpretada pela adulta Ilda Almeida) e seu pai. O encontro é breve: o filme nos mostra os dois caminhando lado a lado por uma estrada, oferecendo-nos em seguida o plano-retrato do rosto de um, e depois do rosto do outro. Logo, sem dizer uma palavra sequer, eles se separam, com Ilda recuando alguns passos e o pai montando em seu burro para partir novamente – na imemorial Trás-os-Montes apresentada no filme, apenas as crianças, os velhos e algumas mulheres ali crescem e morrem, "enquanto os adultos vão trabalhar em outras terras" (MACIEL, 2013, p. 197).

Se o encontro é breve, o momento da despedida, firmemente encravado na narrativa exercendo sobre ela um efeito de suspensão, parece durar uma eternidade: num único plano de três longos minutos[62], "a câmera se mantém estática sobre uma estrada, enquanto, de um extremo ao outro, assistimos a um pai que vai se afastando

[62] Em entrevista, a co-diretora Margarida Cordeiro explica que se trata da encenação de um curioso episódio familiar que ela havia escutado muitas vezes quando criança: "A despedida foi de verdade. Aconteceu no passado, a uma pessoa da minha família, e durou uma hora... Portanto, [o plano] não está exagerado. É para dar ideia que durou muito!" (Cordeiro *apud* BRANCO, 2017, p. 106).

de sua filha, montado num burro" (MACIEL, 2013, p. 197). Vemos a imagem do pai diminuir lentamente na distância até se dissolver por completo na paisagem, enquanto a filha pacientemente o observa e, erguendo um braço, acena para ele. Os dois acabaram de se conhecer e, supomos, nunca se verão novamente.

Num debate sobre *Trás-os-Montes* na Cinemateca Portuguesa em dezembro de 2007, o comentador Vítor Gonçalves, que estudou com o co-diretor do filme António Reis, recordou-se de que, convidado a dar aulas na universidade, Reis havia projetado exatamente esse plano de *Trás-os-Montes* para estimular seus alunos a se aterem às imagens: "Vocês têm de olhar para a imagem. Vocês têm de olhar e olhar e voltar a olhar, e ver o que é que está na imagem" (Reis *apud* COSTA; GONÇALVES; BELÉM LIMA, 2014, p.12). Ora, por sua notável composição em profundidade, pela paisagem árida que apresenta e por sua duração, o plano insiste para que vejamos nele alguma coisa que ele todavia se recusa a nos mostrar diretamente.

A despedida do pai em *Trás-os-Montes* (António Reis e Margarida Cordeiro, 1976)

Temos aqui duas sombras: a sombra de Ilda, várias vezes maior do que ela, que se alonga na direção da estrada como se quisesse alcançar o pai; e a sombra que é o próprio pai, transformado pela distância em silhueta negra antes de desaparecer. Condensada nesse plano singular, encontramos então a mesma força para a qual tentamos nos sensibilizar ao longo desta segunda parte da tese. Estamos diante de um número musical silencioso, uma coreografia na qual um corpo permanece imóvel na borda do quadro enquanto o outro, na borda oposta, desaparece – terceiro elemento nessa dança, nosso olhar costura o movimento que vai de um personagem a outro. Mas, narrativa e figurativamente, talvez haja mesmo muito pouco para ser visto, donde a necessidade de que olhemos de novo com persistência: mais do que a

despedida do pai e o desaparecimento de sua imagem, o que o plano nos dá a ver é, na edificação de uma ausência, o surgimento de uma figura. O pai, importante personagem-figura tornado ausente na trama e na imagem, revelará a extraordinária densidade de sua sombra na condição de uma presença figural que só pode ser experimentada como *saudade*, palavra e sensação terrivelmente portuguesas: "após sumir por completo do nosso raio de visão, o homem passa a assombrar de forma obsessiva todos os fotogramas seguintes, que serão a partir daí irreversivelmente transtornados pela intermitente expectativa de seu retorno" (MACIEL, 2013, p. 198).

Por ora, à luz crepuscular da despedida de Ilda, interrompemos aqui nossa investigação do personagem cinematográfico como figura. Mas daremos seguimento, na próxima parte da tese, ao conselho de António Reis: vamos olhar, olhar e voltar a olhar, para a imagem, tentando apreender o personagem não mais como *reflexo* de uma pessoa ou como *sombra* que reverbera em nós sensações, mas como matéria, *carne*, indício concreto que se faz presente na concretude do filme.

PARTE III – *Carne*: o personagem-presença

Pigmalião e Galateia, Jean-Léon Gérôme, 1890
(Metropolitan Museum, Nova York)

Ao voltar a casa, logo se abeira da estatueta da sua menina.
Debruçando-se sobre o leito, beijou-a: pareceu-lhe tépida!
De novo aproxima os lábios e toca-lhe nos seios com as mãos.
Ao ser tateado, o marfim torna-se mole! A rigidez esvai-se,
e sob os dedos cede e molda-se, tal como a cera do Himeto
sob o sol amolece e, moldada pelos dedos, cede a mudar-se
em formas sem conta, tornando-se útil pelo próprio uso.
Enquanto se pasma, e se alegra na dúvida e receia enganar-se,
uma e outra vez o amante toca com as mãos nos seus desejos.
Era corpo humano! As veias tateadas pelo polegar latejam!

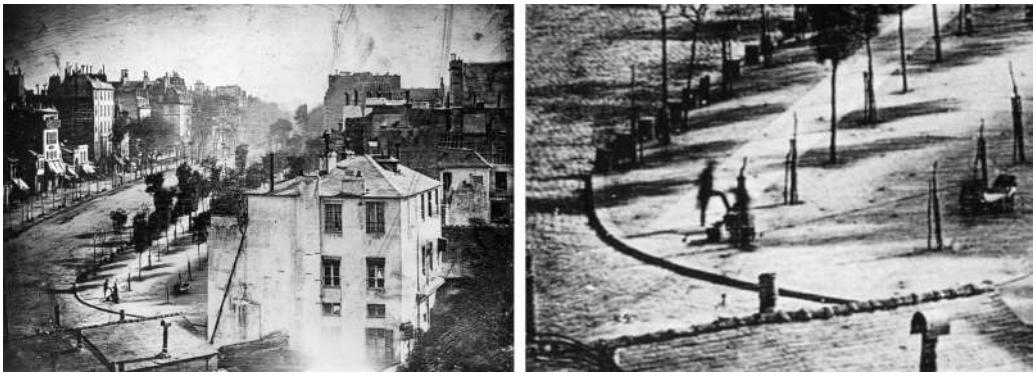
– Trecho da história de Pigmalião e Galateia conforme contada por Ovídio nas *Metamorfoses*, X, 280-289.

CAPÍTULO 5
AS ENTRANHAS DO PERSONAGEM

Conta-se que a primeira pessoa flagrada por uma câmera teria sido um homem que, por volta das 8h da manhã, de pé numa esquina do *boulevard du Temple*, em Paris, aguardava que um engraxate terminasse seu trabalho. A imagem, capturada pelo pioneiro Louis Daguerre em 1838 através de seu recém inventado daguerreótipo, é o resultado de uma longa exposição na qual a objetiva do aparelho permaneceu aberta por cerca de 10 minutos. Como observa Giorgio Agamben, "o *boulevard* deveria estar cheio de gente e de carroças e, contudo, porque os aparelhos da época necessitavam de um tempo de exposição muito longo, não se vê absolutamente nada de toda essa massa em movimento" (AGAMBEN, 2007, p. 23). Apenas o homem dos sapatos, imóvel como uma estátua durante quase todo o período de sensibilização da chapa de prata, conseguiu ter sua silhueta capturada na paisagem urbana.

Descontados os méritos da composição de Daguerre e a novidade tecnológica que suas fotografias traziam àquele início de século, a situação retratada no *boulevard du Temple* é de uma insuspeita trivialidade. Com os braços cruzados às costas numa silhueta altiva e elegante, o homem dos sapatos certamente não se deu conta de estar sendo fotografado – e tampouco seu engraxate, cujo braço podemos deduzir por detrás de uma muda de árvore. O mais provável é que o próprio fotógrafo, a uma distância considerável e tomado por outras preocupações, só tenha percebido a figura humana no canto de sua imagem algum tempo depois de ela ter se fixado sobre a placa metálica. Para além de supor que tal cena fosse corriqueira na

Paris do século XIX, pouco poderíamos dizer de interessante a respeito do ato de engraxar sapatos; e no entanto, apesar da trivialidade da situação, a fotografia não deixa de ser intrigante: passando quase desapercebida, a forma humana de contornos um pouco borrados – nem tão imóvel assim, afinal – deve sua existência não apenas a um acaso feliz, mas a um processo extremamente lento, calculado, rigoroso e materialmente complexo. A passagem que se opera entre o homem dos sapatos e sua histórica silhueta não tem, pois, nada de óbvio ou natural, não é uma passagem simples, e a ausência de outras formas humanas na imagem vem apenas reforçar sua sofisticação. Nesse corpo humano registrado por Daguerre pesa, por assim dizer, o corpo da própria técnica e arte fotográfica. A lembrança dessa imagem dos primórdios da fotografia talvez possa fazer com que voltemos a estranhar e a nos espantar com algo que há muito se tornou natural: a presença fidedigna do aspecto, das formas do corpo humano nas imagens da fotografia e, aqui mais especificamente, do cinema.



Daguerreótipo do *Boulevard du Temple* – à direita, em detalhe ampliado (Louis Daguerre, 1838)

Em nossa relação com essas imagens muito estimadas por sua indicialidade – seu valor de testemunho, de verdade ontológica, sua capacidade, raramente contestada, de atestar a existência real e concreta do referente da imagem –, é compreensível que já não tenhamos a mesma aptidão ao estranhamento e ao espanto que, supomos, teriam tido os contemporâneos de Daguerre ou de Lumière; imagens fotográficas e cinematográficas são hoje não apenas centenárias como também abundantes e familiares. Como consequência disso, pode-se dizer que, hoje, a leitura dessas imagens, o olhar que elas postulam, prende-se com força a certa convencionalidade, isto é, a uma série de princípios formais, padrões estéticos,

suportes materiais, estruturas narrativas, valorações socioculturais e econômicas, espaços institucionais e assim por diante – muitas vezes, essas convenções parecem suplantar, elas próprias, o interesse pelas imagens que as engendram.

De modo análogo, talvez possamos supor também que, diante do personagem cinematográfico, muitas vezes damos por garantida, um tanto equivocadamente, sua simples presença física na imagem, assim como damos por garantida a materialidade da imagem em si mesma. Ao ver uma figura humana em um filme qualquer, não mais nos contentamos em exclamar "eis um corpo humano em movimento representado com perfeição numa imagem projetada em uma tela!" – ao contrário, atravessamos com naturalidade a imagem projetada sem contestá-la, chegando depressa a "eis um personagem" ou, mais substancialmente, a "eis um homem" ou "eis uma mulher". Tal apelo quase irresistível do personagem-pessoa faz com que o personagem de cinema se veja ameaçado em sua materialidade. Em certa medida, a integridade da narrativa convencional depende justamente dessa atenuação da realidade material: é preciso atenuar a percepção da materialidade dos corpos, das imagens e do próprio meio fílmico para que a história, imaterial em si mesma, venha a ser plenamente narrada. Não é com um contorno mais ou menos antropomórfico, resultante de uma fortuita aglutinação de sais de prata, que nos identificamos, e sim com um homem que, talvez seguindo seu ritual diário, talvez na expectativa de um encontro importante, decide caprichosamente engraxar seus sapatos.

Se o olhar do espectador tende a atravessar placidamente a materialidade do personagem, é de se esperar do bom ator que ele saiba desaparecer, eclipsar-se em seu personagem, colocando-se inteiramente à serviço da transparência narrativa – é o que manda a tradição naturalista. Retomando as ideias de Yoshi Oida (2007 [1998]), Jacqueline Nacache observa que, no cinema narrativo tradicional, é de se esperar que a performance do ator ceda à representação, à construção de um sentido que ultrapassa e ignora o próprio ator: "Talvez o desejo do cinema seja o do *nô*: um ator que sabe desaparecer; que, quando aponta o dedo à lua, atrai a atenção não para o seu movimento, mas para a própria lua" (NACACHE, 2012 [2003], p. 61). Contudo, continua Nacache, citando Jacques Aumont, "o cinema não tem escolha": ele precisa do ator, por mais que almeje sua invisibilidade. No limite, o cinema "existe com a figura humana, ou então não existe" (Aumont *apud* NACACHE, 2012 [2003], p. 61).

Assim sendo, submerso na identificação com o personagem-pessoa, fascinado e assombrado pelo personagem-figura, o espectador não raro ignora (ou opta por ignorar) os signos visuais e sonoros que efetivamente presentificam o personagem – os corpos, os rostos, os gestos, as vozes, tudo aquilo que, de alguma forma, antes mesmo de atualizar um personagem, se faz presente. No entanto, na coxia de todas as convenções, regras, estruturas e dispositivos, esteja o personagem onde estiver (na borda da imagem, no centro do palco, no fora-de-campo), é possível surpreender sua existência nesses elementos que se fazem visíveis e audíveis – eles são a base material, o substrato, a *carne* que, quando suficientemente iluminada pela narrativa e apreendida na experiência espectatorial, constitui um corpo (não necessariamente antropomórfico) capaz de eventualmente projetar os *reflexos* (personagem-pessoa) e as *sombras* (personagem-figura) que irão mobilizar nossa atenção e enlaçar nossa imaginação. Ora, na aqui iniciada terceira e última parte da tese, consideramos ser necessário (e esperamos provar ser possível) deixar-se enlaçar não apenas pelos *reflexos* e pelas *sombras*, mas também por essa instância carnal que pode parecer, a princípio, tão ordinária.

Empregamos a metáfora da carne livremente inspirados nos últimos escritos do filósofo francês Maurice Merleau-Ponty, em particular no livro póstumo *O visível e o invisível* (2003 [1964]), publicado três anos após sua morte. Nesses textos, ele se vale da noção de carne (*chair*) para descrever a reversibilidade entre aquele que toca e aquilo que é tocado, aquele que percebe e aquilo que é percebido, aquele que vê e aquilo que é visto. Em contraste à filosofia analítica que, com seus expoentes Platão e Descartes, prescreve uma forte separação entre o sujeito e o objeto do seu conhecimento, a abordagem fenomenológica desenvolvida por Merleau-Ponty entende não haver um sujeito observador que se debruça objetivamente sobre os objetos e fenômenos que ele observa – antes, o observador e o observado se fundem no instante mesmo da observação. Dessa forma, sujeito e objeto seriam inseparáveis e indiscerníveis porque feitos da mesma coisa, da mesma massa, pertencentes à mesma "carne do mundo", à "carne universal" (MERLEAU-PONTY, 2003 [1964], p. 86, 134). Nesse contexto, a carne se define como uma "espessura entre o que é visto e quem vê" (VIVIANI, 2007, p. 8), o tecido invisível que sustenta e dá origem a todas as coisas. Tudo o que existe e acontece só é possível porque está implicado nessa

carne primordial. A carne não designa então nenhuma matéria específica, mas uma dimensão na qual todas as matérias podem ser percebidas:

> A carne não é matéria, não é espírito, não é substância. Seria preciso, para designá-la, o velho termo "elemento", no sentido em que era empregado para falar-se da água, do ar, da terra e do fogo, isto é, no sentido de uma *coisa geral*, meio caminho entre o indivíduo espaço-temporal e a ideia, espécie de princípio encarnado que importa um estilo de ser em todos os lugares onde se encontra uma parcela sua. Nesse sentido, a carne é um "elemento" do Ser (MERLEAU-PONTY, 2003 [1964], p. 136).

Noutras palavras, a carne é o que há de comum entre o sujeito e o mundo: "a minha própria carne é um dos sensíveis no qual se faz uma inscrição de todos os outros, sensível pivô do qual participam todos os demais, sensível-chave, sensível dimensional" (MERLEAU-PONTY, 2003 [1964], p. 234). Com essa argumentação por vezes bastante enigmática, Merleau-Ponty opõe-se radicalmente tanto ao dualismo platônico (o corpo *versus* a mente ou o espírito) quanto ao *cogito* cartesiano (o "penso, logo existo"), cravando a percepção sensível no cerne da experiência e estabelecendo assim, nas próprias faculdades corpóreas e nos órgãos do sentido do sujeito observador, uma condição permanente de sua consciência.

Imbuído dessa carnalidade, o ato de percepção não se dá como um contato espontâneo ou ingênuo com as coisas e sim como uma atividade na qual o sujeito se entrelaça – ele se imbrica naquilo que observa. Se, diante do homem dos sapatos fotografado por Daguerre, propomos falar em carne antes de concordarmos num corpo, é porque queremos atentar para o fato de que esse homem seria feito da mesma massa que o restante da imagem na qual ele se encontra – em sua realidade material, ele seria indiscernível do *boulevard du Temple* e também, em última análise, do fotógrafo que o flagra através de sua lente e até de nós mesmos, observadores, posto que nossa visão da imagem só é possível porque nos encontramos também implicados na "carne do mundo" que torna a imagem visível. Assim, de um ponto de vista lógico, é apenas num segundo momento que a carne indiferenciada dará lugar a um contorno relativamente familiar e fará surgir para nós uma figura humana, o corpo de um homem, um homem de pé numa esquina, um homem de pé que engraxa os sapatos na esquina do *boulevard du Temple*.

Em sua indiferenciação proteiforme, a carne se revela então muito menos rígida e mais plástica do que qualquer corpo. Como explica o pesquisador José Bragança de Miranda, o corpo não seria uma coisa natural que nos é dada de antemão – ele seria apenas mais uma das muitas inscrições possíveis da carne, uma inscrição que, como uma espécie de máscara ou véu antropológico, social, cultural, político e jurídico, torna a carne minimamente apreensível ao mesmo tempo em que a resguarda e protege, enfim, ao mesmo tempo em que a limita:

> Toda a cultura mais não é do que tentar impedir este chegar da "carne" à frente, ou então mantê-la "protegida" na retaguarda. (...) A cultura começa com o afastamento da "carne", que é o que está no início dos inícios, a que nunca pudemos aceder. Enquanto pura carne, nada temos a dizer ou a fazer. Dentro do "*continuum*" da natureza nada distinguiria a carne de outra matéria qualquer. Mas estivemos sempre do lado de cá da carne. E é por isso que nos obsidia e perturba. É certo que por seu intermédio nos vêm prazeres enormes, mas também muitas dores (BRAGANÇA DE MIRANDA, 2008, p. 103).

Mais do que analisar os meandros da fenomenologia de Merleau-Ponty e o entendimento que seus comentadores avançam para sua noção inacabada de carne[63], o que nos interessa é transpor para o cinema, e mais particularmente para o personagem cinematográfico, a "reabilitação ontológica do sensível" almejada pelo filósofo (Merleau-Ponty *apud* FREITAS DA SILVA, 2011, p. 169). Nesta terceira parte da tese, portanto, queremos recobrar a qualidade plástica da carne que, apesar de inerente ao corpo, seria mantida na "retaguarda", como que "afastada" pelos reflexos e sombras que são a partir dele metaforicamente projetados. O que se pretende não é, pois, um retorno a uma materialidade que seria meramente anterior e indiferente aos significados que atingimos pela interpretação e às sensações que retemos por via da figura; o que se pretende é, sobretudo, reconhecer que os *sentidos* e as *sensações* brotam de uma *percepção* inicial e estão nela imbricados. Os sentidos inteligíveis e as sensações figurais seriam assim efeitos invisíveis ancorados em nossa percepção do

[63] Aa noção de carne aqui apresentada se apoia na leitura das notas de aula de Ciro Marcondes Filho (2017), do dicionário de Pascal Dupond (2001), das teses de Leandro Neves Cardim (2007) e João Carlos Nunes Dias (2017) e nas sínteses feitas por Ana Elisa Viviani (2007), Claudinei Freitas da Silva (2011), Mônica Botelho Alvim (2011), Wanderley Ferreira Jr. (2016) e Renato dos Santos (2018).

que se faz, de fato, visível. Vale notar que, em *Fenomenologia da percepção* (1999 [1945]), livro que antecedeu sua conceituação de carne, Merleau-Ponty já afirmava que os objetos e acontecimentos não constituem apenas "uma significação para o entendimento, mas [e em primeiro lugar] uma estrutura acessível à inspeção do corpo" (MERLEAU-PONTY, 1999 [1945], p. 429):

> O sentido de uma coisa habita essa coisa como a alma habita o corpo: ele não está atrás das aparências; o sentido do cinzeiro (pelo menos seu sentido total e individual, tal como ele se dá na percepção) não é uma certa ideia do cinzeiro que coordenaria seus aspectos sensoriais e que seria acessível somente ao entendimento; ele anima o cinzeiro, encarna-se nele com evidência. É por isso que dizemos que na percepção a coisa nos é dada "em pessoa" ou "em carne e osso". Antes de outrem, a coisa realiza este milagre da expressão: um interior que se revela no exterior, uma significação que irrompe no mundo e aí se põe a existir, e que só pode compreender plenamente procurando-a em seu lugar com o olhar (MERLEAU-PONTY, 1999 [1945], p. 248).

É um tanto cômodo para nós que Merleau-Ponty tenha insistido precisamente na ideia de carne e não num outro termo ou metáfora qualquer – carregado com o significado bastante evidente de tecido muscular, orgânico, vivo e amorfo, o termo é prontamente aplicável à dimensão física, performática e plástica do personagem de cinema. É preciso, contudo, resistir a esse ímpeto generalista: por mais que ela possa colaborar (e colabore de fato) para nossa análise dos corpos filmados, a noção de carne não necessariamente descreve algo material e visível por si mesmo. Espessura circundante e primordial, a carne é mais precisamente aquilo que estabelece condições de visibilidade, que permite a alguém perceber algo e, reciprocamente, que algo seja percebido por alguém. Isso posto, pode ser útil recorrer brevemente aos exemplos de *Ela* (*Her*, Spike Jonze, 2013) e, uma vez mais, de *Rebecca, a mulher inesquecível* (*Rebecca*, Alfred Hitchcock, 1940) – dois filmes cujos personagens centrais, perfeitamente ausentes da imagem, podem parecer a princípio desprovidos de carne, desencarnados, não atualizados na materialidade do filme. No entanto, como veremos a seguir, esses personagens não deixam de permanecer firmemente ancorados em signos que, se não se fazem propriamente visuais, fazem-se todavia nitidamente presentes, bastante perceptíveis na carne do filme.

Em *Ela*, testemunhamos uma personagem com plenas funções narrativas que nos surge desprovida de corpo no sentido estrito do termo: Samantha (Scarlett Johansson), o sistema operacional virtual por quem Theodore (Joaquim Phoenix) se apaixona, resume-se a uma voz feminina. Podemos atribuir-lhe inúmeros predicados e compreendemos suas motivações mas, assim como o protagonista, não podemos vê-la. Contudo, apesar da imaterialidade de Samantha, sua relação com Theodore transcorre a maior parte do tempo como um romance ideal: tudo se passa como se a voz da personagem compensasse com sobras a falta de um corpo. Para o espectador familiarizado com a atriz Scarlett Johansson, "o corpo ausente de Samantha sempre será idealmente restituído por meio da imagem/da lembrança do corpo (e do rosto) ausente de Johansson" (CODATO, 2016, p. 133).

Dessa forma, um dos raros momentos de conflito ocorre justamente quando uma mulher real é convocada por Samantha para suprir momentaneamente, durante o que se anuncia como uma noite romântica, sua própria ausência física. Tem então início a sequência de um inusitado *ménage à trois* no qual Samantha se desdobra entre sua própria voz e o corpo sedutor de uma emudecida Isabella (Portia Doubleday): com uma câmera de vídeo (um minúsculo ponto preto) fixada em seu rosto e guiada por Samantha através de um fone de ouvido, Isabella deve se tornar uma personificação erótica do sistema operacional para, dessa forma, realizar as fantasias de um apaixonado Theodore que, por sua vez, ouve em seu próprio fone os provocantes sussurros e gemidos de Samantha. A experiência, no entanto, revela-se mais frustrante e constrangedora do que o esperado, uma vez que o corpo e o rosto reais de Isabella não podem corresponder de todo e, por isso mesmo, obscurecem, afastam, mantêm na retaguarda o corpo e o rosto de Samantha que, invisíveis, são imaginados por Theodore na medida exata de seu desejo.

O *ménage à trois*: Isabella, Theodore e a voz de Samantha em *Ela* (Spike Jonze, 2013)

À parte as situações propostas pelo enredo, interessa-nos observar que, por mais que seja trabalhada em frequências e volumes razoavelmente distintos, a voz de Samantha é, em primeiro lugar, apenas mais um som: como todos os outros sons do filme, ela ocupa um espaço na banda sonora (somos tentados a dizer: na carne sonora) e ressoa de modo suficientemente perceptível por nossos ouvidos. Podemos inclusive tentar nos ater ao som dessa voz sem necessariamente levar em conta as palavras proferidas nos diálogos e os sentidos do texto, inspecionando as qualidades de sua dicção, seu timbre, tom, textura, ritmo... nessa hipótese, Samantha se revelaria para nós como um fenômeno perceptivo singular antes mesmo de constituir um personagem-pessoa – um fenômeno que seria, portanto, da ordem da musicalidade, da plasticidade sonora, da carnalidade no sentido apontado por Merleau-Ponty.

Sem uma atriz que lhe dê corpo e também sem voz, desprovida de qualquer signo visual ou sonoro que a materialize em cena, a personagem de Rebecca em *Rebecca, a mulher inesquecível*, não deixa de, como analisamos no capítulo anterior, exercer plenamente sua força figural. Podemos não vê-la nem ouvi-la diretamente, mas ela todavia faz parte, por assim dizer, da carne do filme: ela está invariavelmente presente por seu nome próprio e por todos os pronomes com que os demais personagens se referem a ela – palavras pronunciadas em voz alta, nomes redigidos em caligrafia legível em cartas e diários, iniciais grafadas em objetos de cena como o travesseiro que, com uma letra bordada, é consumido pelo fogo no último plano do filme. Apesar de atualizados apenas por escassos signos verbais e gráficos que são, sem dúvida, também extremamente frágeis e discretos, os vocativos "Rebecca", "primeira senhora de Winter", "ela", "R." são inequivocamente percebidos pelo espectador e parecem bastar como âncora material que sustentará a personagem-figura durante todo o filme.

Rebecca consumida pelo fogo em *Rebecca, a mulher inesquecível* (Alfred Hitchcock, 1940)

Em resumo, desprovidas de corpo antropomórfico em filmes nos quais todos os demais personagens surgem em cena convenientemente encarnados por atores humanos, Samantha e Rebecca talvez pareçam existir única e exclusivamente por meio de invisíveis convenções narrativas ou energias figurais. Ao inspecioná-las, no entanto, fica claro que elas remetem também a signos francamente perceptíveis e estáveis (uma voz, um nome próprio, um vocativo): signos que talvez se conformem em ocupar um segundo plano diante das significações e sensações propostas pelos filmes mas que, nem por isso, perdem sua perceptibilidade. São precisamente esses signos que evidenciam que os personagens cinematográficos exercitam também uma condição material e imediata que propomos chamar aqui de personagem-presença – faceta do personagem cinematográfico que, ao convocar uma postura espectatorial e um referencial teórico claramente distintos daqueles suscitados pelo personagem-pessoa e pelo personagem-figura, justifica que o analisemos com mais atenção.

A partir de agora, portanto, propomos deixar de lado os "duplos de proximidade" – termo que o filósofo Clément Rosset (2004) emprega para se referir ao reflexo e à sombra – para privilegiar a carnalidade do corpo que eles presumem, ou seja, a presença material imediata do personagem "em carne e osso". Lidar com o personagem-presença implica lidar com uma dimensão logicamente anterior a toda significação e a toda sensação, isto é, uma dimensão de pura percepção que se interessa não mais pelo contato intelectual ou figural com as formas ilusórias (imateriais, apartadas do real) dos reflexos e das sombras, e sim pelo contato mais diretamente sensorial com os signos que constituem e nos fazem perceber a concretude, a realidade material, carnal, de todo e qualquer filme. Por mais que, como vimos anteriormente, os reflexos e as sombras exerçam poderosos efeitos de realidade, eles apenas afiançam uma materialidade que, não lhes sendo própria, pode todavia ser encontrada na carnalidade do corpo que eles duplicam:

> Se o duplo garante a materialidade do objeto que ele duplica, ele é, em contrapartida, perfeitamente desprovido de materialidade, constituindo apenas a 'impressão fugidia' de um corpo acompanhante do corpo. O duplo não é um corpo, ele é a ilusão de um corpo (ROSSET, 2004, p. 18)

Nessa tentativa de apreender o personagem cinematográfico a partir de sua carnalidade, a noção de "efeitos de personagem" elaborada por Patrice Pavis (1997),

já apresentada em nosso primeiro capítulo, torna-se novamente central. Ela desloca a questão, revirando a noção de personagem para nos fazer encontrar os "traços materiais", os "indícios dispersos" que, uma vez reconstituídos pelo espectador, colocam-no "em presença de *efeitos de personagem*" (PAVIS, 1997, p. 171). Certamente, o corpo do ator que porventura encarna o personagem é um desses "traços materiais", talvez mesmo o mais importante; mas, como demonstram *Ela* e *Rebecca*, o corpo propriamente dito não é indispensável. A formulação do "efeito de personagem" admite que ele, o corpo humano, não seja tomado como o único traço material relevante. Figurativamente, o personagem nunca *é* simplesmente um corpo; quando muito, ele é *também* um corpo. Com isso, é possível avançar que a presença carnal do personagem não se resume a corpos, rostos, gestos, vozes ou nomes: o personagem cinematográfico também é *composto por* e também *pode ser* luz, cor, textura, escala dos planos, montagem, ritmo, som, silêncio, dentre tantos outros elementos. Lembremo-nos do revólver que, quando filmado em *close-up*, se torna um "personagem-revólver" capaz de manifestar seu próprio "temperamento, costumes, lembranças, uma vontade própria, uma alma" (EPSTEIN, 1974a [1926], p. 141).

Assumimos então esse expediente metodológico que consiste em lidar, a todo instante, não propriamente com o que seria o personagem em si mesmo mas, antes, com a noção de "efeitos de personagem". Isso significa atentar, no personagem, não mais apenas para sua função textual, seu papel na trama, sua psicologia e ação, o enredo e suas reviravoltas, as energias que o atravessam e as sensações que o fazem vibrar, mas também seu corpo – sua carne –, seu alicerce material. Entendemos que a noção de carne proposta por Merleau-Ponty nos possibilita trazer à tona essa existência material do personagem, escancarando o sensorial no âmago do cinema.

1. Uma distância amorosa

Num pequeno artigo intitulado "*En sortant du cinéma*" ("Saindo do cinema"), Roland Barthes (1975) se questiona em que medida seria possível, ao espectador de cinema, superar o processo de identificação, a que ele se refere como uma "hipnose do verossímil" ou "do analógico", isto é, em que medida seria possível resistir à tentação de tomar por pessoas e acontecimentos reais os personagens e acontecimentos ficcionais mimeticamente representados. Como Jean-Louis Baudry (2008 [1970]),

Barthes também evoca as sessões de hipnose de Breuer e Freud para explicar que o dispositivo cinematográfico imporia ao espectador uma "situação de cinema" em tudo semelhante ao estado perceptivo que antecede o sono e o sonho – o espaço aconchegante, escuro e silencioso, a disponibilidade de algumas horas livres de preocupações, a imobilidade. Uma vez cativado, capturado pela narrativa do filme, o espectador seria vítima de relativa mas decisiva perda de consciência de si, e acabaria se "colando" à representação (BARTHES, 1975, p. 104-106). Diferentemente de Baudry, no entanto, Barthes não está interessado em descrever o dispositivo nem em sondar seus possíveis efeitos ideológicos. Para ele, o problema é saber se e como o espectador poderia, sem ir embora da sala de projeção, combater a "sonolência" provocada pelo verossímil e se "descolar" da representação.

Uma primeira alternativa, conjectura Barthes, talvez pudesse ser colocada em prática pelo próprio filme projetado: adotando medidas como a impessoalidade dos personagens e a sistemática quebra da "quarta parede" que separa o ambiente da ficção do ambiente da sala de projeção, a representação poderia conter seu ímpeto ilusionista e, assim, não usurpar do espectador sua consciência crítica. Formulada por Bertolt Brecht como "efeito de distanciamento" (*Verfremdungseffekt*), essa alternativa consiste basicamente em tentar obstruir a identificação do espectador com os personagens. Comprometido com a produção de efeitos de distanciamento, o "teatro épico" de Brecht rejeita "qualquer atmosfera mágica" ou "campo de hipnose" e abre mão de "inflamar" ou de "arrebatar" o espectador com momentos catárticos como aqueles prescritos para o teatro desde Aristóteles (BRECHT, 1978 [1935-1941], p. 79). Brecht almeja, pois, substituir a hipnose do verossímil pela explicitação do artifício, fazendo com que o espectador esteja sempre ciente de que a realidade encenada é pura encenação e não a própria realidade.

O ator idealizado por Brecht não deve representar de fato um personagem mas apenas o apresentar, separando-se dele por meio de seu próprio jogo atoral – ele pode, por exemplo, falar sobre seu personagem na terceira pessoa ou no tempo passado, criticar-lhe o caráter, servir-se de gestos e dicções exageradas, comentar suas próprias indicações cênicas ou explorar variações de estilo em uma mesma cena. Dessa forma, sem deixar de constituir um personagem e de conduzir a trama narrativa, o ator seria capaz de minar o naturalismo da representação. Como resultado, o espectador não se sujeitaria ao indesejável "efeito de empatia" que

coloca em risco sua consciência crítica (BRECHT, 1978 [1935-1941], p. 80-82). Caminhando num sentido aparentemente oposto ao da estética naturalista encabeçada por Constantin Stanislavski, o "teatro épico" de Brecht reclamaria uma apreciação mais lúcida ainda que, talvez, menos lúdica:

> No que respeita ao aspecto emocional, devo dizer que as experiências do efeito de distanciamento realizadas nos espetáculos de teatro épico, na Alemanha, levaram-nos a verificar que também se suscitam emoções por meio dessa forma de representar, se bem que emoções de espécie diversa das do teatro corrente. A atitude do espectador não será menos artística por ser crítica. O efeito de distanciamento, quando descrito, resulta muito menos natural do que quando realizado na prática. (...) O mérito principal do teatro épico – com o seu efeito de distanciamento, que tem por único objetivo mostrar o mundo de tal forma que este se torne suscetível de ser moldado – é justamente a sua naturalidade, o seu caráter terreno, o seu humor e a renúncia a todas as espécies de misticismo, que imperam ainda, desde os tempos remotos, no teatro vulgar (BRECHT, 1978 [1935-1941], p. 85).

Ao fazer do "efeito de distanciamento" sua principal estratégia, o "teatro épico" de Brecht seria então como uma máquina de "vigilância ideológica" (BARTHES, 1975, p. 106): "recusando o mito do ator possuído, Brecht atribui ao espectador o papel de perito crítico que supervisiona de perto a construção da ação e dos caracteres", dos personagens (PAVIS, 2008 [1987], p. 275). Brecht espera que, com isso, o teatro cumpra enfim sua função de despertar o espectador para sua própria historicidade, seu próprio posicionamento social e político. Ao invés de dar vida a uma entidade ficcional qualquer, o ator brechtiano exprimiria sobretudo um "gesto social", aquilo que Brecht chama de *gestus*: "a expressão mímica e conceitual das relações sociais que se verificam entre os homens de uma determinada época" (BRECHT, 1978 [1935-1941], p. 84). A rigor, o *gestus* não corresponde exatamente aos movimentos e às poses executados pelos atores no palco: mais abrangente, o *gestus* seria a atitude, o caráter, a condição socioeconômica, os valores e o lugar simbólico ocupado pelo personagem, os pressupostos e as tensões políticas que esse lugar carrega e que os gestos executados pelos atores devem dar a ver. Numa mesma peça, portanto, os gestos poderiam mudar conforme a época, a origem e o repertório dos atores e do público mas, essencial, o *gestus* deveria permanecer. Nesse sentido, o

gestus está para o gesto assim como o ator de Brecht está para seu personagem (DEL RÍO, 2008, p. 70): no "teatro épico", o ator não se transforma no personagem que representa, pois é o próprio ator real, e não o personagem ficcional, "o homem concreto e particular" que realmente interessa (PAVIS, 1999, p. 97).

O "efeito de distanciamento" e o *gestus* denunciam o ilusionismo da encenação tradicional e repreendem com gravidade o conformismo ideológico que esse ilusionismo sub-repticiamente promoveria. No entanto, apesar da integridade moral desses conceitos, parece-nos que eles funcionam melhor como justificativa teórica para um projeto de teatro particular do que como instrumentos de análise das artes representativas em geral. Preciosos na construção e na análise do teatro brechtiano, esses conceitos mais atrapalham do que ajudam quando se trata de aceitar formas de encenação não "épicas" como algo além de divertimentos banais, condenáveis por sua vulgaridade. Além disso, parece-nos justo questionar até que ponto essa "nova técnica da arte de representar" (tal é o título do texto de Brecht) se opõe, de fato, ao naturalismo stanislavskiano: a nosso ver, apesar de não ser essa a sua intenção, Brecht acaba por substituir o ilusionismo da representação naturalista por algo que é, no fundo, um outro tipo de ilusionismo. Assistindo a uma peça de Brecht, pode ser que continuemos "colados" a alguma coisa: apenas não buscamos mais a consistência psicológica do personagem, e sim a qualidade performática e, digamos, a *persona* do ator; pode ser que confiemos menos no conteúdo encenado, mas redobramos nossa atenção ao exercício do método, à própria encenação; assim, pode ser que permaneçamos tão criticamente "hipnotizados" e "sonolentos" quanto diante de qualquer catarse melodramática. Apesar de hipotética, essa situação mostra que, em Brecht, encontramos um projeto estético que se assemelha pelo menos em um ponto ao projeto de Stanislavski: tanto o naturalismo quanto o "teatro épico" postulam uma verdade anterior e exterior ao ator (a verdade do personagem, a verdade do ser humano, a verdade da sociedade) que só pode/deve ser alcançada, revelada e transmitida pelo próprio ator. Nisso, a nosso ver, Brecht talvez esteja mais próximo de Stanislavski do que poderia parecer a princípio.

Mas voltemos ao questionamento de Barthes: como pode o espectador de cinema manter-se desperto diante da força hipnótica do filme narrativo tradicional e "descolar-se" da representação mimética? Aceitar a alternativa oferecida por Brecht implicaria avaliar o cinema nos termos de uma dialética que opõe imersão e agência,

passividade e prontidão crítica, alienação e reflexão; fora da órbita de seu "teatro épico", no entanto, parece não haver motivo suficiente para continuar associando a sedução do espetáculo a um espectador passivo e ideologicamente alienado. Talvez por isso, e não sem alguma ironia, Barthes propõe, como uma alternativa mais acertada, inverter por completo a proposição de Brecht: ao invés de prescrever um distanciamento, Barthes recomenda uma aproximação ainda maior, uma relação íntima e amorosa com a imagem. Nessa outra maneira de se assistir a um filme, a identificação com os personagens e o investimento afetivo do espectador não são exatamente rejeitados e sim rematados pela experiência da materialidade fílmica – experiência da luz que atravessa o espaço escuro, dos sons que vibram, das camadas de texturas entremeadas à imagem, do anonimato em meio aos outros espectadores, do entrar e sair da sala:

> Há uma outra maneira de ir ao cinema (que não é a mesma que ir armado com o discurso da contra-ideologia): é se deixar fascinar *duas vezes*, pela imagem e por seus contornos, como se eu tivesse dois corpos ao mesmo tempo: um corpo narcísico que olha, perdido no espelho próximo, e um corpo perverso, pronto para fetichizar não apenas a imagem mas, precisamente, aquilo que a excede: o grão do som, a sala, o escuro, a massa obscura dos outros corpos, os raios de luz, a entrada, a saída (...). Tudo aquilo de que eu me servia para me distanciar da imagem se torna, enfim, exatamente o que me fascina: encontro-me hipnotizado por uma distância que não é uma distância crítica (intelectual) mas, se assim podemos dizer, uma distância amorosa (BARTHES, 1975, p. 106-107).

Para "se descolar do espelho" sem necessariamente apelar a um "discurso da contra-ideologia", ou seja, para se desprender "do 'outro' imaginário a quem eu narcisicamente me identifico" (BARTHES, 1975, p. 106) sem rescindir o ilusionismo da representação, Barthes entende que seria preciso a proximidade absoluta de uma "distância amorosa" (BARTHES, 1975, p. 107) – distância de um espectador que, sentado talvez bem próximo à tela na primeiríssima fileira de uma sala de cinema, se deixaria levar não apenas pelo drama narrado como também, numa espécie de olhar míope, pelo superficial borbulhar das imagens projetadas.

É verdade, como explica Aumont, que esse "olhar míope", de uma "fidelidade voluntariamente estúpida à materialidade da imagem", não poderá ser sustentado

por muito tempo: cedo ou tarde, será preciso que o espectador classifique e retenha os elementos da imagem que realmente importam para sua compreensão do filme (AUMONT, 1996, p. 207-208). Mas é assim, próximos o bastante da imagem para nos sentirmos quase dentro dela (para nos sentirmos quase parte dela) que melhor podemos descobrir e somar, aos sentidos figurados e às sensações figurais, certos detalhes figurativos. É esse o olhar que nos sensibiliza aos surpreendentes encantos tanto do icônico – dos signos visuais e sonoros que surgem em partes da imagem ou momentos do filme e que, talvez, de nada sirvam à trama narrativa –, quanto do pictórico – das cores, linhas, manchas, volumes, ruídos, vibrações, intervalos, enfim, da matéria que faz o filme assim como as pinceladas de tinta fazem uma pintura[64].

Transposta para o teatro – terreno em que, muitas vezes, a materialidade cênica se resume à fisicalidade do ator –, a posição teórica assumida por Barthes (e aqui retomada por nós) parece estar tão distante de Stanislavski quanto de Brecht. Mais próximo está, por exemplo, o "teatro da crueldade" de Antonin Artaud: enquanto Stanislavski e Brecht pensam o corpo e o gesto como instrumentos para se chegar a uma outra coisa – um personagem mais plausível (Stanislavski), um despertar da consciência crítica do espectador (Brecht) –, Artaud aceita tomar os corpos e os gestos em/por si mesmos. Nesse sentido, ele parece satisfazer, de um modo mais poético mas não menos politizado, o que em Brecht permanece um desejo remoto: Artaud equipara mais abertamente os atores aos espectadores, abolindo distâncias entre eles por entender que, em última análise, seriam todos igualmente "corpos sem órgãos"[65], todos feitos de uma mesma massa indiferenciada de entranhas anterior a qualquer texto e a qualquer representação – todos corpos oriundos e implicados da/na mesma *carne*, diria Merleau-Ponty. É nesse sentido que, diante de uma palavra dita em voz alta, Artaud prefere o som ao sentido:

---

[64] Tomamos emprestadas aqui as definições de "detalhe icônico" e "detalhe pictórico" elaboradas por Daniel Arasse em seu estudo sobre o detalhe na pintura (ARASSE, 1996, p. 268-288).

[65] A expressão "corpo sem órgãos" ("*corps sans organes*") foi apresentada por Artaud em "Para acabar com o julgamento de deus" ("*Pour en finir avec le jugement de dieu*"), poema escrito para uma emissão de rádio em 1948. Nele, Artaud descreve um corpo que, ainda não decupado pela ciência nem descrito pela linguagem, seria apenas carne, osso e sangue. Retomada por Félix Guattari e Gilles Deleuze em *Lógica do sentido* (DELEUZE, 1974 [1969], p. 91 *et seq.*), *Mil platôs* (DELEUZE e GUATTARI, 1980b) e *Francis Bacon: Logique de la sensation* (DELEUZE, 1984, p. 38 *et seq.*), a expressão adquiriu um valor conceitual não muito distante, a nosso ver, da noção de *carne* elaborada por Merleau-Ponty.

> [Convém que] se volte por pouco que seja às fontes respiratórias, plásticas, ativas da linguagem, que se religue as palavras aos movimentos físicos que lhe deram nascimento, e que o lado lógico discursivo da palavra desapareça sobre o seu lado físico e afetivo, ou seja, que as palavras (...) sejam ouvidas como seu ângulo sonoro, sejam percebidas como movimentos (Artaud *apud* PAVIS, 2003 [1996], p. 216).

Ao comentar o teatro de Artaud, Elena Del Río observa que ele está "empenhado na possibilidade utópica da existência de um corpo independente das regras linguísticas e sociais" (DEL RÍO, 2008, p. 88). O mesmo empenho parece mover não apenas o olhar míope de Barthes, como também, num último paralelo teatral, o "teatro pobre" do polonês Jerzy Grotowski, para quem a única coisa que interessa de fato é a relação direta entre os espectadores e "aqueles que agem" – os atuantes, termo que ele prefere a atores (GROTOWSKI, 2007 [1989-1990], p. 242). Idealmente, essa relação ocorre sem recurso à categoria dos personagens, isto é, sem que um outro imaginário se coloque no lugar de uma das partes.

Isso significa que, no "teatro pobre", "o ator não concebe uma personagem de um ponto de vista psicológico, mas uma soma de situações variadas, a partir de motivações diversas, que compõem uma linha organizada e orgânica própria do ator" (BARBOSA COELHO, 2009, p. 54). De um modo geral, portanto, a prática teatral de Grotowski se dá menos como um espetáculo a ser apresentado para o espectador do que como um "veículo" para que os próprios atuantes desenvolvam sua técnica. Em seu texto "Da companhia teatral à arte como veículo" (2007 [1989-1990]), Grotowski desenvolve uma interessante metáfora musical que, próxima ao "ângulo sonoro" privilegiado por Artaud, visa resumir o que seria o essencial do trabalho do ator. Ele explica que os "cantos rituais da tradição antiga" não se apoiam no sentido das palavras cantadas nem no andamento das próprias melodias, mas em "flutuações *dentro* da melodia" e nas "qualidades vibratórias a tal ponto intangíveis que de uma certa maneira se tornam o sentido do canto"; da mesma maneira, o atuante não deve atrelar sua gestualidade a um texto prévio ou a uma progressão lógica qualquer, mas buscar a arte, por assim dizer, nos impulsos de seu próprio corpo: "a sonoridade e os impulsos *são* o sentido" (GROTOWSKI, 2007 [1989-1990], p. 235-236). Em outras palavras, Grotowski "se recusa a separar pensamento e atividade corporal, intenção

e realização, ideia e ilustração", fazendo do gesto teatral simultaneamente "fonte e finalidade do trabalho do ator" (PAVIS, 2008 [1987], p. 185).

Tanto em Grotowski quanto em Artaud, a valorização da presença corporal imediata não faz do ator (ou do atuante) uma cápsula vazia de conteúdo, de sentido. O que se passa é que o sentido foi deslocado e não está mais disponível como algo abstrato a ser alcançado pela interpretação racional, pelo investimento afetivo ou mesmo pela sensação, tal como a definimos a partir do figural – a questão, aqui, diz mais propriamente respeito ao sensorial do que à sensação. Artaud e Grotowski, diferentemente do que fazem Stanislavski e Brecht, apostam num sentido reificado, organicamente entranhado no corpo e nos gestos daquele que atua sem depender da emergência de uma entidade ficcional produzida pela atuação[66].

2. Motores sagrados

Dezenas de espectadores completamente imóveis e silenciosos numa sala de cinema. Imersos numa penumbra que não nos permite identificar seus rostos, eles parecem indiferentes ao filme que se reuniram para assistir. Vemo-los em um plano aberto e frontal que não deixa dúvidas: eles não esboçam nenhum movimento, nem um respiro sequer, como se estivessem mortos. Do filme projetado na sala nos chega uma voz rouca e cansada que balbucia tropegamente "Não, não, não!" – imaginemos então que os espectadores estejam, como diria Barthes, não insensíveis ao filme mas, ao contrário, hipnotizados por ele, colados à trama e, nesse sentido, adormecidos para tudo o que é exterior a ela. A extrema eficácia da identificação espectatorial e do ilusionismo da representação faria com que esses espectadores, metaforicamente transportados para a ficção, literalmente se ausentassem de seus corpos: eles não produzem nem mesmo uma resposta involuntária, um ato reflexo qualquer quando, repentinamente, um violento relâmpago faz vibrar a luz e o som por todo o espaço.

Inexplicavelmente próximo dali, um homem desperta de seu sono e, abrindo uma porta secreta na parede de seu quarto, acessa o mezanino da mesma sala de

[66] Há contudo significativos pontos de contato entre Stanislavski a Grotowski, bem como contrastes importantes entre Grotowski e Artaud, que não nos compete detalhar aqui. A esse respeito, recomendamos o trabalho de Philip Auslander sobre as teorias da performance (1997) e as teses de Paula Barbosa Coelho sobre Grotowski (2009) e de Daniel Simões da Silva sobre as relações entre ator e personagem no teatro contemporâneo (2013).

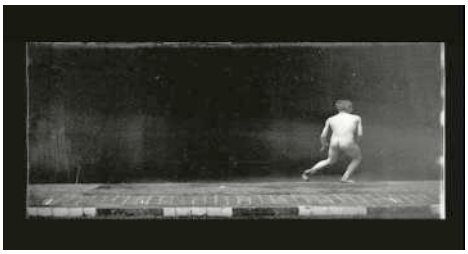
cinema. Diferentemente dos espectadores que vimos anteriormente, no entanto, ele parece se ater de imediato não exatamente às imagens projetadas – que nós também não veremos –, mas ao cone de luz tremeluzente que, visível como uma nuvem de fumaça, as transporta. Com sua visão privilegiada da sala, ele percebe também, no corredor à sua esquerda, uma criança nua que corre para a tela e, logo em seguida, um enorme cachorro negro que caminha decidido na mesma direção. Atraídos talvez pelo brilho vivaz que rasga a escuridão, todos eles – a criança, o cachorro e também o homem recém desperto, de pé e ainda de pijama no mezanino – parecem imunes às virtudes ilusionistas daquilo que encontram diante de si e que são todavia fortes o bastante para petrificar os demais espectadores em suas poltronas.

O homem de pijama observa o cone de luz, a criança e o cachorro que avançam em direção à tela por entre espectadores adormecidos em *Holy motors* (Leos Carax, 2012)

É com esse prólogo enigmático que tem início *Holy motors* (Leos Carax, 2012). Antes disso, já havíamos sido expostos, entre uma cartela e outra com os créditos iniciais, a breves fragmentos de imagens históricas – animações produzidas a partir de cronofotografias[67] do fisiologista francês Étienne-Jules Marey (1830-1904) nas

[67] Técnica desenvolvida no início da segunda metade do século XIX, a cronofotografia é uma série de fotografias que visa registrar e tornar legível cada fase de um movimento (humano, animal ou outro). Ao lado do fotógrafo inglês Eadweard Muybridge (1830-1904), Marey é o principal pioneiro dessa técnica. Diferentemente de Muybridge e do que nos mostra *Holy motors*, no entanto, Marey preferia sobrepor as diversas fotografias de uma série numa única imagem capaz de sugerir também os intervalos não capturados pela câmera entre uma fase e outra do movimento. Sobre as origens da cronofotografia e sua relação com outras artes e com o cinema, ver FABRIS, 2004; sobre o trabalho de Marey em particular, ver DIDI-HUBERMAN; MANNONI, 2004.

quais um atleta corre de um lado para o outro e arremessa com força um pesado bloco no chão. Assim como o prólogo na sala de cinema, as cronofotografias de Marey (que surgirão novamente, aqui e ali, no decorrer do filme) nos preparam para renunciar a muitas das premissas narrativas convencionais em prol dos valores expressivos dos corpos em movimento e da imagem cinematográfica em si mesma. Nesse sentido, talvez o corpo humano e o dispositivo cinematográfico (a câmera e o projetor) possam ser tomados como os primordiais "motores sagrados" aos quais o título do filme se refere.



Cronofotografias animadas de Marey nos créditos iniciais de *Holy motors* (Leos Carax, 2012)

Terminado o prólogo, o filme nos apresenta ao protagonista Monsieur Oscar (Denis Lavant) que, como um bem-sucedido homem de negócios de cabelos brancos bem penteados, terno e gravata e uma pasta na mão, cumprimenta sua motorista Céline (Edith Scob) antes de entrar na enorme limousine (um terceiro motor) que o levará ao trabalho. A partir daí, *Holy motors* acompanha um dia na vida de Monsieur Oscar – dentro do carro, Céline explica que sua agenda prevê nove compromissos e que as orientações para o primeiro deles estão na pasta ao seu lado. Monsieur Oscar coloca então os óculos, confere as horas e, mal se põe a ler, é interrompido por uma ligação: "Olá Serge. Cento e oitenta e sete por cento, eu acho. Em cinco mil e nove. Seis ponto seis por sete, dois, dois. Indexado, indexado." E, após um intervalo: "Os guarda-costas já não bastam. Precisaremos nos armar."

Apesar de o filme dedicar preciosos minutos de suspense a essa sequência inicial, nunca saberemos o que significam os números proferidos ao telefone, quem é Serge ou de quem eles precisam se proteger. De fato, também não veremos mais esse homem de negócios que, ao final da ligação, põe-se a trocar de roupa, a se maquiar e a pentear uma peruca dentro do carro: assim que a limousine estaciona numa das margens do rio Sena, não é ele quem desce do banco traseiro e sim uma senhora

extremamente idosa e corcunda, caminhando com dificuldade apoiada numa muleta, com uma mochila às costas e uma lata na mão. Compreendemos logo que tanto 1) o homem de negócios quanto 2) a mendiga que agora vemos em meio aos turistas no centro de Paris são, na verdade, personagens representados por um mesmo ator, e que os nove compromissos de trabalho anunciados pela motorista correspondem, pois, a nove personagens que Monsieur Oscar deve representar para inúmeras câmeras invisíveis ao longo do filme. Assim, o filme nos mostrará também 3) um performer que, num *collant* preto marcado por diversos pontos luminosos, chega a um estúdio de captura de movimentos para, numa espécie de reconstituição dos experimentos de Marey, emprestar seus movimentos a um avatar de videogame; 4) uma criatura marginal que habita os esgotos da cidade e, saindo à rua em plena luz do dia, sequestra uma modelo fotográfica; 5) um pai de família que vai buscar sua filha adolescente em uma festa; 6) um músico de rua que se apresenta em uma igreja vazia; 7) um assassino que, contratado para matar seu próprio sósia, acaba morto e tem sua identidade roubada por aquele que deveria ser sua vítima; 8) um velho que recebe em seu leito de morte a visita de uma sobrinha; e, por fim, 9) um operário exausto após um longo dia de trabalho que, de volta a sua casa, reconforta-se na presença de uma família de macacos a quem ele trata como esposa e filhos.

De certa forma, é como se *Holy motors* elaborasse sua estratégia de papéis múltiplos no espaço deixado entre *Império dos sonhos* (*Inland empire*, David Lynch, 2006) e *Não estou lá* (*I'm not there*, Todd Haynes, 2007): por um lado, assim como em *Império dos sonhos*, temos uma estrutura em que é difícil discernir entre o filme e o(s) filme(s)-dentro-do-filme, sendo o protagonista um ator que, confundindo-se com os papéis que é chamado a representar, faz de seu corpo o denominador comum a diversos personagens autônomos; por outro lado, como em *Não estou lá*, esses diferentes personagens se alternam de modo mais episódico do que linear e exigem caracterizações radicalmente distintas (figurino, maquiagem, gestualidade etc.), aqui assumidas não por vários mas por um único ator. Apesar dessas semelhanças, no entanto, *Holy motors* parece investir mais na dimensão performática e plástica de seu personagem do que na explicitação dos limites de um personagem-pessoa ou da existência de um personagem-figura. A todo instante, remediando o incômodo pela fragmentação da trama em episódios que não revelam nenhuma coerência entre si, o que está em jogo é a presença e a versátil performatividade do ator Denis Lavant.

Não apenas é ele o tênue fio condutor que liga Monsieur Oscar a cada um de seus papéis, como é sobretudo a graça de reencontrá-lo em diferentes registros atorais e situações dramáticas que faz a graça do filme.

Esse investimento no personagem-presença é constantemente reiterado por momentos que mostram, entre um papel e outro, os preparativos de Monsieur Oscar dentro da limousine que lhe serve de camarim: vemos em *close-up* próteses e lentes de contato que são colocadas e retiradas, cabelos sendo raspados, barbas postiças e dentaduras coladas e descoladas. Tais momentos manifestam, a nosso ver, uma reificação do sentido da atuação no próprio gesto de atuar: como nos teatros de Artaud e Grotowski, interessa a fisicalidade proteiforme do jogo atoral em si mesma, muito mais do que os personagens particulares eventualmente por ela produzidos. Em *Holy motors*, essa reificação extrapola a dimensão atoral para acometer também a própria natureza das imagens: sem nenhuma explicação diegética, alguns planos são apresentados como se houvessem sido filmados por aparelhos de visão noturna ou infravermelho, e um plano chega a ser liquefeito em efeitos de *datamoshing*[68].

Além disso, duas sequências permitem ao filme elaborar uma reflexão poética sobre a representação cinematográfica e, mais particularmente, sobre o jogo atoral. Na primeira delas, o protagonista tem sua motivação e a qualidade de sua prestação questionadas por seu empregador (Michel Piccoli), uma vez que "algumas pessoas não acreditam mais no que estão assistindo". Contrariado, Monsieur Oscar responde que, apesar das dificuldades trazidas pela invisibilidade das câmeras (motores que, uma vez invisíveis, fazem-se onipresentes e opressores), ele segue em frente pela mesma razão que o fez começar, isto é, "pela beleza do gesto". Inevitável, a tréplica do empregador sugere a implicação do espectador na matéria fílmica: "dizem que a beleza está no olho, no olho daquele que observa". Complementando esse diálogo, uma segunda sequência tematiza o esfacelamento das identidades assumidas pelos atores ao mesmo tempo em que ressalta a subsistência de sua base material, o corpo: contracenando com uma antiga paixão – uma atriz (Kylie Minogue) que, como ele, percorre a cidade desempenhando diversos personagens –, Monsieur Oscar participa de um melancólico número musical que questiona "quem éramos quando éramos

[68] *Datamoshing* é um efeito que, como o *glitch*, pode ser obtido pela exploração de erros no tratamento de arquivos digitais: ao submeter um vídeo a sucessivas compressões, suas imagens gradativamente se desintegram em manchas coloridas (STAM, 2015, p. 290).

quem éramos?" ("*who were we when we were who we were?*"). O canto da atriz ecoa pelo interior abandonado de uma loja de departamento habitada apenas por manequins desmembrados – corpos de plástico que, sugestivamente, sobrevivem mesmo sem ter função alguma. Ao final do encontro, eles se despedem e a atriz se joga dramaticamente do alto do prédio para a morte. Ao ver seu corpo estatelado numa enorme poça de sangue, Monsieur Oscar expressa sua dor aos gritos mas o espectador, sem se ver impedido de experimentar sua emoção, sabe todavia que se trata apenas de mais um dos muitos papéis que caberia a ambos representar.

A mendiga e o performer na sessão de captura de movimentos; trocas de papéis na limousine-camarim; e os planos em infravermelho e *datamoshing* em *Holy motors* (Leos Carax, 2012)

Não é necessário testemunhar o momento em que a atriz, tendo concluído a cena de seu suicídio, despertará da morte e retornará tranquilamente para sua limousine onde irá se preparar para o personagem seguinte – vimos isso acontecer ao próprio Monsieur Oscar quando, momentos antes, ele saiu do carro encarnando um assassino e retornou ensanguentado ao carro como a própria vítima que, nós vimos, ele acabara de matar. Nesse sentido, é interessante notar que *Holy motors* nos apresenta a personagens não muito distantes daqueles dos desenhos animados:

esmagados por um piano ou uma bigorna, explodidos com uma banana de dinamite e arremessados de um penhasco, eles ressurgem ilesos na cena seguinte. Marcante também no cinema burlesco (podemos nos lembrar dos casos de Ben Turpin, Buster Keaton e Charlie Chaplin que comentamos em nosso primeiro capítulo), essa lógica absurda é uma forma de demonstrar preocupação com um corpo que, ao mesmo tempo cômico e trágico, é fonte inesgotável de ficção – ou melhor, é a matéria mesma da ficção. O próprio do burlesco é que, nele, "o corpo do personagem passa por todos os momentos possíveis de uma ideia" (BAECQUE, 2008, p. 487). Da mesma forma, ao analisar a mecânica de *cartoons* como os de Tex Avery, Johanne Villeneuve não hesita em afirmar que, neles, "o gesto coincide com a intriga": "a intriga, o corpo e o fílmico fazem parte do mesmo tecido" (VILLENEUVE, 1996, p. 62). Pernalonga e Patolino não andam, saltam e se batem para desempenhar uma função narrativa e fazer avançar uma história qualquer (ainda que possa haver uma história); eles andam, saltam e se batem, por assim dizer, pela mera "beleza do gesto", e seus *cartoons* existem exclusivamente para que eles possam fazê-lo nos mais diversos cenários. Afinal, mais do que personagens de desenho, eles são o próprio desenho:

> A concretude do *toon*, sua materialidade evidente, coincide paradoxalmente com a desmaterialização constante de seu universo e de seu corpo, com a fragmentação fulgurante de seus desejos. Uma vez que a materialidade desse corpo fílmico é infinitamente reconstituível, que ela não conhece a morte nem a putrefação, ela coincide com a imaterialidade do princípio, com o ar e a velocidade, com o movimento puro (VILLENEUVE, 1996, p. 70).

Apesar de não recorrer abertamente nem à comicidade mordaz do burlesco nem às técnicas de animação do *cartoon*, Monsieur Oscar se mostra efetivamente compromissado com esse mesmo princípio. Ele é menos um personagem do filme do que o próprio filme – afirmação que pode ser tomada num sentido metafórico mas, também, num sentido literal, posto que o corpo do ator Denis Lavant se prova tão maleável quanto as imagens liquefeitas no *datamoshing*. Em última análise, *Holy motors* prefere tomar o corpo de Lavant como uma pura matéria plástica a respeitar sua suposta estabilidade e coerência ontológica ou a fixá-lo num personagem ficcional qualquer. Faz sentido, pois, que o filme convoque precisamente o trabalho de Étienne-Jules Marey e não, digamos, de Lumière ou Méliès.

Após deixar Monsieur Oscar em seu último compromisso e agendar o horário para buscá-lo no dia seguinte, Céline parte sozinha na limousine. Chegando ao galpão que serve de estacionamento, ela para o carro, solta os cabelos até então presos num coque e coloca uma máscara – não passará desapercebido que, nessa cena, é como se a atriz Edith Scob encarnasse novamente uma personagem que interpretou décadas atrás: a jovem Christiane que, desfigurada após um acidente, usava uma máscara semelhante em *Os olhos sem rosto* (*Les yeux sans visage*, Georges Franju, 1960). Mais do que remeter a um personagem específico do passado, no entanto, a máscara de expressão neutra remete a incontáveis personagens possíveis e sugere que qualquer um, a qualquer momento, poderá ser tomado como personagem – e não apenas seres humanos: no último plano do filme, sozinhos no estacionamento, os carros se põem a piscar suas lanternas e a conversar em voz baixa, referindo-se uns aos outros pelas letras e números de suas placas de identificação e relatando o longo dia que tiveram.

Edith Scob em *Holy motors* (Leos Carax, 2012) e *Os olhos sem rosto* (Georges Franju, 1960)

Dessa forma, *Holy motors* atualiza uma figura (em sua acepção figural) que poderíamos, aos moldes das análises da segunda parte desta tese, tentar de alguma forma identificar, descrever ou nomear. Voltando nossa atenção ao protagonista do filme, poderíamos dizer que há, sem dúvida, uma energia que subsiste e atravessa Monsieur Oscar sem se reduzir a nenhuma (ou à soma) das personalidades que ele assume; algo que, tal qual a "mulher em apuros" de *Império dos sonhos* ou o "Bob Dylan" de *Não estou lá*, nos fascina e assombra; poderíamos lembrar ainda que essa figura, à qual talvez chamássemos simplesmente de "ator de cinema", não ocupa o mesmo espaço nem de Monsieur Oscar, nem de Denis Lavant, mas sim o espaço de uma sensação particular, em algum lugar entre a euforia da multiplicidade e a melancolia do esfacelamento. Mas essa abordagem está além do escopo do presente

capítulo. Nesta terceira parte da tese, abdicamos de perseguir personagens-figura, preferindo observar o personagem como puro ato performático e plástico integrado à performatividade e à plasticidade do próprio filme. Portanto, se recorremos rapidamente aos personagens-pessoa construídos por *Holy motors* e à figura do "ator de cinema" que o atravessa, é apenas para melhor contrastá-los ao personagem-presença que, agora, nos interessa de fato perseguir.

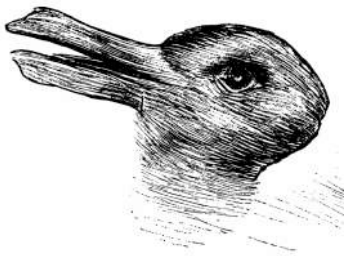
3. "No silêncio da inteligência"

Trazendo, em seu primeiro plano, uma plateia de espectadores adormecidos, *Holy motors* nos impele a retornar ao texto de Barthes no qual o autor sugere haver "uma outra maneira de ir ao cinema", uma maneira que requer "se deixar fascinar *duas vezes*": sem que abdiquemos de nosso potencial interesse pela trama narrativa, pelo ilusionismo da representação e por nossa identificação com os personagens-pessoa, é também possível que, posicionando-nos a uma "distância amorosa" do filme, sejamos também fascinados "pela imagem e por seus contornos" (BARTHES, 1975, p. 106-107). É a essa "distância amorosa" de Monsieur Oscar que *Holy motors* tenta nos colocar, fazendo com que observemos sobretudo as reiterações de sua presença na imagem, as variações de sua caracterização, a beleza de seus gestos.

Deixar-se fascinar duas vezes, como quer Barthes, seria de certa forma se deixar levar tanto pela *cena*, isto é, pelas ações que ocupam o espaço diegético tridimensional, quanto pelo que se passa na *superfície* bidimensional da tela[69]. Dessa forma, podemos tanto acompanhar a evolução da narrativa quanto contemplar as qualidades plásticas das imagens. Talvez, como argumenta Joseph D. Anderson, não seja de fato possível perceber *simultaneamente* a cena e a superfície, assim como não é possível visualizar ao mesmo tempo o coelho e o pato na conhecida ilusão de ótica que os combina em uma mesma ilustração (ANDERSON, 2002, p. 64); ainda assim, as duas possibilidades estão igualmente disponíveis para o espectador, que pode eventualmente alternar entre elas pela duração do filme.

---

[69] A distinção entre a percepção visual do movimento em uma *cena* (*scene*) e a do movimento em uma *superfície* (*surface*) foi elaborada pelo psicólogo americano James J. Gibson em seu livro *The scenes considered as perpetual systems*, publicado em 1966 (ver ANDERSON, 2002, p. 62).



Ilusão de ótica pato-coelho, autor desconhecido
(publicada originalmente na revista Fliegende Blätter, 1892)

Esse olhar duplo, talvez esquizofrênico, que percebe na mesma imagem ora uma *cena*, ora uma *superfície*, também já havia sido examinado por Hugo Münsterberg em *Photoplay: A psychological study* (1916). Pouco antes de voltar sua atenção à identificação espectatorial, às emoções e aos sombreados distintos com que o cinema poderia eventualmente revestir seus conteúdos narrativos – tal como vimos na segunda parte da tese –, Münsterberg observa que:

> É óbvio que, ao nos sentarmos no palácio de imagens [*when we are sitting in the picture palace*], nós sabemos que estamos diante de uma tela plana e que o objeto que vemos tem apenas duas dimensões, direita-esquerda, cima-baixo, mas não a terceira dimensão da profundidade, da distância em relação a nós mesmos. Ele é plano como uma imagem e nunca plástico como uma escultura, uma arquitetura ou um palco. No entanto, isso é o que sabemos e não nossa impressão imediata. Nós não podemos de modo algum afirmar que as cenas que vemos na tela nos aparecem como imagens planas (MÜNSTERBERG, 1916, p. 46).

É curioso notar que, para Münsterberg, é a cena (o ilusório espaço do drama) e não a superfície (o espaço concreto da tela) a dimensão que primeiro mobiliza nossa percepção, que afeta nossa "impressão imediata". Decerto, postulando um olhar já treinado para o cinema[70], Münsterberg se permite ir direto ao âmago da cena, não se detendo (mas reconhecendo) a bidimensionalidade da superfície. Contudo, na perspectiva que adotamos aqui, faz-se necessário inverter essa

[70] Pesquisas mostram, por exemplo, que os olhos de crianças pequenas se movimentam mais que os de adultos diante de um filme, e que expedientes como o *travelling* são frequentemente compreendidos por elas como ampliações e não como aproximações das figuras na imagem (JULLIER, 2018, p. 27).

proposição: ainda que reconheçamos, sobretudo por força das convenções narrativas, a acachapante imposição da cena à superfície, parece-nos evidente que é a superfície, e não a cena, que nos atinge *de imediato* a retina sem ainda nos demandar um esforço cognitivo ou interpretativo qualquer[71]. A superfície não é uma abstração que se dá a partir da cena; antes, é a cena que se dá a partir de uma des-abstração, de uma reificação da superfície.

Nesse mesmo sentido, valorizando a superfície mais do que a cena, o historiador da arte Élie Faure afirmou emblematicamente que o cinema seria, em primeiro lugar, plástico – "*le cinéma est plastique d'abord*" (FAURE, 1953b [1922], p. 31). Associado à vanguarda francesa que, nos anos 1920, idealizou um cinema desaparentado das tradições romanescas e teatrais que já naquela época pareciam consumir a maior parte dos realizadores, Faure escreveu diversos artigos nos quais busca reafirmar o protagonismo da plasticidade da imagem e atribuir um valor secundário à narração. Assim, em "*De la cinéplastique*" (1953b [1922]), ele cunha o neologismo "cineplástica", com o qual sintetiza um pensamento que busca aliar a técnica cinematográfica não aos aspectos indiciais, icônicos ou eventualmente simbólicos da imagem, mas a suas qualidades pictóricas. A cineplástica definiria então um cinema puro, dinâmico, rítmico, mais próximo da música e da dança do que da literatura e do teatro – um cinema no qual as imagens em movimento, que ele descreve em termos de "um sistema de valores escalonados do branco ao preto" (FAURE, 1953b [1922], p. 32), participariam de um "drama plástico" antes mesmo de servir a uma "trama sentimental" e no qual essa "trama sentimental" existiria unicamente para revelar, valorizar e conferir um mínimo de verossimilhança ao "drama plástico" original (FAURE, 1953b [1922], p. 40-41).

Apesar de trabalhar essencialmente com a pintura representativa clássica e não com o cinema, o também historiador da arte Daniel Arasse (1996), escrevendo muitas décadas após Élie Faure, parece se interessar pelas mesmas qualidades plásticas da imagem. Assim como Faure, Arasse elege como objeto de estudo imagens que poderiam render análises relevantes de um ponto de vista histórico,

---

[71] Convém lembrar a diferença crucial entre percepção e cognição: a percepção é um processo "ascendente" (*bottom-up*), que parte dos dados percebidos: "da parte para o todo, do particular para o geral. O espectador tenta tirar suas conclusões a partir do que ele percebe". Já a cognição é "descendente" (*top-down*), um processo que vai "do todo para a parte, do geral para o particular", o que significa que o espectador possui de antemão uma imagem (conceito, esquema) à qual ele tenta conformar, fazer corresponder, aquilo que ele de fato percebe (PERRON, 2002, p. 136-137).

narrativo, indicial, icônico ou simbólico – se os filmes assistidos por Faure não deixam de desenvolver uma "trama sentimental" qualquer passível de ser abordada de inúmeras formas (ainda que ele não a aborde de forma nenhuma), as pinturas dos grandes mestres privilegiadas por Arasse também não deixam de representar personagens e cenas que ofereceriam pouca resistência à interpretação quando comparadas, por exemplo, a pinturas abstratas. No entanto, Arasse entende que, uma vez "decifrados" pelo historiador, até mesmo os detalhes mais pungentes da imagem se tornam "normais, quase banais" – ao oferecer uma explicação para a obra, o historiador talvez resolva satisfatoriamente seu enigma, mas dissipa sua singularidade e amortiza a surpresa que ela poderia provocar:

> Nessas condições, o "saber" prevalece sobre o "ver". Assim conduzida, a interpretação histórica nos leva apenas a reconhecer o comum naquilo que é singular, o conhecido naquilo que é desconhecido, o conveniente naquilo que é incongruente. Ela nega, em última análise, justamente aquilo que havia nos alertado e nos levado a iniciar a investigação (ARASSE, 1996, p. 10).

Nesse sentido, o "singular", o "desconhecido" e o "incongruente" manifestam a mesma vontade de "ver" com que Faure carregou sua noção de cineplástica. Para dar conta dessa vontade, Arasse propõe um outro termo – o pictural. Certamente mais à vontade no universo da pintura, o pictural pode, todavia, nos ajudar a compreender melhor também as imagens do cinema. Como explica Arasse, o pictural, a rigor, é aquilo que, na imagem, "não faz imagem", não representa nada (ARASSE, 1996, p. 268). O fascínio pelo pictural em pintura, que Arasse remonta a um artigo de Erwin Panofsky pouco posterior ao "*De la cinéplastique*" de Faure[72], seria então um fascínio pelos "riscos de pasta", pelas "manchas", pela "coisa de pintura" e pelos "efeitos de nada", como se a imagem pintada não fosse nada mais do que variadas tintas coloridas sobre uma tela (ARASSE, 1996, p. 274-277). Essa abordagem faz com que a simples descrição dos personagens e objetos de um quadro se transforme num ato de violência contra a presença do próprio quadro como coisa distinta, isto é, numa

[72] Publicado por Panofsky em 1932, o artigo "Sobre o problema da descrição e interpretação do conteúdo de obras de artes plásticas" sugere que, numa análise "verdadeiramente formal", sequer deveríamos "empregar palavras como 'pedra', 'homem' ou 'rochedo'", limitando-nos aos contrastes e às passagens de cores em sua "infinita variedade de nuances" (Panofsky *apud* ARASSE, 1996, p. 288).

transgressão à "heterogeneidade constitutiva da pintura em relação à ordem do signo e ao recorte linguístico do real" (ARASSE, 1996, p. 289).

É verdade que certos artistas parecem desejar e estimular, através de suas obras, a mesma atitude contemplativa, a mesma renúncia à descrição e à interpretação imbuídos no pictural. Não que o desejo do artista seja indispensável a nossa percepção da matéria pictórica em sua obra; quando explícito, porém, esse desejo nos revela de modo emblemático as estratégias que deslocariam o conteúdo da imagem para trás da própria imagem. Isso é perceptível, por exemplo, na longa sequência de *Holy motors* em que Monsieur Oscar realiza uma incompreensível performance na sessão de captura de movimentos: de certa forma, essa sequência é uma das principais chaves para que possamos compreender as demais sequências do filme, antes de tudo, como exposições de um corpo em movimento.

Nesse sentido, assim como o corpo em movimento de Denis Lavant é exaltado em *Holy motors*, a dimensão pictural é exaltada, por exemplo, na pintura *A morte de Sardanápalo* (Delacroix, 1827). Inspirada numa história (provavelmente inverídica) segundo a qual Sardanápalo, último rei da Assíria, teria ateado fogo a si mesmo, a seu tesouro, seus trajes e a todos os seus serviçais e concubinas para não se render a invasores inimigos[73], a pintura representa uma cena francamente caótica. Nela, os corpos musculosos, os tecidos sedosos, os objetos preciosos em filigranas, o fundo negro imerso em fumaça mas transbordante em detalhes arquitetônicos, tudo parece particularmente rico de movimento, textura e matéria. É, pois, como se o lugar, as pessoas e as coisas representadas se vissem consideravelmente reduzidas a puras pinceladas de tinta. De imediato, é difícil entender ao certo o que se passa: numa primeira leitura, talvez não nos seja possível discernir bem as diversas tentativas de assassinato, os corpos espalhados daqueles já mortos, a mulher com o rosto coberto com um pano, o escravo que puxa um cavalo, o indivíduo que parece enfiar uma espada no próprio peito, os enormes elefantes decorativos ao pé da cama, a mulher que se esconde atrás de uma jarra dourada na mesa de cabeceira de um rei que, confortavelmente deitado, observa tudo sem esboçar reação. E mesmo numa leitura

[73] A queda do império assírio ocorreu em meados do século VII a.C. durante o reinado de Assurubalite II, e parece não haver nenhum registro histórico que ateste a existência de Sardanápalo. Assim, a pintura de Delacroix teria se inspirado de fato numa peça teatral de Lord Byron (*Sardanapalus*, 1821) que, por sua vez, adaptaria livremente relatos sobreviventes do século IV a.C. de Aristóteles e de Ctésias. Sobre as representações de Sardanápalo na arte romântica, ver BOTTON; BOTTON, 2012.

mais detida, continua muito difícil determinar, digamos, quantos personagens estão na cena. Obviamente, essas dificuldades se devem menos a uma deficiência técnica da representação do que a um orgânico acúmulo pictural. Por isso, em sua análise d'*A morte de Sardanápalo*, Arasse argumenta que o pictural "isola o quadro de sua lógica representativa", dando principalmente a ver, ao invés dos personagens e da cena que se pretende representar, "a matéria imagificante em gestação [*la matière imageante en gestation*], como se ela ainda não tivesse sido metamorfoseada para se tornar transparente àquilo que ela reproduz" (ARASSE, 1996, p. 275).

A morte de Sardanápalo, Delacroix, 1827
(Musée du Louvre, Paris)

Alternativamente na história da arte, a preocupação com o pictural como uma espécie de anteparo expressivo da representação (talvez mais expressivo do que a própria representação) parece também ter dado origem a pinturas sem outro tema que não seu valor pictural e a colagens pitorescas que, reclamando um primordial "silêncio da inteligência"[74], colocam justamente em questão o corpo humano.

[74] Arasse explica que o pictural é bastante próximo à noção de pitoresco (*picturesque*) cunhada pelo sacerdote britânico William Gilpin (1724-1804): "nós gozamos muito mais (...) quando (...) nossas operações mentais estão suspensas. No silêncio da inteligência, no abandono da alma, a sensação exaltada de prazer ultrapassa qualquer outro sentimento e impede até mesmo que examinemos a obra pelos critérios da arte" (Gilpin *apud* ARASSE, 1996, p. 384).

Na série de naturezas mortas pintadas por Théodore Géricault entre 1817 e 1819, por exemplo, pedaços entrecruzados de braços e mãos, troncos, pernas e pés são tudo o que há para ver diante de um fundo marrom. Artista envolvido tanto na "estética do macabro" que predomina no século XIX (DÉSILE, 2010, p. 43) quando no caldo artístico que culminará na cronofotografia e no cinema[75], Géricault nos leva, com seus "fragmentos anatômicos", a explorar a expressividade mesma (e não o eventual sentido) de formas muito familiares mas brutalmente descontextualizadas. Nessa imagens, aquilo que se anuncia como um nervo, um osso ou uma mancha de sangue, talvez um dedinho do pé, parece subitamente regredir, por assim dizer, ao estado primário de uma pincelada de cor. Algo semelhante ocorre no *Estudo de mãos* de Nicolas de Largillière (*circa* 1715): impossível recompor a história, o contexto ou os corpos dos personagens aos quais pertenceriam as diversas mãos que compõem a imagem. Diante dessa impossibilidade, devemos nos contentar com a qualidade rechonchuda dos dedos e a variedade e delicadeza de gestos que não nos remetem a mais nada – a não ser, é claro, quando o fazem figuralmente, engajando nossa imaginação e nossa memória para constituir figuras, sentidos figurais, sensações.

Estudo de pés e de mão, Géricault, 1817-1819
(Musée Fabre, Montpellier)

Estudo de mãos, Largillière, 1715
(Musée du Louvre, Paris)

[75] Ao representar cavalos com todas as patas simultaneamente suspensas no ar em *Corrida de cavalos ou o derby de Epsom* (1821), Géricault cometeu um equívoco científico, posteriormente desmentido pela cronofotografia, que antecipou um debate curioso acerca da relação entre a pintura e a fotografia – sobre o galope dos cavalos, por exemplo, o também pintor Auguste Rodin relativizou os méritos do realismo fotográfico, chegando a escrever que "é Géricault quem tem razão, e não a fotografia, pois os cavalos pintados parecem correr" (Rodin *apud* FABRIS, 2004, p. 54).

Para um último exemplo, podemos pensar também nos fantásticos retratos maneiristas do pintor italiano Giuseppe Arcimboldo – como o retrato do imperador romano Rudolf II, por ele rebatizado *Vertumnus* (1590). Confeccionando a imagem a partir de arranjos pintados de verduras, legumes, frutas e flores, Arcimboldo chama mais atenção para o anteparo visual que sustenta o rosto de seu modelo do que para o próprio modelo representado: os cabelos são cachos de uvas, as pálpebras são vagens, as bochechas são maçãs e assim por diante. O quadro, acompanhado de um poema de Don Gregorio Comanini no qual o eu-lírico é o próprio imperador, teria sido recebido às gargalhadas na corte e pelo próprio Rudolf II.

A menos que você veja com clareza
a feiura que me faz belo,
você não tem como saber que há
feiura mais bela do que qualquer beleza.
Há diversidade em mim,
embora, com aspecto diverso, eu seja um.
Essa minha diversidade mostra
verdadeira e fielmente
coisas diversas tal como elas são...
(Comanini *apud* MARSHALL, 2007, p. 66)

Vertumnus, Giuseppe Arcimboldo, 1590
(Castelo Skokloster, Bålsta)

Em sua dimensão pictural, essas pinturas evidenciam que, ao menos na arte, nada – nenhuma imagem, nenhuma representação, nenhum sentido – nos será dado a não ser por intermédio de certa materialidade anterior, de uma espécie de feiura que, parafraseando Comanini, porventura fará o belo. Nesse sentido, os estudos de Géricault e Largillière parecem antecipar o "corpo sem órgãos" de Artaud e os corpos despersonificados do teatro de Grotowski. Até mesmo o rosto humano (o rosto de um imperador!), decerto uma das formas mais reconhecíveis que podemos conceber, revela-se, pelos retratos de Arcimboldo, prontamente feito de corpos diversos aos quais nos vemos impelidos a prestar atenção; e, como matéria constituinte desses corpos, revela-se algo ainda mais primordial – a tinta, a cor, a *carne*.

4. Performance e presença

Se, em nossa rápida incursão pela pintura, optamos por abordar o pictural a partir de imagens representativas e não de trabalhos abstratos nos quais ele certamente se faria notar de modo mais nítido e contundente, é porque – já transpondo nossa preocupação para o cinema – não queremos perder de vista um horizonte diegético, uma inevitável configuração narrativa[76]. As telas de Delacroix, Géricault, Largillière e Arcimboldo, aqui tomadas à luz do texto de Daniel Arasse, parecem acionar a mesma espectatorialidade híbrida de que nos falava Barthes: reconhecemos o que vemos, mas também nos fascinamos com sua súbita visualidade. Isso talvez não ocorra, por exemplo, com as pinturas geométricas de Piet Mondrian ou as *action paintings* de Jackson Pollock – obras que, visando uma sensorialidade absoluta, tornariam quase sepulcral o "silêncio da inteligência" de que nos fala Gilpin (*apud* ARASSE, 1996, p. 384). Aqui não se trata, é claro, de invalidar o não-narrativo e o não-representacional de Mondrian, Pollock e tantos outros – tanto quanto as manchas azuis animadas de *Dots* (Norman McLaren, 1940) que mencionamos no primeiro capítulo, a obra desses artistas vem explicitar certas balizas de nossa reflexão indicando o que há para além delas. Isso dito, nosso método tem sido, uma vez mais, regido por contrastes: assim como, na primeira parte da tese, buscamos categoricamente afirmar a unicidade do personagem-pessoa justamente por meio dos papéis múltiplos que o fragilizam, optamos aqui por abordar o personagem-presença mantendo ao menos um pé firme o bastante nas convenções narrativas que tanto mascaram a própria dimensão da presença. Reajustando a metáfora de Gilpin, pretendemos aqui que o "silêncio da inteligência" seja relativo, momentâneo e propositado, e não um implacável mutismo: essa nos parece ser a melhor maneira de estabelecer o personagem cinematográfico como uma categoria privilegiada, capaz de flagrar as evoluções do cinema entre o narrativo e o sensorial.

De volta ao cinema, voltemos também a Élie Faure. Na conclusão de "*De la cinéplastique*", Faure relembra uma viagem a Nápoles realizada em 1906 durante a qual ele teria assistido à grande erupção do Vesúvio. A partir dessa lembrança, ele

---

[76] Na definição de Marc Vernet: "para que um filme seja plenamente não-narrativo, é preciso que ele seja não-representativo, isto é, que nós não possamos reconhecer nada na imagem nem perceber nenhuma relação temporal – nenhuma sucessão, nenhuma causa ou consequência entre os planos ou os elementos da imagem" (AUMONT et al., 1983, p. 66).

estabelece a enorme coluna de dois mil metros de fumaça e fuligem – a "construção movente" que, numa "ondulação incessante", saía da boca do vulcão (FAURE, 1953b [1922], p. 43) – como um "símbolo formal dessa arte grandiosa" que seria o cinema. Poucos anos depois, essa mesma metáfora (que faz da erupção vulcânica o acender da lâmpada do projetor e da fumaça, das cinzas e da lava que escorre imagens cineplásticas) foi empregada também por Jean Epstein em "*Le cinématographe vu de l'Etna*" (1974a [1926]). Nesse texto, tão apaixonado e livremente poético quanto o de Faure, Epstein descreve a violenta erupção do vulcão Etna para expressar seu fascínio pela materialidade da imagem cinematográfica:

> A nossa frente: o Etna, grande ator que irrompe em seu espetáculo duas ou três vezes por século e cuja trágica fantasia eu pude cinematografar. Um lado inteiro da montanha era uma gala de fogo. O incêndio se comunicava ao longe num canto avermelhado do céu. A vinte quilômetros de distância, ruídos por vezes nos chegavam como triunfos longínquos, milhares de aplausos numa imensa ovação. Nenhum dramaturgo, de nenhum teatro, jamais conheceu tamanha tempestade de sucesso, o sofrer da terra dominada se derretendo em lembranças (EPSTEIN, 1974a [1926], p. 131).

Tanto para Faure quanto para Epstein, a erupção vulcânica seria "a metáfora extrema da plasticidade do cinema" (BULLOT, 2000, p. 196). A partir dela, coloca-se com clareza a questão de sua figuratividade e, mais profundamente (ou melhor: mais superficialmente), de sua pictorialidade e da potência de seu dispositivo – questão que tem sua importância renovada em tempos de um cinema consideravelmente dominado pelo espetáculo e pelos efeitos especiais, um "cinema de fogos de artifício" que visa produzir "sensações fortes não verbalizáveis" em um espectador que, talvez ameaçado de anedonia (incapacidade crônica de sentir prazer), seguiria em busca de emoções cada vez mais fortes (JULLIER, 1997, p. 105, 133). Esse comentário não deve ser entendido como crítica tácita a um cinema que, como o *mainstream* hollywoodiano, serviria essencialmente como diversão escapista e acéfala – é preciso reconhecer que, independentemente de sua aptidão para o pensamento crítico, o cinema nasceu como espetáculo e sobrevive ainda como espetáculo de imagem e som. Nessa perspectiva, cineplástica, movente, rítmica e inventiva, mais superficial do que cênica e mais pictural do que icônica, a imagem cinematográfica esbanja sua

materialidade. É nessa dimensão material, na qual "o grão não desaparece em prol da velocidade da ação nem a matéria em prol da narrativa" (AMIEL, 1998, p. 2), que reencontramos o personagem cinematográfico como personagem-presença.

Ao longo deste capítulo, buscamos deixar claro que abordar o personagem como presença, tratando-o prioritariamente como elemento de um "drama plástico", requer um olhar capaz de se desvencilhar do personagem-pessoa e do personagem-figura: um espectador que se abstém de antecipar no filme qualquer "pessoa possível e plausível" (PHELAN, 1989, p. 11) e também de se manter assombrado pelas figuras que ele próprio cria a partir daquilo que percebe. Trata-se, pois, de um olhar que se volta àquilo que lhe é imediatamente dado a perceber e que somente num segundo momento se abre às já vistas dimensões da significação e da sensação.

Se a via aberta pela figura, no sentido figural de Lyotard (1971), pretende resistir à hegemonia do sentido e da dimensão discursiva na cultura ocidental, a noção de presença avança um passo na mesma direção. Há, todavia, uma diferença importante: se o figural vira o discurso ao avesso para expor sua costura – sua "espessura", seu "inconsciente", as sensações que se manifestam através dele ainda que ele não as assuma –, a presença visa um impacto concreto e imediato. Lá onde o figural encontra um sentido outro, latente, a presença não encontra sentido algum, mas o suporte que o atualiza – a pincelada, a onda sonora, o feixe de luz; lá onde o figural se empenha em descrever uma costura, a presença aponta, atônita, a existência da linha. Retomando nossa ideia de modulação narrativa, a dimensão da presença é aquela que torna a narrativa cinematográfica mais rarefeita e opaca.

Conceitualmente, a noção de presença é avessa ao esforço interpretativo, às elaborações racionalizantes, à significação e, podemos afirmar também, à sensação. Como coloca o filósofo Hans Ulrich Gumbrecht, ela diz respeito exclusivamente à percepção, ao impacto que as coisas que estão diante de nós exercem sobre nosso corpo e nossos sentidos; quando porventura nos atemos às consequências imateriais (aos efeitos de sentido e às sensações) que essas coisas provocam, inevitavelmente atenuamos seu impacto:

> Se atribuirmos um sentido a alguma coisa presente, isto é, se formarmos uma ideia do que essa coisa pode ser em relação a nós mesmos, parece que atenuamos inevitavelmente o impacto dessa coisa sobre o nosso corpo e os nossos sentidos (GUMBRECHT, 2010 [2004], p. 14).

Naturalmente, como explica o semioticista Eric Landowski, apreender "a *presença mesma* das coisas, sensível e imediata", apartada de suas possíveis significações e das sensações que elas suscitam, é uma tarefa impossível ou, ao menos, que "pode ser vivida apenas como uma pura tautologia: na ausência de toda modulação, é o torpor de uma presença pesada e muda, a do corpo muito fechado em si mesmo e que sente somente seu próprio peso" (LANDOWSKI, 2004, p. 111). Idealmente, explica Landowski, a significação racionalizante só pode se dar "ao preço de uma verdadeira *não-presença*": quando reconhecemos, interpretamos e classificamos um objeto ou um acontecimento a fim de extrair dele (ou produzir a partir dele) um significado qualquer, situamo-nos fora de seu plano de realidade, ou seja, tornamo-nos voluntariamente insensíveis a sua "*presença mesma*", renunciamos "a senti-lo, a 'compreendê-lo' na sua alteridade fundamental" (LANDOWSKI, 2004, p. 111). Sendo assim, desconsiderar a modalidade da presença é desprezar a evidente – e, às vezes, urgente – constelação de traços materiais que, no caso específico do personagem de cinema, se lançam à nossa percepção para que possamos eventualmente recompô-los num "efeito de personagem" (PAVIS, 1997, p. 171). A perspectiva do personagem-presença implica, portanto, um reconhecimento de tudo aquilo que presentifica o personagem cinematográfico – sendo o corpo do ator apenas um desses traços, ainda que frequentemente o mais notável. Como já sugerimos, é necessário empreender uma primeira abstração para, a partir desses traços materiais, recompor o personagem-figura, tanto quanto são necessárias ainda outras abstrações para, antropomorfizada, identificada e domada a figura, se chegar ao personagem-pessoa. Apreendido em meio às possibilidades plásticas da própria imagem cinematográfica, o personagem-presença deve então ser tomado, também ele, numa perspectiva da materialidade e da plasticidade das formas.

Nessa perspectiva, se o corpo do ator é frequentemente o mais notável dos traços materiais que irão contribuir para um "efeito de personagem" em cinema, é necessário tomá-lo, por assim dizer, como se ele fosse mais um elemento pictural – atitude que é privilegiada quase sem concessões no teatro por Artaud e Grotowski e que é também suscitada por *Holy motors*, mas cujas ramificações ao longo da história do cinema ainda não foram apontadas aqui. Acreditamos ser útil, pois, recorrer a algumas concepções do jogo atoral cinematográfico que, distintas do naturalismo stanislavskiano transposto para o cinema, dentre outros, por Pudovkin (tal como

vimos em nosso segundo capítulo), investem precisamente na corporeidade, na presença do ator, sem tanto constrangê-lo à expressão de uma identidade coesa e coerente e à revelação de uma suposta verdade interior de um personagem.

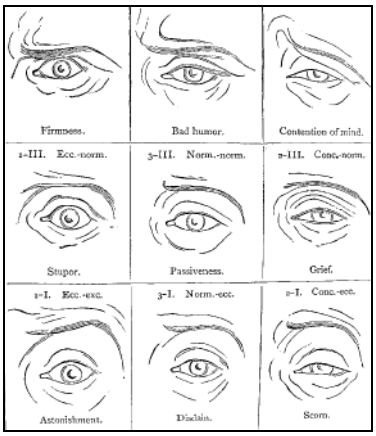
Num primeiro momento, tal abordagem nos remete às análises do movimento nas cronofotografias de Marey e Muybridge e encontra, em François Delsarte (1811-1871), uma primeira tentativa de classificação. Espécie de teórico interdisciplinar do movimento, Delsarte buscou, recorrendo a conhecimentos em anatomia e história da arte, repertoriar os gestos, poses e expressões conforme as ideias e emoções que eles transmitiriam: "para cada postura da cabeça, do rosto e de seus detalhes (olhos, boca, sobrancelhas), assim como dos membros (braços, mãos, dedos) e também pelas inter-relações entre eles, Delsarte propunha que um sentimento pudesse ser lido, semiologicamente" (MACIEL GUIMARÃES, 2016a, p. 98). Apresentadas num "Curso de estética aplicada"[77], suas conclusões foram rapidamente assimiladas por diversas companhias de dança e teatro que viam grande utilidade, por exemplo, na sintética associação entre diferentes posturas de ombros, olhos e mãos e os sentimentos que cada uma dessas posturas exprimiria[78]:

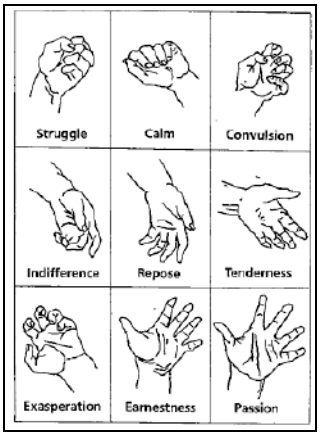
Quadro de atitudes do ombro segundo Delsarte
(Dinnah Maggie *apud* ASLAN, 1994 [1974], p. 38)

– ombro para frente	– caído	– acabrunhado
	– elevação normal	– reflexão
	– levantado	– súplica
– ombro normal	– caído	– abandono
	– elevação normal	– estado incolor ou normal
	– levantado	– exaltação
– ombro para trás	– caído	– estupefação
	– elevação normal	– orgulho
	– levantado	– desespero

[77] Um cartaz de divulgação datado de 1858 (MADUREIRA, 2002, p. 18-19) esclarece que o curso era composto por dez lições ministradas pelo "orador, pintor e músico" François Delsarte, que realizava também, no mesmo *Salon des Sociétés Savantes*, cursos práticos de oratória, canto e mímica.

[78] O sistema de Delsarte teve influência particular na dança norte-americana a partir dos anos 1870 e se faz notar atualmente, por exemplo, nas coreografias de Pina Bausch (ALBERA, 1994, p. 11). Para o coreógrafo e diretor teatral Jacques Lecoq (1921-1999), Delsarte é "o verdadeiro precursor da dança moderna e também, pode-se dizer, da pantomima moderna" (Lecoq *apud* SCHEFFLER, 2013 p. 518).





Diagramas de atitudes dos olhos e das mãos segundo Delsarte
(Autores desconhecidos. Biblioteca de imagens do Google)

Dando pouca margem para situações de improviso, a "estética aplicada" de Delsarte constitui uma primeira reflexão sobre a técnica e uma rigorosa tentativa de sistematização do jogo atoral a partir do corpo do ator. Ao contrário do que talvez possa parecer, sua intenção não era meramente desenvolver um manual de posturas expressivas – Delsarte acreditava, inspirando-se em São Tomás, que sua investigação da aparência exterior assumida por um corpo seria uma maneira de se investigar a alma humana: "*a alma é a forma do corpo*" (Delsarte *apud* MADUREIRA, 2002, p. 17). Além disso, mesmo sem ter publicado livro algum – "contamos apenas com esboços, pequenos manuscritos, conferências, desenhos, quadros arqueologicamente escavados e reinventados por seus contemporâneos e por pesquisadores ao longo do século XX" (MADUREIRA, 2002, p. 13) –, Delsarte fazia questão de afirmar, sem modéstia alguma, a validade científica e a originalidade de seu trabalho, como atesta o seguinte fragmento de uma conferência realizada por ele na Faculdade de Medicina de Paris em 1867:

> O objeto que eu trago para vossa apreciação é a mais elevada de todas as ciências. Ele é mais belo que Phidias. Ele contém mais harmonia que todas as obras de Beethoven, de Mozart; mais poesia que os maiores poetas do mundo; enfim, todas as concepções reunidas do gênio humano desaparecem como sombras diante desta obra suprema. Trata-se, caros senhores, da obra prima de deus, trata-se de vós! Trata-se daquilo que o homem mais ignora no mundo, quer dizer, o homem (...). Os olhos não percebem a luz que o ilumina (Delsarte *apud* MADUREIRA, 2002, p. 16).

Num evidente contraste com o método naturalista, o legado de Delsarte se faz notar, por exemplo, no trabalho de Vsevolod Meyerhold (1874-1940), que havia sido aluno de Stanislavski antes de abandonar o Teatro de Arte de Moscou[79]. Interessado num estilo de jogo não mais fundado na subjetividade do ator, Meyerhold inspirou-se em tradições orientais, no teatro popular, em técnicas de improviso e também no cinema de sua época para desenvolver aquilo que chamou de "biomecânica": um "sistema de treinamento" corporal que "substitui o emocional e o intuitivo pelo racional, pelo funcional e pelo utilitário" (ASLAN, 1994 [1974], p. 148). Pela "biomecânica", postula-se que, treinando seu corpo como uma máquina, o ator deveria ser capaz de reproduzir com precisão gestos, poses e expressões faciais que, previamente codificados, seriam de fácil compreensão pelo público. Nesse sentido, Meyerhold retoma não apenas a "estética aplicada" de Delsarte como responde a anseios comunistas da Revolução de 1917: *grosso modo*, assim como as demais manifestações da arte construtivista soviética, o teatro de Meyerhold se afastava do imaginário burguês segundo o qual o artista era um gênio solitário empenhado em expressar sua própria subjetividade; a arte deveria ser, em primeiro lugar, um instrumento de mobilização e conscientização popular. No entanto, com a ascensão de Stalin na década de 1930, Meyerhold passou a ser perseguido pelo próprio Partido Comunista do qual fazia parte, acusado de praticar uma arte demasiado formalista, hermética e, por isso mesmo, anti-revolucionária. Apesar da tentativa de Stanislavski em protegê-lo, Meyerhold foi preso e executado aos 65 anos de idade[80].

É nítida e bastante conhecida a influência de Meyerhold em cineastas como Lev Kuleshov e Serguei Eisenstein. O pesquisador Ronald Levaco observa que, apesar de Kuleshov não mencionar explicitamente a "biomecânica" em seus escritos, seu estúdio ficava um andar acima do estúdio de Meyerhold – e, quando estudante, o jovem Eisenstein teria frequentado ambos os estúdios (LEVACO, 1994, p. 141). Em seus ensinamentos, tanto Meyerhold quanto Kuleshov investiam num estilo de jogo

---

[79] Num artigo de 1908, Meyerhold fez duras críticas ao método de Stanislavski: "O teatro naturalista vê no rosto o principal meio de expressão do ator, negligenciando todos os outros. Ignora os encantos da plasticidade e não exige de seus atores um treinamento corporal. Quando criou uma escola, [Stanislavski] esqueceu que a cultura física deveria ser ali a matéria principal de ensino" (Meyerhold *apud* ASLAN, 1994 [1974], p. 71).

[80] A despeito de suas concepções distintas de teatro, havia uma admiração mútua entre Stanislavski e Meyerhold. Pouco antes de sua morte em 1938, ciente da perseguição sofrida por seu ex-aluno, Stanislavski teria solicitado que Meyerhold o substituísse à frente de seu Opera Studio: "tomem conta de Meyerhold; ele é meu único herdeiro no teatro" (Stanislavski *apud* BRAUN, 1998 [1979], p. 292).

avesso à psicologização e à palavra, mais preocupado com a expressividade do corpo e de seus movimentos. A "classe de modelos" do atelier de Kuleshov praticava, por exemplo, disciplinas como ginástica e boxe a fim de melhor aprender a "comandar conscientemente os músculos de seu rosto e de seu corpo" e conhecer suas "particularidades fotogênicas em função tanto da iluminação quanto do movimento" (KULESHOV, 1994 [1923], p. 18-19). O cinema, com o olhar aproximado da câmera e as possibilidades da montagem, apresentava-se então como o meio ideal para essa análise e esse controle consciente dos movimentos corporais. Dito de modo simples e direto, as proposições de Meyerhold pareciam feitas sob medida para a emergente arte do cinema, tendo cabido principalmente a Kuleshov adaptá-las num método de trabalho para o ator cinematográfico (Jay Leyda *apud* BRAUN, 1998 [1979], p. 137). Assim, encontramos em Kuleshov uma grande preocupação com a clareza expressiva dos gestos, a compleição física e a "tipagem", isto é, a adequação ou correspondência física, sociocultural e, por vezes, também psicológica entre ator e personagem. Dessa forma, apesar de codificado, o jogo se pretendia o mais realista possível:

> Uma vez que o filme necessita de materiais reais e não de uma realidade falseada, não são os atores de teatro e sim os "tipos" que devem atuar no cinema: pessoas que apresentam em si mesmas, tal como nasceram, algum tipo de interesse para o tratamento cinematográfico. Ou seja, apenas uma pessoa que tenha o exterior de um personagem, uma aparência definida e brilhantemente expressiva, pode ser um "tipo" cinematográfico. Uma pessoa de exterior ordinário, normal, por mais bem-apessoada que seja, não terá serventia para o cinema (KULESHOV, 1974 [1929], p. 63-64).

Kuleshov reconhece, no sistema de Delsarte, um rico inventário de gestos e poses, mas entende que não se trata, ainda, de um método de atuação (KULESHOV, 1974 [1929], p. 107) – para ele, além da precisão muscular, o ator deve possuir certa qualidade "de interesse para o tratamento cinematográfico".

Na famosa experiência do "efeito Kuleshov", pela qual uma mesma expressão facial denota sentimentos diferentes quando associada a contraplanos diferentes, encontramos, pois, uma preocupação com o ator tanto quanto uma exaltação das possibilidades da montagem. Na experiência, diante de um prato de sopa, do cadáver de uma mulher ou de uma criança brincando, o rosto do ator Ivan Mosjoukine (num

plano retirado de um filme de Evgueni Bauer) não estaria simplesmente neutro ou inexpressivo, aguardando ser revestido por uma significação qualquer; ao contrário, se podemos ler nele a fome, o luto ou a ternura, isso não ocorre apenas por mérito da sutura operada na montagem, mas também porque Mosjoukine seria, em alguma medida, um verdadeiro "tipo" cinematográfico[81]. Essa qualidade do ator de Kuleshov, que nos remete aos personagens-tipo do teatro greco-romano e da *commedia dell'arte* (porém sem suas máscaras), é trabalhada não apenas nos ensinamentos e na produção escrita de Kuleshov, podendo ser notada também em seus filmes. É interessante observar, por exemplo, a expressividade exagerada e codificada da atriz Aleksandra Khokhlova (esposa de Kuleshov) na cena de *Pela lei* (*Po Zakonu*, Lev Kuleshov, 1926) em que sua personagem, após sentenciar um homem à morte e rezar por sua alma, horroriza-se com sua execução.

A determinação, a fé, o êxtase e o desespero de Aleksandra Khokhlova
na cena de execução de *Pela lei* (Lev Kuleshov, 1926)

Já a relação entre Meyerhold e Eisenstein parece ter sido tanto de influência e parceria quanto de rivalidade artística. Ao mesmo tempo em que considerava o naturalismo vigente no Teatro de Arte de Moscou seu "inimigo mortal" (Eisenstein *apud* WOLLEN, 1969, p. 65) e que investia em técnicas de "tipagem" semelhantes às

[81] Como não há provas de que a experiência de fato ocorreu, sua autoria é frequentemente atribuída a Pudovkin, também ele aluno de Kuleshov, que foi quem primeiro a descreveu nos seguintes termos: "Kuleshov e eu realizamos um interessante experimento (...)" (PUDOVKIN, 1958 [1933], p. 168).

de Kuleshov[82], Eisenstein retomava certas ideias de Stanislavski para complementar os conceitos que retinha da "biomecânica" de Meyerhold. Como explica Sabrina Greve em sua dissertação de mestrado (2017), Eisenstein via na "biomecânica" o primeiro passo para um movimento expressivo mais contundente e emocionante, mas censurava a teimosia de Meyerhold em trabalhar as técnicas de movimento por si mesmas sem explorar seu verdadeiro potencial estético:

> Eisenstein observava no trabalho de Meyerhold uma concepção técnica da biomecânica um tanto "mecanicista", ou seja, a repetição de exercícios físicos exaustivos que não produziam uma reflexão teórica que servisse de base a uma nova forma de expressão. Eisenstein, embora admirasse profundamente seu mestre, observava que suas performances não eram suaves, seus movimentos eram muito marcados, tinham a precisão de uma máquina, e ele tinha a preocupação em buscar uma fluidez mais orgânica no trabalho do ator (GREVE, 2017, p. 29).

Explorando as nuances do jogo não-naturalista além dos domínios do cinema soviético, o pesquisador Vincent Amiel (1998) observa que o cinema clássico, narrativo e romanesco "instrumentaliza o corpo, desfazendo-o daquilo mesmo que o sustenta" (AMIEL, 1998, p. 3). Na contramão desse cinema, estariam os filmes de cineastas como Buster Keaton, Robert Bresson e John Cassavetes: filmes nos quais as histórias não "drenam o sangue das imagens" (Wim Wenders *apud* AMIEL, 1998, p. 3), isto é, nos quais a narratividade não reduz o corpo do ator à figuração de um personagem. Nas obras desses realizadores, o ser ficcional da trama é enfaticamente religado ao sujeito real que, capturado pela câmera, "cede sua carne à luz, seu grão ao grão" (AMIEL, 1998, p. 5).

Há, obviamente, consideráveis diferenças estilísticas entre os três diretores. Keaton, como vimos anteriormente, é um expoente da comédia burlesca norte-americana dos anos 1920 que faz com que seus personagens, quase sempre vistos em incansáveis perseguições, comportem-se como *cartoons* humanos. Nesse sentido,

---

[82] *A greve* (*Stachka*, Serguei Eisenstein, 1925), por exemplo, associa certos personagens a imagens de animais: o agente-raposa é esperto, o coruja é sábio, o macaco é malandro e o buldogue é ameaçador; a referência animal dita todo o gestual e as características psicológicas desses personagens (MACIEL GUIMARÃES, 2016a, p. 91). Para além dessa técnica de "tipagem", é interessante notar que Eisenstein também recorre a crianças e filhotes de animais (pintinhos, leitões, gansos) para provocar respostas emocionais mais rápidas e intensas do espectador (M. SMITH, 2003, p. 119).

os enredos de Keaton se encontram como que embutidos no próprio corpo do ator: eles seriam "menos que uma razão, menos que um pretexto, talvez apenas um mero ambiente para que o ecoar de seus gestos adquira uma coloração particular" (AMIEL, 1998, p. 27). Reencontramos aqui, na "narração plástica" de Keaton que permite aos corpos assumir as rédeas do filme sem ceder à "semiologia psicológica ou narrativa" (AMIEL, 1998, p. 29), o mesmo princípio cinematográfico valorizado por Élie Faure, para quem a "trama sentimental" serviria apenas para amparar o "drama plástico" que realmente importa (FAURE, 1953b [1922], p. 40-41).

Por sua vez, o cinema de Robert Bresson opera num registro muito mais contido e objetivo que é, também, mais desdramatizado e despsicologizado: seus atores – ou "modelos", como ele prefere chamá-los – são sobretudo pessoas que executam gestos quase sempre banais: eles escrevem, caminham, abrem e fecham portas, sobrem e descem escadas, roubam carteiras, prestam depoimentos... o tom de voz do protagonista na sequência inicial de *O batedor de carteiras* (*Pickpocket*, Robert Bresson, 1959), por exemplo, é sempre da mesma neutralidade, esteja ele exprimindo sua euforia pelo furto que acredita ter realizado com sucesso ou confessando sua angústia e seu medo por, logo em seguida, ter sido capturado pela polícia. As intenções, as causas e as consequências das ações dos personagens de Bresson parecem importar menos do que as ações em si mesmas, executadas frequentemente em *close-up* com tamanha precisão que quase podemos entrever os intermináveis e repetitivos ensaios ao final dos quais os "modelos" agiriam diante da câmera como máquinas em modo automático. Como explica Jacques Aumont:

> O modelo bressoniano não é um ator, não tanto porque ele não 'interpreta' ou interpreta 'mal', mas porque seu papel não é construir um personagem. O modelo deve se esforçar, ao contrário, pela não construção, pela ausência de construção; ele deve, a cada instante, buscar permanecer na ausência do visado, na brancura expressiva, na disponibilidade; ele não deve ser nada além de imagem, ou melhor, fonte de imagem: ele deve deixar emanar de si, sem o saber e sobretudo sem querer sabê-lo, as potências que o cineasta detectou e se encarregará de captar e figurar (AUMONT, 1998, p. 26).

Em seu livro *Notas sobre o cinematógrafo*, Bresson (2013 [1975]) descreve essa que nos parece ser uma busca obsessiva por um máximo de materialidade para

um mínimo (necessário) de expressão, um máximo de presença para um mínimo de sentido, um máximo de corpo e realidade para um mínimo de personagem e ficção. Seu método declarado consiste, pois, em filmar os corpos do atores como se fossem casas ou árvores (BRESSON, 2013 [1975], p. 66): "Nada de atores. (Nada de direção de ator). Nada de personagens. (Nada de estudo de personagem). Nada de *mise-en-scène*. E sim o emprego de modelos, extraídos da vida cotidiana. SER (modelos) em vez de PARECER (atores)" (BRESSON, 2013 [1975], p. 16). O plano é impedir que qualquer artifício macule a crença que o espectador deve dirigir à imagem – e não à narrativa. Dessa forma, em Bresson, até mesmo as lentes da câmera se tornam suspeitas de artificialidade: a única objetiva empregada pelo diretor é a 50mm, "aquela que corresponde melhor à visão humana, já que não deforma a distância entre a câmera e o objeto" (BORGES, 2011b, p. 18). No limite, o ideal para Bresson é que seus "modelos" tenham a mesma consciência, entrega e intensidade que o burro protagonista de *Ao azar, Baltazar* (*Au hasard Balthazar*, Robert Bresson, 1966).

Ao azar, Baltazar (Robert Bresson, 1966)

Eu tinha um grande medo, não só escrevendo no papel, mas rodando o filme, deste burro não ser um personagem como os outros, dele parecer ser um burro treinado, um burro experiente. Então eu peguei um burro que não sabia fazer absolutamente nada.
(Bresson *apud* DELAHAYE; GODARD, 2011 [1966], p. 126)

Por fim, longe da decupagem minuciosa e do ideal de neutralidade dos personagens de Bresson, John Cassavetes explora, até os limites da exaustão física, a capacidade de improviso de seus atores. Em longos planos não coreografados nos quais a câmera tem liberdade para se aproximar dos personagens nos momentos de maior intensidade dramática, Cassavetes tenta, antes mesmo de contar uma história

(e, por vezes, à custa da própria coerência e do ritmo da história contada), explorar o que os atores têm a oferecer para além do que está no roteiro – "O que eu tento é antecipar o movimento da cena, deixando os atores tão livres quanto possível no espaço; eu não posso exigir que eles se conformem a deslocamentos de câmera predefinidos" (Cassavetes *apud* NACACHE, 2006, p. 30). Esses momentos, de uma espontaneidade que dificilmente poderia ser planejada, solicitada, ensaiada e reproduzida, extraem do ator algo que ele carrega para além da representação do personagem: sua própria vitalidade. Trata-se de algo que requer, tanto do cineasta quanto do espectador, uma prontidão perceptiva rara no cinema narrativo convencional – é preciso aquela espécie de atenção descolada do drama narrativo. Nesse contexto, desenquadramentos e desfoques, quebras de eixo, *jump cuts*, erros nas marcações da luz, técnicos e equipamentos aparecendo nas bordas do quadro, tropeços, gagueiras, falas que, sobrepostas, tornam-se quase incompreensíveis, tudo é tolerado, quando não bem-vindo, num cinema que se interessa essencialmente pela percepção do instante presente e da presença dos corpos nesse instante[83]. A presença, reitera Amiel, diz da capacidade da imagem "de ser e não apenas de representar": ela nos remete "a sua parte concreta, material, que permite ao espectador a experiência de uma forma não simbólica" (AMIEL, 1998, p. 90).

Assim, quando testemunhamos o temperamento ora infantil, ora apaixonado, ora ingênuo, ora irado e sempre radicalmente intenso de Gena Rowlands como a protagonista Mabel de *Uma mulher sob influência* (*A woman under the influence*, John Cassavetes, 1974), vemos sobretudo um corpo e um rosto demasiadamente presentes. A atriz não desaparece no personagem: diante da explosividade de Mabel, inquietamo-nos com a integridade física e, talvez, com a sanidade mental da própria Gena Rowlands. Como diretor, o trabalho de Cassavetes parece se limitar ao acompanhamento da performance da atriz: a câmera segue de perto seu deslocamento, vira-se de um lado para o outro com seus gestos e movimentos de cabeça, mantém-se estática aguardando que ela retome o fôlego. O cerne de *Uma*

---

[83] "Não há dúvida de que as hipóteses de Cassavetes vieram a ser um tanto deformadas, no sentido em que contribuíram para a 'nova naturalidade' bastante enfadonha que dominou os atores norte-americanos dos anos 1970, baseada na reconquista da balbuciação, da falta de articulação, do gesto inútil. Havia nele, porém, uma proposta verdadeiramente nova: o ator, imerso no mundo do filme, participando, como outrora teorizara Pudovkin, no próprio processo de criação, é envolvido e impregnado pelo dispositivo. O seu abandono é confiante, ativo, o que é em tudo diferente do esmagamento dos atores por um sistema" (NACACHE, 2012, p. 78).

mulher sob influência são, justamente, as variações dos estados físicos e emocionais de Rowlands/Mabel: quando um personagem diz que ela é louca, ela se comporta loucamente; no instante seguinte, quando outro diz que ela precisa se acalmar, ela se acalma e pede docilmente que todos se acalmem também. É como a própria Mabel diz quando, terminado o almoço, ela permanece sentada à mesa discutindo com um marido que, curiosamente, poderia ser tanto o personagem ficcional interpretado por Peter Falk quanto o próprio Cassavetes, casado com Gena Rowlands na vida real: "Diga-me o que quer que eu faça, como quer que eu seja. Eu posso ser assim. Eu posso ser tudo o que você quiser que eu seja."

Gena Rowlands na cena após o almoço de *Uma mulher sob influência* (John Cassavetes, 1974)

Assim, apesar das diferenças entre Keaton, Bresson e Cassavetes, todos eles parecem priorizar corpos e gestos que transbordam "o quadro e a razão da intriga, o quadro e o horizonte da imagem" (AMIEL, 1998, p. 8). Neles, como em Kuleshov, Eisenstein e tantos outros, torna-se evidente que a presença, vindo necessariamente *antes* da narrativa e da representação, pode escapar a seus imperativos figurativos, lógicos e causais. Todas essas concepções de jogo atoral situam o trabalho do ator muito mais no campo da performance do que propriamente no da atuação. A "lógica da performance", como podemos ler em Jacques Rancière, recorre a ideias muito próximas àquelas de que se valem Gumbrecht e Landowski para definir a presença:

> A *performance* não é a transmissão do saber ou do respirar do artista ao espectador. É antes essa terceira coisa de que nenhum deles é proprietário, da qual nenhum deles possui o sentido, essa terceira coisa que se mantém

> entre os dois, retirando ao idêntico toda e qualquer possibilidade de transmissão, afastando qualquer identidade entre causa e efeito (RANCIÈRE, 2010, p. 24-25).

Josette Féral esclarece que a diferença entre atuação e performance é que, no registro performático, o corpo e as competências técnicas do ator são colocados à frente não apenas da narrativa como também do sentido, da linguagem e da própria realidade. A performance não acentua o produto final (o personagem-pessoa que habitualmente se vincula ao ator), mas o processo mesmo de trabalho do ator e o aspecto lúdico de seu jogo. Opera-se então um profícuo desmonte da representação mimética: "o performer instala a ambiguidade de significações, o deslocamento dos códigos, os deslizes de sentido. Trata-se, portanto, de *desconstruir a realidade, os signos, os sentidos e a linguagem*" (FÉRAL, 2008, p. 203-204)[84]. Numa hábil síntese daquilo que propõe Féral, Elena Del Río ressalta a diferença decisiva entre os binômios performance-presença e atuação-representação:

> Em seu sentido ontológico fundamental, a performance origina o real. Enquanto a representação é mimética, a performance é criativa e ontogenética. Na representação, a repetição gera sempre o mesmo; na performance, cada repetição produz um evento singular. A performance suspende todas as prefigurações e distinções estruturadas para se tornar um evento a partir do qual novos fluxos de pensamento e sensação podem emergir (DEL RÍO, 2008 p. 4).

Com isso, antes de concluir este capítulo, há uma última noção que podemos tomar de empréstimo junto aos estudos teatrais: o pós-dramático. Cunhado pelo pesquisador alemão Hans-Thies Lehmann (2011 [1999]), o pós-dramático solidifica um campo teórico voltado para um teatro que tem como combustível a performance-presença, e não mais a atuação-representação. Diante de obras ditas pós-dramáticas, o espectador não deve ter pressa em "reduzir a representação a seus signos", mas

---

[84] Se, em seus primeiros artigos, Féral (1982; 2002b [1988]) opunha performatividade e teatralidade, mais recentemente ela passou a defender que essa oposição seria "puramente retórica": ambas as noções integrariam a ideia mais abrangente de performance. Deve-se notar todavia que, mesmo não havendo propriamente oposição, há uma diferença entre as duas noções: "A performatividade é o que torna cada performance única a cada vez que ela é executada; a teatralidade é o que a torna reconhecível e compreensível dentro de um conjunto de códigos e referências" (FÉRAL, 2002, p. 5).

antes "se deixar impressionar por sua materialidade, não procurar lhes atribuir um sentido. É o que fazem naturalmente as crianças e aqueles que assistem a um espetáculo que pertence a uma outra tradição que não a sua" (PAVIS, 2003 [1996], p. 14-15). Frequentemente associado ao que se convencionou chamar de teatro performativo ou, mais simplesmente, pós-moderno (FÉRAL, 2008, p.197), o pós-dramático de Lehmann recapitula explicitamente a ideia lyotardianna de um "teatro energético" – por sua vez, a maior inspiração de Lyotard para seu "teatro energético" teria sido justamente a obra de Artaud (LYOTARD, 2011 [1976]).

Trata-se de uma modalidade teatral que não se pauta pelo texto (ainda que haja um texto, como há de fato, até mesmo, nas peças de Grotowski), que não pode ser medida pela palavra, pela representação ou pela ilusão de realidade, e sim, como sintetiza Sílvia Fernandes, pela "qualidade da presença, do gestual e do movimento dos atores": "mais presença que representação, mais experiência partilhada que transmitida, mais processo que resultado, mais manifestação que significação, mais impulso de energia que informação" (FERNANDES, p. 2008, 23). Tanto Féral quanto Fernandes reconhecem que a noção de pós-dramático defendida por Lehmann avança uma pura presença utópica, impossível na prática – um teatro onde, talvez como nas mais radicais apresentações de dança contemporânea, a performance daqueles no palco não visaria a construir (nem permitiria que projetássemos) absolutamente nada de reconhecível ou inteligível:

> Esta definição de Lehmann deve, certamente, ser nuançada, como ele mesmo faz. Ela constitui um horizonte de espera mais que uma realidade, na medida em que é impossível para uma forma teatral qualquer que ela seja, escapar à narratividade e, de fato, à representação (FÉRAL, 2008, p. 209).

Para alguns, a definição de Lehmann pode parecer incomodamente redutora: obras tão distintas quanto as óperas românticas de Richard Wagner e as peças do "teatro épico" de Brecht estariam colocadas lado a lado e tachadas como obras dramáticas, ao passo que o "teatro da crueldade" de Artaud surgiria por vezes tão pós-dramático quanto o "teatro simbolista" de Maeterlinck, os *happenings* de Tadeusz Kantor ou os caprichosos jogos cênicos de Bob Wilson. Para outros, no entanto, é exatamente aí que reside o mérito de Lehmann: seus critérios permitem abarcar produções extremamente heterogêneas de modo a potencialmente iluminar

novas e interessantes proximidades entre elas. A rigor, o "pós" em pós-dramático não deve ser tomado como um indicador temporal ou qualitativo: ainda que o pós-dramático constitua uma forte tendência na cena contemporânea, não se trata de um período, escola ou movimento que pretende substituir formas teatrais ultrapassadas, mas, parafraseando Barthes, de uma nova forma de ir ao teatro, de produzir teatro e de se pensar o teatro. Além disso, insistindo com o "dramático" no termo pós-dramático, Lehmann espera "que ele mantenha no nosso inconsciente esse conceito do drama do qual ele saiu" (LEHMANN, 2008, p. 248). A nosso ver, na prática (e não na utopia), o pós-dramático não se opõe ao dramático: ele o flexiona, comprime e amassa, enfraquecendo seus efeitos para torná-los mais rarefeitos.

Com relação ao jogo atoral, o pós-dramático evidentemente mantém suas distâncias das premissas naturalistas. Discorrendo sobre essa questão, Matteo Bonfitto observa que o "horizonte técnico" do ator pós-dramático, sem excluir a formação tradicional no drama, compreende muitas outras artes da cena:

> O ator pós-dramático supostamente possui um horizonte técnico e expressivo mais amplo (teatro, circo, cabaré, variedades, musical, dança, performance) que o ator dramático; o ator pós-dramático não deve "contar uma história" ou produzir um "sentido" que orienta o espectador, mas promover uma "ressonância" (qualidade de presença, dilatação, *bios*...) (...) fazendo com que a atenção do espectador se mantenha ativa (BONFITTO, 2008, pp. 92-94).

Acreditamos poder dizer com alguma segurança que, encarnando no cinema o ideal pós-dramático de Lehmann, muitos dos filmes já mencionados aqui – como *Holy motors* e *Uma mulher sob influência* – mantêm "no nosso inconsciente" certo itinerário dramático enquanto exaltam a "ressonância" de seus atores. Nesse sentido, não será um exagero sugerir que Denis Lavant e Gena Rowlands podem ser adequadamente classificados como atores pós-dramáticos.

—

Equilibrado num muro e com um megafone à mão, o diretor iraniano Mohsen Makhmalbaf explica à multidão inquieta que, não sendo possível contratar a todos

para atuar em seu próximo filme, será preciso que eles se organizem para receber e preencher as fichas de inscrição distribuídas por seus assistentes. Não há, contudo, fichas para todos: pressionados, os assistentes lançam para o alto as poucas que restam e buscam se proteger enquanto a multidão arromba o portão de entrada do prédio onde será realizado o *casting*.

Salve o cinema (*Salaam cinema*, Mohsen Makhmalbaf, 1995) é, em primeiro lugar, um documentário sobre o amor pelo cinema e a vontade de ser a estrela de um filme. Já no interior do prédio, os candidatos selecionados devem se posicionar, um de cada vez, diante do renomado diretor dentro de um quadrado traçado no chão com fita crepe. Para além da mesa de Makhmalbaf, a ampla sala está cercada de refletores e espelhos, e os membros da equipe garantem que a captura de sons e imagens seja total: mesmo quando se voltam para o diretor, as câmeras não deixam de mostrar os aspirantes a atores no espelho às suas costas.

Trata-se de um dispositivo sagaz: isolado e imóvel no quadrado de fita crepe, completamente vulnerável ao registro audiovisual, cada participante se vê sem saída quando confrontado pelo diretor. Sem oferecer contexto dramático algum, Makhmalbaf ordena a cada um deles que chore ou ria: "Se eu te disser que você não será contratada se não conseguir chorar, isso te faria chorar?" As reações são variadas: alguns se revoltam com o autoritarismo do diretor, outros riem quando deveriam chorar, muitos permanecem em silêncio. Assim, de uma situação de extremo e arbitrário controle brotam gestos imprevisíveis de insubordinação. Por exemplo, quando um jovem não consegue rir nem chorar e se recusa a fingir-se de morto, Makhmalbaf pede simplesmente que ele diga algo sentimental: a ironia da resposta, estampada no rosto em *close-up* do rapaz, é irreprimível – "Eu te amo".

"– Eu te amo." *Salve o cinema* (Mohsen Makhmalbaf, 1995)

De todos os homens, mulheres e crianças que aparecem no suposto teste de elenco, poucos parecem se dar conta de que se trata não do *casting* para um filme futuro e sim de um filme sobre suas próprias aspirações cinematográficas. Contrário ao fundamentalismo islâmico de seu país, Makhmalbaf arquiteta em *Salve o cinema* pequenos instantes de libertação individual – "algo que assume uma importância fundamental quando se leva em conta que *submissão* é o próprio sentido da palavra *islã*" (GUIMARÃES et. al., 2008, p. 14).

A estratégia de Makhmalbaf não está distante, por exemplo, daquela adotada por Eduardo Coutinho em *Jogo de cena* (2007). Mas se, em *Jogo de cena*, um mesmo discurso – um mesmo personagem-pessoa – transitava erraticamente através dos depoimentos de diversas mulheres, atrizes profissionais ou não, em *Salve o cinema* não há um quebra-cabeças a ser montado pelo espectador. Não se trata de recompor um discurso originário ou de distinguir instantes verídicos e inverídicos dentre os depoimentos apresentados, mas sobretudo de permitir aos indivíduos que eles se façam presentes, rindo e chorando ou não, representando ou não. Mais do que capturá-los, o dispositivo criado parece querer permitir que eles se entreguem em sua singularidade. Assim, sem demonstrar nenhum domínio técnico do jogo atoral e sem aceder a nenhum personagem que não eles próprios, os participantes de *Salve o cinema* nos permitem perceber claramente a performance como um ato político. Ainda que a insubmissão (política, religiosa ou outra) não surja como tema debatido explicitamente pelo filme, ela se faz notar como possibilidade no transpirar dos corpos, nos olhares, nos lábios contraídos com palavras não proferidas, nos gestos capturados pelas câmeras. Como sugere Lukács na frase lembrada por Hans-Thies Lehmann, a política não está no tema, mas na forma: "o que é verdadeiramente social na arte é a forma" (Lukács *apud* LEHMANN, 2008, p. 234).

No próximo capítulo, continuaremos investigando a faceta do personagem-presença. No entanto, mais do que desdobrá-la em novas reflexões acerca do jogo atoral, retornaremos à elementar noção de *carne* para operar um sutil deslocamento: ainda no âmbito da presença, buscaremos explorar performances propriamente cinematográficas, performances plásticas que não se definem nem por apropriação nem por rejeição a postulados teatrais – performances talvez não mais *na* imagem mas performances *da* imagem que produzem lá seus "efeitos de personagem".

CAPÍTULO 6
O OLHO ATÔNITO

A lenda grega de Pigmalião e Galateia, tal como contada pelo poeta romano Ovídio, relata a história de um habilidoso escultor da ilha de Chipre que se apaixona por uma de suas estátuas. Sem que lhe fosse necessário modelo real algum, Pigmalião teria esculpido em Galateia a mais bela e pura das mulheres, e o realismo da estátua seria tal que, como uma autêntica jovem, ela apenas não se moveria por pura timidez. Tomado de amores, o escultor não hesita em acariciar sua criação, enfeitando-a com vestidos, joias e fitas coloridas e deitando-a cuidadosamente em seu próprio leito, recostando-lhe a cabeça "em almofadas de macias penas, como se ela pudesse sentir" (OVÍDIO, 2007 [8 d.C.], p. 253). Pigmalião implora então aos deuses por uma esposa semelhante a sua inigualável estátua de marfim e Vênus, deusa da beleza e do amor, atende seu pedido transformando a estátua em mulher.

A cena em que Pigmalião testemunha a metamorfose de Galateia, transcrita na epígrafe desta terceira parte da tese, é carregada de um desejo erótico não muito distante daquele de Narciso diante de sua imagem refletida num espelho d'água. Há, contudo, uma diferença fundamental: enquanto Narciso, movido por uma "ilusão que engana aos olhos", "abrasa-se com aquilo que vê" (OVÍDIO, 2007 [8 d.C.], p. 96), o fascínio de Pigmalião se revela mais propriamente tátil do que visual. Muito antes de envolver a visão, a descoberta de uma pessoa viva onde antes havia apenas um bloco de pedra trabalhada ocorre essencialmente através de mãos que tateiam e lábios que beijam. De fato, todas as manifestações da metamorfose de Galateia descritas por

Ovídio se dão como reações físicas que configuram um cenário háptico e sensual a ser desfrutado pelo escultor: com a mágica de Vênus, o corpo da estátua amolece como cera sob o sol, tornando-se quente e flexível, e é possível sentir o pulso através de sua pele – "As veias tateadas pelo polegar latejam!" (OVÍDIO 2007 [8 d.C.], p. 253). Como observa Victor Stoichita, "Ovídio teria podido recorrer a outros sintomas de animação – a respiração, uma mão que se move, olhos que se abrem –, mas não o faz" (STOICHITA, 2011 [2006], p. 32). Ao que parece, o poeta sequer julga ser necessário fazer Galateia se mover, falar, retribuir ou reagir aos avanços do imponderado Pigmalião – ela se torna humana mas, sem nenhum traço psicológico, motivação ou ação que a defina, sua humanidade permanece confinada aos anseios carnais de seu criador[85].

As diferenças entre o reflexo de Narciso e Galateia não se limitam a essa oposição entre o ótico e o háptico. Em sua análise de ambas as narrativas, Stoichita ressalta que, duplicando a aparência do Narciso real, o reflexo especular de Narciso ilustra perfeitamente o princípio da arte como cópia (*eikastiké*), ao passo que Galateia, dispensando modelos reais, responde essencialmente ao princípio da arte como simulacro (*phantastiké*). Já vimos, no terceiro capítulo da tese, que a condição de simulacro anima também a lenda da origem da pintura ocidental narrada por Plínio, o Velho: a sombra do amante da filha do oleiro Butades, fixada a carvão numa parede, responde mais a uma "magia de substituição" do que à "magia de similitude" que rege a história de Narciso, isto é, a sombra é mais o estabelecimento de um "*outro do mesmo*" do que uma imitação, um "*mesmo em estado de duplo*" (STOICHITA, 2016 [1997], p. 27-28). Ora, assim como a silhueta traçada na parede torna presente o amante ausente da lendária personagem de Plínio, Galateia dá vida a uma mulher até então inexistente, levando ao extremo a condição de simulacro: ela é uma imagem sem referente na realidade, uma presença que carrega em si a força necessária para exercer um impossível grau de realismo. Ao contrário do *reflexo* de Narciso e muito mais do que a *sombra* em Plínio, Galateia se faz *carne*: seja como estátua, como mulher ou ainda, no estado intermediário de sua metamorfose, como

[85] Como apontamos em artigos dedicados ao androide cinematográfico (LEAL, 2017; 2018), a figura de Galateia é retrabalhada em diversas narrativas fantásticas, como no conto *O homem de areia* (*Der Sandmann*, E. T. A. Hoffmann, 1817) e no filme *Ex-machina: Instinto artificial* (*Ex-machina*, Alex Garland, 2014). Arquétipo da mulher ideal fabricada à medida do desejo masculino, Galateia também tem sido analisada em estudos feministas, pós-gêneros e pós-humanos – a esse respeito, sugerimos o trabalho de Sue Short (2005), Julie Wosk (2015) e Maria Conceição Monteiro (2016).

cera (matéria plástica por excelência), Galateia traz o efeito de presença à frente da representação, a percepção à frente da sensação (figural) e do sentido. O que realmente impressiona em Galateia não é que ela se assemelhe ou se coloque em substituição a um outro qualquer, coisa que ela não faz, mas que ela exista – na definição clássica de Lucrécio, a simples (mas surpreendente) existência é a principal característica dos simulacros:

> o simulacro é algo intermédio, um objeto ambíguo situado entre o corpo e a alma, "uma espécie de leve membrana que se desprende da superfície dos corpos e que volteja nos ares". Um corpo-alma, uma alma-corpo, portanto. Pouco importa o seu grau; o importante, afirma Lucrécio, é que o "simulacro" existe (*esse ea quae rerum simulacra uocamus*) (STOICHITA, 2011 [2006], p. 10).

Com Galateia, podemos dizer que a metáfora da carne de Merleau-Ponty se torna literal, deixa de ser apenas metáfora. A lenda nos fala de uma obra de arte cujo elemento originário, a princípio frio e inanimado, já não se distingue de uma matéria orgânica – o marfim *é* a carne viva, a estátua *é* a mulher, a obra, como simulacro, é uma criatura singular e autônoma que não é duplicata de nada nem nada substitui. Assim como o homem dos sapatos na fotografia de Daguerre é feito dos mesmos sais de prata que a paisagem ao seu redor – a calçada do *Boulevard du temple* (1838) com seus prédios, suas árvores e seus espaços vazios, seu ar –, Galateia também tem seu corpo entrelaçado à "carne do mundo" (MERLEAU-PONTY, 2003 [1964], p. 86): um corpo que, a despeito de sua origem inumana, se faz quente, macio e pulsante ao toque humano. Na perspectiva privilegiada por Merleau-Ponty, pouco importa quem é o palpante (ou o sujeito do conhecimento) e quem é o palpado (ou o objeto a ser conhecido): interessa sobretudo o circuito de reciprocidades entre os sujeitos, os objetos e o mundo.

É preciso reconhecer que tanto o feito de Pigmalião quanto a maneira como Ovídio o narra são de uma escancarada misoginia. No início da lenda, aprendemos que o escultor, vivendo solteiro, rejeitava todas as mulheres a sua volta (tanto como possíveis esposas quanto como modelos para suas criações) por perceber nelas uma "vida dissoluta" marcada pelos "vícios sem conta que a natureza conferira à índole feminina". Além disso, uma vez operado o milagre de Vênus, a "donzela" Galateia não

fará nada além de "erguer o olhar tímido" para Pigmalião, casar-se com ele e, nove luas cheias depois, dar-lhe um filho (OVÍDIO 2007 [8 d.C.], p. 252-253). Estamos uma vez mais às voltas com uma figura feminina que, como a ambígua Conchita de *Esse obscuro objeto do desejo* (*Cet obscur objet du désir*, Luis Buñuel, 1977) ou o sistema operacional Samantha de *Ela* (*Her*, Spike Jonze, 2013), parece se conformar a um desejo masculino que não encontra limites nem na tecnologia, nem em costumes de época, nem nas mais extraordinárias manifestações divinas. Nesse sentido, pode ser interessante observar que, quando invertidos os gêneros, a tradição dos simulacros na cultura ocidental parece mais apta a produzir monstros do que homens ideais: construído a partir de órgãos e tecidos mortos, o moderno monstro de Frankenstein do romance de Mary Shelley (1997 [1818]) não está tão distante assim de Galateia: ele requer apenas, ao invés de uma intervenção da deusa Vênus, uma faísca elétrica para ganhar vida. Mas se a engenhosidade do cientista Victor Frankenstein é equiparável à de Pigmalião, o resultado de sua criação, longe de ser uma mulher dócil, sensual e recatada, é uma criatura monstruosa e vingativa que eventualmente precisará ser exterminada – "Maldito criador! Por que você fez de mim um monstro tão horroroso que até mesmo você foge de mim, repugnado?" (SHELLEY, 1997 [1818], p. 151). Com isso, o melhor destino possível para os simulacros masculinos parece ser aquele do boneco de pau Pinóquio: no livro infantil *As aventuras de Pinóquio* (*Le avventure di Pinocchio*, Carlo Collodi, 2002 [1883]), a marionete em forma de menino é entalhada num tronco de árvore a partir da imaginação do velho carpinteiro Gepeto sem o benefício, como Galateia, de um modelo real. Ao contrário de Galateia, no entanto, Pinóquio precisará comprovar sua boa índole antes de se tornar humano de fato. No decorrer de suas aventuras, ele sofrerá de frio, fome e solidão, escapará por pouco de ser usado como lenha, será perseguido, encarcerado, escravizado, cruelmente transformado em burro e até mesmo devorado por um gigantesco tubarão – a tudo isso ele deverá sobreviver fazendo provas de humildade até que a boa Fada do cabelo azul aceite transformá-lo num menino de verdade.

Não nos cabe, aqui, multiplicar os exemplos para melhor averiguar como os simulacros trabalham noções de gênero na cultura ocidental – a esse respeito, sugeriremos apenas que, a julgar pelas inúmeras adaptações cinematográficas que retomam de modo mais ou menos explícito as trajetórias de Galateia, Frankenstein e Pinóquio, parecem ser poucos os simulacros femininos que não precisam lidar com

fantasias masculinas, assim como são poucos os simulacros masculinos tolerados e não tratados como monstros. Isso posto, o que nos interessa agora é observar, por detrás das questões morais e socioculturais que se anunciam, como a dinâmica dos simulacros alimenta a própria imagem cinematográfica: "era natural que o cinema, desde seus primórdios, absorvesse a história de Pigmalião, uma vez que as imagens em movimento encarnam o próprio desejo de animar o inanimado" (OLIVEIRA JR., 2015, p. 99). Dito de outro modo, narrativas como as de Galateia, Frankenstein e Pinóquio, importadas com êxito pelo cinema, traduzem o que parece ser a essência animista do próprio cinema, o fascínio por imagens, criaturas e objetos inanimados que subitamente aparentam estar vivos[86]. É como se a impressão de movimento gerada pela rápida sucessão dos fotogramas fosse tão eficaz quanto a deusa Vênus, a faísca elétrica ou a Fada do cabelo azul.

Para além da mera importação de temas narrativos e motivos visuais, certos filmes parecem discutir a própria dinâmica dos simulacros – é o que ocorre, como notam Stoichita e Luiz Carlos Oliveira Jr., no emblemático *Um corpo que cai* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958). Reelaborando a lenda de Pigmalião e Galateia com uma dupla atribuição de papéis à atriz Kim Novak, *Um corpo que cai* pode ser classificado como "um filme sobre a produção de simulacros" e "um caso limite do efeito Pigmalião" (STOICHITA, 2011 [2006], p. 200; 203), um filme que configura toda uma "teoria artística" do cinema, um "dispositivo epistemológico que engatilha uma reflexão sobre a arte e a produção das imagens (...) independentemente de Hitchcock ter almejado um discurso meta-artístico" (OLIVEIRA JR., 2015, p. 387-388).

Em *Um corpo que cai*, o detetive Scottie (James Stewart), solteiro após romper seu noivado com a simpática e compreensiva Midge (Barbara Bel Geddes), é contratado para investigar Madeleine, a misteriosa esposa de um antigo amigo de faculdade. A relação entre Scottie e Midge recicla aquela que Hitchcock havia apresentado quatro anos antes entre o fotógrafo Jeff (James Stewart) e a modelo Lisa (Grace Kelly) noutro filme que, como já foi muitas vezes observado, propõe uma

[86] A partir de textos sobre o cinema de autores como Vachel Lindsay, Jean Epstein, Germaine Dulac, Edgar Morin e Serguei Eisenstein, a pesquisadora Teresa Castro (2019) observa que, influenciadas pelo sociólogo Lucien Lévy-Bruhl (1857-1939), as "teorias animistas do cinema" invariavelmente partem da ideia de que a imagem em movimento aciona uma espécie de pensamento primitivo, pré-lógico ou infantil capaz de aceitar contradições que o pensamento racional não aceita; animista por definição, o cinema produz imagens que aparentam possuir as mesmas propriedades daquilo que elas representam (CASTRO, 2019). Trata-se, a nosso ver, de uma reafirmação do cinema como um "espaço pigmalionesco" por excelência (Michelle E. Bloom *apud* OLIVEIRA JR., 2015, p. 99).

reflexão sobre o próprio espectador de cinema: em *Um corpo que cai*, assim como em *Janela indiscreta* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954)[87], o protagonista de James Stewart é, como Pigmalião, incapaz de se interessar pelas mulheres reais a sua volta, preferindo investir seu tempo e sua atenção em mistérios alheios. É assim que, no decorrer de sua investigação, Scottie se apaixonará pela Madeleine que deveria investigar – o relacionamento, no entanto, será bruscamente interrompido quando ela comete suicídio tendo-o como única testemunha. Scottie ainda está abalado com a morte de Madeleine quando conhece Judy: percebendo a semelhança física entre as duas mulheres (ambas encarnadas por Kim Novak), ele tentará "recriar" Madeleine a partir de Judy sem desconfiar que, na realidade, a Madeleine que conhecera era uma farsa, uma personagem representada pela própria Judy, e seu suicídio havia sido uma elaborada encenação para encobrir um homicídio.

Há, portanto, certa inversão de papéis pela qual a personagem feminina parece estar sempre um passo à frente, manipulando o desejo do protagonista. Isso não impede, contudo, que ela se sujeite às manifestações desse desejo: como um Pigmalião que veste e adorna sua Galateia na esperança de que ela se torne real, Scottie se empenha para que as roupas, a maquiagem e o penteado de Judy, observados nos mínimos detalhes, transformem-na efetivamente em sua idealizada Madeleine. Como nota Stoichita, "o que Scottie quer não é a carne de Judy, mas... o *tailleur* de Madeleine. Ou, para ser mais exato: só o investimento fantasmático do *tailleur* de Madeleine pode tornar a carne de Judy desejável" (STOICHITA, 2011 [2006], p. 212). Assim, quando Judy aparece de cabelos soltos alegando que o penteado encomendado não havia lhe caído bem, Scottie suplica que ela ceda à sua vontade: é só quando Judy-Madeleine retorna com os cabelos devidamente presos que ele a toma em seus braços para um longo e estranhíssimo beijo. Num curioso paralelo entre realidade e ficção, a atitude pigmaliônica de Scottie é também redobrada pelas exigências que Hitchcock teria feito a Kim Novak nos bastidores das filmagens:

---

[87] A reflexividade de *Janela indiscreta* consiste, de um modo geral, em fazer coincidir o ponto de vista do espectador ao do protagonista: ambos, sentados e imóveis, observam situações dramáticas através de janelas retangulares. É o que Arlindo Machado chama de uma "coincidência de limites": "como Jeff, a instância vidente não pode sair do apartamento; como Jeff, a instância vidente espia tudo e a todos exclusivamente através da janela indiscreta; como Jeff, a instância vidente não pode saber o que se passa atrás das cortinas fechadas do apartamento do suposto assassino" (MACHADO, 2007, p. 44-45).

> Tudo nela tinha de ser alterado: os seus cabelos eram castanhos e ele queria-os loiros, as suas sobrancelhas eram finas e ele queria-as espessas... Em resumo, ele queria-a... "outra". Nada em maior consonância com o *plot* de *Vertigo* do que esta relação difícil entre o "realizador" e a "estrela"! (STOICHITA, 2011 [2006], p. 210).

Com uma mudança de penteado, Judy volta a ser Madeleine em *Um corpo que cai* (Hitchcock, 1958)

Se nos detemos sobre esses desdobramentos fetichistas em torno de personagens produzidos como simulacro, é para ressaltar que a dinâmica por eles instaurada mobiliza um olhar bastante distinto daquele suscitado pela arte como cópia. Trata-se, para nós, de observar de um outro ângulo a diferença crucial entre a dimensão da presença e as dimensões da significação e da sensação. Judy-Madeleine, modelada ao modo de Galateia, é uma construção que funde o "modelo" à própria "obra" e, apesar de sua artificialidade, dela emana um sopro de vida: é uma *outra* Madeleine, diferente da Madeleine original e também de Judy, que se apaixona por Scottie. Seguir os "sucessivos encaixes de simulacros" (STOICHITA, 2011 [2006], p. 203) através do olhar de Scottie é, pois, uma forma de acreditar no poder do simulacro, no poder animista das imagens. Esse poder é ressaltado precisamente pela dimensão erótica do desejo de Scottie. Como argumenta Viktor Chklovski, "é a arte erótica que nos permite uma observação melhor das funções da imagem" (CHKLOVSKI, 1973 [1917], p. 50): é quando nosso olhar permite que a imagem deixe de representar o que quer que seja, fazendo com que possamos apreendê-la como presença e não como imitação, que ela se torna viva e desejável. Para Chklovski, a qualidade erótica da arte é aquilo que singulariza o objeto e prolonga nosso olhar sobre ele – mais do que uma possibilidade, essa seria a verdadeira vocação da arte:

> o procedimento da arte (...) consiste em obscurecer a forma, aumentar a dificuldade e a duração da percepção. O ato de percepção em arte é um fim

> em si mesmo e deve ser prolongado; *a arte é um meio de experimentar o devir do objeto, o que é já "passado" não importa para a arte* (CHKLOVSKI, 1973 [1917], p. 45).

Continuando nossa investigação do personagem como personagem-presença, buscaremos seguir neste capítulo a dinâmica dos simulacros inaugurada por Galateia e a receita desse "ato de percepção" proposto como "um fim em si mesmo". Tendo já analisado, ao final do capítulo anterior, o campo de presença estabelecido em torno do ator – registro mais próximo da "performance" que da "atuação" –, retornaremos agora à questão da imagem cinematográfica. Assim, em contraste às abordagens desenvolvidas nas primeiras partes da tese, insistiremos que as imagens não apenas avançam significados ou suscitam sensações mas, em primeiro lugar, criam "uma percepção particular do objeto", promovem "uma visão" da imagem como coisa concreta, e não o "reconhecimento" de alguma outra coisa no interior dessa imagem (CHKLOVSKI, 1973 [1917], p. 50)[88]. Se, na segunda parte da tese, buscamos diversas traduções para elucidar a noção de figural, investimos agora em diversas definições teóricas para solidificar a noção de presença: a ideia da "arte como procedimento" que dá título ao texto de Chklovski ecoa a "arte como veículo" defendida por Jerzy Grotowski (2007 [1989-1990]), a "distância amorosa" do espectador imaginado por Roland Barthes (1975), o detalhe pictural desvendado por Daniel Arasse (1996) e a "cineplástica" idealizada por Élie Faure (1953b [1922]). A essas, acrescentaremos ainda outras noções que buscam trazer à tona o potencial plástico da imagem cinematográfica e explorar a materialidade dos signos visuais e sonoros que, mesmo corrompendo ou talvez sequer se aglutinando em uma figura humana, colocam-nos "em presença de *efeitos de personagem*" (PAVIS, 1997, p. 171).

1. Músculos lisos na espessura da água

Em sua tentativa de descrever a força da imagem como artefato e de estabelecer uma "teoria do ato de imagem" ("*Theorie des Bildakts*") capaz de lidar com a emergência

[88] Vale notar que o conceito de "estranhamento artístico" (*ostranenie*) proposto por Chklovski em "A arte como procedimento" (1973 [1917]) antecipa o "efeito de distanciamento" (*Verfremdungseffekt*) de Bertolt Brecht (1978 [1935-1941]) – de fato, o termo empregado por Brecht é a tradução para o alemão do termo russo empregado por Chklovski (ROBINSON, 2008, p. 173-174; MACHADO, 2012).

material das imagens na cultura ocidental, Horst Bredekamp (2015 [2010]) parte de um exemplo pré-histórico: encontrados em sítios arqueológicos na África e datados de quase dois milhões de anos, os primeiros bifaces (instrumentos pontiagudos de pedra talhada) deviam basicamente servir como ferramentas de corte e perfuração. Contudo, muitos bifaces foram descobertos intactos, sem quaisquer marcas de uso, e, dentre eles, muitos são pequenos demais para ter qualquer utilidade. Diante dessas peças de admirável acabamento e simetria, aventa-se então a possibilidade de que teriam sido fabricadas com fins exclusivamente decorativos. Como objetos estéticos reveladores de uma ancestral "consciência da forma", os bifaces podem assim ser considerados as primeiras imagens da história da humanidade – imagens no sentido de *simulacra*, tal como proposto no século XV por Alberti: "objetos da natureza" que sofreram alguma "intervenção humana" (BREDEKAMP, 2015 [2010], p. 19, 25).

Essa definição de imagem parece, por um lado, extremamente ampla: por ela, qualquer "objeto da natureza" (pedra, folha, tronco, raiz), com um mínimo de esforço humano, torna-se imagem. Por outro lado, no entanto, trata-se de uma definição bastante rigorosa, uma vez que apenas coisas concretas, literalmente tocadas e tocáveis por mãos humanas – coisas que *existem*, para lembrar a fórmula de Lucrécio (*apud* STOICHITA, 2011 [2006], p. 10) –, podem constituir uma imagem. "Por essa definição, imagens não-físicas escapam à contemplação: apenas a capacidade de resistência material fundamenta a possibilidade dessa latência singular que nos propomos a definir" (BREDEKAMP, 2015 [2010], p. 25-27).

Nessa definição, as eventuais funções miméticas, simbólicas e outras, que muitas vezes são confundidas com as próprias imagens, revelam-se efeitos possíveis (mas não necessários) das imagens. Disso decorre que as imagens podem agir por sua própria vontade – pressuposto animista que, como vimos, exige a retomada de certo "pensamento mágico" em grande medida anterior e indiferente à racionalidade que passou a vigorar a partir do Iluminismo (BREDEKAMP, 2015 [2010], p. 15-16). Mas isso não significa, claro, que o ato de imagem esteja confinado a um obscurantismo medieval: haveria pouca diferença, por assim dizer, entre reconhecer uma divindade numa imagem sacra, uma identidade nacional numa bandeira, uma lei num carimbo ou um valor monetário num pedaço de metal ou de papel.

Em todos esses casos, a atuação das imagens pode ser tão pungente quanto o olhar da Medusa noutra das lendas gregas narradas por Ovídio (2007 [8 d.C.], p. 128-

136). Conta-se que Medusa, mulher de grande beleza cujos cabelos cacheados foram transformados em serpentes, exercia um enorme poder tanto de sedução quanto de repulsão, petrificando com o olhar todos aqueles que ousavam encará-la. Isso continua a ocorrer mesmo depois do herói Perseu derrotá-la com a ajuda de um espelho (Medusa petrificou a si própria) e cortar sua cabeça: "a cabeça da Górgona, separada de seu corpo, torna-se de fato uma imagem; o mito trata, pois, do substrato ameaçador de todo ato de imagem" (BREDEKAMP, 2015 [2010], p. 216). Como nota Philippe Dubois, a lenda descreve uma presença tão aterrorizante que "são inúmeras as representações da cabeça da Medusa em escudos ou couraças dos Príncipes, nas paradas tanto quanto nos combates" – até mesmo na conhecida pintura barroca de Caravaggio (1597), o "*suporte* do quadro é ele próprio identificado com o objeto mítico do escudo-espelho" (DUBOIS, 1998b, p. 152-153).

Medusa, Caravaggio, 1597
(Galleria degli Uffizi, Florença)

O poder imanente da imagem não se restringe a um período histórico ou a certa concepção de arte. O ato de imagem proposto por Bredekamp, trazendo como inspiração o *punctum* de Barthes (1984 [1980]) e as ecléticas e anacrônicas pranchas do inacabado (inacabável) Atlas Mnemosyne de Aby Warburg (2012 [1924-1929])[89],

[89] O historiador da arte Aby Warburg (1866-1929) se propunha a compilar e associar imagens de diversos contextos e suportes, colocando-as lado a lado num "atlas" em função de seu *pathosformel*, isto é, de certa carga afetiva que elas lembram e provisoriamente exteriorizam. Dessa maneira, como bem observa Gabriela Almeida (2016), Warburg fazia uma espécie de história da arte subjetiva e sem palavras, projeto não muito distante do "museu imaginário" de André Malraux (2008 [1947]) e das *Histoire(s) du cinéma* montadas em vídeo por Jean-Luc Godard (1988-1998).

não faz diferença alguma entre uma simples página de jornal e um afresco de Rafael: até as imagens mais banais podem eventualmente revelar sua "*enargeia*", sua inusitada e potente "vida interior" (BREDEKAMP, 2015 [2010], p. 280-284). Assim, retomando uma expressão fortuita atribuída ao filósofo Henri Lefebvre – "a imagem é ato" ("*l'image est acte*") (Lefebvre *apud* BREDEKAMP, 2015 [2010], p. 40) –, o ato de imagem permite analisar o funcionamento de imagens que, tanto quanto o reflexo de Narciso, o contorno da sombra do amante da filha de Butades e a estátua de Galateia, são efetivamente dotadas de vivacidade e autonomia, capazes inclusive de "suscitar novas maneiras de falar e de pensar" (Didi-Huberman *apud* ALMEIDA, 2016, p. 32). Mais do que propor um método de interpretação das imagens – uma fórmula para conformar as imagens às experiências e conhecimentos daquele que interpreta –, abordagens como a de Bredekamp implicam uma derradeira abertura ao que há de imprevisível na materialidade de toda imagem:

> Quando um indivíduo acede, pelo reconhecimento da vida das imagens, à experiência de um domínio autodeterminado que lhe é exterior, ele chega a um horizonte de possibilidades que o permite, numa liberdade dialógica, escapar aos constrangimentos que ele próprio criaria se permanecesse fixado em si mesmo. Isso significa que ele pode superar a enorme limitação dos possíveis que a modernidade instituiu ao privilegiar o próprio sujeito como produtor e detentor do mundo. O *eu* se reforça quando ele se relativiza face a atividade da imagem. As imagens não podem ser situadas à frente ou atrás da realidade: elas são parte intrínseca de sua constituição. Elas não são uma realidade derivativa, e sim uma forma que estabelece uma condição necessária da realidade (BREDEKAMP, 2015 [2010], p. 306-307).

No âmbito do cinema, essa necessária implicação da imagem na realidade – esse interesse pelas manifestações da própria imagem, e não por aquilo que nela ou através dela se manifesta – surge com particular lucidez nos trabalhos de Philippe Dubois (1998a, 2012, 2016) e de Emmanuel Siety (2009). Eles desenvolvem, respectivamente, as noções de acontecimento de imagem (*événement d'image*) e de ficção de imagem (*fiction d'image*) – noções semelhantes que, muito próximas do ato de imagem de Bredekamp, engrossam a renovada preocupação com o animismo das imagens no contexto contemporâneo. Nesses trabalhos, tanto Dubois quanto Siety lidam com momentos nos quais aquilo que se passa na ficção ocorre, de fato, à

imagem, e não simplesmente (ou não apenas) na imagem – é o caso, por exemplo, do já referido efeito de *datamoshing* em *Holy motors* (Leos Carax, 2012) e das *gags* nas quais um personagem de animação levanta uma borda do quadro para, puxando-o como se fosse uma página de livro, passar à página-fotograma seguinte (SIETY, 2009, p. 17). Nesses casos, como no quadro-escudo-espelho de Caravaggio, o suporte da imagem deixa de ser neutro para se implicar, ele próprio, na ficção.

Vale ressaltar que há uma diferença importante entre o domínio do figural, tal como o apresentamos na segunda parte da tese, e o ato/acontecimento/ficção de imagem colocado agora em questão. No livro em que anuncia sua "teoria do ato de imagem", Bredekamp não discute o problema do figural e sequer menciona os textos de Erich Auerbach (1997 [1938]) e de Jean-François Lyotard (1971) que consolidam a noção de figura. Já Emmanuel Siety, em seu "ensaio sobre a atribuição de propriedades fictícias às imagens cinematográficas" (*Fictions d'images: Essai sur l'attribution de propriétés fictives aux images de film*, 2009), diz apenas que a ficção de imagem teria certa relação com o figural – ela seria "a dimensão ficcional à obra na análise figural" (SIETY, 2009, p. 101), proposição instigante à qual o autor todavia não retornará em seu texto. E os trabalhos em que Dubois discorre sobre o acontecimento de imagem raramente demarcam a diferença da noção em relação ao figural – inclusive, a melhor definição para o acontecimento de imagem parece estar justamente num artigo subtitulado "A questão do figural":

> [O acontecimento de imagem é] uma espécie de força intrínseca da imagem que deixa seu rastro gravado no mais profundo de nosso imaginário. A imagem fílmica nos atingiria, portanto, menos por suas capacidades narrativas (o roteiro) ou representativas (a temática) (...) do que por suas capacidades *de figuração* (abordagem plástica), ou pelo menos certos aspectos dessas (DUBOIS, 2012, p. 104).

Mais adiante nesse mesmo artigo, porém, Dubois esclarece que o figural tem início com um "acontecimento da visualidade", mas que esse acontecimento em si mesmo, "sem o tempo da construção ou da montagem", "da interpretação" e "da estrutura", não basta para desencadear sensação figural alguma: a experiência figural "não se detém na constatação da fulguração diante de um acontecimento de imagem que rasgaria o tecido da representação. Este, no fundo, é apenas um ponto

de partida" (DUBOIS, 2012, p. 116). Assim, para complementar a colocação um tanto *en passant* de Dubois e explicitar a diferença entre as abordagens propiciadas pelo figural e pelo ato/acontecimento/ficção de imagem, diremos então que essas últimas noções se concentram no "ponto de partida", na "constatação da fulguração", isto é, na percepção da emergência de uma materialidade que é logicamente anterior às reverberações figurais e aos sentidos que ela própria pode acarretar.

Numa robusta investigação sobre o figural e o sublime no trabalho de Jean Epstein, Dubois (1998a) oferece uma descrição exemplar daquilo que compreende por acontecimento de imagem. Examinando a prodigiosa manipulação da velocidade das imagens em *O fazedor de tempestades* (*Le tempestaire*, Jean Epstein, 1947) – que exprimem o poder do velho "tempesteiro" de controlar os ventos –, Dubois afirma que essas acelerações, desacelerações e congelamentos da imagem, longe de serem trucagens destinadas a "embelezar a representação", "modificam-na profundamente, expondo a instabilidade das formas e as transmutações da matéria" (DUBOIS, 1998a, p. 317). Ao soprar a superfície de uma bola de cristal na qual é visível a agitação das ondas, o "tempesteiro" desafia a ordem natural das coisas: ele acalma o céu e pacifica o oceano ao mesmo tempo em que transforma nossa percepção do tempo e nos põe a questionar o funcionamento do dispositivo cinematográfico.

A ação do "tempesteiro" em *O fazedor de tempestades* (Jean Epstein, 1947)

O fazedor de tempestades opera, portanto, uma espécie de transferência ou correspondência entre seu conteúdo figurativo e narrativo (a tempestade se acalma, um incauto pescador retorna são e salvo para sua noiva) e sua materialidade fílmica (a projeção parece ter sua velocidade alterada). Operações semelhantes ocorrem nas ficções de imagem analisadas por Siety. Ele observa, por exemplo, que, a certa altura de *Twister* (Jan de Bont, 1996), um tornado destrói uma tela de cinema ao ar livre no instante preciso em que era projetada a cena de *O iluminado* (*The shining*, Stanley

Kubrick, 1980) na qual o personagem de Jack Nicholson tenta destruir uma porta: é, pois, como se as machadadas de Nicholson rompessem seu universo diegético para destruir a tela de cinema. "Os efeitos da imagem e os do tornado se fundem num mesmo fenômeno" (SIETY, 2009, p. 61-62), e os estilhaços transportados pelo vento parecem surgir da fúria de Jack Nicholson contra a porta cenográfica que ele não pode abrir e contra a imagem da qual ele quer se libertar. Esse tipo de interação metalinguística entre um personagem e o filme que o encerra é notável também na sequência de *Sherlock Jr.* (Buster Keaton, 1924) em que Buster Keaton, penetrando em sonho uma tela, deve lidar com as mudanças de cenário provocadas pelos cortes secos no filme-dentro-do-filme: ao descer alguns degraus ele (corte!) cai de um banquinho num jardim, ao tentar se sentar no banquinho ele (corte!) desaba no meio de uma rua, ao caminhar pela rua ele (corte!) quase se joga de um penhasco, e assim por diante. A qualidade dos *raccords* permite ao personagem resistir à "*concepção da montagem como catástrofe natural*" equiparável às tempestades e tornados (SIETY, 2009, p. 58). Num registro mais sobrenatural, Siety comenta ainda poderes telecinéticos como os de *Carrie, a estranha* (*Carrie*, Brian de Palma, 1976). Após ser humilhada em sua formatura, Carrie (Sissy Spacek) trava as portas e janelas do salão de festas antes que seus colegas possam sair e inicia um incêndio apenas com movimentos dos olhos. Sua vingança não apenas castiga os demais personagens como ataca a integridade do próprio quadro cinematográfico: o olhar de Carrie pode não ser paralisante como o da Medusa, mas é forte o bastante para fragmentar a imagem em dinâmicos *split-screens* (SIETY, 2009, p. 65-66).

Complementando esses exemplos, podemos lembrar também a cena de *Amor, sublime amor* (*West side story*, Jerome Robbins e Robert Wise, 1961) na qual Maria (Natalie Wood), na expectativa de participar de seu primeiro baile, põe-se a dançar enquanto experimenta um vestido. No plano de transição entre a cena da prova do vestido e o baile, o entusiasmo de Maria contagia a película: sua dança desencadeia um efeito *RGB-split* (um descolamento das camadas de cor – vermelho, verde e azul), revelando o expediente técnico que atribui cor às imagens do cinema. Em seguida, a personagem se dissolve em uma mancha vermelha num atípico flerte do musical hollywoodiano com o cinema experimental (BORGES, 2015). O filme explora assim certa passagem da performance (a dança) à plasticidade (a reificação da imagem de cinema como formas e cores metamórficas em movimento).

Jack Nicholson destrói a tela do cinema com um machado em *Twister* (Jan de Bont, 1996)

O confronto corpo *versus* montagem em *Sherlock Jr.* (Buster Keaton, 1924)

O olhar que fragmenta o quadro em *Carrie, a estranha* (Brian de Palma, 1976)

A imagem contagiada pela dança em *Amor, sublime amor* (Jerome Robbins e Robert Wise, 1961)

Em todos esses casos, temos momentos com um razoável lastro narrativo – o ato/acontecimento/ficção de imagem se aproveita de um pretexto ficcional qualquer – que nos levam a pensar a imagem fílmica não como algo que simplesmente contém elementos pró-fílmicos, mas como algo que é também consubstancial a eles (SIETY, 2009, p. 64). Como afirma Roger Odin em sua análise de *O fazedor de tempestades*, "o espectador sabe que é vítima de uma 'maquinação' mas, ao mesmo tempo, ele deseja acreditar na verdade diegética daquilo que vê" (ODIN, 1983, p. 224). É nesse sentido de uma consubstancialidade que compreendemos uma curiosa passagem, também mencionada por Siety (2009, p. 93), na qual Merleau-Ponty, para melhor explicar sua noção de carne, propõe que imaginemos uma piscina cheia de água:

> Quando vejo através da espessura da água o revestimento de azulejos no fundo da piscina, não o vejo apesar da água, dos reflexos, vejo-o justamente através deles, por eles. Se não houvesse essas distorções, essas zebruras do sol, se eu visse sem essa carne a geometria dos azulejos, então é que deixaria de vê-los como são, onde estão, a saber: mais longe que todo lugar idêntico. A própria água, a força aquosa, o elemento viscoso e brilhante, não posso dizer que esteja *no* espaço; ela não está alhures, mas também não está na piscina. Ela a habita, materializa-se ali, mas não está contida ali, e, se ergo os olhos em direção ao anteparo de ciprestes onde brinca a trama dos reflexos, não posso contestar que a água também o visita, ou pelo menos envia até lá sua essência ativa e expressiva (MERLEAU-PONTY, 2004 [1960], p. 37-38).

Nessa passagem, a água é menos algo que preenche a piscina do que algo que estabelece as condições de visibilidade da piscina como fenômeno visual. A ênfase que o filósofo confere à água como uma "força aquosa" e um "elemento viscoso e brilhante" nos lembra ainda uma outra passagem, mais antiga, de um texto no qual Jean Epstein, como que justificando as manipulações temporais de *O fazedor de tempestades*, argumenta que a desaceleração da imagem explicita uma "viscosidade fundamental", uma "natureza essencialmente coloidal" de todas as coisas, enfim, uma involução do universo "num deserto de matéria pura sem traço de espírito":

> Todo homem é apenas um ser de músculos lisos, nadando num meio denso, onde fortes correntezas sempre carregam e moldam este óbvio descendente das velhas faunas marinhas, das águas-mães. A regressão vai mais longe e

> ultrapassa o estágio animal. E encontra, nos desdobramentos do torso e da nuca, a elasticidade ativa do caule; nas ondulações dos cabelos e da crina, agitados pelo vento, o balanço da floresta; nos batimentos das barbatanas e das asas, as palpitações das folhas; no enroscar e desenroscar dos répteis, o sentido espiral de todo crescimento vegetal (EPSTEIN, 2008 [1946], p. 292).

Ousemos, por um instante, sintetizar essas ideias de Merleau-Ponty e de Jean Epstein, valendo-nos delas para reiterar a dimensão em que evolui o personagem-presença: a nosso ver, é como se, inscrito e diluído na imagem, num esforço conjunto de performance e plasticidade, o personagem cinematográfico se manifestasse então justamente como um "ser de músculos lisos" (Epstein) que se banha na "espessura da água" (Merleau-Ponty). A "regressão", atingindo uma qualidade que antecede até mesmo o "estágio animal", nivela o personagem à própria água "ondulante" (Epstein) – à carne de Merleau-Ponty –, permitindo que sua "essência ativa e expressiva" (Merleau-Ponty) não se limite mais aos contornos de uma figura humana mas se propague por um "deserto" que é, como ele próprio, "matéria pura" (Epstein). Na prática, falar em músculos lisos na espessura da água é ver que o "tempesteiro", por exemplo, não está apenas no corpo humano de seu personagem-pessoa – no ator não profissional recrutado no vilarejo onde o filme foi realizado (ODIN, 1983, p. 227) –, mas também nas "zebruras" temporais da imagem (Merleau-Ponty), ou, ainda, ver que a Maria de *Amor, sublime amor* persiste, em sua "viscosidade fundamental" (Epstein), como mancha vermelha numa imagem que já não mostra Natalie Wood.

2. Robin Wright (Robin Wright)

Em *O congresso futurista* (*The congress*, Ari Folman, 2013), a experiente atriz Robin Wright (interpretada pela própria Robin Wright) recebe uma proposta inusitada: ceder totalmente sua imagem – seu rosto, seu corpo, sua voz, sua *persona* pública, sua expressividade – ao poderoso estúdio de cinema Miramount. O estúdio entende que, apesar de seu inquestionável talento, ela logo seria velha demais para os papéis que estava apta a interpretar, e a atriz, por sua vez, ressente-se por receber apenas ofertas de personagens que não lhe interessam. A proposta faria então com que uma versão digital realista de Robin Wright, indistinguível na tela da Robin Wright real, ficasse por duas décadas inteiramente à disposição do estúdio, que estaria livre para

conservar ou até mesmo rejuvenescer sua aparência a fim de empregá-la nos filmes que bem entender. Em contrapartida, a atriz receberia uma generosa aposentadoria e se comprometeria a não atuar novamente.

Como se nota, a premissa ficcional de *O congresso futurista* articula, por si mesma, um discurso sobre o trabalho do ator de cinema que, explorando uma vez mais a estratégia de papéis múltiplos, anuncia-se menos romântico que o de *Império dos sonhos* (*Inland empire*, David Lynch, 2006) e mais trágico que o de *Holy motors*. Em resumo, não temos aqui o fascinante mergulho psicológico de um ator em seus personagens, como ocorria com a personagem de Laura Dern em *Império dos sonhos*, e tampouco temos a "beleza do gesto" como um último ato de resistência contra a diluição da arte cinematográfica pela banalização da imagem audiovisual, como é sugerido pelos múltiplos papéis de Denis Lavant em *Holy motors*. Assim, *O congresso futurista* questiona a possibilidade de um cinema despersonalizado, sem atores, produzido em laboratório para atingir o maior público consumidor possível com o mínimo de constrangimentos (artísticos, econômicos, logísticos) possível. Na cena em que Robin Wright negocia as condições de seu contrato, o executivo do estúdio explica a situação nos seguintes termos:

> Muito em breve, toda essa estrutura que amamos tanto terá acabado. Refiro-me à estrutura em torno dos atores: os agentes, os executivos, os trailers, as drogas, a cocaína, a depressão, os amantes, os términos, as travessuras sexuais, as quebras de contrato, a legitimação de roteiros de má qualidade, os fracassos, as estratégias de relações públicas, os pedidos de perdão... tudo isso vai desaparecer. Por isso, nós da Miramount queremos te digitalizar por inteiro – queremos ter seu corpo, seu rosto, suas emoções, seu sorriso, suas lágrimas, seus orgasmos, sua felicidade, suas tristezas, seus medos e seus desejos. Queremos te copiar, te preservar, queremos ser os donos dessa coisa chamada "Robin Wright".

A estratégia do estúdio não apenas dá certo, como a versão digitalizada de Robin Wright se torna uma grande estrela do cinema, protagonizando vários filmes da bem-sucedida franquia de ficção científica "*Rebel Robot Robin*" – numa tradução literal, "Robin, a robô rebelde". Nesses filmes, seu papel é, justamente, o de uma androide: criatura que, como ela própria, é inesgotavelmente maleável, replicável e recriável, que nunca envelhece. Tanto quanto sua personagem, a atriz digital é, em

última análise, pouco mais que um aglomerado de zeros e uns no oceano de código ao qual se resumem as imagens capturadas e geradas pelos computadores; nesse sentido, a mulher fabricada à medida do desejo capitalista do estúdio não apenas atualiza a lenda de Galateia como também manifesta sua existência na condição de pura matéria plástica computacional, o que a torna praticamente indiscernível da numérica "espessura da água" na qual se encontra.

A trama narrativa de *O congresso futurista* não se limita, porém, a criticar tais desdobramentos sombrios da indústria cinematográfica, propondo ainda um outro exercício de imaginação. Passados vinte anos, uma nova tecnologia terá usurpado a magia tradicionalmente associada à experiência do cinema: uma droga lícita, mas cujos efeitos alucinógenos podem ser irreversíveis, permite ao usuário mergulhar de modo muito mais eficaz numa realidade paralela ditada por sua própria imaginação, um mundo de desenho animado onde tudo é possível. Incapazes de competir com as virtudes imersivas e escapistas dessa droga, os executivos da Miramount planejam então um novo produto – uma droga ainda mais potente que permitiria ao usuário se transformar em alguns de seus maiores ídolos. O lançamento da droga é agendado para um congresso no qual a Robin Wright real, já com mais de sessenta anos de idade, será homenageada e receberá uma proposta surpresa para renovar seu contrato: a ideia do estúdio é que não será mais preciso assistir a um filme de "Rebel Robot Robin" para simplesmente *ver* a estrela Robin Wright: todos poderão inalar Robin Wright, absorver Robin Wright temporariamente em seus organismos e, com isso, assumir sua identidade no universo paralelo dos desenhos animados. Para marcar o ingresso da Miramount no ramo de negócios das drogas alucinógenas, o congresso é realizado numa cidade acessível apenas às versões animadas de seus visitantes – "uma área restrita a desenhos animados". As coisas, no entanto, não ocorrem como o esperado. Um grupo de resistência, contrário à ilusória realidade de animação produzida pelas drogas, organiza um ataque ao evento e é violentamente repreendido pelos soldados da Miramount. Por ter apoiado o grupo, Robin Wright é presa e executada – o que significa, respeitando a lógica dos *cartoons*, que ela não morre, mas é intoxicada a ponto de não conseguir reverter sua condição de desenho animado. Com isso, ela não tem mais como voltar à realidade onde seu filho já adulto, portador da rara síndrome de Usher (doença genética que ataca progressivamente a visão e a audição, podendo tornar o paciente inapto à vida social), a espera.

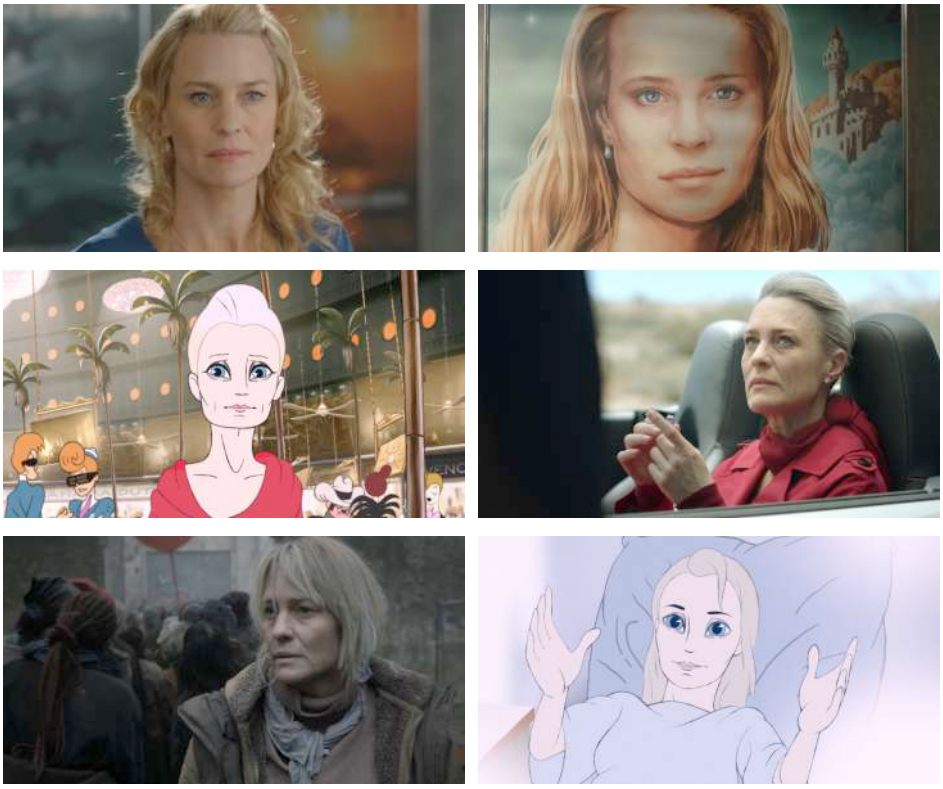
As intrincadas linhas dessa sinopse dão conta apenas do ponto de partida de *O congresso futurista*. A partir daí, tem início a longa jornada na qual a atriz, tentando recobrar plenamente a consciência para reencontrar seu filho, verá a humanidade inteira sucumbir à droga lançada pela Miramount. Consequentemente, o espectador verá o filme sucumbir – e sucumbirá também, tendo frustradas suas expectativas por uma trama pautada pela causalidade, coesão e coerência – à lógica mirabolante dos *cartoons*. Nesse mundo animado que se superpõe à realidade diegética, é possível assumir qualquer identidade imaginável, de Jesus Cristo a Adolf Hitler, de um faraó a Frida Kahlo, de um homem de chapéu-coco saído de uma pintura de René Magritte a David Bowie. Muitos escolhem ser Robin Wright.

À esquerda, Rebel Robot Robin; à direita, Clint Eastwood, Elvis Presley e três Robin Wright no mundo animado de *O congresso futurista* (Ari Folman, 2013)

Dessa forma, mais do que narrar as aventuras de uma mulher num futuro distópico, o filme parece interessado em explorar as potencialidades plásticas de sua imagem. Antes mesmo de ter sua essência sintetizada num código digital ou num composto químico, a personagem já havia se detido longamente diante de um retrato pintado de si mesma num cartaz de décadas atrás – o cartaz de *A princesa prometida* (*The princess bride*, Rob Reiner, 1987), filme que iniciara a sua carreira de sucessos. Essa troca de olhares entre a atriz e seu retrato nos primeiros minutos de *O congresso futurista* antecipa, por assim dizer, as variações de Robin Wright por vir.

Retomando a trinca de facetas do personagem proposta pela tese, diremos em linhas gerais que, como *personagem-pessoa*, Robin Wright é uma atriz em declínio levada a aceitar a inusitada proposta de um grande estúdio de cinema. Ao despir esse *personagem-pessoa* de seus atributos físicos, psicológicos e de suas motivações, encontramos, na dimensão figural subjacente ao enredo ficcional, um *personagem-figura* que desvenda não exatamente o drama de uma mulher tentando retornar ao

mundo real para cuidar do filho doente, mas a angústia de uma identidade individual expropriada de sua aparência exterior. Quanto maior a visibilidade, maleabilidade e rentabilidade "dessa coisa chamada 'Robin Wright'", mais a Robin Wright real se apaga, como se o brilho ofuscante de sua estrela nos impedisse de ver que a própria estrela já não está lá. Isso posto, cabe ainda deduzir, desse fatal *personagem-figura*, o *personagem-presença*: podemos não nos identificar com o *personagem-pessoa* em seu percurso narrativo e não experimentar sensação alguma suscitada pelo *personagem-figura* mas, no limite, não podemos negar a persistência de um rosto que, por meio de diferentes idades (efeitos de maquiagem) e suportes (fotografia, retrato pintado, computação gráfica, *cartoon*), ostenta seus traços mesmo quando a identidade de tudo à sua volta se liquefaz em animadas explosões de cores e movimentos.



Variações de Robin Wright em *O congresso futurista* (Ari Folman, 2013)

Por esse viés, pouco importam os pretextos de uma incrível reprodutibilidade técnica em ambiente digital ou de um efeito alucinógeno ultrarrealista: o que está em questão é a permanência de uma imagem, a sobrevivência de um rosto. Assim, para retomar a ideia, proposta por Élie Faure, de um "drama plástico" capaz de dispensar

a "trama sentimental" (FAURE, 1953b [1922], p. 40-41), podemos considerar que o drama encenado por *O congresso futurista* é sobretudo o desse rosto feminino que, como uma imagem viva que segue apenas seus próprios desígnios, se perpetua. O filme coloca como grande espetáculo a cada vez mais improvável e variável presença em cena da protagonista. É conveniente, pois, que a personagem assuma o mesmo nome da atriz: lembrando também o aforismo de Antoine de Baecque sobre o cinema burlesco, podemos dizer que, em *O congresso futurista*, o plano é fazer Robin Wright passar "por todos os momentos possíveis de uma ideia" (BAECQUE, 2008, p. 487).

Estamos cientes de que essa leitura talvez não seja a mais cômoda e usual. Por mais que os efeitos de animação pareçam criativos e surpreendentes – como na cena em que os braços de Robin Wright se alongam até se tornarem asas, permitindo que ela sobrevoe o universo de desenho animado à procura do filho –, eles não deixariam de servir a uma narrativa que se pretende minimamente convencional. É preciso, contudo, que a análise ressalte a pungente saturação das cores, a exuberância das formas, a fluidez das metamorfoses, a velocidade dos movimentos. Tal gesto não está muito distante daquele adotado, por exemplo, por André Bazin, quando ele sugere que vejamos, em *Ladrões de bicicleta* (*Ladri di biciclette*, Vittorio de Sica, 1948), não tanto o drama de um pai tentando manter a dignidade enquanto se esforça para criar o filho, mas a simples "história da caminhada pelas ruas de Roma de um pai e de seu filho" (BAZIN, 1991c [1949], p. 271). Bazin propõe algo semelhante quando afirma categoricamente que *A paixão de Joana d'Arc* (*La passion de Jeanne d'Arc*, Carl Theodor Dreyer, 1928), filmado quase exclusivamente em *close-ups*, é tanto uma ficção sobre a santa heroína medieval quanto um austero "documentário de rostos" (BAZIN, 1991b [1951], p. 151). Ousemos então, respeitando as diferenças entre os projetos estéticos e os contextos históricos que definem cada obra, ver *O congresso futurista* também como a trajetória fantástica do rosto de Robin Wright.

Numa aproximação talvez mais pertinente, pode ser interessante evocar o caso de *Persona* (Ingmar Bergman, 1966). Aqui, a estranha amizade entre Elisabet Vogler (Liv Ullmann), renomada atriz de teatro que subitamente não consegue mais falar, e Alma (Bibi Andersson), enfermeira incumbida de ajudá-la, pode ser lida como a história de dois rostos destinados à fusão. De fato, trata-se menos de uma relação na qual uma ajuda a outra e mais de um espelhamento no qual Elisabet é contida e Alma é impulsiva, Alma confessa seus segredos mais íntimos e Elisabet se limita a

escutar, Elisabet deliberadamente rejeita o próprio filho e Alma se tortura por ter realizado um aborto após uma gravidez indesejada. O que nos interessa é observar que esse espelhamento é sustentado, de modo determinante, por certa semelhança fisionômica entre Ullmann e Andersson, que nos autoriza a questionar: "Seriam as duas mulheres dois lados de uma mesma mulher? Bergman usou duas atrizes em cujos rostos percebeu uma grande semelhança mas, no filme, essa semelhança ameaça a identidade e provoca conflito" (BELTING, 2017, p. 217).

Assim como a jornada de Robin Wright ocorre substancialmente *pelas/nas* variações de seu rosto, o conflito, a perda da identidade de Elisabet em Alma e vice-versa é algo que se manifesta sobretudo na superfície da imagem cinematográfica[90]. Já no prólogo de *Persona*, vemos um garoto tatear uma tela na qual é projetado, fora de foco, um rosto feminino – imagem ambígua que, em sua difusa ondulação, alterna dois rostos diferentes que não podemos reconhecer bem. Essa ideia será explorada de diversas maneiras ao longo do filme. Por exemplo, algumas trocas de olhares entre as personagens trazem as atrizes filmadas em plano frontal, encarando a objetiva da câmera, de modo que o olhar de uma para a outra se assemelha ao olhar para um espelho. Noutros momentos, é o enquadramento lateral do rosto que as coloca face-a-face, ressaltando a semelhança de seus perfis. Ainda, numa imagem particularmente emblemática, Bergman chega literalmente a dividir duas imagens ao meio para produzir, num único e estranho *close-up*, um rosto híbrido e horrível, metade Elisabet, metade Alma:

> A maioria das pessoas tem um lado do rosto mais atraente do que o outro, o chamado lado bom. As metades iluminadas dos rostos de Liv e Bibi que nós combinamos numa única imagem mostram seus lados ruins. Quando recebi a dupla exposição do laboratório, eu pedi que elas viessem à ilha de edição. Bibi exclamou surpresa: "Liv, você está tão estranha!" E Liv disse: "É você, Bibi, quem está muito estranha!" (BERGMAN, 1994 [1990], p. 61).

---

[90] *Persona* faz questão de explicitar, através de jogos metalinguísticos, sua condição material de filme. O primeiro plano traz a lâmpada de um projetor que se acende e, no último, ela se apaga. Há também um momento em que a película se rasga e queima com o calor da lâmpada – efeito especial que, parecendo ser diegeticamente motivado pela intensidade de um olhar entre Elisabet e Alma, é tratado por Siety como ficção de imagem (SIETY, 2009, p. 24-27). Além disso, Bergman chegou a pensar em lançar o filme sob o sugestivo título "Kinematografi" (STEENE, 2005, p. 270).

Em resumo, parece-nos que toda a estratégia narrativa e figural de *Persona* passa pela figuração dos rostos em *close-up*. Mais do que servir a uma convencional representação dos sentimentos e das intenções das personagens, o rosto amplificado na tela de cinema é tratado por Bergman como um elemento visual por si mesmo, uma matéria-prima. A colagem dos "lados ruins" dos rostos de cada atriz deixa claro que o diretor se vale do plano em *close-up* como um poeta se vale da palavra: sua investida é na produção de presenças.

À esquerda, um garoto tateia o rosto híbrido projetado numa tela; à direita, Liv Ullmann e Bibi Andersson se fundem em *Persona* (Ingmar Bergman, 1966)

De volta a *O congresso futurista*, tomá-lo como uma forma de investigação do rosto de Robin Wright é entender esse rosto – a imagem desse rosto – como um ato, um acontecimento, uma ficção de imagem, isto é, como um elemento material e um suporte narrativo (no rosto, lemos as emoções da personagem) que se vê também implicado, ele próprio, numa aventura ficcional. De certa forma, é como se o filme substituísse o virtuosismo físico de Buster Keaton, cujo corpo desafia os cortes secos na montagem de *Sherlock Jr.*, pela fisionomia de Robin Wright: *O congresso futurista* se propõe a cumprir por outras vias aquilo que Antoine de Baecque define como o "papel histórico confiado ao cinema: prolongar na tela os corpos extraordinários do circo, do palco, dos parques de diversão" (BAECQUE, 2008, p. 484).

Atentar para esse prolongamento do corpo na tela, superando as convenções e expectativas narrativas habituais, é justamente uma maneira de atentar para a dimensão da presença – a presença do corpo na imagem, a presença do corpo como imagem, enfim, a presença do corpo da imagem. Mais que um simples jogo de palavras, essa passagem do corpo filmado ao corpo do filme pretende evidenciar o apelo háptico do cinema: se a imagem cinematográfica encapsula o corpo humano ao convertê-lo em aglutinações de sais de prata (ou pixels), talvez possamos pensar

também que, reciprocamente, o corpo humano cederia algo de sua carnalidade – seu calor, seu pulso latejante, sua tatilidade – à imagem cinematográfica. Amparada e propagada por signos visuais e sonoros que interpelam diretamente nossa visão e audição, essa imagem não é apenas visual e sonora, podendo mobilizar também outros órgãos do sentido numa "percepção estésica" que nos convida a tocar "com os olhos [e ouvidos] por não poder tocar com as mãos" (PAVIS, 2003 [1996], p. 95):

> o olhar do espectador, mesmo ocidental, é sempre também um pouco "abocanhador": ele toca com os olhos, seu corpo só em aparência está imóvel e passivo, ele mima interiormente a tatilidade e a gestualidade. Não há compreensão além daquela que reage imaginariamente aos movimentos e ativa os esquemas corporais (PAVIS, 2003 [1996], p. 144).

Além de propor um trocadilho maroto entre os termos em francês "*happer*" (abocanhar com avidez) e "*haptique*" (háptico), Patrice Pavis argumenta então que nossa percepção seria naturalmente sinestésica e que, dessa forma, mesmo quando nos encontramos diante de uma obra estritamente audiovisual, nossa experiência perceptiva não se resume a uma experiência dos olhos e dos ouvidos. A analogia é rústica mas verdadeira: assim como podemos eventualmente salivar diante da mera fotografia de um bolo, imaginando seu sabor a partir de sua representação visual, poderíamos também sentir (ou ao menos imaginar sentir) certo formigamento nos dedos das mãos, certa leveza nos braços e certo frio na barriga quando vemos Robin Wright criar asas e alçar voo.

Robin Wright alça voo em *O congresso futurista* (Ari Folman, 2013)

Desenvolvendo essa ideia, a pesquisadora Vivian Sobchack esclarece que não se trata, claro, de uma experiência literal. A rigor, nós não sentimos o gosto do bolo nem saímos voando do cinema. Trata-se, antes, de uma experiência reflexa que nos remete ao nosso próprio corpo: é como se eu *me* sentisse sentindo o gosto do bolo, e é como se eu *me* sentisse sentindo voar. Nesse regime perceptivo, as imagens nos fazem sentir, por assim dizer, nossa própria sensorialidade, nossa capacidade mesma de sentir (SOBCHACK, 2004, p. 76-77). Ao assistir a uma cena de *O piano* (*The piano*, Jane Campion, 1993), por exemplo, Sobchack relata que a riqueza de texturas da imagem, em longos planos-detalhe, é responsável por acionar esse modo de percepção muito mais tátil do que propriamente visual – um modo de percepção que envolve para ela, espectadora, uma capacidade latente, um irresistível desejo da pele de se aproximar e tocar os tecidos (o tafetá, a lã) que vestem a personagem na tela. Nessas circunstâncias, está claro que Sobchack não pode efetivamente tocar tecido algum, mas ela todavia "agarra difusamente", sem premeditação alguma, a textura e o peso daquilo que vê. Seu tato, mobilizado pelas imagens do filme, já não se focaliza em nenhum outro objeto, sendo inclusive abafados as texturas e os pesos daquilo com o qual ela está de fato fisicamente em contato (sua blusa de seda, o braço de sua cadeira, sua própria pele). Ela afirma então que "minha pele se sensibiliza literal e intensamente à textura e à tatilidade que vejo figurada na tela (...), meu senso de toque se intensifica" (SOBCHACK, 2004, p. 78)[91].

Tendo em mente a experiência de Sobchack como espectadora de *O piano* e o garoto que, tocando o rosto projetado na tela em *Persona*, manifesta o mesmo desejo de transformar a visão em toque, acreditamos ser útil acatar a noção de háptico como uma ferramenta que nos ajuda a descrever com mais precisão a atividade do espectador de cinema quando despertado e, consequentemente, confrontado pela materialidade fílmica. Entendemos esse despertar do espectador como a ativação de um outro modo de olhar, o modo de um olho atônito, pasmo por finalmente ver algo que todavia sempre esteve visível diante dele. Pouco adiantaria investir na presença dos corpos na imagem – isto é, na presença mesma da imagem – se não houvesse, no espectador, esse horizonte de espera, esse olho sensível a tais investidas. A nosso

[91] Sobchack esclarece que foi apenas a partir dos anos 1990, notadamente com o trabalho de autores como Linda Williams, Jonathan Crary, Steven Shaviro e Laura Marks, que os pesquisadores de cinema começaram sistematicamente a se interessar pela dimensão sensorial do cinema narrativo e pela fisicalidade de seu espectador (SOBCHACK, 2004, p. 55-56).

ver, tal mudança no modo de olhar corresponde precisamente a uma passagem da rotineira "visualidade ótica" (empenhada basicamente em reconhecer e organizar os elementos da imagem para rapidamente extrair seus possíveis significados) em direção a uma "visualidade háptica" que visa a performatividade e a plasticidade dos signos percebidos, suscitando uma experiência eminentemente sensorial e, não raro, sinestésica. Proposta originalmente no início do século XX pelo historiador da arte alemão Aloïs Riegl[92], essa distinção entre a "visualidade ótica" e a "visualidade háptica" é colocada nos seguintes termos por Laura Marks:

> imagens hápticas encorajam uma relação corporal com a tela antes mesmo que os espectadores sejam tragados pelas figuras na imagem e os estímulos da narrativa. No espaço háptico, o desejo opera de um modo distinto do que ocorre na visualidade ótica, pois ele não se restringe tanto às operações de identificação (MARKS, 2002, p. 17).

Propomos assim, em nossa lida com o personagem cinematográfico, alinhar a dimensão da presença à noção de háptico: privilegiar o personagem-presença é assumir, ainda que parcial ou provisoriamente, uma "visualidade háptica", ou seja, é aceitar o convite para uma relação corporal com a projeção, com a tela, com os signos que atualizam o personagem. Nessa descrição de uma relação corporal entre o espectador e a imagem, propiciada pela "visualidade háptica", reencontramos tanto a lenda de Pigmalião e Galateia quanto a noção de carne proposta por Merleau-Ponty: o espectador e a imagem se colocam lado a lado, frente a frente, emaranhados numa radical copresença. Assim, não fosse a natureza mediada da representação, o espectador de cinema poderia se ver numa situação não muito diferente daquela do espectador de teatro da Idade Média, quando os atores, governados pelo improviso sem o intermédio de um palco, ocupavam o mesmo espaço que o público:

> A copresença de atores e espectadores na cultura medieval parece ter sido uma copresença "real", na qual não se excluía o contato físico mútuo: de fato,

[92] Osmar Gonçalves explica que, em *Late Roman art industry* (1985 [1901]), Riegl propõe a noção de háptico para diferenciar a arte egípcia da romana. Na egípcia, as "figuras aderem ao plano" e há uma "valorização da superfície, da concretude, da materialidade da imagem", ao passo que, na romana, a "ilusão de profundidade" renega "o contato físico e sensorial com o espectador para valorizar, cada vez mais, a representação e o simbólico". A partir da arte romana, o Ocidente seria marcado "por uma abstração crescente, por uma adesão cada vez maior ao simbólico" (GONÇALVES, 2012, p. 80-82).

> esse contato era tão pouco excluído que os espectadores das representações da Paixão no final da Idade Média chegavam a "executar" o corpo do ator que representava Cristo, apedrejando-o (GUMBRECHT, 2010 [2004], p. 54).

Se o cinema não tem como transpor os atores para o outro lado da tela, ele pode todavia investir nessa "visualidade háptica" através de recursos como o *close-up* e a exploração da duração dos planos, isto é, através de um trabalho com as potencialidades plásticas da imagem cinematográfica – trabalho que, em *O congresso futurista*, recorre à animação para superar inclusive os limites colocados pelo realismo ontológico da imagem fotográfica. Num artigo que identifica certo pendor à "visualidade háptica" na cultura contemporânea, Osmar Gonçalves pontua que, por mais que o háptico seja essencialmente "um outro modo de ver – uma outra economia do olhar", é possível que certas obras apostem de modo mais ou menos explícito "numa espécie de crise ou de falência da visão", solicitando então de seu espectador ideal "um olhar mais íntimo e cuidadoso, um olhar próximo, atento aos pequenos detalhes, aos pequenos eventos que emergem na superfície da imagem" (GONÇALVES, 2012, p. 77-78)[93]. Inevitável lembrar a já referida distinção entre o espaço da *cena* (o espaço diegético tridimensional) e o espaço da *superfície* (o espaço bidimensional da tela) (ANDERSON, 2002): ao se prontificar como personagem-presença, o personagem salta do primeiro para o segundo espaço, convidando-nos a abraçar a "visualidade háptica" e, por assim dizer, a mergulhar na superfície do filme.

3. Monstros de luz

A certa altura de *Os olhos sem rosto* (Georges Franju, 1960), vemos uma assustada Paulette (Béatrice Altariba), com vários eletrodos presos à cabeça, ser examinada de perto pelo renomado doutor Génessier (Pierre Brasseur)[94]. Nesse momento do filme,

---

[93] Gonçalves recorre à obra de cineastas asiáticos contemporâneos como Naomi Kawase, Apichatpong Weerasethakul e Wong Kar-Wai para descrever essa tendência a "imagens imprecisas e instáveis, imagens precárias, que mais esboçam e sugerem seus objetos do que propriamente os representam" (GONÇALVES, 2012, p. 77). De modo semelhante, desenvolvendo a noção de "cinema de fluxo", Luiz Carlos Oliveira Jr. propõe compreender essas imagens e narrativas imprecisas (vistas também em filmes de Claire Denis, Gus Van Sant e Philippe Grandrieux, dentre outros) como uma tendência estética que, a seu ver, implode a própria noção de *mise-en-scène* (OLIVEIRA JR., 2010).

[94] Nesta e na próxima sessão, retomamos algumas ideias e análises publicadas em nosso artigo "Da cintilância à explosão: a intermitência luminosa como forma horrífica espetacular" (LEAL, 2016b).

já sabemos que o médico é responsável pelo sequestro de diversas mulheres que ele submete a procedimentos cirúrgicos clandestinos, transplantes nos quais ele lhes remove toda a pele do rosto para posteriormente tentar reconstituir o desfigurado rosto da própria filha Christiane (Édith Scob). Sabemos também que Paulette, de traços faciais similares a Christiane, fora instruída pela polícia a se apresentar como uma jovem indefesa na clínica de Génessier: a expectativa é que, estimulado por uma vítima em potencial, o médico coloque uma vez mais em ação seu plano nefasto e possa enfim ser preso em flagrante.

O exame conduzido por Génessier é um eletroencefalograma – teste que visa captar e medir as reações nervosas do paciente perante intensos estímulos externos. Dessa forma, assim que a enfermeira aciona o equipamento, Paulette é bombardeada por uma forte lâmpada intermitente posicionada a poucos centímetros de seu rosto. Entre os planos que revelam seu olhar amedrontado, temos um plano decisivo: uma composição quase frontal (quase um plano subjetivo de Paulette) em que Génessier e a lâmpada piscante surgem lado a lado, fazendo do espectador, tanto quanto da jovem, uma vítima da violência luminosa. Prolongando a cena para além do que seria de se esperar, o efeito *flicker* parece ultrapassar sua motivação narrativa unicamente para provocar algum desconforto no espectador: a intermitência luminosa extrapola o espaço da cena, domina a superfície da tela e reverbera pela sala de cinema. O sutil redirecionamento da lâmpada para o olho do espectador, sem deixar de acentuar sua identificação com Paulette, faz com que ele se sinta de certa forma ameaçado, fisicamente vulnerável ao filme – à própria materialidade fílmica. Como argumenta Anna Powell, é frequente que, em especial no cinema de horror, as imagens venham interpelar fisicamente o espectador; é o que ocorre nessa cena de *Os olhos sem rosto*, quando as "vibrações tonais" do claro-escuro "afetam inicialmente os nervos do olho e se espalham pela rede neuronal do corpo" (POWELL, 2005, p. 201).

O eletroencefalograma de Paulette em *Os olhos sem rosto* (Georges Franju, 1960)

A colocação de Powell avança na mesma direção das ideias de autores como Sobchack, para quem "a experiência de um filme é significante *não apesar do corpo* [do espectador]*, mas devido ao corpo*; os filmes provocam 'pensamentos carnais' que sustentam e informam a análise consciente que fazemos deles" (SOBCHACK, 2004, p. 60). Na cena em questão, está claro que a intermitência luminosa confere a Génessier uma qualidade ameaçadora que de outra forma talvez não se pronunciasse com a mesma nitidez – mas a atribuição dessa qualidade se dá menos por uma elaboração no nível da diegese do que por um impetuoso endereçamento da fonte luminosa à retina do espectador. Considerando a prestação de Pierre Brasseur no papel do doutor Génessier, é razoável afirmar que o ator se esforça para compor menos um temível criminoso psicopata do que um profissional competente, dedicado e meticuloso, honestamente angustiado (mas demonstrando-o de um jeito brutal) com a deformidade da filha. É então essencialmente a lâmpada do eletroencefalograma que escancara sua monstruosidade e nos alerta para um perigo iminente que os demais elementos da cena (como a tranquilizadora presença da enfermeira) tentam despistar ou negar. Dessa maneira, podemos imaginar por um instante que, mesmo se o doutor Génessier em pessoa não estivesse no consultório naquele momento, o efeito luminoso seria capaz, por sua incômoda agressividade, de evocar por si mesmo o mal-estar de sua presença.

Com essa leitura, queremos apenas sugerir que, nessa cena em particular, a intermitência luminosa constitui, possivelmente tanto quanto o ator, o personagem do médico incapaz de reconhecer e de aceitar os limites de seu trabalho. Por detrás desse médico – personagem-pessoa capaz de cometer atos tenebrosos para restituir a beleza de sua filha –, encontramos um personagem-figura não muito diferente do Pigmalião de Ovídio: uma espécie de artista obcecado em (re)criar a obra perfeita na forma de uma mulher amada. A diferença óbvia é que, enquanto o escultor de Chipre obtém uma graça divina para realizar seu desejo de ver transformado o mármore em carne, Génessier se corrompe pela prática recorrente de crimes cruéis, fracassando terrivelmente em cada tentativa de recompor o rosto vivo de Christine a partir dos tecidos mortos removidos de suas jovens vítimas. Contudo, mais do que retraçar os elos entre o personagem-pessoa e o personagem-figura, o que nos interessa agora é ressaltar que ambos são sustentados por "traços materiais, indícios dispersos" que, invariavelmente reconstituídos pelo espectador durante o visionamento mesmo do

filme (PAVIS, 1997, p. 171), assumem os contornos narrativos e figurais próprios do personagem. Como já vimos, esses "traços" e "indícios" compreendem não apenas o corpo do ator, mas também diversos outros elementos da imagem cinematográfica dentre os quais destacamos agora a luz.

A luz, no entanto, não é um elemento qualquer. Como aponta o cineasta da vanguarda alemã Hans Richter em artigo empenhado em identificar a especificidade da arte cinematográfica, é preciso tomar a luz, "em sua transparência e leveza, como um material poético, dramático e construtivo" (RICHTER, 2000 [1955], p. 19). A luz não é simplesmente mais um signo visual, uma coisa visível que podemos apreender, reconhecer e organizar para dela extrair eventuais significados. Assim como a carne em Merleau-Ponty não designa a rigor nenhuma coisa concreta, nenhuma "matéria", "espírito" ou "substância" mas, antes, uma indiferenciada e proteiforme "*coisa geral*" (MERLEAU-PONTY, 2003 [1964], p. 136), a luz no cinema é menos algo destinado a ser percebido em si mesmo do que algo que, como já sugerimos anteriormente, vem estabelecer as próprias condições de visibilidade do visível. Retomando a passagem em que o filósofo recorre à metáfora de uma piscina para ilustrar sua ideia, podemos dizer que a luz no cinema é como a água que preenche todo o volume da piscina: observando de fora, nós dificilmente percebemos a própria água, mas vemos com facilidade as cambiantes zebruras que ela produz no revestimento de azulejos; nós não vemos o fundo da piscina apesar da água, mas através dela; quando considerada como fenômeno visual, a piscina só existe assim, nas perpétuas distorções que corrompem o rigor geométrico dos azulejos (MERLEAU-PONTY, 2004 [1960], p. 37-38). Por essa analogia, entende-se que, quando porventura aderimos exclusivamente ao regime da "visualidade ótica" (adesão que talvez não seja possível na prática, mas nada impede que a pensemos como hipótese teórica), podemos ver diversos objetos sem todavia atentar para a luz que os torna efetivamente visíveis. Por outro lado, é então sobretudo com a sensibilidade de uma "visualidade háptica" que nos tornamos efetivamente capazes de registrar a presença concreta e vital da luz. Engajados na "visualidade háptica", somos levados a hesitar um pouco diante das motivações do personagem-pessoa e a resistir ao assombro imaginário do personagem-figura: reconhecemos o doutor Génessier como um personagem-presença que, implicado na intermitência luminosa, evolui também como uma pura força performática/plástica capaz de interpelar diretamente o espectador e de o expor à materialidade fílmica.

A essa altura de nossa investigação, gostaríamos de assumir brevemente o risco de uma postura decerto mais radical em nossa tentativa de aferir a presença do personagem de cinema. Para melhor analisar o que ocorre ao personagem quando o apreendemos pela referida "visualidade háptica", propomos recusar de antemão o que é meramente visível e investigar o que nos parece ser a principal condição de visibilidade do visível cinematográfico – a luz. Isso significa atentar para "efeitos de personagem" oriundos de "traços" e "indícios" talvez mais abstratos, esquivos ou incertos e, por isso mesmo, mais exemplares de sua própria condição material, carnal, mais diluídos na espessura da imagem, mais significativos da ação do próprio meio fílmico sobre o espectador. De certo modo, o plano é "ver" o personagem onde, figurativamente, parece já não haver nada a "ser visto": a dimensão sensorial não diz respeito apenas à presença de coisas na imagem, mas à presença da própria imagem como coisa que não se sujeita passivamente à "visualidade ótica". Tal é a postura suscitada pela cena do eletroencefalograma de *Os olhos sem rosto*. Seguindo essa pista, confiaremos uma vez mais ao cinema de horror a tarefa de levar adiante a investigação, descobrindo em seus frequentes efeitos de intermitência luminosa uma maneira privilegiada de explorar a sensorialidade do cinema sem desmanchar os elos que podem nos trazer de volta, se assim o desejarmos, ao narrativo e ao figural.

De lâmpadas que falham em inoportunas panes elétricas a tempestades de raios, de chamas tremeluzentes a faíscas, *flashes* e clarões de luz que reverberam na noite, muitas são as formas e os pretextos pelos quais o cinema de horror emprega, com vários graus de intensidade, o efeito *flicker*[95]. Em *Frankenstein de Mary Shelley* (*Mary Shelley's Frankenstein*, Kenneth Bannagh, 1994), por exemplo, os eventos mais relevantes da trama – do momento em que a criatura ganha vida com um relâmpago certeiro ao trágico final em que a mansão do cientista é destruída num incêndio – recorrem a exuberantes intermitências luminosas. Raios também pontuam como vírgulas o monólogo de Zé do Caixão na emblemática cena da procissão dos mortos em *À meia-noite levarei sua alma* (José Mojica Marins, 1963). Logo ao começo de *Suspiria* (Dario Argento, 1977), uma violenta tempestade prenuncia a brutalidade das cenas por vir e, ao final do filme, o confronto da personagem com a líder de uma

[95] Empregamos o termo *flicker* no sentido amplo de intermitência ou variação de luz, tal como propõe Philippe-Alain Michaud: o efeito *flicker* compreende "toda a gama de intensidades luminosas" entre a "exasperação de contrastes" e a "fusão das imagens pela sobreposição", passando pelo *glimmering*, o *flickering*, o *blinking* e o *flashing* (MICHAUD, 2006, p. 123).

seita satânica é marcado por alternâncias de luzes coloridas e pequenas explosões. A revelação final de *Psicose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) ocorre num quarto onde a única lâmpada de teto, acidentalmente golpeada por um personagem, balança de modo a animar com sombras móveis uma caveira. Já em *Poltergeist: O fenômeno* (*Poltergeist*, Tobe Hooper, 1982), a ameaça está tanto na tempestade lá fora quanto no aparelho televisor que, permanecendo ligado após o término da programação, aterroriza os protagonistas com seu piscar excessivo. Em *A mosca* (*The fly*, David Cronenberg, 1986), o funcionamento da máquina de teletransporte (a mesma que transforma o cientista num inseto gigantesco) é economicamente representado por violentos *flashes* de luz, assim como ocorre com as metamorfoses das criaturas de *Gremlins* (Joe Dante, 1984). Podemos lembrar também do mercado mal-iluminado de *Trabalhar cansa* (Juliana Rojas e Marco Dutra, 2011), dos estroboscópicos efeitos de luz na nave espacial de *Alien, o 8º passageiro* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), do *flash frame* que surge para revelar a figura demoníaca de *O exorcista* (*The exorcist*, William Friedkin, 1973), ou ainda de cenas noturnas passadas em piscinas onde a água aviva a imagem ao projetar cintilantes reflexos fantasmagóricos pelo espaço – como ocorre em *Sangue de pantera* (*Cat people*, Jacques Tourneur, 1942), *Deixe-me entrar* (*Let me in*, Matt Reeves, 2010) e *Corrente do mal* (*It follows*, David Robert Mitchell, 2014).

Reflexos luminosos presentificam o mal em *Sangue de pantera* (Jacques Tourneur, 1942)

No cinema de horror, se o escuro é fonte e expressão de mistério, a luz é o principal instrumento de choque. As febres oftálmicas d'*O homem dos olhos de raio-X* (*X: The Man with the X-Ray Eyes*, Roger Corman, 1963) e as crianças fotossensíveis de *Os outros* (*The others*, Alejandro Amenábar, 2001) talvez sirvam de modelo para um espectador que teme menos o escuro em si do que as repentinas variações luminosas – podemos falar, quem sabe, num espectador-vampiro, que vê nos clarões luminosos uma ameaça ao olhar *voyeur* e anônimo normalmente assegurado pela sala escura do

cinema. Com a intensidade do efeito *flicker*, o horror encontra condições propícias para se projetar para além do filme que o encerra, provocando fascínio e medo.

Esperamos que a multiplicidade de exemplos acima baste para demonstrar a singular recorrência dos efeitos *flicker* no cinema de horror – um gênero sustentado fundamentalmente pela espetacularidade da violência audiovisual que inscreve suas marcas "no imaginário de um espectador ávido de sensações fortes, nos limites do suportável" (BÉGIN e GUIDO, 2010, p. 9-10). Em todos esses exemplos, é possível equacionar a intermitência luminosa à presença de criaturas temíveis, entidades sobrenaturais, vilões, forças maléficas, enfim, à presença de monstros. A questão é justamente que, ao exibir a si mesma sem necessariamente dar a ver monstro algum, a luz presentifica de outra forma o ser monstruoso – não custa relembrar a proximidade etimológica entre as palavras monstro e mostrar, ambas oriundas do latim *monstrare*. Investindo na intermitência luminosa, o cinema mostra, por assim dizer, o próprio ato de mostrar: pouco importa se o efeito *flicker* é diegeticamente justificado ou francamente arbitrário, ele "torna novamente visível aquilo que os projetores são destinados a esconder" (WEES, 1992, p. 151), isto é, ele evidencia a natureza fragmentária da película, a forma retangular da tela, o jorro luminoso do projetor. Tão ou mais preocupados com o próprio mostrar do que com o monstro, com acionar a percepção do espectador do que com contar a história, o cinema de horror muitas vezes explicita a coexistência do personagem na cena e na superfície da tela, a passagem da construção figurativa (do ótico) para o puramente presente (o háptico), a junção do universo diegético com a realidade imediata do espectador.

4. O devir do fogo

A espetacularidade da luz pode ter encontrado no cinema sua forma mais profícua e estável, mas isso não significa que ela tenha suas origens ou limites nos aparatos do cinema. Podemos encontrá-la, por exemplo, nos espetáculos de fogos de artifício que, segundo Philippe-Alain Michaud, eram apresentados na Itália do século XVI como "instalações" que tinham a importante função de reproduzir e interpretar as então inexplicavelmente instáveis forças da natureza. Naquela época, as apresentações de pirotecnia permitiam representar, melhor do que a pintura renascentista, "o caráter instantâneo, transitório e efervescente das aparências do mundo" (MICHAUD, 2006,

p. 163). Concentrando o essencial de seus efeitos em imagens imateriais, brilhantes e em movimento, propagadas publicamente num ambiente escuro durante um período limitado de tempo, tais apresentações seriam então grandes precursoras do cinema. Em contrapartida, o cinema seria marcado por atrações pirotécnicas, como atesta o "cinema de fogos de artifício" (JULLIER, 1997, p. 105) produzido massivamente em Hollywood – um cinema dominado por flamejantes efeitos especiais, como nas batalhas da interminável série *Guerra nas estrelas* (*Star wars*) ou ainda, de modo não menos espetacular, na derradeira cena de *Bastardos inglórios* (*Inglorious basterds*, Quentin Tarantino, 2009) em que as chamas, consumindo tiras de película, parecem saltar da tela para uma sala de cinema lotada de líderes nazistas.

A queima do filme, da imagem e da sala em *Bastardos inglórios* (Quentin Tarantino, 2009)

Mas não é necessário aguardar o advento do *blockbuster* contemporâneo para testemunhar tal espetacularização cinematográfica do fogo: ela já se faz notar em filmes do primeiro cinema como *Life of an American fireman* (Edwin S. Porter, 1903), em que a atração principal é o resgate heroico de uma mulher e uma criança de um prédio em chamas, e também em *The firebug* (Biograph, 1905), no qual um bandido piromaníaco, que maneja sua tocha acesa num emblemático plano introdutório, ateia fogo à casa de uma família[96].

[96] Ressaltando a lógica atracional em detrimento de qualquer lógica narrativa, Tom Gunning aponta que o resgate de *Life of an American fireman* é mostrado duas vezes (uma com a câmera dentro do prédio e outra, logo em seguida, com a câmera do lado de fora), repetição que denuncia um curioso desconhecimento da montagem alternada (GUNNING, 1994, p. 96). De modo semelhante, Livio Belloï observa que o "plano-emblema" de *The firebug* funciona como uma atração em si mesma, um "retrato" do personagem que precede a narrativa sem integrá-la de fato (BELLOÏ, 1997, p. 68).

O piromaníaco exibicionista de *The firebug* (Biograph, 1905)

Em suma, acatamos então a conclusão de Michaud, para quem o cinema seria, desde sua origem, uma "distante recordação dos espetáculos do fogo transpostos à era da reprodutibilidade técnica" (MICHAUD, 2006, p. 169):

> Das nuvens de fumaça do cinema primitivo às explosões digitais do cinema contemporâneo, a tecnologia pirotécnica se desenvolve de modo autônomo, com a narrativa lhe servido apenas de veículo: filmes de ação, de guerra e de ficção científica retomam os mesmos efeitos de fogo (...), rearranjando-os de acordo com os diferentes roteiros, de modo que o espectador de cinema moderno se encontra em situação idêntica àquela dos espectadores dos fogos de artifício do Renascimento e do período clássico – ele descobre nos filmes uma coleção de efeitos intercambiáveis trazidos por uma narrativa mitológica ou histórica que se consome no tempo mesmo de sua evocação (MICHAUD, 2006, p. 169).

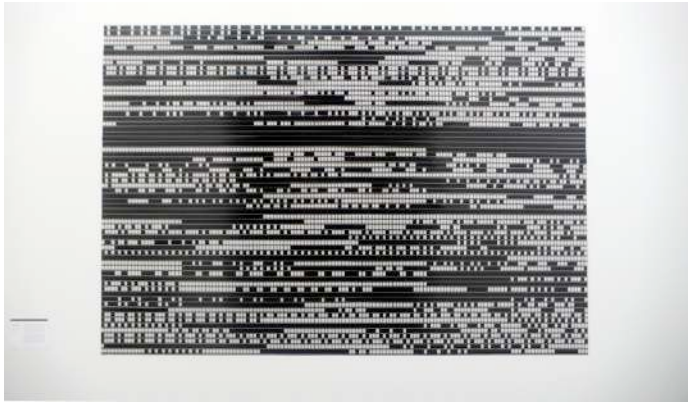
Se o efeito *flicker* pode inadvertidamente revelar o aparato técnico do cinema e atenuar os termos ilusionistas do espetáculo, o paralelo com o fogo e os fogos de artifício deixa claro que ele pode também, por outro lado, contribuir para a imersão do espectador no próprio filme, ainda que, não exatamente, no drama representado. Remetendo-o às condições materiais do espetáculo, a intermitência luminosa não necessariamente opera um brechtiano "efeito de distanciamento"; pode-se dizer que, antes, ela amplia o alcance, os efeitos e a própria noção do que se considera ser o filme. Como bem observa Richard Magnan em sua tese de doutorado sobre o efeito *flicker* e a performatividade do dispositivo cinematográfico, a intermitência luminosa pode efetivamente "implicar o espectador na obra que se desenvolve tanto na sala quanto na tela" (MAGNAN, 1999, p. 141), servindo assim a uma espécie de *mise en phase*, a uma "colocação em fase".

Desenvolvida por Roger Odin ao longo de vários artigos (1983, 1988, 2000a, 2000b), a noção de *mise en phase* nos parece instrumentalizar a intuição precisa dos "pensamentos carnais" ("*carnal thoughts*") com que Vivian Sobchack (2004) ressalta o endereçamento físico do filme e a fisicalidade do próprio espectador. Trata-se, a nosso ver, de uma noção que complementa a ideia de ato/acontecimento/ficção de imagem, destacando sua repercussão palpável, concreta, sensorial. Odin explica que a *mise en phase* seria "o processo que me faz vibrar no ritmo dos acontecimentos narrados" (ODIN 2000, p. 57), designando uma "homologia" "entre o posicionamento do espectador e a dinâmica narrativa que se manifesta na diegese" (ODIN, 1983, p. 225). Com isso, ela operaria precisamente uma expansão ou deslocamento do "lugar" do filme narrativo, que literalmente sairia da tela para reverberar pela sala (ODIN, 1988, p. 134). No mesmo sentido, atento às telas cada vez maiores, à popularização do 3D e do IMAX e aos sistemas de som cada vez mais potentes e envolventes (mas, é preciso notar, escrevendo numa época anterior à emergência dos aparelhos móveis, dos *downloads* e do *streaming*), Michel Chion nota que a sensorialidade do cinema está intrinsecamente ligada aos avanços tecnológicos da indústria cinematográfica:

> cada nova revolução técnica do cinema trouxe uma nova camada de sensorialidade: as sensações de matéria, velocidade, movimento e espaço, encontrando-se assim renovadas, são percebidas nelas mesmas e não ainda como os elementos codificados de uma linguagem, de um discurso, de uma narrativa (CHION, 2011 [1990], p. 129).

Dessa forma, é importante pensar na dimensão da presença, acirrada no interior mesmo do cinema narrativo, dentre outros, pelo efeito *flicker*, também nos termos de uma explicitação, de um exibicionismo do dispositivo cinematográfico. Numa experiência mais radical do que aquela colocada em prática pelo cinema de horror, o cinema experimental talvez possa ilustrar melhor essa exploração da sensorialidade do cinema através da luz. Por isso, pode ser útil tomar rapidamente como exemplo os chamados *flicker films* que, realizados por artistas e cineastas experimentais associados às vanguardas materialista e estruturalista dos anos 1960, recorriam à radicalização dos batimentos e contrastes luminosos e à montagem fotogrâmica tendo essencialmente em vista a propagação de violentos efeitos estroboscópicos e hipnóticos.

Um *flicker film* exemplar é *Arnulf Rainer* (Peter Kubelka, 1960), composto apenas por dois tipos de imagens: o fotograma completamente preto e o fotograma completamente branco. Esses dois tipos de imagem se alternam em ritmos variados por toda a duração do filme (cerca de sete minutos), sem dar a ver nenhuma figura, nenhuma textura, nenhuma cor; temos ora a escuridão total, ora um clarão de luz. Trata-se então de um filme que lida com a intermitência luminosa em sua essência, desprovida a princípio de qualquer narratividade, figuralidade ou figuratividade, de qualquer intenção outra que não explorar as potências do claro-escuro. Impossível de ser adequadamente exibido que não nas condições canônicas da sala escura, a película de *Arnulf Rainer* foi exposta também como escultura fílmica, permitindo-nos deduzir (sem efetivamente experimentar) seu efeito.



A película de *Arnulf Rainer*, Peter Kubelka, 1960
(Lentos Art Museum, Linz)

A alternância de fotogramas brancos e pretos é também o cerne de *The flicker* (Tony Conrad, 1965), que busca encontrar aquelas que seriam as frequências de batimento luminoso mais extremas, isto é, mais incômodas ao olho humano. O filme é precedido por uma cartela que alerta o espectador para seus possíveis danos:

> AVISO. O produtor, o distribuidor e o exibidor não se responsabilizam por quaisquer danos físicos ou mentais possivelmente causados pelo filme "The flicker". Como o filme pode induzir ataques epilépticos ou produzir sintomas moderados de tratamento de choque em certas pessoas, alertamos que sua permanência nesta sala de cinema se dá apenas por seu próprio risco. Um médico deve estar presente na sala.

Ray gun virus (Paul Sharits, 1966), por sua vez, acrescenta cores diversas ao branco e preto dos filmes de Kubelka e Conrad, sem deixar de investir num efeito igualmente pulsante. Se a cartela de *The flicker* exalta os perigos da intermitência luminosa, o título *Ray gun virus* já proclama a violência pretensamente exercida pelo projetor, transformado numa arma *laser* que dispara contagiosos raios de luz contra a retina do espectador. O objetivo do filme, segundo o próprio realizador, seria nada menos do que "o assassinato temporário da consciência normativa do espectador" (Sharits *apud* WEES, 1992, p. 151). Os *flicker films* abusariam então do fato de que "nossa percepção de rápidas alternâncias de padrões de luz e escuridão podem ter poderosos efeitos psicológicos e fisiológicos"; tais efeitos são, em geral, bastante desagradáveis (de dores de cabeça e náuseas a ataques epilépticos)[97], mas também podem ser "prazerosos e até mesmo excitantes" (WEES, 1992, p. 147-148).

Seria um exagero imputar a presença de personagens a qualquer um desses *flicker films* – um imperdoável descaso com sua singularidade e com as propostas de seus realizadores. Assim, ainda sobre o cinema experimental dos anos 1960, diremos apenas que realizadores como Kubelka, Conrad e Sharits colocam essencialmente em destaque a película e a projeção que a anima, esvaziando seus filmes de quaisquer "conteúdos" narrativos ou visuais. Nisso, eles retomam de modo mais rigoroso e sistemático parte do projeto das vanguardas dos anos 1920, quando cineastas como Jean Epstein (França), Hans Richter (Alemanha), Dziga Vertov (União Soviética) e Man Ray (Estados Unidos), dentre tantos outros, exploraram ferramentas exclusivas ao cinema, evitando a todo custo o recurso a estruturas narrativas e à representação teatral, a fim de assinalar e de compreender a extensão de seus efeitos sobre o espectador. Essa atitude se manifesta claramente, por exemplo, em *Balé mecânico* (*Ballet mécanique*, Fernand Léger e Dudley Murphy, 1924), que seria, segundo sua própria cartela introdutória, "o primeiro filme sem roteiro" (entenda-se: sem trama narrativa), além de ser possivelmente o primeiro filme a fazer uso consciente da montagem fotogrâmica (DE HAAS, 1985, p. 137). *Balé mecânico* apresenta um leque

[97] O desconforto causado pela intermitência luminosa foi objeto de vários questionamentos no início do século XX. Noël Burch nos lembra que, em 1908, foi elaborado em Massachusetts um regulamento pelo qual os filmes não deveriam ultrapassar dois minutos de duração, com intervalos obrigatórios de cinco minutos entre um filme e outro, a fim de não cansar a visão dos espectadores (BURCH, 1991, p. 50). Noutro episódio curioso, o médico Miguel Estorch declarou em Barcelona em 1913 que o cinema, além de ser "moral e intelectualmente intolerável", causaria danos irreversíveis ao tecido retiniano em função de sua intermitência luminosa: "um homem cujo campo visual fosse exclusivamente uma tela de cinema perderia integralmente a visão em poucos dias" (Estorch *apud* BATTLORI, 1990, p. 16).

variado de imagens (rostos, formas geométricas, cenas urbanas, objetos banais como pregos, sapatos, pêndulos e chapéus) submetidas a diversas intervenções (animação *stop motion*, sobreposições caleidoscópicas, alterações de velocidade, repetições e, também, efeitos *flicker*), numa orquestração cujo intuito inquestionável não é outro senão "colocar questões sobre o ato de ver" (WEES, 1992, p. 3).

Cabe observar que, uma vez narrativizado – como ocorre com frequência no cinema de horror –, o efeito *flicker* pode, como já vimos, produzir por conta própria um "efeito de personagem", edificando uma sólida passagem de mão dupla entre a familiaridade imersiva do narrativo e a emergência do sensorial. Metodologicamente edificada por essa noção de "efeito de personagem", a passagem entre o narrativo e o sensorial dispensa até mesmo signos mais recorrentes e prováveis do personagem cinematográfico, como é o caso do corpo humano de um ator. Sendo assim, podemos retornar agora dessa pontual incursão no cinema experimental para, num último exemplo, observar o personagem-presença através não tanto da ação narrativa de um personagem-pessoa ou da evocação de sensações por um personagem-figura mas, sobretudo, de uma ousada manifestação luminosa.

No filme de horror japonês *O fantasma de Yotsuya* (*Tôkaidô Yotsuya Kaidan*, Nabuo Nakagawa, 1959), a aproximação do metalinguístico efeito *flicker* com a arte dos fogos de artifício deixa de ser apenas metafórica para se tornar explícita. Apropriando-se de uma lenda popular adaptada como peça de teatro *kabuqui* em 1825, o filme narra a história do impulsivo samurai Iemon Tamiya (Shigeru Amachi) que, passado apenas um ano de seu casamento e após o nascimento do primeiro filho, deseja matar sua esposa Oiwa (Katsuko Wakasugi) para poder se casar com outra mulher. A narrativa pode ser dividida em dois grandes atos: no primeiro deles, acompanhamos Iemon planejar o assassinato perfeito, fazendo inclusive recair sobre a esposa uma suspeita de adultério para justificar o crime aos olhos da sociedade; no segundo ato, o fantasma de Oiwa assombra o samurai, levando-o acidentalmente a assassinar também a nova esposa e causando sua morte ao final do filme.

Entre os dois atos, uma sequência detalha como Iemon executa seu plano. Durante uma noite de festa em que todos se dirigem para a cidade, o samurai se prepara para sair, deixando a esposa e o filho recém-nascido sozinhos em casa. Antes disso, no entanto, ele prepara para a mulher um veneno, que ela aceita acreditando ser um remédio. O efeito do veneno não é imediato e, durante os longos minutos que

antecedem a partida de Iemon para a cidade e a morte de Oiwa, o filme é pontuado por repentinos planos de fogos de artifício: o samurai prepara o veneno, e fogos de artifício explodem no céu; a mulher bebe o veneno, e fogos de artifício explodem novamente; o samurai aguarda impassível, e fogos de artifício explodem; a mulher descobre seu rosto completamente desfigurado pela ação do veneno, e fogos de artifício explodem; enfim, com o filho nos braços, ela agoniza e morre, e fogos de artifício explodem.

Fogos de artifício em *O fantasma de Yotsuya* (Nabuo Nakagawa, 1959)

Diegeticamente, as imagens dos fogos de artifício correspondem, supomos, às festividades na cidade. Contudo, mais do que contribuir para a contextualização ou o desenrolar da trama narrativa (ou, talvez, na medida mesma em que *não* contribuem para essa contextualização e esse desenrolar), essas imagens presentificam para o espectador o choque do fato horrífico, deslocando (ampliando) o centro de atenção do filme da representação mimética para a apresentação material, do espaço da cena para a superfície da tela ou, como quer Odin, da própria tela para a sala de cinema. Naturalmente, é possível afirmar que os fogos representariam ou simbolizariam, numa medida metafórica, a crueldade do samurai; mas, levando em consideração a intensidade de seus brilhos e cores, a leveza de seus movimentos e os estouros na banda sonora provocados por suas explosões, num gesto performático e plástico sem precedentes no filme, pode-se alegar com segurança que suas abruptas inserções na montagem rarefazem os preceitos narrativos vigentes até então muito mais que os

reforçam. Assim como Oiwa é vítima do veneno ministrado por Iemon, o espectador torna-se vítima das explosões, interpelado por imagens que suscitam uma perplexa contemplação muito mais que uma atribuição de significados.

Esse encontro dos fogos de artifício com o cinema evoca, tanto quanto as metáforas vulcânicas de Faure (1953b [1922], p. 43) e de Epstein (1974a [1926], p. 131) vistas no capítulo anterior, uma dimensão sensorial que busca se firmar contra a concepção habitual que faz do cinema apenas um outro suporte para a contação de histórias. Nesse mesmo sentido, a pirotecnia é evocada rápida mas decisivamente também por Jean-François Lyotard num de seus raros textos que trata diretamente do cinema: em "O acinema" ("*L'acinéma*", 1994 [1973]), o filósofo se volta justamente ao cinema experimental na busca por uma arte que, negando a mímese, a representação e a narração, viesse se ocupar exclusivamente da "inscrição do movimento" (LYOTARD, 1994 [1973], p. 57). Ele nos lembra que, para Adorno, a arte dos fogos de artifício seria a "única grande arte", isto é, a única comprometida de fato com uma fruição estéril (*jouissance*), desatrelada de qualquer propósito. A partir dessa ideia de Adorno, Lyotard considera que o verdadeiro prazer da arte deve ser como o prazer de uma criança que risca um fósforo simplesmente para ouvir seu assobio e "*para ver*", admirar livremente suas cores, sua cintilância, os movimentos de sua chama e o seu desaparecer (LYOTARD, 1994 [1973], p. 59-60).

A liberdade da criança com o fósforo aceso é a liberdade de quem não espera encontrar significados ou experimentar outras sensações além do fascínio e do medo provocado pelo próprio fogo. Para ela, a graça não está em ver imagens específicas nas chamas mas em saber que, nelas, qualquer imagem é possível, qualquer história pode ser contada. Podemos supor que, antes dos fogos de artifício e das modernas fantasias animistas da eletricidade[98], o fogo já causava fascínio e medo ao impactar fisicamente, com sua luz e calor, aqueles ao seu redor. Imaginemos, no alvorecer da

[98] Pesquisadores como Tom Gunning sugerem que experimentos como a "ressurreição" de animais através de eletrochoques conduzida por Luigi Galvani (1737-1798) e a "cura eletromagnética" de Franz Anton Mesmer (1734-1815) podem ser pensadas como precursores em espírito do cinema, que também recorre a princípios da eletricidade para, em última análise, gerar movimento, criar vida. As técnicas de Galvani e de Mesmer foram aproveitadas nas principais atrações das *Phantasmagorias* de Robertson (1763-1837), consideradas precursores de fato do espetáculo cinematográfico (GUNNING, 2004). É importante ressaltar que os truques de ilusionismo de Robertson não se limitavam a criar imagens surpreendentes através de lanternas mágicas e jogos de espelhos, buscando com frequência provocar também "respostas sensório-motoras no público" através de "disparos de luz, aparições súbitas e descargas elétricas" (CAPISTRANO DOS SANTOS, 2007, p. 35).

humanidade, a contação de histórias ao redor de uma fogueira improvisada sob um céu estrelado, o rosto de cada ouvinte cintilando com um brilho intenso, sombras dançando pelo espaço: não temos como saber que histórias estariam sendo contadas, mas isso em nada diminui a magnitude do espetáculo. Quanto mais precárias e vacilantes as chamas, maior seu poder imanente: "Na chama, o espaço vibra, o tempo se agita. Tudo estremece quando a luz estremece. Não seria o devir do fogo o mais dramático e mais vivo dos devires?" (BACHELARD, 1961, p. 33).

—

Em busca de alguns rolos de filme considerados há muito tempo perdidos, o cineasta A. (Harvey Keitel) retorna de um longo exílio para sua Grécia natal. De autoria dos irmãos Manaki, pioneiros do cinema na península balcânica, o material perdido seria um último vestígio histórico não apenas do cinema local, mas também de um período mais pacífico, quando a região ainda não havia sido inteiramente dividida entre as diferentes identidades nacionais da geografia política atual.

Como o título grego indica, *Um olhar a cada dia* (*To vlemma tou Odyssea*, Theo Angelopoulos, 1995) apresenta uma releitura da lenda de Ulisses, herói da guerra de Troia que, no poema épico de Homero, enfrenta inúmeras adversidades durante sua longa jornada de volta para Ítaca. O prólogo do filme apresenta os primeiros planos filmados pelos irmãos Manaki e, em seguida, nos mostra um idoso Yanaki Manaki de pé com sua câmera registrando a passagem de um barco azul pelo porto de Salónica. Repentinamente acometido por um infarto fulminante, ele tem tempo apenas de confessar a seu assistente a existência de um material filmado e nunca revelado, seu primeiríssimo filme, esse que irá motivar A. em sua jornada às origens do cinema.

A filmagem do barco azul em *Um olhar a cada dia* (Theo Angelopoulos, 1995)

Para A., personagem que permanece sem nome durante todo o filme ao modo de Kafka (A. para Angelopoulos como K. para Kafka), encontrar a primeira imagem seria uma forma de se reconectar com o passado e reafirmar certo papel político do cinema no mundo contemporâneo. Sua busca o leva a Sarajevo, capital da Bósnia e Herzegovina, num período de intenso conflito armado entre bósnios e croatas. Lá, ele encontra as bobinas que tanto procura, mas testemunha as atrocidades da guerra e a execução de sua amada – a figura da amada desponta em diferentes personagens-pessoa (Penélope, Calipso, Circe e Nausícaa), todas provenientes do texto de Homero (HORTON, 1997, p. 198) e representadas pela mesma atriz Maia Morgenstern.

Se o desejo do protagonista é ver e dar visibilidade a imagens do passado, a operação do filme vai em sentido contrário: ao final de *Um olhar a cada dia*, Sarajevo é tomada por uma neblina espessa que devora todo e qualquer corpo. Passeando às margens de um rio, A. se perde de seus amigos e não percebe quando um grupo de guerrilheiros se aproxima; ele nada pode fazer quando, cercado por paredes brancas de ar, escuta os estalos de um revólver. A cena seguinte, última do filme, completa sua tragédia: numa sala de cinema em ruínas, A. finalmente assiste ao fragmento de película que o havia feito atravessar toda a região dos Bálcãs. Na tela, no entanto, não há nada a ser visto – a luz bate feroz sem produzir imagem alguma, continuando a ação da neblina. A intermitência luminosa domina o espaço. Num solilóquio final, A. encara a objetiva da câmera para dizer que, terminado o filme, a história ainda não terminou – na luz do projetor e na tela branca, denominadores comuns de todo o cinema, histórias permanecem por ser contadas e ele próprio, não mais personagem mas ator de cinema, talvez nos reencontre em breve. Expondo-se como presença luminosa ao mesmo tempo em que devolve o ator ao extra-fílmico, o filme parece nos dizer que o destino do cinema, como o de Ulisses, será sempre uma nova viagem:

> Quando eu voltar, será nas roupas de um outro homem, com o nome de um outro homem. Meu retorno será inesperado. Se você me olhar incrédulo e disser "você não é ele", eu te mostrarei os sinais e você acreditará em mim. Eu te contarei do limoeiro no seu jardim, da janela que deixa entrar a luz da lua e dos sinais do corpo, sinais de amor. Quando subirmos trémulos ao nosso velho quarto, entre beijos e sussurros de amor, eu passarei a noite a te contar minha jornada. E nas noites seguintes, entre beijos e sussurros de amor, toda a ventura humana. A história que nunca termina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando Rita (Laura Harring) e Betty (Naomi Watts) chegam ao obscuro Club Silencio em *Cidade dos sonhos* (*Mulholland Drive*, David Lynch, 2001), elas assumem o lugar de espectadoras que, assim como os espectadores do próprio filme, não entendem muito bem o que se passa. De seus assentos na plateia, elas observam perplexas um mestre de cerimônias comentar os sons que ecoam pela sala:

> *No hay banda*! Não há banda. *Il n'y a pas de orquestra*! É tudo uma gravação. *No hay banda*, mas nós podemos ouvir uma banda. Se quisermos ouvir um clarinete, ouçam... um trombone *à coulisse*... um trombone *con surdina*... é tudo gravado. *No hay banda*! É apenas uma fita. *Il n'y a pas de orquestra*! É tudo uma ilusão.

No decorrer dessa explicação, um músico surge no palco com seu trombone. Ele toca algumas notas ao microfone mas, poucos segundos depois, ergue os braços para o alto de modo a ilustrar o que diz o mestre de cerimônias: ouvimos o som de um trombone mas não há, de fato, trombone algum sendo tocado. Logo em seguida, violentos raios e trovões reverberam pelo espaço respondendo a gestos efusivos do estranho mestre de cerimônias – mas, claro, esses são apenas efeitos de som e de luz acionados no instante preciso. Impossível ser mais didático: tudo o que Rita e Betty veem e ouvem faz parte de um número gravado e artificialmente reproduzido que já não guarda relação alguma com uma apresentação ou acontecimento real.

Rita e Betty no Club Silencio em *Cidade dos sonhos* (David Lynch, 2001)

Sem aprofundar demasiado num filme que traz outros problemas complexos, essa cena nos permite recapitular, de modo sintético porém eficaz, os movimentos que tentamos destrinchar ao longo desta tese. Nela, nota-se a preocupação com o destino de um *personagem-pessoa* tanto quanto a explicitação de um *personagem-presença* e, entre eles, os efeitos de um inapreensível *personagem-figura*. As três instâncias vêm nos desvendar os contornos e as nuances que fazem do personagem de cinema uma noção que, tal como sugeria nossa hipótese de pesquisa, evolui nas costuras que unem o narrativo ao sensorial cinematográfico.

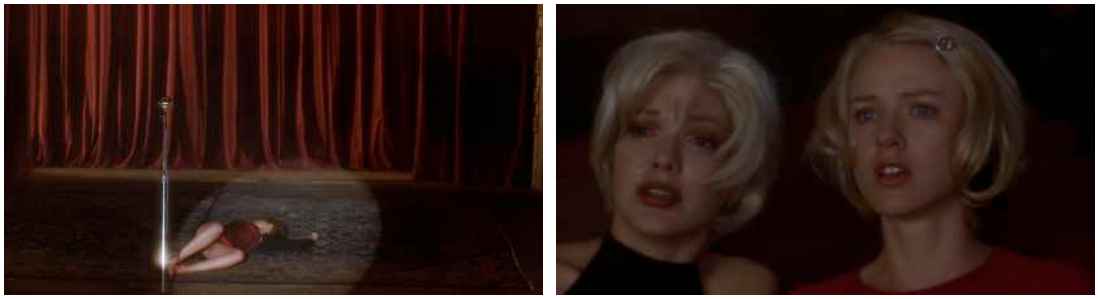
Num primeiro momento, o espectador de *Cidade dos sonhos* sabe que a chegada das mulheres ao Club Silencio é motivada por uma detetivesca investigação sobre a identidade de Rita, que havia perdido a memória num acidente – após sonhar com o lugar, ela decide ir até lá em busca de novas pistas. Podemos nos questionar sobre a verossimilhança de uma pista crucial que surge em sonho mas, ainda assim, a amarração da narrativa transcorre como seria de se esperar num filme de mistério: as descobertas se sucedem, fazendo avançar uma história que se apoia amplamente na construção do *personagem-pessoa* de nome Rita.

A cena em questão também confronta o espectador a uma série de elementos que reclamam certo desprendimento da trama narrativa. O próprio filme revela que tudo ali é feito, em última análise, apenas de luz e de som: se Rita e Betty são levadas a considerar o som do trombone em si mesmo, dissociando-o do contexto habitual de uma apresentação musical, o espectador é encorajado a duvidar das convenções narrativas e a se desligar, ainda que momentaneamente, do pacto identificatório com aquelas *personagens-pessoa*. Entre a extravagância teatral do mestre de cerimônias e a tempestade que ele invoca antes de desaparecer numa nuvem de fumaça, atentamos também para a maquiagem carregada e a artificialidade da peruca loira

que torna Rita tão parecida com Betty, e lembramos que até mesmo seu nome é postiço, tomado de empréstimo a um cartaz de Rita Hayworth visto numa cena anterior – vale notar que a atriz Laura Harring guarda muitas semelhanças físicas com a estrela dos anos 1940 (EBERT, 2001). Essa ênfase nas aparências explicita uma emergente dimensão de presença, fazendo de Rita, independentemente de seu percurso narrativo, um *personagem-presença*, uma imagem que se impõe esvaziada de significados – esvaziada de memória, de identidade.

Por fim, entre o *personagem-pessoa* e o *personagem-presença*, circula também uma força afetiva, uma sensação que não se limita à materialidade dos signos visuais e sonoros mas tampouco se normaliza numa interpretação da história. Testemunhar essa energia figural requer que fiquemos um pouco mais no Club Silencio: logo que o mestre de cerimônias desaparece, uma mulher toma o microfone para cantar *a cappella* a balada sentimental "*Llorando*", versão espanhola da canção "*Crying*", de Roy Orbison. Por alguns minutos, a dramaticidade de sua performance retém nossa atenção, mas nada do que ela canta adere efetivamente aos mistérios do enredo; por isso, quando Rita e Betty são repentinamente tomadas por um choro incontrolável, essa reação parece despropositada e desproporcional. É como se a figura da *llorona* (a mulher que chora) pudesse transitar sem maiores explicações entre a cantora, de quem nada sabemos, e as protagonistas, vindo por fim assombrar o espectador com uma sensação que sequer podemos nomear. Quando a cantora desmaia e é retirada do palco, a música continua tocando: era tudo apenas uma ilusão, uma fita gravada, mas a consciência da natureza artificial do espetáculo não é capaz de mitigar (e talvez até acentue) seu impacto. Dessa forma, e com particular eloquência na expressão desfigurada de Rita, podemos entrever o *personagem-figura* que se instala precisamente entre a trama de mistério e o exibicionismo plástico-performático. Como sugere Elena Del Río, a cena no Club Silencio seria uma capitulação perfeita do cinema como arte não apenas narrativa, mas também performativa-afetiva:

> Uma vez que a imagem se despe de tudo aquilo que a ligava a um campo epistemológico discernível ou a uma interpretação coerente, o espectador é abandonado entre a percepção da imagem e a impossibilidade de traduzi-la plenamente numa ação cognitiva. O resultado dessa indeterminação é uma experiência da imagem como um local esvaziado de todo conteúdo, restando apenas o afeto por si mesmo (DEL RÍO, 2008, p. 188).



Performance e afeto: a *llorona* de *Cidade dos sonhos* (David Lynch, 2001)

Esperamos que, na tentativa de compreender melhor a amplitude das fricções entre o narrativo e o sensorial no cinema, nosso método tenha se provado eficiente. Ao fazer do personagem o centro da investigação, certamente deixamos de lado vários aspectos da narrativa, da imagem e do dispositivo cinematográfico. Ainda há muito a ser dito sobre as relações transversais entre a teoria narrativa e a filosofia do sujeito, as contribuições da psicanálise e da psicologia cognitiva à análise fílmica, os conceitos de figura e presença. Do mesmo modo, as relações entre cinema, teatro e literatura, e em especial o trabalho do ator, não sendo em si mesmos o foco do trabalho, carregam diversas questões não respondidas, e agitamos apenas levemente a superfície das águas profundas onde o cinema narrativo se encontra com as artes visuais. Se as disjunções entre corpo, ator e personagem foram úteis como critério predominante na escolha dos objetos para análise, não há dúvidas de que outros recortes (ou, ainda, muitos outros objetos nesse mesmo recorte) seriam igualmente produtivos. Feitas essas ressalvas, confiamos que a pesquisa terá ao menos delineado um problema importante – que diz respeito ao "efeito de personagem" no cinema – para, a partir dele, explorar um mesmo caminho em três dimensões inter-relacionadas mas claramente distintas: a dimensão da significação/interpretação (que diz dos sentidos figurados pelo filme), a dimensão da sensação (das energias subjacentes à trama narrativa) e a dimensão da percepção (das manifestações plástico-performáticas endereçadas ao espectador). Assim, o trabalho preferiu, sem abdicar de certa exploração vertical de caminhos específicos, investir numa articulação horizontal de vários caminhos orientados em torno de uma mesma ideia.

Em linhas gerais, esperamos que o itinerário percorrido tenha conduzido o leitor a um estranhamento das convenções narrativas, a uma reflexão acerca dos momentos de aparente "suspensão narrativa" provocados, de um lado, por nossa

imaginação e memória, que se apropriam e recriam elementos dos filmes e, de outro, pelas interpelações no seio da própria imagem cinematográfica. O percurso proposto buscou operar também uma espécie de desconstrução teórica dos mecanismos de identificação espectatorial e revigorar o problema da narrativa cinematográfica com questões relativas tanto à experiência afetiva quanto aos signos que engendram de fato, mediante sua assimilação pelo espectador, "efeitos de personagem".

Nas páginas finais do último capítulo, esse exame parece ter nos conduzido a uma fronteira do dispositivo cinematográfico, fazendo-nos perceber, no mero jorro de luz que inunda a superfície da tela (e assola também nossos olhos), a presença de personagens diversos. Agora, à guisa de conclusão, é oportuno indicar uma abertura, um próximo passo possível para testar o personagem como categoria que nos dá acesso privilegiado à zona de confluência entre o narrativo e o sensorial[99].

No campo das artes visuais e do teatro, para além do dispositivo habitual do cinema, o uso de máscaras videográficas vem há algum tempo servindo à exploração da imagem audiovisual na criação de "efeitos de personagem". Definida basicamente como uma performance facial capturada em vídeo para ser projetada sobre uma máscara branca no rosto de um performer, a cabeça de um boneco ou uma escultura, a máscara videográfica "funciona como uma pele que reveste perfeitamente as formas da máscara", produzindo às vezes "uma realidade tão intensa quanto aquela do mundo físico" (ISAACSSON, 2010, p. 31, 34). O vigor da criatura forjada pela máscara videográfica é tal que ela parece bastar por sua própria presença – e a essa altura, é imprescindível reconhecer que mesmo a presença não passa de uma ilusão, a impressão subjetiva de que algo captura nossa atenção ou o efeito objetivo de algo que dissimula a natureza mediada de sua performatividade (LESAGE, 2015, p. 277). Em todo caso, estamos ainda mais distantes da órbita das tramas narrativas e das identificações emocionais com seres imaginários. Como veremos nos exemplos a seguir, o que a máscara videográfica exige do performer é menos que ele represente um papel ou desempenhe uma função narrativa e mais que ele produza, auxiliado pelos aparatos técnicos de captura e reprodução de sons e imagens em movimento, um "efeito de personagem" capaz de suprir sua própria ausência física no espaço museal ou cênico – somos tentados a arriscar: um *efeito de presença de personagem*.

---

[99] A abertura indicada aqui segue uma discussão desenvolvida originalmente em nossos artigos sobre o androide cinematográfico (LEAL, 2017; 2018).

No que tomamos como uma primeira ocorrência da máscara videográfica, o performer e artista multimídia brasileiro Otávio Donasci desenvolve, desde o início dos anos 1980, séries de "videocriaturas" nas quais monitores de vídeo acoplados às cabeças dos performers funcionam como máscaras falantes e animadas. Acentuando a primazia do rosto, o corpo dos performers é completamente coberto por mantos pretos. Concebidas originalmente para apresentações teatrais, essas "videocriaturas" também foram empregadas em coreografias de dança, performances e instalações com imagens transmitidas ao vivo.

As "videocriaturas" de Otávio Donasci

O trabalho de Donasci antecipa o do artista plástico americano Tony Oursler que, a partir do início dos anos 1990, passou a combinar escultura e vídeo em obras que isolam e rearranjam os componentes do rosto humano. Da boneca de pano com rosto animado de *Crying doll* (1993) – retrabalhada no videoclipe *Where are we now?* de David Bowie (Tony Oursler, 2013) – a criaturas disformes de olhos gigantes como *Caricature* (2002), as criações de Oursler operam uma espécie de redução na qual o corpo inteiro se torna um rosto deformado. Mais radical ainda, obras como *Obscura* (2014) fazem com que o corpo seja redefinido nos limites de um único olho.

Instalações de Tony Oursler: *Crying doll* (1993), *Caricature* (2002) e *Obscura* (2014)

Último exemplo: no teatro, o diretor canadense Denis Marleau explora o recurso da máscara videográfica desde o final dos anos 1990. Em *Les trois derniers jours de Fernando Pessoa* (1997), partindo do texto de Antonio Tabucchi, o poeta português do título encontra seus heterônimos através de um dispositivo que coloca o ator face a si mesmo: Paul Savoie, ao vivo no palco, contracena com réplicas de seu próprio rosto projetadas na máscara vestida por outro ator. A precisão dos movimentos e das falas gravadas e proclamadas por Savoie visa a um realismo extremo que, a nosso ver de modo paradoxal, atiça o fantasmagórico: os heterônimos não apenas parecem vivos como são mais vívidos do que o poeta em seu leito de morte. Cinco anos depois, Marleau optou por substituir completamente os atores no palco por máscaras videográficas em *Os cegos* (*Les aveugles*, 2002), adaptação do texto escrito em 1890 por Maurice Maeterlinck – dramaturgo que, não por acaso, idealizava um teatro de formas simbólicas, sem atores, entendendo que a ausência do homem seria indispensável ao teatro (L'HÉRAULT, 2003, p. 20). Na encenação de Marleau, os doze cegos perdidos na floresta são cabeças flutuantes constituídas por falas e expressões faciais pré-gravadas (performances de Paul Savoie e Céline Bonnier). O resultado são imagens marcadas por "uma ausência estranhamente presente, como uma nova *aura* – 'a aspiração única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja', como definiu Benjamin" (ASSELIN, 2002, p. 26).

Peças de Denis Marleau: *Les trois derniers jours de Fernando Pessoa* (1997) e *Os cegos* (2002)

Apesar das inúmeras diferenças entre as obras de Donasci, Oursler e Marleau (e entre os trabalhos singulares que compõem o conjunto da obra de cada um deles), é possível perceber como a máscara videográfica coloca em xeque tanto o trabalho do ator quanto a noção de personagem. As criaturas que emergem das máscaras são

capazes de sustentar uma espécie de ficção indescritível, um drama sensorial que vai além (ou permanece aquém) de qualquer trama narrativa. Pela saliência de suas dimensões plástica, performática e figural, essas criaturas virtualmente dispensam relações lógicas e causais, motivações, sucessões, progressões e contextos. Nesse sentido, elas encarnam, fora do âmbito do cinema, a eficácia mesma do *close-up* cinematográfico – como nota Balázs, o rosto isolado e ampliado no *close-up* constitui "um todo inteligível por si mesmo", "abole nossa sensação do espaço", nos conduz diretamente, sem a necessidade de uma mediação narrativa, a "um sentimento, um estado de espírito, uma intenção, um pensamento" (BALÁZS, 2011 [1948], p. 70-71). Nesse processo, o personagem parece escapar, uma vez mais, à função que lhe é habitualmente outorgada de significar uma "pessoa possível e plausível" (PHELAN, 1989, p. 11). Em alguma medida, muitas décadas depois dos filmes de Lumière, Méliès e Porter mencionados na introdução desta tese, encontramo-nos novamente diante de cabeças gigantes que, como à época do primeiro cinema, despertam uma eufórica e irresistível curiosidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABIRACHED, Robert. *La crise du personnage dans le théâtre moderne* [1978]. Paris: Gallimard, 1994.

AGAMBEN, Giorgio. "O dia do juízo" in *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007, pp. 23-26.

AGOSTINHO, Santo. *Confissões* [401 d.C.]. São Paulo: Martin Claret, 2002.

ALMEIDA, Gabriela. "Por uma arqueologia crítica das imagens em Aby Warburg, André Malraux e Jean-Luc Godard". Significação, nº 46, 2016, pp. 29-46.

ALTMAN, Rick. "The American musical as dual-focus narrativa" in *The American film musical*. Bloomington: Indiana University Press, 1987, pp. 16-27.

AMIEL, Vincent. *Le corps au cinéma: Keaton, Bresson, Cassavetes*. Paris: Presses Universitaires de France, 1998.

ANDERSON, Joseph D. "Scene and surface in the cinema: Implications for realism". CiNéMAS, vol. 12, nº 2, 2002, pp. 61-73.

ANDRADE, Fábio. "Se um viajante em uma noite... O ser e o não ser em *Holy motors*". Cinética, 2013. Disponível em http://www.revistacinetica.com.br/holymotorsfabio.htm. Acesso em 10 de fev. de 2019.

ARASSE, Daniel. *Le détail: Pour une histoire rapprochée de la peinture*. Paris: Flammarion, 1996.

ARISTÓTELES. *Poética* [*circa* 335 a.C.]. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1994.

ARNAUD, Diane. *Changements de têtes: De Georges Méliès à David Lynch*. Pertuis: Rouge Profond, 2012.

ASLAN, Odette. *O ator no século XX* [1974]. São Paulo: Perspectiva, 1994.

ASSELIN, Olivier. "Le fantôme et l'automate: De la reproductibilité technique sur la scène". Alternatives théâtrales, nº 73-74, 2002, pp. 24-29.

ASSUNÇÃO, Luisa F. "L'image de la femme dans le roman *La Femme et le Pantin* de Pierre Louÿs et dans le film *Cet Obscur Objet du Désir* de Luis Buñuel: Une étude comparée". Revista Eletrônica Literatura e Autoritarismo, nº 17, 2011, pp. 50-73.

AUBRAL, François. "Variations figurales" in AUBRAL, François; CHATEAU, Dominique (org.). *Figure, figural*. Paris: L'Harmattan, 1999, pp. 197-243.

AUERBACH, Erich. *Figura* [1938]. São Paulo: Ática, 1997.

AUERBACH, Jonathan. *Body shots: Early cinema's incarnations*. Berkeley, Londres, Los Angeles: University of California Press, 2007.

AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. *Esthétique du film*. Paris: Nathan, 1983.

AUMONT, Jacques (org.). *L'invention de la figure humaine*. Paris: Cinémathèque française, 1995.

AUMONT, Jacques. *Montage Eisenstein*. Paris: Albatros, 1979.

_____. *Du visage au cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma, 1992.

_____. *À quoi pensent les films*? Paris: Séguier, 1996.

_____. *De l'esthétique au présent*. Bruxelas: DeBoeck, 1998.

_____. *L'attrait de la lumière*. Crisnée: Yellow Now, 2010.

AURÉGAN, Pierre. *Les figures du moi et la question du sujet depuis la Renaissance*. Paris: Ellipses, 1998.

AUSLANDER, Philip. *From acting to performance: Essays in modernism and postmodernism*. Londres, Nova York: Routledge, 1997.

BACHELARD, Gaston. *La flamme d'une chandelle*. Paris: Presses Universitaires de France, 1961.

BAECQUE, Antoine de; CHEVALLIER, Philippe (org.). *Dictionnaire de la pensée du cinéma*. Paris: Presses Universitaires de France, 2012.

BAECQUE, Antoine de. "O corpo no cinema" in COURTINE, Jean-Jacques. *História do corpo vol. 3: As mutações do olhar. O século XX.* Petrópolis: Vozes, 2008, pp. 481-507.

BALÁZS, Béla. *Le cinéma: Nature e évolution d'un art nouveau* [1948]. Paris: Payot & Rivages, 2011.

BALTAR, Mariana. "Por um cinema de atrações contemporâneo". XXV Encontro Anual da Compós, 2016, pp. 1-21.

BARBOSA COELHO, Paula. *A experiência da alteridade em Grotowski*. Tese de Doutorado em Artes Cênicas. Universidade de São Paulo, orientação de Luiz Fernando Ramos, 2009.

BARON, Cynthia. “Crafting film performances: Acting in the Hollywood studio era” in WOJCIK, Pamela Robertson (org.). *Movie acting: The film reader*. Nova York: Routledge, 2004, pp. 83-94.

BARTHES, Roland. “Introduction à l’analyse structurale des récits”. Communications, nº 8, 1966, pp. 1-27.

_____. “En sortant du cinéma”. Communications, nº 23, 1975, pp. 104-107.

_____. *A câmara clara* [1980]. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

_____. “O terceiro sentido” [1970] in *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990, pp. 45-61.

BATTLORI, Joan. “L’église et les intellectuels espagnols contre le cinéma” in COSANDEY, Roland; GAUDREAULT, André; GUNNING, Tom (org.). *Une invention du diable? Cinéma des premiers temps et religion*. Quebec e Lausanne: Presses de l’Université de Laval, Éditions Payot Lausanne, 1992, p. 12-20.

BAUDRY, Jean-Louis. “Cinema: Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base” [1970] in XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 2008, pp. 383-399.

BAUMAN, Zygmunt. “From pilgrim to tourist, or a short history of identity” in HALL, Stuart; DU GAY, Paul (org.). *Questions of cultural identity*. Londres: Sage, 1996, pp. 18-36.

BAZIN, André. “Ontologia da imagem fotográfica” [1944] in *O cinema: Ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991a, pp. 19-26.

_____. “Teatro e cinema” [1951] in *O cinema: Ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991b, pp. 123-165.

_____. “Ladrões de bicicleta” [1949] in *O cinema: Ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991c, pp. 264-277.

BÉGIN, Richard; GUIDO, Laurent. “Présentation”. Revue d’études cinématographiques, vol. 20, nº 2-3, 2010, pp. 7-11.

BELLEMARE, Denis. “Narcissisme et corps spectatoriel”. CiNéMAS, vol. 7, nº 1-2, 1996, pp. 37-54.

BELLOÏ, Livio. “L’invention du personnage”. Iris, nº 24, 1997, pp. 59-76.

_____. *Le regard retourné: Aspects du cinéma des premiers temps*. Quebec, Paris: Nota Bene/Méridiens Klincksieck, 2001.

BELTING, Hans. *Face and mask: A double history*. Princeton and Oxford: Princeton University Press, 2017.

BENET, Vicente. "Remains of the body in the classical Hollywood musical". CiNéMAS, vol. 7, nº 1-2, 1996, pp. 151-165.

BERGALA, Alain. *Monika de Ingmar Bergman*. Paris: Yellow Now, 2005.

_____. "La non-direction d'acteur selon Godard". Études théâtrales, nº 35, 2006, pp. 68-81.

BERGMAN, Ingmar. *Images: My life in film* [1990]. Nova York: Arcade, 1994.

BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro* [1968]. São Paulo: Perspectiva, 2001.

BINH, N. T. "Faire le lien". Études théâtrales, nº 35, 2006, pp. 7-14.

BLAMIRES, David. "Albert von Chamisso's Peter Schlemihl" in *Telling tales: The impact of Germany on English Children's Books 1780-1918*. Cambridge: OpenBook, 2013, pp. 135-145.

BLANCHOT, Maurice. *L'espace littéraire*. Paris: Gallimard, 1955.

BONFITTO, Matteo. "O ator pós-dramático: um catalisador de aporias?" in FERNANDES, Sílvia; GUINSBURG, Jacó (org.). *O pós-dramático*. São Paulo: Perspectiva, 2008, pp. 87-100.

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

_____. *Making meaning: Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge, Londres: Harvard University Press, 1989a.

_____. "A case for cognitivism". Iris, nº 9, 1989b, pp. 11-40.

BORDWELL, David; CARROLL, Noël (org.). *Post-theory: Reconstructing film studies*. Madison: University of Wisconsin Press, 1996.

BORGES, Cristian. "Da pose fotográfica à passagem cinematográfica: Fundamentos da imagem fotossensível". Significação, nº 35, 2011a, pp. 153-167.

_____. "Entre o aprisionamento e a fuga" in IFANGER, Daniel; NANTES, Rafael; MIYADA, Ricardo (org.). *Robert Bresson* São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária / CINUSP / CCSP, 2011, pp. 10-19.

_____. "Mais perto do coração selvagem (do cinema)" in GONÇALVES, Osmar (org.). *Narrativas sensoriais: Ensaios sobre cinema e arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Circuito, 2014, pp. 41-59.

_____. *A dança como cinema, o cinema como dança*. Curso do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais. Universidade de São Paulo, 14 de agosto - 4 de dezembro de 2015. Comunicação verbal.

_____. "A mecânica do corpo e a inteligência da máquina" in SAURA, Soraia Chung; ZIMMERMANN, Ana Cristina (org.). *Cinema e corpo*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária / CINUSP / Laços, 2016, pp. 263-278.

BOTELHO ALVIM, Mônica. "A ontologia da carne em Merleau-Ponty e a situação clínica na gestalt-terapia: Entrelaçamentos". Revista da Abordagem Gestáltica, nº XVII, 2011, pp. 143-151.

BOTTON, Fernanda; BOTTON, Flavio. "Ao queimar dos reinos: Sardanápalo no teatro e na pintura do Romantismo". Itinerários, nº 34, 2012, pp. 83-96.

BRAGANÇA DE MIRANDA, José. *Corpo e imagem*. Lisboa: Nova Vega, 2008.

BRANCO, Pedro. *Pelos polémicos caminhos de Trás-os-montes: Um filme de António Reis e Margarida Cordeiro*". Dissertação de Mestrado em Som e Imagem. Universidade Católica Portuguesa, orientação de Henrique Manuel Pereira, 2017.

BRAUN, Edward. *Meyerhold: A revolution in theatre* [1979]. Londres: Methuen Drama, 1998.

BRECHT, Bertolt. "A nova técnica da arte de representar" [1935-1941] in *Estudos sobre teatro*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978, pp. 79-85.

BREDEKAMP, Horst. *Théorie de l'acte d'image* [2010]. Paris: La Découverte, 2015.

BRENEZ, Nicole. "Le rôle de Godard". Admiranda, nº 4, 1989, pp. 68-76.

_____. *Shadows: John Cassavetes*. Paris: Nathan, 1995.

_____. *De la figure en général et du corps en particulier*. Bruxelas: De Boeck Université, 1998.

BRESSON, Robert. *Notes sur le cinématographe* [1975]. Paris: Gallimard, 2013.

BULLOT, Érik. "Photogénie plastique" in MALABOU, Catherine (org.). *Plasticité*. Paris: Léo Scheer, 2000, pp. 194-207.

BUÑUEL, Luis. *My last breath*. Londres: Fontana Paperbacks, 1985.

BURCH, Noël. *La lucarne de l'infini: Naissance du langage cinématographique*. Paris: Nathan, 1991.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces* [1949]. São Paulo: Cultrix / USP, 1992.

CANBY, Vincent. “Screen: Antonioni’s *Zabriskie Point*”. The New York Times, 10 de fevereiro de 1970. Disponível em http://www.nytimes.com/movie/review?res=9E04E2DB1F3FE034BC4852DFB466838B669EDE. Acesso em 02 de jan. de 2018.

CANDIDO, Antonio et al. *A personagem de ficção* [1964]. São Paulo: Perspectiva, 2011.

CANDIDO, Antonio. “A personagem do romance” [1964] in CANDIDO, Antonio et al. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2011, pp. 51-80.

CÁNEPA, Laura. “Filmes brasileiros de mulheres paranóicas: As segundas mulheres na trilha do horror brasileiro”. XIX Encontro Anual da Compós, 2010, pp. 1-15.

CAPISTRANO DOS SANTOS, Messias Tadeu. *O cinema em transe: A percepção cinematográfica à luz das metáforas do autômato e dos fenômenos de dissociação*. Tese de Doutorado em Letras. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, orientação de Guillermo Francisco Giucci Schmidt, 2007.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *A linguagem secreta do cinema* [1994]. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice no país das maravilhas e Através do espelho e o que Alice encontrou por lá* [1865-1871]. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

CARROLL, Noël. *Philosophy of horror or Paradoxes of the heart*. Londres, Nova York: Routledge, 1990.

_____. “Film, emotion, and genre” in M. SMITH, Greg; PLANTINGA, Carl (org.) *Passionate views: Film, cognition, and emotion*. Baltimore, Londres: John Hopkins University Press, 1999, pp. 21-47.

_____. “Toward a definition of moving-picture dance”. Dance Research Journal, nº 33, 2001, pp. 46-61.

CASTRO, Teresa. *Teorias animistas do cinema*. Seminário do Laboratório de crítica e investigação audiovisual (Laica) do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais. Universidade de São Paulo, 25 de fevereiro de 2019. Comunicação verbal.

CAVELL, Stanley. “Reflections on the ontology of film” [1979] in WOJCIK, Pamela Robertson (org.). *Movie acting: The film reader*. Nova York: Routledge, 2004, pp. 29-35.

CHAMISSO, Adelbert von. *A história Maravilhosa de Peter Schlemihl* [1814]. São Paulo: Estação Liberdade, 1989.

CHION, Michel. *L'audio-vision: Son et imagem au cinéma* [1990]. Paris: Armand Colin, 2011.

CHKLOVSKI, Viktor. "A arte como procedimento" [1917] in OLIVEIRA TOLEDO, Dionísio (org.). *Teoria da literatura: Formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1973, pp. 39-56.

CIEUTAT, Michel. "De la méthode: origines et conséquences". Études théâtrales, nº 35, 2006, pp. 58-67.

CLARENS, Carlos. *An illustrated history of horror and science-fiction films* [1967]. Nova York: Da Capo Press, 1997.

CLERGET, Sébastien. "Le sur-monstre: John Carpenter, The Thing". Admiranda, nº 5, 1990, pp. 92-96.

CLOVER, Carol. "Her body, himself: Gender in the slasher film". Representations, nº 20, 1987, pp. 187-228.

COATS, Paul. *Screening the face*. Londres: Palgrave Mcmillan, 2012.

CODATO, Henrique. "O corpo e a voz no cinema contemporâneo: reflexões sobre o filme *Ela* (*Her*, 2013), de Spike Jonze". Significação, nº 46, pp. 106-125.

COHEN, Jonathan. "Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters". Mass Communication & Society, nº 4, 2001, pp. 245-264.

COLLODI, Carlo. *As aventuras de Pinóquio* [1883]. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2002.

COSTA, Pedro; GONÇALVES, Vítor; BELÉM LIMA, António. *Trás-os-Montes*. Porto: Dafne Editora, 2014. Disponível em http://dafne.pt/conteudos/livros/tras-os-montes/Lugar_Dafne_Fasciculo_05.pdf.pdf. Acesso em 2 de fev. de 2019.

COSTA JÚNIOR, Edson. *A figura humana no cinema: Matéria, desejo e comunidade*. Tese de Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais. Universidade de São Paulo, orientação de Cristian da Silva Borges, 2018.

COLONNA, Vincent. "À quoi sert un personnage?" in LAVOCAT, François; MURCIA, Claude; SALADO, Régis (org.). *La Fabrique du personnage*. Paris: Honoré Champion, 2007, pp. 141-158.

COURTINE, Jean-Jacques; HAROCHE, Claudine. *História do rosto: Exprimir e calar suas emoções* [1988]. Petrópolis: Vozes, 2016.

COWEN, Paul S. "L'importance des processus cognitifs et de la recherche empirique en études cinématographiques". CiNéMAS, vol. 12, nº 2, 2002, pp. 39-59.

CRAFTON, Donald. “Pie and chase: Gag, spectacle and narrative in slapstick comedy” [1987] in STRAUVEN, Wanda (org.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, pp. 355-364.

DAVIS, Matt. “Aoccdrnig to a rscheearch at Cmabrigde Uinervtisy...” [2003?]. MRC Cognition and Brain Sciences Unit, University of Cambridge. Disponível em http://www.mrc-cbu.cam.ac.uk/people/matt.davis/cmabridge/. Acesso em 26 de nov. de 2018.

DE HAAS, Patrick. *Cinéma intégral: De la peinture au cinéma dans les années 1920*. Paris: Transédition, 1985.

DEL RÍO, Elena. *Deleuze and the cinemas of performance: Powers of affection*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2008.

DELAHAYE, Michel; GODARD, Jean-Luc. “A questão: Entrevista com Robert Bresson por Jean-Luc Godard e Michel Delahaye” [1966] in IFANGER, Daniel; NANTES, Rafael; MIYADA, Ricardo (org.). *Robert Bresson*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária / CINUSP / CCSP, 2011, pp. 90-133.

DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: Logique de la sensation*. Paris: La Différence, 1984.

_____. *Lógica do sentido* [1969]. São Paulo: Perspectiva, 1974.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. “28 novembre 1947: Comment se faire un corps sans organes?” in *Mille plateaux*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1980a, pp. 185-204.

_____. “1874: Trois nouvelles, ou ‘Qu’est-ce qui s’est passé?’” in: *Mille Plateaux*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1980b, pp. 235-252.

DEREN, Maya. *An anagram of ideas on art, form and film*. Nova York: The Alicat Book Shop Press, 1946.

DÉSILE, Patrick. “Spectacles douloureux, exhibitions malsaines: Présentations et représentations de la mort à Paris au XIXe siècle”. CiNéMAS, vol. 20, nº 2-3, 2010, pp. 41-63.

DIDEROT, Denis. *Discurso sobre a poesia dramática* [1758]. São Paulo: Brasiliense, 1986.

_____. “Paradoxo sobre o comediante” [1773] in *A filosofia de Diderot: Introdução, seleção e tradução de textos e notas por J. Guinsburg*. São Paulo: Cultrix, 1966, pp. 164-218.

DIDI-HUBERMAN, Georges; MANNONI, Laurent. *Mouvements de l’air: Étienne-Jules Marey, photographe des fluides*. Paris: Gallimard, 2004.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Fra Angelico: Dissemblance et figuration*. Paris: Flammarion, 1995.

_____. *Invenção da histeria: Charcot e a iconografia fotográfica da Salpêtrière* [1982]. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

DIGGLE, James. *Theophrastus characters*. Nova York: Cambridge University Press, 2004.

DOANE, Mary Ann. "The close-up: Scale and detail in the cinema". Differences: A journal of feminist cultural studies, vol. 14, nº 3, 2003a, pp. 89-111.

_____. "The object of theory" in MARGULIES, Ivone (org.). *Rites of realism: Essays on corporeal cinema*. Durham, Londres: Duke University Press, 2003b, pp. 80-89.

DU MAURIER, Daphne. *Rebecca* [1938]. Lisboa: Presença, 2009.

DUARTE, Rosália. "Do ato de espectatura ao museu de imagens: Produção de significados na experiência com o cinema". Educação & Realidade, nº 30, 2005, pp. 83-102.

DUBOIS, Philippe. "La tempête et la matière temps, ou le sublime et le figural dans l'œuvre de Jean Epstein" in AUMONT, Jacques (org.). *Jean Epstein: Cinéaste, poète, philosophe*. Paris: Cinémathèque Française, 1998a, pp. 267-323.

_____. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Campinas: Papirus, 1998b.

_____. "La question des figures a travers les champs du savoir. Le savoir de la lexicologie: Note sur *figura* d'Erich Auerbach" in AUBRAL, François; CHATEAU, Dominique (org.). *Figure, figural*. Paris: L'Harmattan, 1999a, pp. 11-24.

_____. "L'écriture figurale dans le cinéma muet des années 20" in AUBRAL, François; CHATEAU, Dominique (org.). *Figure, figural*. Paris: L'Harmattan, 1999b, pp. 245-274.

_____. "Exposer Marey: L'image, le mouvement et la pensée". Études photographiques, nº 8, 2000, pp. 146-152.

_____. "Plasticidade e cinema: A questão do figural" in HUCHET, Stéphane (org.). *Fragmentos de uma teoria da arte*. São Paulo: Edusp, 2012, pp. 97-118.

_____. *As plasticidades espaciais da imagem cinematográfica: Transparência (backprojection), sobre-impressão e splitscreen*. Curso do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais. Universidade de São Paulo, 08 de março - 26 de abril de 2016. Comunicação verbal.

DUPOND, Pascal. *Le vocabulaire de Merleau-Ponty*. Paris: Ellipses, 2001.

DUPONT, Florence. “La comédie romaine: Rôles sans personnages et personnages en quête de rôles” in LAVOCAT, François; MURCIA, Claude; SALADO, Régis (org.). *La Fabrique du personnage*. Paris: Honoré Champion, 2007, pp. 39-54.

DURAFOUR, Jean-Michel. “Cinema Lyotard: An introduction” in JONES, Graham; WOODWARD, Ashley (org.). *Acinemas: Lyotard’s philosophy of film*. . Edimburgo: Edinburgh University Press, 2017, pp. 17-30.

EBERT, Roger. “*Zabriskie Point*”. Chicago Sun-Times, 01 de janeiro de 1970. Disponível em https://www.rogerebert.com/reviews/zabriskie-point-1970. Acesso em 02 de jan. de 2018.

_____. “*Mulholland drive*”. RogerEbert.com, 12 de outubro de 2001. Disponível em https://www.rogerebert.com/reviews/mulholland-drive-2001. Acesso em 30 de março de 2019.

_____. “*I’m not there*”. RogerEbert.com, 20 de novembro de 2018. Disponível em https://www.rogerebert.com/reviews/im-not-there-2007. Acesso em 17 de jan. de 2019.

EITZEN, Dirk. “The emotional basis of film comedy” in M. SMITH, Greg; PLANTINGA, Carl (org.). *Passionate views: Film, cognition, and emotion*. Baltimore, Londres: John Hopkins University Press, 1999, pp. 84-99.

ELSAESSER, Thomas. “Cinema mundial: Realismo, evidência, presença” in MELLO, Cecília (org.). *Realismo fantasmagórico*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária / CINUSP, 2015, pp. 37-59.

EPSTEIN, Jean. “Le cinématographe vu de l’Etna” [1926] in *Écrits sur le cinéma, tome I: 1921-1947*. Paris: Éditions Seghers, 1974a, pp. 131-152.

_____. “L’intelligence d’une machine” [1946] in *Écrits sur le cinéma, tome I: 1921-1947*. Paris: Éditions Seghers, 1974b, pp. 255-334.

_____. “A inteligência de uma máquina: Excertos” [1946] in XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*. São Paulo: Graal, 2008, pp. 283-292.

ESSLIN, Martin. “The theatre of the absurd”. The Tulane Drama Review, vol. 4, nº 4, 1960, pp. 3-15.

FABER, Monika. “The face under the magnifying glass” in ABBASPOUR, Mitra; DAFFNER, Lee Ann; HAMBOURG, Maria Morris (org.). *Object: Photo. Modern photographs: The Thomas Walther Collection 1909-1949. An online project of the Museum of Modern Art, New York*. Disponível em http://www.moma.org/interactives/objectphoto/assets/essays/Faber.pdf. Acesso em 26 de nov. de 2018.

FABRIS, Annateresa. “A captação do movimento: do instantâneo ao fotodinamismo”. Ars, vol. 2, nº 4, 2004, pp. 50-77.

FARRELL, Helen. “Dissociative identity disorder: Medicolegal challenges”. Journal of the American Academy of Psychiatry and the Law, nº 39, 2011, pp. 402-406.

FAURE, Élie. “Charlot” [1922] in *Fonction du cinéma: De la cinéplastique à son destin social (1921-1937)*. Paris: Librairie Plon, 1953a, pp. 47-59.

_____. “De la cinéplastique” [1922] in *Fonction du cinéma: De la cinéplastique à son destin social (1921-1937)*. Paris: Librairie Plon, 1953b, pp. 21-45.

FÉRAL, Josette.“Performance and theatricality: The subject demystified”. Modern drama, nº 25, 1982, pp. 17 0-181.

_____. “Foreword”. SubStance, vol. 31, nº 2/3, 2002a, pp. 3-13.

_____. “Theatricality: The specificity of theatrical language” [1988]. SubStance, vol. 31, nº 2/3, 2002b, pp. 94-108.

_____. “Por uma poética da performatividade: O teatro performativo”. Sala Preta, nº 8, 2008, pp. 197-210.

FERNANDES, Sílvia. “Teatro pós-dramático” in FERNANDES, Sílvia; GUINSBURG, Jacó (org.). *O pós-dramático*. São Paulo: Perspectiva, 2008, pp. 11-30.

FERREIRA JR., Wanderley. “Notas introdutórias ao pensamento de Merleau-Ponty: O inacabamento da linguagem”. Limiar, vol. 2, nº 4, 2016, pp. 146-166.

FLATLEY, Guy. “Antonioni defends *Zabriskie Point*”. The New York Times, 22 de fevereiro de 1970. Disponível em https://www.nytimes.com/1970/02/22/archives/antonioni-defends-zabriskie-point-i-love-this-country.html. Acesso em 15 de jan. de 2019.

FLUSSER, Vilém. “Do nome” in *A dúvida*. São Paulo: Annablume, 2011, pp. 71-89.

FORSTER, Edward Morgan. *Aspects of the novel* [1927]. Londres, Nova York, São Diego: Harcourt, 1985.

FREITAS DA SILVA, Claudinei. “O transcendental encarnado: Merleau-Ponty e a nouvelle ontologie”. Kriterion, nº 123, 2011, pp. 159-176.

FREUD, Sigmund. “Batem numa criança: Contribuição ao conhecimento da gênese das perversões sexuais” [1919] in *Sigmund Freud obras completas volume 14: História de uma neurose infantil (“O homem dos lobos”), além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920)*. São Paulo: Companhia das Letas, 2010a, pp. 220-246.

_____. "O inquietante" [1919] in *Sigmund Freud obras completas volume 14: História de uma neurose infantil ("O homem dos lobos"), além do princípio do prazer e outros textos (1917-1920)*. São Paulo: Companhia das Letas, 2010b, pp. 247-283.

FROW, John. *Character and person*. Oxford: Oxford University Press, 2016.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas* [1966]. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GANDY, Matthew. "The cinematic void: Desert iconographies in Michelangelo Antonioni's *Zabriskie Point*" in LEFEBVRE, Martin (org.). *Landscape and film*. Londres e Nova York: Routledge, 2006, pp. 315-332.

GARB, Tamar. "Visuality and sexuality in Cézanne's late bathers". Oxford Art Journal, vol. 19, nº 2, 1996, pp. 46-60.

GARDIES, André. "Visages et figures: Esquisse pour un portrait sémiologique de l'acteur" in *Le conteur de l'ombre: Essais sur la narration filmique*. Lyon: Aléas / Université Lumière Lyon-2, 1999, p. 33-58.

GAUT, Berys. "Identification and emotion in narrative film" in M. SMITH, Greg; PLANTINGA, Carl (org.) *Passionate views: Film, cognition, and emotion*. Baltimore, Londres: John Hopkins University Press, 1999, pp. 200-216.

_____. *A philosophy of cinematic art*. Nova York: Cambridge University Press, 2010.

GARNIER, Xavier. *L'éclat de la figure: Étude sur l'antipersonnage de roman*. Berlim, Berna, Bruxelas: PIE / Peter Lang, 2001.

GARRIGUES, Pierre. *Poétiques du fragment*. Paris: Klincksieck, 1995.

GAUDREAULT, André. *Cinéma et attraction: Pour une nouvelle histoire du cinématographe*. Paris: CNRS, 2008.

GAUDREAULT, André; GUNNING, Tom. "Early cinema as a challenge to film history" [1986], in STRAUVEN, Wanda (org.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, pp. 365-380.

GAUDREAULT, André; JOST, François. *A narrativa cinematográfica* [1990]. Brasília: Editora UnB, 2009.

GIBSON, James J. *The senses considered as perceptual systems*. Boston: Houghton Mifflin Company, 1966.

GILPIN, William. *Three essays: On picturesque beauty; on picturesque travel; and on sketching landscape: to which is added a poem, on landscape painting* [1792]. Ann Arbor: University of Michigan Library, 2011. Disponível em

https://quod.lib.umich.edu/e/ecco/004863369.0001.000?rgn=main;view=fulltext Acesso em: 14 de fev. de 2019.

GIOVANNELLI, Alessandro. "In sympathy with narrative characters". Journal of Aesthetics and Art Criticism, nº 67, 2009, pp. 83-95.

GONÇALVES, Osmar. "Reconfigurações do olhar: o háptico na cultura visual contemporânea". Visualidades, nº 10, 2012, pp. 75-89.

_____. "Narrativas sensoriais" in GONÇALVES, Osmar (org.). *Narrativas sensoriais: Ensaios sobre cinema e arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Circuito, 2014, pp. 9-25.

GREENE, Robert. *The art of seduction*. Londres: Profile Books, 2003.

GREIMAS, Algirdas. "Reflexões sobre os modelos atuacionais" [1966] in *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix / USP, 1973, pp. 225-250.

GREVE, Sabrina. *O ator do teatro ao cinema: Um estudo sobre apropriações*. Dissertação de Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais. Universidade de São Paulo, orientação de Cristian da Silva Borges, 2017.

GRIMM, Irmãos. *Contos maravilhosos infantis e domésticos* [1812 e 1815]. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

GROSSMAN, Evelyne. *La défiguration: Artaud - Beckett - Michaux*. Paris: Les Éditions de Minuit, 2004.

GROTOWSKI, Jerzy. "Da companhia teatral à arte como veículo" [1989-1990] in FLASZEN, Ludwick; POLASTRELLI, Carla (org.). *O teatro laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969*. São Paulo: Perspectiva/SESC, 2007, pp. 226-243.

GUÉRIN, Michel. "La figure de l'œuvre" in GERVAIS, Bertrand; LEMIEUX, Audrey (org.). *Perspectives croisées sur la figure: À la rencontre du lisible et du visible*. Quebec: Presses de l'Université du Québec, 2012, pp. 101-109.

GUIDO, Laurent. "Rhytmic bodies/movies: Dance as attraction in early film culture" in STRAUVEN, Wanda (org.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, pp. 139-156.

GUIMARÃES, Laura; LEAL, João Vitor; MINTZ, André; PESSALI, Débora. "Salve o cinema: O dispositivo atravessado". Anagrama, vol. 2, nº 1, 2008, pp. 1-17.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: O que o sentido não consegue transmitir* [2004]. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

GUNNING, Tom. *D. W. Griffith and the origins of American narrative film: The early years at Biograph*. Chicago and Urbana: University of Illinois Press, 1994.

_____. “The cinema of attraction[s]: Early film, its spectator and the Avant-Garde” [1986] in STRAUVEN, Wanda (org.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, pp. 381-388.

_____. “Illusions past and future: The Phantasmagoria and its specters”. University of Chicago, 2004. Notas de aula. Disponível em: <mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Gunning.pdf.>. Acessado em: 18 de março de 2019.

HABIB, André. *Le temps décomposé: cinéma et imaginaire de la ruine*. Tese de Doutorado em Literatura e Cinema. Université de Montréal, orientação de Silvestra Mariniello, 2008.

_____.“Impressions et figurations du visage dans quelques films de Chris Marker”. Intermédialités, nº 8, 2006, pp. 153-171.

HAINGE, Greg. *Noise matters: Towards an ontology of noise*. Londres, Nova York: Bloomsbury, 2013.

HAMON, Philippe. “Pour un statut sémiologique du personnage” in BARTHES, Roland et al (org.). *Poétique du récit*. Paris: Seuil, 1977, pp. 115-180.

HARAWAY, Donna. “A cyborg manifesto: Science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century” [1984] in BELL, David; KENNEDY, Barbara (org.). *The cybercultures reader*. Londres, Nova York: Routledge, 2000, pp. 291-324.

HEATH, Stephen. “Film and system: Terms of analysis - part I”. Screen, nº 16, 1975, pp. 7-77.

_____. “Body, voice” in *Questions of cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1981, pp. 176-193.

HESPANHA, António Manuel. “Categorias. Uma reflexão sobre a prática de classificar”. Análise social, nº XXXVIII, 2003, pp. 823-840.

HOFFMANN, E. T. A. “O homem de areia” [1817] in CALVINO, Ítalo (org.). *Contos fantásticos do século XIX: O fantástico visionário e o fantástico cotidiano*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p. 49-81.

HORTON, Andrew. *The films of Theo Angelopoulos: A cinema of contemplation*. Nova Jersey: Princeton University Press, 1997.

IAMPOLSKI, Mikhaïl. “Visage-masque et visage-machine” in ALBERA, François (org.). *Vers une théorie de l’acteur: Actes du colloque de Lausanne*. Lausanne: Éditions de l’Âge d’Homme, 1994, pp. 25-38.

ISAACSSON, Marta. “Desdobramentos do ator e do personagem pela máscara videográfica”. Repertório teatro & dança, nº 14, 2010, pp. 30-36.

JAMES, William. *The principles of psychology* [1890]. Cambridge e Londres: Harvard University Press, 1981.

JENTSCH, Ernst. "On the psychology of the uncanny" [1906]. Angelaki, nº 1, 1997, pp. 7-16.

JOLLY, Geneviève. "Existence plurielle du personnage sur la scène contemporaine Une approche renouvelée du personnage scénique" in LAVOCAT, François; MURCIA, Claude; SALADO, Régis (org.). *La Fabrique du personnage*. Paris: Honoré Champion, 2007, pp. 241-253.

JOURDE, Pierre; TORTONESE, Paolo. *Visages du double: Un thème littéraire*. Paris: Nathan, 1996.

JOUVE, Vincent. "Pour une analyse de l'effet personnage". Littérature, nº 85, 1992, pp. 103-111.

_____. *L'effet-personnage dans le roman* [1992]. Paris: Presses Universitaires de France, 2001.

JULLIER, Laurent. *L'écran post-moderne: Un cinéma d'allusion et du feu d'artifice*. Paris: L'Harmattan, 1997.

_____. "Cinéma et psychologie cognitive: Le tournant corporel des études audiovisuelles". Ekphrasis: Images, cinema, theory, media, vol. 2, nº 20, 2018, pp. 20-39.

KAEL, Pauline. "The beauty of destruction". The New Yorker, 21 de fevereiro de 1970, pp. 95-99.

KAFKA, Franz. *O castelo* [1946]. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

KANDINSKY, Wassily. *Do espiritual na arte e na pintura em particular* [1911]. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

KRACAUER, Siegfried. "Remarks on the actor" [1960] in WOJCIK, Pamela Robertson (org.). *Movie acting: The film reader*. Nova York: Routledge, 2004, pp. 19-27.

KULESHOV, Lev. "Programme de l'atelier de cinéma expérimental du collectif d'enseignants de la classe de modèles" [1923] in ALBERA, François (org.). *Vers une théorie de l'acteur: Actes du colloque de Lausanne*. Lausanne: Éditions de l'Âge d'Homme, 1994, pp. 17-24.

_____. "Art of the cinema" [1929] in *Kuleshov on film: Writings of Lev Kuleshov. Translated and edited with an introduction by Ronald Levaco*. Berkeley, Londres, Los Angeles: University of California Press, 1974.

KUNDERA, Milan. “A herança depreciada de Cervantes” [1986] in *A arte do romance*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009, pp. 9-25.

LABAKI, Aimar; VÁSSINA, Elena. *Stanislavski: Vida, obra e sistema*. Rio de Janeiro: Funarte, 2016.

LABÉ, Benjamin. “L’identification en question: Le personnage cinématographique comme foyer perceptif” in LAVOCAT, François; MURCIA, Claude; SALADO, Régis (org.). *La Fabrique du personnage*. Paris: Honoré Champion, 2007, pp. 255-266.

LACAN, Jacques. *Écrits*. Paris: Seuil, 1966.

LAFARGUE, Bernard. “Envisager les œuvres d’art comme des figures” in AUBRAL, François; CHATEAU, Dominique (org.). *Figure, figural*. Paris: L’Harmattan, 1999, pp. 109-121.

LANDOWSKI, Eric. “Modos de presença do visível” in OLIVEIRA, Ana Claudia (org.). *Semiótica plástica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004, pp. 97-112.

LARRUE, Jean-Marc. “Du média à la médiation: Les trente ans de la pensée intermédiale et la résistance théâtrale” in LARRUE, Jean-Marc (org.). *Théâtre et intermédialité*. Villeneuve d’Ascq: Presses Universitaires Septentrion, 2015, pp. 27-56.

_____. “Théâtre et intermédialité. Une rencontre tardive”. Intermédialités, nº 12, 2008, pp. 13-29.

LAVOCAT, Françoise. “Avant-propos” in LAVOCAT, François; MURCIA, Claude; SALADO, Régis (org.). *La Fabrique du personnage*. Paris: Honoré Champion, 2007, pp. 7-18.

LEAL, João Vitor. *Le personnage éclaté: traces de l’inquiétude du sujet dans le cinéma contemporain*. Dissertação de Master 2 em Études Cinématographiques et Audiovisuelles. Universidade Paris-3 Sorbonne Nouvelle, orientação de Philippe Dubois, 2013.

_____. “A imagem interessante: Cinema e suspensão narrativa”. Significação, nº 45, 2016a, pp. 289-308.

_____. “Da cintilância à explosão: A intermitência luminosa como forma horrífica espetacular”. Rebeca, nº 39, 2016b, pp. 311-342.

_____. “Unmasked androids: Staring faces in science fiction cinema”. CiNéMAS, nº 28, nº 1, 2017, pp. 145-171.

_____. “O olhar desencarnado: Jogos de máscaras no cinema de ficção científica”. Galáxia, nº 9, v. 5, 2018, pp. 72-87.

LEANDRO, Anita. “Du personnage à la figure” in LAVOCAT, François; MURCIA, Claude; SALADO, Régis (org.). *La Fabrique du personnage*. Paris: Honoré Champion, 2007, pp. 511-519.

LEFEBVRE, Martin. *Psycho, de la figure au musée imaginaire : Théorie et pratique de l’acte de spectature*. Montréal, Paris: L’Harmattan, 1997.

_____. “On memory and imagination in the cinema”. New Literary History, vol. 30, nº 2, 1999, pp. 479-498.

_____. “Between setting and landscape in the cinema” in LEFEBVRE, Martin (org.). *Landscape and film*. Londres, Nova York: Routledge, 2006, pp. 19-59.

_____. “Truffaut and his doubles” in ANDREW, Dudley; GILLAIN, Anne (org.). *A companion to François Truffaut*. Chicester: John Wiley and Sons, 2013, pp. 23-70.

LEGRICE, Malcolm. “Material, materiality, materialism” [1978] in *Experimental cinema in the digital age*. Londres: British Film Institute, 2001, pp. 164-171.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático* [1999]. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

_____. “Teatro pós-dramático e teatro político” in in FERNANDES, Sílvia; GUINSBURG, Jacó (org.). *O pós-dramático*. São Paulo: Perspectiva, 2008, pp. 233-248.

LEITE, Marcelo Henrique. *Efeitos especiais digitais na imagem técnica: A desocultação da arte*. Tese de Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais. Universidade de São Paulo, orientação de Mauro Wilton de Sousa, 2015.

LESAGE, Marie-Christine. “Espace sonore et présence des choses” in LARRUE, Jean-Marc (org.). *Théâtre et intermédialité*. Villeneuve d’Ascq: Presses Universitaires Septentrion, 2015, pp. 277-291.

LEUTRAT, Jean-Louis. *Vie des fantômes: Le fantastique au cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma, 1995.

LEVACO, Ronald. “Kouléchov théoricien du cinéma et le jeu d’acteur” in ALBERA, François (org.). *Vers une théorie de l’acteur: Actes du colloque de Lausanne*. Lausanne: Éditions de l’Âge d’Homme, 1994, pp. 133-145.

L’HÉRAULT, Pierre. “Mise en scène de l’absence”. Imaginaires du numérique, nº 188, 2003, pp. 20-21.

LICHENSTEIN, Jacqueline (org.). *A pintura, textos essenciais. Volume 1: O mito da pintura*. São Paulo: Editora 34, 2004a.

_____. *A pintura, textos essenciais. Volume 6: A figura humana*. São Paulo: Editora 34, 2004b.

LOPES, Denilson. “Sensações, afetos e gestos” in GONÇALVES, Osmar (org.). *Narrativas sensoriais: Ensaios sobre cinema e arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Circuito, 2014, pp. 61-82.

LOTMAN, Yuri. *Sémiotique et esthétique du cinéma*. Paris: Éditions sociales, 1977.

LOUŸS, Pierre. *La femme et le pantin* [1898]. [S.l.]: Bibebook.com, 2016.

LYOTARD, Jean-François. *Discours, figure*. Paris: Klincksieck, 1971.

_____. “L’acinéma” [1973] in *Des dispositifs pulsionnels*. Paris: Galilée, 1994. p. 57-69.

_____. “O dente, a palma” [1976]. Sala Aberta, nº 11, 2011, pp. 149-156.

M. SMITH, Greg. *Film structure and the emotion system*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

MACHADO, Irene. “Cem anos de estranhamento”. Significação, nº 38, 2012, pp. 311-321.

MACIEL, Emílio. “A consistência do fantasma: em torno do cinema de Antonio Reis e Margarida Cordeiro”. Devires, nº 10, 2013, pp. 194-219.

MACIEL GUIMARÃES, Pedro. “Erigir novos corpos, reinventar personas: O ator moderno do cinema brasileiro”. Famecos: Mídia, cultura e tecnologia, nº 21, 2014, pp. 287-307.

_____. “No rosto lê-se o homem: A fisiognomia no cinema”. Significação, nº 46, 2016a, pp. 85-105.

_____. “O rosto do ator: Da expressão fotogênica ao reflexo externo”. Sala Preta, vol. 16, nº 2, 2016b, pp. 220-232.

_____. “Corpo e citação” in SAURA, Soraia Chung; ZIMMERMANN, Ana Cristina (org.). *Cinema e corpo*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária / CINUSP / Laços, 2016c, pp. 21-31.

MADUREIRA, José Rafael. *François Delsarte: Personagem de uma dança (re)descoberta*. Dissertação de Mestrado em Educação, Linguagem e Arte. Universidade Estadual de Campinas, orientação de Carmen Lúcia Soares, 2002.

MAGNAN, Richard. *Le clignotement et le spectateur-écran: Phénoménologie des actes de langage cinématographiques*. Tese de Doutorado em Études cinématographiques et audiovisuelles. Université de Paris-3, orientação de Roger Odin, 1999.

MALABOU, Catherine. “Plasticité surprise” in MALABOU, Catherine (org.). *Plasticité*. Paris: Léo Scheer, 2000, pp. 310-323.

MALRAUX, André. *Le musée imaginaire* [1947]. Paris: Gallimard, 2008.

MANN, Thomas. *O eleito* [1951]. São Paulo: Mandarim, 2000.

MANZI FILHO, Ronaldo. “Desconstruir a promiscuidade entre o ver e o ler: Reflexões da crítica de Lyotard à fenomenologia de Merleau-Ponty”. Kínesis, nº 10, 2013, pp. 69-83.

MARCONDES FILHO, Ciro. *A comunicação do sensível*. Curso do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais. Universidade de São Paulo, 16 de março - 01 de junho de 2017. Comunicação verbal.

MARKS, Laura. *Touch: Sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis, Londres: University of Minnesota Press, 2002.

MARSHALL, Peter. *The mercurial emperor: The magic circle of Rudolf II in Renaissance Prague*. Londres: Pimlico, 2007.

MASSON, Alain. “D’où vient le geste?” in AMIEL, Vincent; NACACHE, Jacqueline; SELLIER, Geneviève. *L’acteur de cinéma: Approches plurielles*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2007, pp. 83-93.

MASSUMI, Brian. “The autonomy of affect”. Cultural critique, nº 31, 1995, pp. 83-109.

MAUSS, Marcel. “Uma categoria do espírito humano: a noção de pessoa, a de ‘eu’” [1938] in *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2003, pp. 367-397.

MENDES, Conrado. “A noção de narrativa em Greimas”. E-Com, nº 6, 2013, pp. 1-12.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção* [1945]. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. *O visível e o invisível* [1964]. São Paulo: Perspectiva, 2003.

_____. *O olho e o espírito* [1960]. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

METZ, Christian. *O significante imaginário: Psicanálise e cinema* [1973-1976]. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

_____. “O cinema moderno e a narração” [1966] in *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MICHAELS, Lloyd. *The phantom of the cinema: character in modern film*. Nova York: State University of New York Press, 1998.

MICHAUD, Philippe-Alain. "Théologie et cinéma: Le personnage incarné". Admiranda, nº 4, 1989, pp. 17-21.

_____. *Sketches*. Paris: Kargo & L'Éclat, 2006.

MONTEIRO, Maria Conceição. *O corpo mecânico feminino: Uma poética do transumano*. Rio de Janeiro: FAPERJ / Garamond, 2016.

MOULLET, Luc. *Politique des acteurs: Gary Cooper, John Wayne, Cary Grant, James Stewart*. Paris: Cahiers du cinéma, 1993.

MOURE, José. *Vers une esthétique du vide au cinéma*. Paris: L'Harmattan, 1997.

MULVEY, Laura. "Prazer visual e cinema narrativo" [1975] in XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 2008, pp. 437-453.

_____. *Death 24x a second*. Londres: Reaktion Books, 2006.

_____. "Cinematic gesture: The ghost in the machine". Journal for Cultural Research, nº 19, 2015, pp. 6-14.

MÜNSTERBERG, Hugo. *Photoplay: A psychological study*. Londres, Nova York: D. Appleton and Company, 1916.

_____. "As emoções" [1916] in XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*. São Paulo: Graal, 2008, p. 46-54.

MUSSER, Charles. "The changing status of the actor" [1987] in WOJCIK, Pamela Robertson (org.). *Movie acting: The film reader*. Nova York: Routledge, 2004, pp. 51-58.

_____. "A cinema of contemplation, a cinema of discernment: Spectatorship, intertextuality and attractions in the 1890s" in STRAUVEN, Wanda (org.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006, pp. 159-179.

NABUCO, Carolina. *Oito décadas: Memórias* [1973]. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

NACACHE, Jacqueline. "La direction d'acteurs, un roman des origines". Études théâtrales, nº 35, 2006, pp. 17-38.

_____. *O ator de cinema* [2003]. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

NAREMORE, James. *Acting in the cinema*. Berkeley, Londres, Los Angeles: University of California Press, 1988.

NAZÁRIO, Luiz. *Da natureza dos monstros*. São Paulo: Arte & Ciência, 1998.

NEVES CARDIM, Leandro. *A ambigüidade na fenomenologia da percepção de Maurice Merleau-Ponty*. Tese de Doutorado em Filosofia. Universidade de São Paulo, orientação de Franklin Leopoldo e Silva, 2007.

NUNES DIAS, João Carlos. *O corpo como expressão e carne: Texturas do corpo na filosofia de Maurice Merleau-Ponty*. Tese de Doutorado em Filosofia. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, orientação de Salma Tannus Muchail, 2017.

O'BRIAN, Geoffrey. "Secret beyond the door". The Battersea Review, nº 2, 2013 Disponível em http://thebattersea review.com/poems/85-back-issue-content/123-secret-beyond-the-door Acesso em: 30 de jan. de 2019.

ODIN, Roger. "Mise en phase, déphasage et performativité dans le *Tempestaire* de Jean Epstein". Communications, nº 38, 1983, pp. 213-238.

_____. "Du spectateur fictionnalisant au nouveau spectateur: une approche sémio-pragmatique". Iris, nº 8, 1988, pp. 121-139.

_____. *De la fiction*. Bruxelas: De Boeck, 2000a.

_____. "La question du public. Approche sémio-pragmatique". Réseaux, nº 99, 2000b, pp. 49-72.

OIDA, Yoshi. *O ator invisível* [1998]. São Paulo: Via Lettera, 2007.

OLIVEIRA DA SILVA, Sônia Maria. "*Crede-mi*: uma reconstrução de Mann". Olhar, nº 7, 2003, pp. 87-92.

OLIVEIRA JR., Luiz Carlos. *O cinema de fluxo e a mise en scène*. Dissertação de Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais. Universidade de São Paulo, orientação de Ismail Xavier, 2010.

_____. *Vertigo, a teoria artística de Alfred Hitchcock e seus desdobramentos no cinema moderno*. Tese de Doutorado em Meios e Processo Audiovisuais. Universidade de São Paulo, orientação de Ismail Xavier, 2015.

ORTOLI, Philippe. "La fonte des sèmes: De la mutation du personnage de cinéma" in LAVOCAT, François; MURCIA, Claude; SALADO, Régis (org.). *La Fabrique du personnage*. Paris: Honoré Champion, 2007, pp. 535-542.

OVÍDIO. *Metamorfoses* [8 d.C.]. Lisboa: Cotovia, 2007.

PAASONEN, Susanna. "Between meaning and mattering: On affect and porn studies". Porn Studies, nº 1-2, 2014, pp. 136-142.

PAÏNI, Dominique. *Le cinéma, un art plastique*. Crisnée: Yellow Now, 2013.

_____. *L'attrait des miroirs*. Crisnée: Yellow Now, 2017.

PARASKEVA, Anthony. "Digital modernism and the unfinished performance in David Lynch's *Inland empire*". Film criticism, nº 37, 2012, pp. 2-18.

PASSERON, Jean-Claude. "Acteur, agent, actant: Personnages en quête d'un scénario introuvable". Revue européenne des sciences sociales, nº 121, 2001, pp. 15-30.

PAVIS, Patrice. "Le personnage romanesque, théâtral, filmique". Iris, nº 24, 1997, pp. 171-183.

_____. "Le *gestus* brechtien et ses avatars dans la mise en scène contemporaine". L'Annuaire théâtral: Revue québécoise d'études théâtrales, nº 25, 1999, pp. 85-115.

_____. *A análise dos espetáculos* [1996]. São Paulo: Perspectiva, 2003.

_____. *Dicionário de teatro* [1987]. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PERRAULT, Charles. *O barba-azul* [1697]. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2009.

PERRON, Bernard. "Faire le tour de la question". CiNÉMAS, vol. 12, nº 2, 2002, pp. 135-157.

PERRY, John. "The problem of personal identity" in PERRY, John (org.). *Personal identity*. Berkeley e Los Angeles: University of California Press, 1975, pp. 3-30.

PHELAN, James. *Reading people, reading plots: Character, progression, and the interpretation of narrative*. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1989.

PIAZZA, Luca et al. "Simultaneous observation of the quantization and the interference pattern of a plasmonic near-field". Nature Communications, 6: 6407, 2015, pp. 1-7.

PIERRE, Sylvie. "L'acteur comme scénario". Trafic, nº 65, 2008, pp. 5-19.

PIRANDELLO, Luigi. *O falecido Mattia Pascal* [1904]/ *Seis personagens à procura de um autor* [1921]. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

PLANTINGA, Carl. "Cognitive film theory: An insider's appraisal". CiNÉMAS, vol. 12, nº 2, 2002, pp. 15-37.

_____. *Moving Viewers: American film and the spectator's experience*. Berkeley, Londres, Los Angeles: University of California Press, 2009.

PLATÃO. *A república* [*circa* 380 a.C.]. Belém: EDUFPA, 2000.

POWELL, Anna. *Deleuze and horror film*. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2005.

PRANOLO, Jennifer. "Laura Dern's eternal return". Screen, nº 52/4, 2011, pp. 477-492.

PROPP, Vladimir. *Morfologia do conto maravilhoso* [1928]. Rio de Janeiro: Forense, 1984.

PUDOVKIN, Vsevolod. *Film technique and Film acting* [1933]. Nova York: Grove Press, 1958.

_____. "Stanislavsky's system in the cinema". The Anglo-Sovietic Journal, outono de 1952, pp. 34-44.

QUEIROZ, Álvaro. "Sobre o conceito de catarse na poética de Aristóteles". Entrelinhas, nº 1, 2013, pp. 1-3.

RAMOS, Luiz Fernando. "Pós dramático ou poética da cena?" in FERNANDES, Sílvia; GUINSBURG, Jacó (org.). *O pós-dramático*. São Paulo: Perspectiva, 2008, pp. 59-70.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

_____. *A fábula cinematográfica* [2005]. Lisboa: Orfeu Negro, 2014.

RICHTER, Hans. "The film as an original art form" [1955] in SITNEY, P. Adams (org.). *Film culture reader*. Nova York: Cooper Square Press, 2000, pp. 15-20.

RIEGL, Aloïs. *Late Roman art industry* [1901]. Roma: Giorgio Bretschneider, 1985.

RIIS, Johannes. "L'expérience émotionnelle et le style: Le troisième sens, l'excès et le sublime vus à la lumière des états émotifs". CiNÉMAS, vol. 12, nº 2, 2002, pp. 117-134.

ROBINSON, Douglas. *Estrangement and the somatics of literature: Tolstoy, Shklovsky, Brecht*. Baltimore: John Hopkins University Press, 2008.

ROCHE, David. "The death of the subject in David Lynch's Lost highway and Mulholland drive". E-Rea, nº 2.2, 2004, pp. 42-52.

ROSSET, Clément. *Le réel et son double*. Paris: Gallimard, 1984.

_____. *Impressions fugitives: L'ombre, le reflet, l'écho*. Paris: Les Éditions de Minuit, 2004.

ROY, Lucie. "L'image au cinéma ou le corps (d)écrit". CiNéMAS, vol. 7, nº 1-2, 1996, pp. 11-35.

SABOURAUD, Frédéric. "Le triomphe de l'immanence". Trafic, nº 65, 2008, pp. 20-33.

SAINT-GIRONS, Baldine. “Plasticité et paragone” in MALABOU, Catherine (org.). *Plasticité*. Paris: Léo Scheer, 2000, pp. 28-57.

SALEM LEVY, Tatiana. *A experiência do fora: Blanchot, Foucault, Deleuze*. Rio Janeiro: Relume Dumará, 2008.

SALLES GOMES, Paulo Emílio. “A personagem cinematográfica” [1964] in CANDIDO, Antonio et al. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2011 (1964), pp. 103-119.

SANTOS, Marcelo. “Considerações semióticas sobre a visão e o tato”. Líbero, nº 35, 2015, pp. 35-44.

SANTOS, Renato dos. “O sentido ontológico da alteridade segundo Merleau-Ponty”. Sapere aude, vol. 9, nº 17, 2018, pp. 237-254.

SCANSANI, Andréa. “A dança dos fotogramas: O corpo da imagem em *Decasia*”. Imagofagia, nº 14, 2016a, pp. 1-20.

_____. “Tracks of light: The heterogeneous materiality of cinema image”. The International Journal of the Image, vol. 7, nº 2, 2016b, pp. 1-8.

SCHEFER, Olivier. ”Qu’est-ce que le figural?”. Critique, nº 630, 1999, pp. 912-925.

SCHEFF, Thomas J. *Catharsis in healing, ritual, and drama*. Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press, 1979.

SCHEFFLER, Ismael. *O laboratório de estudo do movimento e o percurso de formação de Jacques Lecoq*. Tese de Doutorado em Teatro. Universidade do Estado de Santa Catarina, orientação de José Ronaldo Faleiro, 2013.

SCHEINFEIGEL, Maxime. “L’acteur en autopersonnage”. Admiranda, nº 4, 1989, pp. 22-29.

SHAFFER, Lawrence. “Reflections on the face in film”. Film Quarterly, vol. 31, nº 2, 1977-1978, pp. 2-8.

SHAVIRO, Steven. *The cinematic body*. Minneapolis, Londres: University of Minnesota Press, 1993.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein ou o Prometeu moderno* [1818]. Porto Alegre: L&PM, 1997.

SHORT, Sue. *Cyborg cinema and contemporary subjectivity*. Nova York: Palgrave Macmillan, 2005.

SIETY, Emmanuel. *Fictions d’images: Essai sur l’attribution de propriétés fictives aux images de film*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2009.

SILVEIRA DE ALMEIDA, Diana. “A interpretação de imagem na história da arte: Questões de método”. Ícone: Revista brasileira de história da arte, nº 1, 2015, pp. 80-91.

SILVER, Alexandra. “Ben Turpin’s cross-eyes”. Time, 1 de setembro de 2010. Disponível em http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,2015171_2015172_2015093,00.html. Acesso em: 10 de set. de 2018.

SIMMEL, Georg. “Sociology of the senses: Visual interaction” [1907] in BLAIKE, Andrew et al (org.). *The body: Critical concepts on sociology, volume IV*. Londres, Nova York: Routledge, 2004, pp. 1-4.

SIMÕES DA SILVA, Daniel. *O ator e o personagem: Variações e limites no teatro contemporâneo*. Tese de Doutorado em Belas Artes. Universidade Federal de Minas Gerais, orientação de Antônio Barreto Hildebrando, 2013.

SINNERBRINK, Robert. *New philosophies of film: Thinking images*. Londres, Nova York: Continuum, 2011.

SMITH, Murray. *Engaging characters: Fiction, emotion and the cinema*. Oxford: Clarendon Press, 1995.

SOBCHACK, Vivian. *Carnal thoughts: Embodiment and movie image culture*. Berkeley, Londres, Los Angeles: University of California Press, 2004.

SOURIAU, Étienne. *As duzentas mil situações dramáticas* [1950]. São Paulo: Ática, 1993.

SPOTO, Donald. *The dark side of genious: The life of Alfred Hitchcock* [1976]. Nova York: Da Capo Press, 1999.

STAIGER, Janet. “The eyes are really the focus: Photoplay acting and film form”. Wide Angle, vol. 6, nº 4, 1985, pp. 14-23.

STAM, Robert. *Keywords in subversive film/media aesthetics*. Nova York: John Wiley & Sons, 2015.

STANISLAVSKI, Constantin. *A preparação do ator* [1936]. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

STEENE, Birgitta. *Ingmar Bergman: A reference guide*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.

STEIMATSKY, Noa. *The face on film*. Nova York: Oxford University Press, 2017.

STEVENSON, Robert Louis. *O médico e o monstro: O estranho caso do dr. Jekyll e sr. Hyde*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

STOICHITA, Victor. *O efeito Pigmalião: Para uma antropologia histórica dos simulacros* [2006]. Lisboa: KKYM, 2011.

_____. *Breve história da sombra* [1997]. Lisboa: KKYM, 2016.

STOKER, Bram. *Drácula*. Porto Alegre: L&PM, 1998.

SUTTON, Martin. "Patterns of meaning in the musical" in ALTMAN, Rick (org.). *Genre: The musical*. Cambridge: Cambridge University Press, 1981, pp. 190-196.

TAN, Ed. *Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1996.

TANNER, Jakob. "Motions and emotions" in KLIMKE, Martin; SCHARLOTH, Joachim (org.). *1968 in Europe: A history of protest and activism, 1956-1977*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2008, pp. 71-80.

TAYLOR, Henry; THRÖLER, Margrit. "De quelques facettes du personnage humain dans le film de fiction". Iris, nº 24, 1997, pp. 33-57.

TELOTTE, Jay P. *Replications: A robotic history of the science fiction film*. Chicago, Urbana: University of Illinois Press, 1995.

THOMPSON, Kristin. "The concept of cinematic excess". Ciné-Tracts, nº 2, 1977, pp. 54-63.

THORBURN JR., John E. *The facts on file companion to classical drama*. Nova York: Facts on File, 2005.

THRÖLER, Margrit et al. "Éditorial". Iris, nº 24, 1997, pp. 3-14.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica* [1970]. São Paulo: Perspectiva, 2012.

TOMASHEVSKY, Boris. *Théorie de la littérature* [1925]. Paris: Seuil, 1965.

VALENTE, Eduardo. "Tata Amaral e Bia Lessa: Duas autoras em busca de um país". Contracampo, nº 13-14, 2000. Disponível em http://www.contracampo.com.br/13-14/tataamaralbialessa.htm. Acesso em 04 de jan. de 2019.

VANCHERI, Luc. *Les pensées figurales de l'image*. Paris: Armand Colin, 2011.

_____. "Le parengon, suivi de la figurine et de l'effigie" in GERVAIS, Bertrand; LEMIEUX, Audrey (org.). *Perspectives croisées sur la figure: À la rencontre du lisible et du visible*. Quebec: Presses de l'Université du Québec, 2012, pp. 255-268.

VÉDRINE, Hélène. *Le sujet éclaté*. Paris: Librairie Générale Française, 2000.

VERNET, Marc. “Le personnage de film”. Iris, nº7, 1986, pp. 81-110.

VILLENEUVE, Johanne. “Vitesse et dématérialisation: Le corps du toon chez Tex Avery”. CiNéMAS, vol. 7, nº 1-2, 1996, pp. 55-72.

VIVIANI, Ana Elisa. “O corpo glorioso: Um diálogo entre Merleau-Ponty e Michel Serres”. e-Compós, 2007, pp. 1-20.

WALON, Sophie. “Le toucher dans le cinéma français des sensations”. Entrelacs, nº 10, 2013, pp. 1-12.

WARBURG, Aby. “Mnemosyne Atlas” [1924-1929]. Engramma, 2012. Disponível em http://www.engramma.it/eOS/core/frontend/eos_atlas_index.php#. Acesso em 05 de março de 2019.

WEES, William. *Light moving in time: Studies in the visual aesthetics of avant-garde film*. Berkeley: University of California Press, 1992.

WEXMAN, Virginia Wright. “Masculinity in crisis: Method acting in Hollywood” in WOJCIK, Pamela Robertson (org.). *Movie acting: The film reader*. Nova York: Routledge, 2004, pp. 127-144.

WILLIAMS, Linda. *Hard core: Power, pleasure, and the ‘frenzy of the visible’*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1989.

WOJCIK, Pamela Robertson. “Typecasting” in WOJCIK, Pamela Robertson (org.). *Movie acting: The film reader*. Nova York: Routledge, 2004, pp. 169-189.

WOLLEN, Peter. *Signs and meaning in the cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1969.

WOSK, Julie. *My fair ladies: Female robots, androids and other artificial Eves*. Nova York, Brunswick, Londres: Rutgers University Press, 2015.

WULFF, Hans. “La perception des personnages de film”. Iris, nº 24, 1997, pp. 15-32.

XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema* [1983]. São Paulo: Graal, 2008.

XAVIER, Ismail. *Sétima arte: Um culto moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978.

_____. *O discurso cinematográfico: A opacidade e a transparência* [1977]. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

_____. “A teatralidade como vetor do ensaio fílmico no documentário brasileiro contemporâneo”. Aniki, nº 1, 2014, pp. 33-48.