

olhos no écran

as coisas vistas pelo cinema

[Ricardo Costa](#)

«Tudo começa de forma bem modesta. Depois, a intensidade da luz torna-se cada vez mais brilhante, iluminando uma parte cada vez maior do universo» **O sentimento de si**, António Damásio.

«A vida revive a vida; é uma repetição. (...) Além disso, a imagem invoca mais a morte do que a vida por não poder separar-se dum olhar fascinado que olha a morte nos olhos, de tão implicado que está com o desejo: iluminar a morte dando-lhe vida» **Bataille, l'Autre et le sacré**, John Lechte.

os estados de alma

Projecta-se a luz no écran. Mesmo que nesse espaço iluminado nada se mexa, o filme começa. Basta que o que lá está lá esteja. Mesmo nada estando a mexer, passado um pouco algo se anima. De súbito, na imobilidade das coisas, algo se faz notar, algo ressalta, um raio mais vivo no feixe de luz, reflexo de qualquer coisa. Algo que esboça um movimento antes de haver movimento, algo que o olhar detecta. Algo que prenuncia a acção, algo a que se prende o olhar: talvez a ponta do fio de Ariana.

Vistas as coisas noutra perspectiva: o nosso ponto de partida, o ponto fixado no espaço e no tempo pelo nosso olhar, o ponto que identifica o lugar de onde saímos e o modo como em relação a ele se situam as coisas. O meu ponto em relação ao desenrolar do fio. O meu lugar no mundo e na sala de cinema. Sendo o ponto de partida e a ponta do fio uma a mesma coisa, são coisas diferentes o fio da meada, que segue um percurso, e a linha do olhar, que segue outra coisa. O olhar é a manifestação suprema de um estado de vigília: tem a linearidade da luz, vai direito à coisa. Quando a luz se perde, quando entramos no Labirinto, quando deambulamos no escuro, sonâmbulos, o fio de Ariana é o único recurso.

Seguimos um e outro, Ícaro e Ariana, ao encontro da luz: ao reencontro. Agitamo-nos na cadeira. Mudamos de posição. Sobe-nos a adrenalina no sangue e o corpo consome mais energia. Na vida temos momentos assim. E gostamos de os ter no cinema. Mas, num e no outro caso, há quem abuse. Ou algo a isso nos obriga, forçando-nos a uma tensão permanente, às vezes esgotante, nesse teimoso confronto entre o olhar e a intriga. Há de facto quem abuse neste campo: como se no mundo nos confrontássemos só com isso. Como se, no cinema, esse frenético esbracejar - o que segue o fio da meada - fosse a única coisa que importa. Mas sabemos bem que não. Viver certos estados de alma é para nós coisa tão importante como irmos pisando o fio.

Todo o filme é uma navegação. E uma das coisas que numa navegação mais importa é, confirmando-se o ponto, podermos lançar o ferro, parar. Mesmo a meio da viagem o navegador que pára fá-lo para se *abastecer*: sondando o fundo do mar, procurando descobrir o que lá existe, olhando à sua volta. Espreado os olhos na paisagem, terra à vista. Coisa que não lhe acontece quando navega: fixando um ponto. Na vida e no cinema, há quem prefira viver estados assim. Estados sem rumo, numa viagem interrompida, uma calma deriva dentro da paisagem.

Fundeando, sente-se o navegador num estado de quietude, num meio em que tudo à sua volta se acalma, num espaço em que as coisas mal se mexem. Num espaço em que não há verdadeiro movimento, em que o tempo se perde de vista, se confunde, se distende. O mesmo dito pelo seu corpo: num momento em que carrega baterias. Dito pelo espírito: num momento reconfortante, num estado sereno, com tempo de sobra, livre de embrulhadas. Estes momentos de inacção são importantes na vida. E são propícios à criação. Fazem convergir energias que de novo se vão consumir na acção.

Num estado de lassidão, em que as coisas amolecem, algo se anima: como na(s) *Hitoire(s) du cinéma*, onde bulem todos os filmes, os que foram feitos e os que não se fizeram ainda, num rumor eloquente, mas de onde não sai nenhum. Onde algo ferve sem saltar da panela. Algo que nos ameaça importunar. Algo que, esboçando um movimento, mal nos desperta. Quebrando essa preguiçosa forma de estar em que o espírito não busca: em que só busca o reconforto. E que é uma certa forma de bem-estar, mesmo que não seja o melhor o aspecto das coisas. Um certo bem-estar: mesmo na prisão do barco, mesmo que não estejam consumados os desígnios da chegada, mesmo por vezes no sofrimento. O puro mal-estar induz-nos o desejo de mudança. Um certo bem-estar serena as coisas, faz-nos lembrar e mesmo esquecer. Ilumina-nos a paisagem.

No cinema, falamos de filmes que abrem janelas para certas coisas que passam despercebidas mas nos atraem. Como por exemplo os presságios, vistos no vôo dos pássaros, no seu canto, até no seu jeito de depenicar. Acontecia isso nos templos romanos. No *templum*: «espaço aéreo delimitado pelo bastão do augúrio para observar os auspícios». Num estado próximo da contemplação estética, um estado de «percepção confusa», que Baumgarten opõe ao conhecimento racional (1). Tal como definido pela *Einfühlung*, um estado de percepção próprio: contemplando, projectamo-nos em pensamento no objecto da nossa contemplação, profundamente, bem dentro dele, e algo dele extraímos pelo conhecimento do seu interior. Há quem veja nisso um «prazer no repouso», no repouso do «pensamento que se deixa absorver pelo seu objecto, tornando-se cada vez mais semelhante ao objecto da sua contemplação». Mas ainda há quem nisso veja, como Delacroix, um estado de grande actividade do espírito e do pensamento. Também há quem diga que, sendo estados propícios «à beleza que é sempre mais ou menos espectacular», serem eles propícios a certos impulsos da acção.

Ora os nossos impulsos de acção, os primeiros, visam o futuro. E no extremo, no cinema, vinga a ficção científica, que tem duas vertentes: o confronto com o

espaço que nunca pisámos e o encontro com alguém absolutamente desconhecido, o mais *estranho estrangeiro*, alguém que, como todas as pessoas que conhecemos, teremos forçosamente que enquadrar, que identificar no seu habitat, no seu verdadeiro lugar.

olhos espriados

Olhamos à nossa volta. Este *agora* que se prolonga é o estado de alma que melhor corresponde ao estado em que se encontram as coisas: quando elas não mexem, adormecidas. Há inúmeros estados assim. Nestes estados, em que o corpo se detém numa postura, fixando melhor as coisas, vemos que afinal elas não estão imóveis: agitam-se, mas nada se move, lá onde elas se encontram. Tudo está preso na paisagem. Nada entrará ou sairá fora de campo no espaço dominado por um olhar abrangente: aquele que nos permite *fazer esperar as coisas*.

Nesses estados, às tantas, tudo à volta se anima, mas prevalece a imobilidade: dentro dessa animação, por vezes viva, nada de particular sobressai, nada se mexe que chegue. Apenas sentimos que há *coisas a querer mexer*. Começamos a dar-nos conta disso e descobrimos que cada uma delas tem uma ressonância.

Marinetti, o futurista italiano dos primeiros anos do sec XX, sustenta essa ideia. Diz existirem três expressões diferentes da mesma coisa, a que ele chama onomatopeia: a directa, que é imitativa, a indirecta, que é analógica e complexa, e a abstracta, que é «a expressão quase ruidosa e inconsciente dos momentos mais complexos da nossa sensibilidade», a que exprime um estado de alma. E fala de «acordos onomatopaicos» quase musicais que, neste estado extremo, inspiram e dão liberdade ao poeta. Um exercício - se usarmos o verbo - no modo infinitivo, a que ele chama infinito. Como ele defende no *Manifesto da Literatura Futurista* (1912), o modo de se «atingir a essência da matéria a golpes de intuição», tal como certamente faz o recém-nascido. O modo de se desvelar «o sentido contínuo da vida», o modo em que o ser se desvanece na apreensão de algo que é «a matéria e a sua vida interior», numa fusão com o mundo. Estados que, de resto, se ligam entre si como as «continuidades furtivas da matéria». Estados esses em que só a imaginação trabalha, sem ideias: «a imaginação sem fio».

Nesses estados de alma, de facto, o estado transmite-se do olhar ao ouvido. A animação das coisas começa a jogar nos dois sentidos. Quer isto dizer: *vemos* as coisas animar-se antes de esboçarem um movimento e *ouvimos* a subtil vibração que emitem antes de nos fazerem ouvir qualquer ruído, antes da primeira nota. O espectro precede a imagem, a palavra precede o fonema, tal como a partitura precede a nota. Nada surgiu ainda.

Estados em que a sensibilidade se renova. Sabe bem disso o navegador, que não despreza esses estados de alma, em que se reencontra. São momentos que duram e que ele faz durar até soltar a guitarra, topar um fio da trama,

avistar um personagem. Só aí mudam as coisas. Só então voltamos à intriga. Quando, no silêncio, ressoa o primeiro acorde. Quando, nas voltas do novelo, aparece a ponta da meada. Quando finalmente retomamos o protagonismo, face a uma presença estranha.

Nesses estados de alma em que toda a emoção se dilui como uma gota num copo de água, nesses momentos de inacção em que o fio não se desenrola, lá no fundo, algo trabalha: teimosamente, como o coração. Provocando a tal ligeira turbulência. Aquela que surge no momento em que na paisagem várias coisas ao mesmo tempo se põem a bulir um pouco, renunciando a animação. Nesses estados acontece por vezes essa surda turbulência ajudar a soltar o novelo de certas coisas mais embrulhadas, fazendo surgir a ponta da meada. Ou ajudar a descolar algumas imagens mal coladas, que temos de fixar de novo no écran, ajustando-as no lugar certo da paisagem.

São estados propícios à bricolage, é certo. É nesses estados que as coisas amadurecem e as ideias se soltam. São estados que, estabilizados numa surda frequência, ondulando numa agitação que não chega a transmitir-se, se põem a adquirir uma determinada carga. Que, em determinado momento, se liberta. Quando é de *senal diferente* da coisa que aparece, do animal que surge no meio da folhagem, do personagem que entra em campo, salta a faísca. Tudo começa a mexer a sério. De súbito, quando menos se espera, desponta a intriga. É aí que verdadeiramente se inicia a história.

Essa brusca libertação de energia, independentemente «da pessoa, da época ou do género», mesmo que surja só por efeito de uma carga acumulada, sem agente externo aparente, é o que produz essa «explosão estática» de que fala Eisenstein num texto escrito entre 1945 e 1947 intitulado «A natureza não indiferente» (2). E que, nos seus traços mais superficiais, se chama *pathos*: «o que faz o espectador saltar na cadeira, o que o faz aplaudir ou vociferar, em suma: tudo o que põe *fora de si*». Fala disso a propósito da ideia de composição na obra de arte, em que, por efeito do *pathos*, o espectador é levado ao estado de *êxtase*. «O *ek-stasis* significa literalmente *sair de si* ou *sair do seu estado habitual*». E precisa a ideia: «Nessa estrutura, deve ser respeitada, *em todos os seus traços*, a condição da “saída de si” e da *passagem* contínua a outra qualidade». «Põe-se então e naturalmente a questão de sabermos o que é essa “panaceia” extra-histórica, extra-nacional, extra-social - que possuirá caracteres *imanescentes, fora do tempo e fora do espaço*» (3).

No processo do *êxtase*, citando como exemplo o caso de Inácio de Loiola, diz Eisenstein que o sujeito «recua» às fases mais antigas, comunicando inevitavelmente «com a Essência e com o Ser, o devir e o princípio do devir». São estas palavras do santo: «eu via primeiro o Ser, via depois o Pai e a minha devoção terminava na Essência antes de alcançar o Pai». São estas, a propósito, as de Eisenstein: «isto é *comunicação com o princípio e só depois imagem do pai*». Interessam-lhe estas reflexões porque ilustram o facto de esses tais estados de «*êxtase*», de «*exaltação*», de «*transporte fora de si*» serem «*semelhantes entre eles, tanto pelo seu carácter como pelo método que permite suscitá-los psicologicamente*». No que toca a obra de arte, eles são

inequivocamente suscitados «pela *passagem* do mecanismo perceptivo através das fases nitidamente combinadas da obra, fases *calcadas* na estrutura do fenómeno».

Para melhor ilustrar o que diz, refere um conhecido desenho de Steinberg: um desenho que «consiste em tudo e para tudo em uma mão munida de uma caneta / que desenha a silhueta de um homem até à cintura / que desenha a silhueta (idêntica) de um homem até à cintura, etc. ...» num mesmo desenho que se repete repetindo a figura do homem que se desenha. Como na tradicional lengalenga, sem sentido: «Uma velha que tinha um gato / e debaixo da cama o tinha / O gato miava / e a velha dizia: / Estou só / Estou só / Estou só / de uma banda só etc. ...». A cada traço, um homem sai de um homem que sai de um homem saindo de um homem. «Isto é, temos diante de nós a própria condição da produção estática, respeitada de uma ponta à outra». Num desenho assim não existe o efeito de «explosão». Por um lado ela não se produz porque a dinâmica do desenho é convencional, porque, por muito autêntica que seja, fica contida nas condições do próprio desenho, na sua dinâmica «necessariamente convencional». Por outro lado também não se produz porque no desenho «O homem sai de si, sai de si, sai de si, mas nunca é projectado numa nova qualidade (nem mesmo no sentido de uma simples mudança de tamanho), continua ele próprio, ele próprio, ele próprio».

Diferente, embora o princípio seja o mesmo, é o mecanismo das *matriochkas*, que tem como variante outro brinquedo: «Trata-se de um sistema de reguinhas entrecruzadas, unidas por charneiras, que instantaneamente - note-se bem: instantaneamente - se desenvolve no comprimento (Fase B) desde que se carregue na extremidade das réguas, numa das pontas do sistema » (Fase A):

Fase A XXXXXXXX **Fase B** ><><><><><><><><><

Eisenstein compara esse efeito com «...o que se passa na reacção em cadeia do urânio, no que toca a acumulação da energia dinâmica da explosão. Daí saltar de um modo tão imediato, tão pronto, a extremidade livre do sistema, sem medida comum com a energia despendida» (Fase B).

Fala ele ainda de «um outro domínio da *saída de si*», como no caso de “O Couraçado de Potemkine”. «É a passagem da imagem para o campo da música», estando ele a falar de cinema mudo. Trata-se de uma «música plástica», gerada pela composição, a plástica inerente ao filme. Trata-se de uma «paisagem emocional» - certamente mais da ordem do sentimento que da pura emoção - que age como elemento musical, aquilo a que ele chama «natureza não indiferente». Por essa via, «o cinema mudo escrevia a sua música». Uma maneira de *sair de si* numa outra dimensão. «A plástica do cinema tinha de *ressoar*».

O capítulo em que desenvolve estes conceitos intitula-o «A música da paisagem». Dá-lhe como subtítulo «Destinos da montagem contrapontística». No filme, a montagem é o elemento gerador do movimento: «um rosto *mudo* fala no écran, do mesmo modo que uma imagem *ressoa*». E, a propósito, refere uma tradição antiga: «A *música para os olhos* floresce com especial

plenitude na arte do Extremo-Oriente, na China ou no Japão». Variações do mesmo motivo alternam-se em tonalidades diferentes. «Quando a pintura não visa apenas a *interpretação musical-emocional dum pedaço de natureza visível* mas resolve *um problema unicamente musical*, surge logo – de modo inevitável – um tipo de composição *em partitura*».

As tradições do quadro-roló (e também as peripécias do seu desenvolvimento) mantiveram-se vivas durante muito tempo na gravura japonesa, quando não se limita ao espaço de uma folha, «compondo-se de várias folhas (dípticos ou trípticos) que podem existir separadas mas que só dão um quadro completo da atmosfera e do assunto quando as folhas são postas lado a lado». Quando isso acontece, multiplica-se o eco e a redistribuição dos motivos torna-se claramente perceptível «pelo próprio facto de o quadro se estender em comprimento, tornado-se então fácil seguirmos a linha de cada elemento através das modulações sucessivas pelas quais ele passa». Do mesmo modo é composta a corrente contínua do *glissando*, própria da voz e dos instrumentos de corda, como ainda a estrutura *temperada* do piano. No caso do quadro-roló, é a própria imagem que «se enrola» no interior de um rectângulo, «o que não é um jogo de palavras mas um facto». Conclui assim Eisenstein o seu raciocínio: «Mas o próprio facto nos dá a possibilidade de observarmos de um modo preciso todas as fases que caracterizam o desenvolvimento primeiro do pensamento e da arte. Estas fases são como se fossem artificialmente mantidas nesses estados de *infância* e de *adolescência* que, nas nossas próprias artes, só podem ser reveladas em exemplos tipicamente arcaicos».

Na pré-história do cinema, quando não existia ainda um conceito coerente de montagem, registava-se movimentos simples, cavalos a galope, comboios a avançar, carros de bombeiros, acontecimentos desportivos. «O prazer que o cinema nos dá», diz Panofsky, não vem de qualquer necessidade artística, vem da «descoberta e aperfeiçoamento de uma técnica nova». Não vem de uma necessidade estética nem de um interesse objectivo, «mas do puro encanto em que caímos ao ver mexer as coisas, quaisquer que elas sejam» (4).

Filmes há, porém, em que a coisa praticamente não mexe, outros em que quase não a vemos mexer. Nesses filmes só há estado de alma, são modulados de uma ponta à outra pela tonalidade de um *sentimento dominante*. Neles raramente surge a emoção que, mesmo que surja, logo é engolida por esse sentir constante: à superfície das águas, com uma ligeira ondulação, se alguma vaga se levanta logo se perde na calma circundante. Há filmes assim e alguns deles há em que esses estados se prolongam indefinidamente.

Há no entanto – e no cinema também – enormes vagas que de súbito se erguem e aumentam de volume. Incrédulos, vêmo-las crescer e abater-se com estrondo, explodindo, irrompendo costa dentro. No meio da estagnação dominante, por vezes, há movimentos desses. Há de facto coisas assim, meio ocultas, que às tantas surgem e que inesperadamente vemos começar a mexer, a ganhar tamanho, chegando a adquirir proporções assustadoras. Em 1921 o jornal alemão *Berliner Illustrierte Zeitung* inicia a publicação em episódios de um romance escrito por um jornalista chamado Norbert Jacques,

hoje um desconhecido. Chama-se o folhetim «Dr Mabuse der Spieler»: «O actor Dr Mabuse». A história tem um fenomenal sucesso e é adaptada ao cinema por Fritz Lang (1922), num filme em duas partes: *Doktor Mabuse, der Spieler, ein Bild der Zeit*, «O Dr Mabuse, actor, imagem dos tempos que correm» e *Inferno, Menschen der Zeit*, «O Inferno e os homens dos tempos que correm». Os *serials* estavam na moda e a moda havia de durar (Ver 1 in **anexo**).

A nós de interpretarmos esses estados como melhor nos convier. Basta lembarmo-nos de outros filmes que tocam, de uma maneira ou outra, estados assim, como por exemplo os de Dreyer, de Antonioni, de Satyajit Ray, de Tarkovsky, de Wim Wenders, de Kiarostami, de Sokurov, os de Oliveira e outros mais. Filmes que revelam certos estados de alma em certos estados das coisas. Filmes em que o *si* não sai do seu contexto, em que o eu e o outro são uma e a mesma pessoa, numa forma perigosamente estável do *sentimento de si* ou da “consciência alargada”. Filmes esses em que os seus personagens não chegam verdadeiramente a atingir o estado de contemplação de si próprios ou do que os rodeia: um estado transitório da consciência, dominado por um sentimento que se degrada. Os tais estados de *reflexão* (tal como os vemos no écran) que antecedem a acção, que procedem ou sucedem a intriga. Durante a intriga predomina a emoção, não o sentimento (Ver 2 in **anexo**).

confrontos com a coisa

Olhos perdidos na paisagem, algo de súbito se avista: uma forma escondida, coisa ou espectro, uma nova estrela no horizonte do navegador ou, em qualquer outro horizonte, um personagem. O Dr Mabuse, por exemplo. Quebra-se a rotina das coisas. Desponta a emoção.

Derivam primeiro os nossos olhos no brilho e na côr. Na paisagem que eles percorrem, são as luzes mais fortes que os atraem. Podem ser entretanto atraídos pelos brilhos menos intensos, contidos na luz circundante. Buscam a presença de uma forma. Procuram detectar o traçado geométrico de qualquer coisa. Dizia Cézanne que «somos levados a encarar a natureza pelo cone, pelo cilindro e pela esfera». Tanto nos veios da madeira do armário que temos à nossa frente como nas imagens constituídas por simetrias verticais e abstractas, que os psicólogos usam para detectar as nossas tendências, começamos logo por discernir essas formas, formas geométricas que de súbito se revelam. Começamos a vê-las *surgir* como por magia. E o que vemos?

Ponho-me a olhar um desses desenhos, todo ele abstracto. É uma imagem constituída por três bandas verticais - como um tríptico - colocadas lado a lado, em que a segunda é um reflexo no espelho da primeira (uma simples textura vegetal), a sua imagem invertida, e a terceira o desdobramento da primeira, de novo invertida. Incidem em primeiro lugar os meus olhos nas zonas mais claras e logo de seguida, atraídos pelas cores mais salientes, detectam formas evidentes. E o que é que eles vêem? Nas bandas à esquerda, surge-me

primeiro um rosto. Fixo nele a atenção: é sem dúvida uma máscara, talvez uma máscara africana ou um rosto maquiado. Tem a testa em forma de cone, uma popa negra com um risco ao meio no alto da cabeça. É azul essa testa, não chego a perceber se tem os olhos fechados, se tem pálpebras brancas, ou se os olhos estão abertos e têm as órbitas vazias. A parte inferior desse rosto é outro cone, invertido, com um nariz adunco. Tem uma boca minúscula de lábios muito vermelhos e uma barbicha em pêra aguçada, tão negra como o cabelo. Por cima dessa figura diviso logo outro rosto: outra máscara, lívida, assustadora. Tem orelhas de elefante e um pequenino tronco, cilíndrico, munido de dois bracinhos azuis, cruzados sobre o peito. Diviso nessas bandas outras grotescas figuras.

Desviam-se os olhos para o vinco simétrico que separa a segunda da terceira banda e dou logo de caras com a cara de um palhaço. Tem um penteado ridículo, negro e vermelho, como uma borboleta de asas abertas. Tem orelhas bem encarnadas, com uma espécie de brincos pretos, e um enorme nariz da mesma cor, sob o qual se abre um sorriso sinistro. Ao longo desse vinco quase imperceptível, à medida que linha do meu olhar vai descendo, vão-me surgindo, irresistivelmente, outros rostos: uma cara preta, triangular, olhinhos pequeninos, colados um ao outro, com um tufo de cabelos amarelos lá no topo, um novo palhaço, o palhaço chique, dos tais que eu via quando era miúdo, mas que não me engana. Em tudo aquilo que ele tem de vistoso detecto o seu segredo: um carácter perigoso. Avisto, mais abaixo ainda, a face de um tigre alucinado, bochechas azuis, orelhas informes, salientes, como dois ramos de árvore. Sai o bicho de uma enorme tigela. Não param de me surgir outros rostos. Faço rodar a imagem a noventa graus, tornam-se horizontais os vincos verticais, continuam lá todos os rostos. Rodo agora a imagem a cento e oitenta graus e tudo se altera. Ao seguir com os olhos as linhas verticais, agora invertidas, logo me surgem outros tantos rostos, todos diferentes dos anteriores.

Às «formas sugeridas» junta-se o «fluxo óptico». Quando em *zoom in*, em travelling para a frente, os meus olhos mergulham na figura, quando o carro em que sigo avança, rápido, por uma rua fora, tudo aquilo que vejo à minha frente segue um movimento inverso. Ao aproximar-me de um centro, afastam-se dele todos os elementos que antes o rodeavam, acabando por assim dizer por ficarem em suspenso, fora de campo. Quando em *zoom out*, em travelling para trás, executo o movimento inverso, afastando-me do centro do écran, regressam a ele, juntando-se, todos os elementos que dele estavam afastados. Do mesmo modo, se os meus olhos se deslocam da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda, em panorâmica ou em travelling lateral, sucede o mesmo que no cinema: vejo deslocarem-se em sentido contrário ao do meu olhar todas as coisas por ele percorridas antes de se fixar. Se, em vez destes movimentos de translação, os meus olhos efectuarem um movimento de rotação em redor do seu eixo, gera-se no écran um turbilhão: sinto-me como se estivesse bêbado ou a desmaiar, tudo se baralha à minha volta. Se porventura os meus olhos envolvem uns tantos pontos aleatoriamente distribuídos no écran, caso efectuem um movimento de translação, a imagem que retenho surge algo distorcida, mas o meu cérebro, que logo corrige a imagem da retina, compensa facilmente o efeito e eu apercebo-me sem problemas da existência

da regularidade estática do espaço. Dessa imagem fixa, constituída por pontos, que é deformada pelos movimentos do olhar que a percorrem, resultam representações em que os pontos, distribuídos no écran sem simetria, ora se alinham paralelamente (na translacção do olho) ora convergem para o centro (no olhar que se afasta) ora se afastam do centro (no olhar que se aproxima) ora se associam em espiral (no caso da rotação do olho). A estes labirintos gráficos chama-se *Glass patterns*, as texturas de Glass (6).

No écran é a detecção de uma forma, de um motivo ou de um rosto *aquilo que nos transporta*: tanto no movimento que precede como no movimento que esboçamos após o seu registo. É o acto que nos convida a prosseguir o movimento efectuado pelos olhos: uma aproximação, por exemplo, se nos atrai a forma avistada, ou um recuo, se ela nos repugna. O motor que em nós gera esse movimento nem sempre o controlamos pela simples razão de ele ser mais antigo que a nossa consciência. O mundo visível é por nós apercebido em permanente estado de fluxo, *a coisa que mexe* a isso nos obriga. Tanto pode ela mexer por um efeito que lhe é próprio como pela simples razão de sermos nós a fazê-lo: pelo puro desejo de nos aproximarmos ou de nos afastarmos. Toda a imagem que avistamos é contaminada pelo seu duplo, pela imagem que nela projectamos. Dessa fusão resulta sempre algo de novo, algo renovado também pelo simples *movimento* dessa projecção. Em certos casos, quando a consciência vem em nosso socorro, o que de novo dessa fusão resulta tem um nome. É a *interpretação* que fazemos.

Leva-nos o desejo de ver à interpretação da forma. Quando a forma é um rosto agravam-se as coisas porque todo o rosto, em particular o rosto humano, está repleto por traços ambíguos. Vemos sempre no outro, pelos traços pertinentes do seu rosto, algo da pessoa que ele é. Mas corremos sempre o risco não só de interpretarmos mal esses traços como ainda de nos iludirmos ao projectarmos nele a imagem do nosso próprio rosto, como se nos estivessemos a ver ao espelho. O cinema está repleto destas metáforas.

Quando, por força das circunstâncias, nos aproximamos do outro ou quando dele nos encontramos já tão perto que o não podemos evitar, tudo muda de figura. Gera-se a empatia ou o confronto. Ou entramos em ameno diálogo ou, se as coisas não se prestam a isso, entramos com ele em conflito. Se ele acaba por nos atrair, iniciamos nova aproximação que nos pode levar a uma fusão de corpos, a um sereno estado de alma. Se ele nos repugna pode o confronto degenerar em fuga ou numa luta corpo a corpo. E pode até essa luta conduzir à pura aniquilação de um deles, como nos jogos de computador.

Tem o jogo, no mínimo, duas partes em confronto. Na situação mais equilibrada, tudo se passa, por exemplo, como no futebol: sendo iguais os dois meios campos, sendo as mesmas para ambos as regras do jogo, a única coisa que diverge é o corpo. É o corpo - a que não é alheio nem o estado físico nem a aprendizagem - que decidirá o resultado do jogo, não obstante as regras. Quando um dos actores tem vantagens de terreno, vantagens de equipe, de saber ou performance, o jogo será desequilibrado e o desejo do mais fraco de sair vencedor traduz-se por um risco perigosamente assumido. Nessas circunstâncias, o melhor talvez seja evitar-se o jogo, recusar-se o conflito.

Coisa que nem sempre nos é possível: entramos, no mínimo, em confronto com nós próprios. *Manifesta-se* sempre no écran esse confronto.

Manifesta-se no écran o que está a ser sentido. Ao mesmo tempo, nesse *speculum* se reflecte também o que está a ser sentido por quem *especula* a uma certa distância. A uma certa distância podem sem grande risco confrontar-se os desejos de uns e outros, actores e espectadores, até mesmo quando somos espectadores de nós próprios. A uma certa distância adquirem as coisas todo o seu relevo. No cinema, salvaguardo por essa distância, sem qualquer hipótese de contacto físico com a coisa avistada, desejável ou indesejável, *deixa-se o espectador levar*. Deixa-se levar pelo desejo ou pelo engano. Com mais artifício ou menos artifício, deixa-se levar tal como se deixavam levar os primeiros espectadores de cinema.

É o movimento dos olhos que dinamiza o espaço. São os olhos, que se movem de um lado para o outro, que o estilhaçam em bocados. Na vida ou no cinema, é o écran que fica reduzido a um pedaço: um pedaço do tal écran que se estende para cima e para baixo, para um lado e para o outro, em suma, para fora de campo. No espaço em que a coisa surge: no que está dentro de campo, no que fica de súbito enquadrado pelo ângulo reduzido da visão. Tudo o resto, entretanto, tudo o que está fora de campo, tende a ficar esquecido, ainda que mereça ser enquadrado. Fixam-se os olhos no rectângulo - num só rectângulo - embora o espaço do écran seja divisível em múltiplos rectângulos. Esse espaço envolvente (o do écran que se encurva por cima da nossa cabeça, que passa por baixo dos nossos pés, que continua por trás das nossas costas, amplo, infinito como uma esfera, no centro da qual se situa o nosso corpo, no ponto exacto em que se movem os nossos olhos) é o espaço que habitamos, *o nosso verdadeiro lugar*. O écran de cinema, o espaço coberto pelo olhar, limita-se a ser o tal pertinente rectângulo, o único possível naquele momento, momento único e determinante, o pequeno retalho interior dessa imensa esfera que outra coisa não é que a sala de projecção: o mundo. É simplesmente esse fragmento de écran que nos *prende*. É aí, nesse espaço assim *presente*, que a coisa mexe.

Os primeiros homens que viram os primeiros filmes já sabiam ser ilusão o que viam: já tinham visto um verdadeiro combóio surgir sobre os carris, tornando-se maior, a cada jacto de vapor. Já tinham aprendido a não se deixar impressionar pela assustadora massa metálica que se aproximava, como um monstro pré-histórico. Mas, ao vê-lo agora irromper no écran, *esqueciam-se da ilusão*: arrepiavam-se, encolham-se todos, como se o monstro viesse direito a eles, sem apelo nem agravo, pronto a esmagá-los num ápice. Um dos mais vibrantes testemunhos dessa vivência é de Méliès, após a célebre projecção de um dos filmes dos irmãos Lumière.

Sentados na cadeira, sabendo nada arriscar, podiam agora os espectadores de cinema, perante as coisas, vê-las *de outro modo*: sentindo-se *protagonistas*. Emocionavam-se, deliravam com isso e logo se aperceberam que a aventura não podia parar: viam-se na Lua, no fundo do mar, nas gélidas paisagens polares («la Conquête du pôle»). A cada novo filme, sentiam-se cada vez mais protagonistas, mais heróis. Sentiam-se metidos num corpo novo a cada nova

cena. Poderiam ter lido os livros que inspiraram os filmes que viam, mas nunca antes tinham sentido aquilo que sentiam ao verem-se agora nesses lugares: em países exóticos, em pleno mar, no céu onde paira a Lua e as estrelas. Transportados pelo desejo todos eles, tantos mergulhados na angústia, tantos deles sem esperança, sem trabalho, atormentados pelo espectro da fome, paralisados pelas crises sociais, toda essa gente, apenas nutrida por ténues esperanças, «The crowd» (King Vidor, 1928), refugiava-se em obscuras salas de cinema: no «ópio», deixando-se devorar pela delirante «fábrica de sonhos», vivendo emoções fortes. A «aventura exótica», que distraía os desfavorecidos nesses terríveis anos de crise da Wall Street, tinha começado antes com «Nanouk of the North», com «Moana», nas paisagens virgens das ilhas Samoa (Flaherty) (Ver **3 in anexo**).

Na vida, como no cinema, move-se o corpo no espaço: move-se por si próprio, logo existe como consciência. Ao mover-se transporta consigo os olhos, que multiplicam o movimento. No teatro do mundo identificamos assim o espaço. É assim também que, pelo movimento, identificamos o outro. É assim que se esboça no homem o desejo: o desejo de ver, o desejo de ser visto, o desejo de se ver perante o outro, o desejo de o ver longe da vista.

Entre ver e não ver, nas nossas crenças mais extremistas, no mundo ou no écran, dominam duas presenças. Dum lado o Diabo, que, espicaçando-nos, despertando em nós o desejo, nos pode levar de um extremo ao outro, do supremo gozo à suprema dor. Domina Deus do outro, apontando-nos o dedo para o Paraíso, para a felicidade serena que nos regula o prazer, que anula em nós o desejo. O estado que Deus nos propõe é de apaziguamento. É um estado que dispensa tanto o instinto de descoberta como o erotismo, um estado em que aquilo que interessa é o que deve ser, aquilo que se vê, a evidência, e não aquilo que se deseja. É um estado em que nos sentimos livres de intriga, da complexidade do labirinto ou das maquinações do Maligno. O estado a que este induz é o contrário disso. O grande problema é que nem sempre sabemos ver qual desses estados é o que mais nos convém.

Faz-nos Deus ver as coisas, leva-nos o Diabo a desejar umas tantas, bem à sua maneira. O mundo é um ritual de atracções e é por esse lado que nos perdemos. A memória orgânica, que motiva o desejo, memória partilhada tanto pelo homem como pela abelha, pode levá-los à flor. Mas pode a flor ser carnívora. A intersubjectividade, a inteligência interactiva dos seres vivos, a simples inteligência mecânica, são técnicas de que a vida necessita perante a morte, de que depende mas não deseja. Estão também os filmes repletos de metáforas destas: a teia de aranha, de uma refinada técnica, o voo suspenso do milhafre, que paira ou mergulha mal mexendo as asas, são formas de inteligência que o homem pode reproduzir, adaptando-as, pondo-as ao seu serviço ou combatendo-as. Nisso não é diferente de todo o ser vivo que sabe que, em tudo o que mexe e o rodeia, essa inteligência se exprime com todos os seus artifícios, para a vida ou para a morte.

A identificação da coisa é algo em nós de primordial: sabermos identificar a teia que nos pode prender as asas, o bicho que morde, identificar uma flor carnívora, uma serpente, um precipício, sabermos identificar a coisa ou o ser

que nos surge pela frente. No mais repulsivo dos encontros: “É um escorpião!”, “É uma serpente venenosa!”. A metáfora, que a cada passo surge no écran, é uma das figuras de uma primordial retórica presente em todo o ser vivo armado de consciência. Um frente a frente que só é possível na vida, em que muitas vezes entramos em conflito com a nossa própria sombra. O aventureiro solitário que atravessa o Atlântico, que percorre as desérticas planícies do Novo México ou do Arizona, que escala as vertentes de Monument Valley, não é com obstáculos desses, com esses caprichos da natureza que verdadeiramente se confronta, é, antes de tudo, consigo próprio.

Quando a natureza lhe é hostil, quando alguém o atormenta, sente o Homem necessidade de mudança. Às tantas agarra naquilo que tem, leva consigo o que pode e vai-se embora. Tem inscrito nos genes esse desejo de viagem. Põe-se *fora de si*, e lá vai ele. Põe-se a mexer. Vira costas ao outro: dele já nada pretende. Deixa a terra onde nasceu: dela já nada espera. E começa a aventura sem saber bem onde ela termina. Parte como pode e vai até onde for, até onde melhor se vier a sentir. Sempre assim foi desde o primeiro momento em que começou a ser Homem. Há no entanto momentos peculiares dessa sua aventura. Momentos há em que, em longínquas paragens, nas noites frias, ao pé da fogueira, soltando a guitarra, ele invoca em lendas, em poemas épicos, em canções de gesta, as terras de onde veio e os encontros que teve. São essas histórias povoadas de espíritos, de seres benignos e malignos que lhe invadem os sonhos, que nunca o largam, apesar de ele ter querido deixá-los em paz, lá na sua terra (Ver 4 *in anexo*). Sonhos, serenos ou agitados, que o iluminam no western, seja quando perante o motivo saca da guitarra, seja quando perante o inimigo ergue o revólver. Sonhos que lhe dão asas quando acorda. E que o instruem na luta pela vida. Não foge à regra.

atenção e visão rápida

De súbito os olhos da gazela detectam a silhueta do leão que, sorrateiro, surge a dois passos dela, aparição que um vago prenúncio lhe permite detectar no último momento: uma mancha de luz suspeita nos arbustos da savana, uma ligeira forma, quase imperceptível, que mal se adivinha. Sobressalta-se e dispara, correndo. Ágil, possante, astuto, põe-se o leão a persegui-la. Pode bem acontecer que ela escape. Sabem ambos disso por instinto.

Cada um deles faz o seu cálculo. Pernas para que te quero, e as dela são ligeiras e finas, lá vai ela. As do leão são robustas e as suas patas, largas e bem constituídas, firmam-se na terra a cada impulso do corpo, erguendo uma nuvem de poeira. De tão leves, as dela mal tocam o chão. Na sua selvagem obstinação, o leão ganha terreno, a velocidade que ele atinge coloca a pobre gazela em desvantagem. Mas ela tem os seus truques. Mal sente que ele a alcança, de tão leve que é, salta para o lado, num ângulo agudo, inflectindo bruscamente. Desvia-se assim do leão quando este quase lhe lança a pata e este, já contando com isso, inclina toda a massa do corpo sem parar de correr,

abranda, muda de direcção e de novo acelera. São só músculos o seu corpo e é isso que lhe permite compensar num ápice o ângulo desenhado no percurso do seu provável almoço. No seu trajecto consegue criar uma curva, quase sem perder balanço, mas como é bastante pesado não pode evitar um indesejável atraso, perdendo velocidade na mudança de direcção. Afasta-se a gazela por um momento. Para escapar ao leão terá ela de repetir os saltos sempre que este recupera no seu avanço. Para a conseguir apanhar terá ele de aumentar a velocidade e de calcular a amplitude das curvas que o seu corpo imprime a cada novo salto da gazela.

Passam-se assim as coisas: no seu trajecto de fuga, para compensar a sua menor velocidade, a gazela avança aos ziguezagues, o que obriga o leão a abrandar na corrida, acabando por perder terreno. Seria perfeita a estratégia da gazela se o leão não soubesse calcular com toda a eficácia: mais rápido que o seu corpo, o seu cérebro, guiado pela linha do seu olhar, em milésimos de segundo, vai desenhando sobre a linha quebrada do trajecto da gazela uma linha ondulante que se aproxima o mais possível da linha recta do seu olhar, ao *prever* o ponto onde a irá apanhar. Todo o percurso do leão é assim traçado por uma sucessão de curvas aproximando-se da linha recta que compensa a linha quebrada dos ziguezagues da gazela. Este cálculo matemático, ultrarápido, refinado, em que, a cada ínfima fracção de segundo, entram em equação três problemas complicados - o primeiro físico, o segundo cinético e o terceiro geométrico -, é aquilo que permite ao felino dar por fim o último salto, fixar as garras nas ancas da gazela, derrubá-la e consumir o seu feroz intuito: ferrar-lhe as presas na garganta. A fuga da gazela é condicionada por um modelo determinista que ela herdou dos seus antepassados. A perseguição do leão é movida por um cálculo em que ele prevê os efeitos causados pelo meio externo, a configuração do terreno e os obstáculos com que a gazela se cruza na sua fuga sem destino. Ela procura sempre ganhar terreno, ele outra coisa não deseja que encurtá-lo. Neste cenário, a cada salto da gazela, no preciso momento em que ela se livra das garras do leão, cria-se um momento de *suspense*. Para o espectador, que irremediavelmente se vê metido na pele do animal perseguido, mantém-se, tal como para a gazela, o desejo de que o sonho continue a ser sonhado. Se porventura ele se meter na pele do leão acontece o mesmo. Vê-se driblado, sente que o objectivo não é atingido. Sente que o sonho não se cumpriu e continua a sonhar. E sofre, tanto num caso como no outro, só porque o filme continua. Não lhe basta os indícios de uma solução que só no final se revela.

Perante *a coisa que mexe*, a capacidade humana de reconhecimento ultrarápido revela-se nisto: o olho apenas precisa de uns vinte milésimos de segundo para reconhecer a imagem de um animal, e de uns cento e quarenta milésimos para saber se é animal ou não. O olho, desde que é olho, detecta em primeiro lugar, bruscas mudanças de luz e logo a seguir os movimentos, numa paisagem estável. A forma, que ele acabará por detectar (a mais importante das coisas para todo o bicho que vê), é já resultado de um processo mais lento. A forma de um ser vivo, aquilo que o identifica, é de facto aquilo que os olhos mais procuram ver. Algo a isso os leva: ver algo que agrada ou, coisa não menos importante, ver algo que desagrade. Homem de certeza, talvez bicho ou coisa. Detectar a forma é o primeiro passo, vê-la em forma de

corpo, e depressa, é a *démarche* seguinte. Mas o processo só termina quando a coisa é vista *por dentro*, quando se vê qual o *sentido* desse corpo. Para se poder ver isso, haverá que ter em conta que algo da sua orgânica interna possa estar omisso na sua forma ou ser ambíguo na sua expressão. Na sua *forma de ser*: na presente ou na futura.

Duas metáforas (a metáfora é também indispensável ao progresso da ciência) ilustram a ideia de forma. Uma delas associa a forma dos seres vivos à das máquinas e à dos objectos manufacturados. A outra associa o procedimento criativo a um «processo orgânico» de desenvolvimento. A primeira remonta ao Renascimento e a Descartes. A segunda a Goethe e Coleridge e, nessa linha, a alguns sábios do período romântico. Ambas nos conduzem a esta hipótese: «... todo o conjunto *ordenado* de formas resulta dos efeitos combinados de dois processos deterministas: a resposta a exigências funcionais externas e os imperativos na expressão das variações impostas pelas propriedades dinâmicas do sistema generativo» (8): pelas *exigências* do corpo. O conceito de *corpo-máquina* surgiu no Renascimento e inspirou certos estudos sobre a organização das estruturas dos seres vivos. Um tratado fundador desses estudos, do anatomista flamengo Vésale, é de 1543 e chama-se *De humani corporis fabrica*. Outra obra-mãe é a de Harvey, que descobriu a circulação sanguínea em 1616: via ele o sistema sanguíneo como um conjunto de bombas ligadas por tubos. Descartes fala de um «animal-máquina» e introduz a ideia de que o sistema biológico pode ser redutível a uma questão físico-química. Estas metáforas de facto podem estimular o cientista: obrigá-lo a estudar e a compreender ambos os sistemas e a perceber como eles agem. E não só isso: o filme não pára.

A analogia organismo-máquina, certa em fisiologia (todo o organismo obedece às leis da física), permite que as suas funções se expliquem por isso mesmo, por ele ser máquina. Mas para que elas possam ser bem explicadas - hoje todos sabemos isso - esse modelo não nos basta. Sabemos que, em Descartes, a analogia está contaminada: «ela não concerne apenas a função das formas orgânicas que vimos na natureza, mas ainda a existência dessas formas, elas próprias resultado de um processo de selecção, que responde a imperativos funcionais» (9). O conceito de selecção natural de Darwin, que aqui se intromete, faz com que a analogia se torne causal. O mecanismo determinista da evolução actua tanto na evolução biológica como na tecnológica, mas com velocidades completamente diferentes. A máquina inventada pode sofrer modificações sempre que se pretenda maximizar o seu desempenho em função de um certo custo de produção, o que implica economia de tempo. «A forma de uma máquina é portanto caracterizada por exigências funcionais externas e pela minimalização dos imperativos internos gerados pelo seu modo de fabrico». É a *função* da máquina que dita a sua *forma*. Como na natureza, com todos os seres vivos, os objectos tecnológicos produzidos pelo Homem não só se inventam como se reproduzem. Père Alberch invoca, a propósito, um livrinho de Henri Focillon, a *Vida das Formas*, de 1934, em que ele diz ser uma forma artística a entidade dinâmica que sofre uma «ontogénese característica» antes de inteiramente se exprimir. «Para entendermos o produto final temos de estudar necessariamente o processo onto-genético subjacente». Entramos em pleno domínio do processo da

concepção e da criação, processos decisivos no próprio processo de vida, em que tanto joga a experiência passada como a interpretação de uma informação nova, que na maior parte das vezes tem de ser rapidamente apreendida, e que pode ser bem aproveitada. É aí, por entre pinturas rupestres, por entre telefones móveis (que, desde os que lhe deram origem, mantêm certos elementos e traços fisionómicos comuns), é aí que «se encontra os primeiros sinais da capacidade do Homem em transcender a realidade». Realidade que, em caso algum, podemos perder de vista: nem quando vimos as coisas tal como elas são (ou as julgamos ver) nem quando, se não as vimos, as vimos como elas tiverem de ser vistas, por sermos obrigados a isso (10).

Aprendemos com os nossos primeiros filmes, quando ainda mal sabíamos ver, que tudo começa com a adaptação do olhar ao que se vê no *écran*. Aquilo que nos é dado ver à nascença, acrescido daquilo que nos dão a ver aqueles que vão surgindo à nossa volta, será o que nos permite adquirir a visão própria. É assim que nos confrontamos com o mundo, é assim que aprendemos a nos enfrentar com a coisa ou com o outro. Sucede isso em duas situações diferentes: em situações de intriga ou nos momentos em que algo surge pela simples vibração das coisas. Pode acontecer isso quando a coisa começa a mexer por efeito da intriga ou então quando algo explode, como por um excesso de energia acumulada. Num e noutro caso, quando o estado de alma se transforma em *estado de vigília*. Estado que exige outra postura: atenção e visão rápida. Tudo se anima então nesse ponto, em que as duas linhas se cruzam: o fio da intriga e a linha do olhar. No ponto preciso em que, para uma e outra, a partida se torna regresso.

É assim no cinema: enrolado em duas bobines diferentes, o fio da meada desenrola-se por um lado. Ao mesmo tempo, ao mesmo tempo precisamente, enrola-se por outro. De facto num ponto: no ponto em que enrolar e desenrolar são um e outro, *na janela do aparelho*. Nesse ponto crucial: no ponto preciso em que a luz a atravessa. Na passagem mais estreita de todas as suas passagens. Para cá e para lá. No ponto em que ela própria consigo se cruza, no cristalino ou na lente, na sua veloz viagem de regresso até à retina: até à película. Até à **ponta** da película, a ponta que aí termina e aí começa, onde o desenrolar se enrola e o fantasma faz uma pirueta, ao entrar pela janela. A janela: o ponto em que a luz que transporta o espectro choca consigo própria e onde é profundamente atingida pelo correr da intriga, pelo desenrolar da bobine sobre a qual actua, imprimindo-lhe a imagem. Nesse ponto de viragem. E de vertigem. Nesse ponto de avanço e de retrocesso, quando, à velocidade da luz, a imagem regressa da película ao *écran* e do *écran* aos órgãos a que se destina e que lhe dão origem: os olhos.

o olho da câmara

a óptica e a mecânica

A máquina de filmar não é um simples aparelho, uma simples lanterna mágica. Trata-se de coisa mais complicada. É um *medium*, uma prótese provida de um mecanismo subtil que se adapta e se comanda com o olhar, e que o ultrapassa. Um vaivém, um dos nossos mais seguros artifícios. Um mecanismo que, no essencial e em perfeito sincronismo, por um lado enrola o passado e por outro desenrola o futuro. E que ainda por cima é capaz de fixar as imagens desse movimento, com a precisão de um cronómetro. Coisa que, sem ela, nós nunca faríamos, incapazes que somos de medir o tempo certo sem recurso a um instrumento. O instrumento que produz o *filme*, a *matéria de expressão* de que fala Hjelmslev, é de tipo sensorial: «técnica na emissão, sensorial na recepção», como a define Christien Metz (11). Matéria que vai e vem, viajando no espaço.

Sendo a máquina de filmar um instrumento, a questão da *máquina* desdobra-se. Uma questão é a própria máquina, que só tem um olho. A outra é que nós temos dois. E na vida, regra geral, andamos com eles bem abertos: um deles cola-se ao visor e o outro perde-se na paisagem. Particularidade importante, que Jean Rouch assinala: no filme documentário - tal como no teatro do real - um dos olhos que filma fixa-se no evento enquanto o outro deriva *in full screen*. A *coisa que mexe* a isso nos obriga. Confirma-nos isso o écran de televisão no espaço habitado da sala de estar, espaço de um espaço. Temos um olho no écran e outro na sala. Facto que tem uma explicação simples, mas não sem transcendência. Na sala de estar, a luz da televisão, que anima as coisas, vem do lado de trás do écran, do lado contrário ao nosso ponto de vista, bem como a luz da sala, a que o olhar não escapa. Mergulhados na realidade, bem em nossa casa, aquilo que vemos no écran não é só aquilo que através dele nos chega mas ainda *aquilo que o rodeia*: o espaço que habitamos, o mundo “real” em que vimos as coisas.

Na sala de cinema, pelo contrário, como no sonho, em que *um só olho* se fixa, a luz vem de um projector que se situa por trás da nossa retina, atrás da nossa cabeça. À volta tudo é escuro. É como fecharmos um olho, sentindo que algo do filme substitui o que esse olho via. Apagam-se as luzes, anima-se o écran, reduz-se o campo, define-se o quadro: a saída da caverna que nos abriga, no interior da qual deixámos gravadas as nossas imagens, em cujas paredes, desde os primórdios, ficaram inscritos os nossos rituais. Rituais esses em que se cumpre um objectivo: re-produzir as imagens *associadas* por um Montador. Quando olhamos de dentro da caverna para o lado de fora é de facto como fixarmos algo fechando um olho: através de um ponto de mira (12). Vemos a coisa como a *viu* Ariana que, ciente do Labirinto, fornece a Teseu o fio condutor. A câmara só tem um olho: o de Ariana. O outro, o que nós também temos, é o de Teseu. Na vida usamos um e outro. Enquanto o filme corre, usamos um dos dois.

Na sala de cinema fixamo-nos num ponto: aquele que se cruza com a mira traçada no visor da câmara, que se *reproduz* no écran. Situamo-nos num ponto e não num espaço: estamos sentados na cadeira, na penumbra. Na sala, aí no ponto onde nos encontramos - numa encruzilhada - o espaço é o do écran e o da distância que nos separa do espectro que avistamos, que bem pode ser o monstro.

Mal se apaga a luz, sentimo-nos logo nesse ponto: no ponto de um espaço dominado pelo écran. Sentados na cadeira, a uma confortável distância, sentimo-nos de algum modo estranhos ao que aí se passa. Sentimo-nos estranhos mas ao mesmo tempo envolvidos porque, às tantas, a linha do nosso olhar se encurta tanto que quase entramos em contacto físico com a coisa. Basta para isso um grande plano. Mas como na tela o enquadramento muda a cada passo, animado pelo desenrolar do filme, eis que também nos sentimos logo mudar de ponto. No cinema, eis o paradoxo, podemos mudar de ponto, voando no espaço, mas de lugar nunca mudamos.

No cinema o lugar que ocupamos é sempre o mesmo. Viajamos sem mexer o corpo. Viajamos entre a cadeira em que nos sentamos e o ponto em que situam as coisas na tela. Mas também viajamos entre um antes e um depois, no tal ponto em que o desenrolar se enrola: viajando no tempo. No ponto em que a película é impressionada, antes do que vai acontecer e depois do acontecido. No ponto em que o fotograma é iluminado: agora. No ponto em que ainda não foi e já deixou de ser.

Sem nos mexermos, viajamos assim no espaço mas também no tempo. A máquina que nos transporta, tal como os nossos olhos, é um portentoso engenho que não pára de nos levar a toda a parte e a lado nenhum, gerando sem parar as imagens desses lugares: as imagens que nos fazem aproximar ou afastar, que nos fazem derivar na duração. Mas ao passo que, no caso dos olhos, esse ir e vir é um sentir gerado pela máquina do nosso corpo, no caso do cinema ele é gerado pelos olhos de um Montador, que não está presente em lado nenhum: *o motor da ideia* que nos faz viajar. Que Motor é esse? Que indizível Força é essa que nos faz andar de um lado para o outro, que nos obriga a recuar e que nos empurra logo para a frente?

o registo da imagem

Ao ser projectada, a película reproduz-se no écran. Recobre tudo aquilo que nele reconhecemos. Todas as imagens que lá se projectam são sempre *cobertas por uma película*, com os seus tons, as suas matérias, os seus contrastes, com tudo aquilo que ela tem de artifício, de falso e de verdadeiro. Tudo aquilo que no écran reconhecemos como verdadeiro, tudo o que nele vemos de real, é, como sabemos, recoberto por algo ao mesmo tempo revelador e encobridor, a preto e branco ou a côr. Não se trata só daquilo que a película registou mas também do modo em como ela o fez: encobrindo certas partes daquilo que mostra, a película realça outras, imprimindo-lhes o seu tom.

Sabe-se que tudo o que a película regista e *re-produz* tem «uma substância icónica» que algures a prende ao real. Substância essa que, na fotografia, tem exactamente por função reproduzir com «exactidão geométrica» a «imagem aérea» a que corresponde. A fotografia *pura*, tal como a retina, respeita-a o mais possível, na «exactidão dos contornos», na «fidelidade aos detalhes», na «conformidade ao contraste», em *luz natural*: respeito que faz a regra que permite à fotografia, como à imagem projectada na retina, tornar-se um *analogon* daquilo que denota. Mas também sabemos que «toda a transmissão fotográfica, logo toda a transposição de uma imagem aérea em imagem argêntica, produz fortes *aberrações*, que podem ser atenuadas, mas nunca anuladas». E sabemos ainda que essa transposição dá origem a *dissipações*. «Surgem as aberrações da própria formação da imagem argêntica e as dissipações ocorrem durante a transformação da imagem aérea em imagem activa» (13). Na sala de cinema, por essas razões e ainda pelo seu efeito revelador/encobridor, é hábito ter-se cuidado com ela, a película: presta-se a manipulações subtis.

No écran do cinema, como no écran da vida, seja como for, se lá não vemos a verdade toda, vemos pelo menos uma verdade qualquer: a verdade que lá se *encontra*, a que lá se projecta. É assim, note-se, com todo o bicho que tem olhos. A mosca tem uma visão bastante diferente da do homem mas, ao detectarem um objecto, os olhos de ambos seguem a mesma regra: projectam sobre a coisa detectada, como por sonar, um presumível reflexo dela, uma *visão matriz*, uma visão que se ajusta à forma da coisa, à sua «imagem aérea» e, confrontando essa forma, ao que ela significa. É assim que todo o bicho a interpreta, seja ele mosca seja ele o pássaro que persegue a mosca seja ele a coisa desejada ou o assassino, o inimigo que entrevemos. Aqui é o corpo que, provido da sua inteligência, a adapta às suas conveniências. O homem, como qualquer bicho, está em primeiro lugar. Face a todos os outros, é a primeira pessoa.

O que os olhos do homem têm diferente dos da mosca é também em função do corpo. A mosca tem uma visão esférica para rapidamente detectar matrizes, ao voar depressa e em ziguezague. Os do homem fixam-se num écran mais ou menos rectangular, como o do cinema. Será que podemos ver o universo de outra forma? O olhar exerce-se sempre nesse campo restrito: sobre aquilo que nos é dado ver.

Só vemos o que está dentro de campo. Fora desse campo nada vemos. Só sabemos o que lá está através dos outros sentidos, ou imaginando. Para vermos o que está fora de campo desviamos os olhos, criamos novo enquadramento. Fora dele só “vemos” o que imaginamos. Mas, mesmo dentro do quadro, estamos limitados pelo alcance dos nossos olhos. Para lá do que eles alcançam, também só “vemos” imaginando. E, nisso, somos milhões de vezes mais eficazes que a mosca.

Para ver para além dos seus olhos, o homem, ao contrário dos outros bichos, pode criar um instrumento: lanterna mágica ou telescópio. Mas nem mesmo os instrumentos que cria para ultrapassar os limites da sua visão escapam à sua vertigem, ao incontornável desejo de ver para lá do que eles próprios

alcançam. Sem ele, sem poder ver o que esse instrumento vê, o homem *apenas* imagina. Com ele, passando a ver coisas que antes não via, não resiste e logo cria um novo campo, feito só de imaginação: o que se situa para lá do alcance do instrumento. Ver e imaginar são, para o homem, partes quase iguais do mesmo acto. E, sendo manifestações do corpo, nunca se fazem sem desejo. Na vida como no cinema, se o quadro se altera, o campo é outro, mesmo se algo restar do anterior. Altera-se o quadro quando o olhar se move de um lado para o outro, em movimentos rápidos, mas também *em profundidade*. Possuindo um olhar de longo alcance, o homem exerce-o para melhor prever: uma imposição do corpo. Mais que qualquer outro bicho, o homem vê *para isso*.

Para ver e prever movem-se os olhos dentro das órbitas, em saltos bruscos, antes de se fixarem. O nosso campo de visão, a cada movimento do olhar, corresponde assim, como no cinema, a um outro plano, que é o novo espaço abrangido pelo olhar quando ele se fixa. Se a animação das coisas é intensa, não cessamos de as seguir com os olhos, de os mover nas órbitas, em sucessivas alterações de campo, até que algo os prenda por completo, fixando-os. Quando o olhar se fixa concentramos a atenção no seu objecto, sem mais roturas de campo: observamo-lo *em plano fixo*. Se a acção é intensa, no cinema, que reproduz artificialmente o movimento dos olhos, imitando-o, multiplicam-se os planos. Surgem as *panorâmicas*, como se intensamente fixássemos o que vemos movendo a cabeça sem mover os olhos. Iniciam-se os *travellings* como se estivéssemos a seguir algo apenas movendo o corpo, sem termos de mover os olhos ou a cabeça. Quando mexem as coisas que os olhos seguem tudo em nós se anima, tudo atinge velocidades prodigiosas. Nas órbitas, os olhos deslocam-se em movimentos bruscos de cerca de vinte a cento e cinquenta milésimos de segundo e a actividade do cérebro aumenta nas áreas em que trabalha a visão, que ocupam mais de metade de cada um dos hemisférios. É, de longe, o nosso sentido mais abrangente. Além disso, o mecanismo activado no acto de ver não é só aquele que gera o movimento dos olhos mas ainda, coisa mais complexa e subtil, um outro, «atencional», que os inibe : aquele que os obriga a fixar-se concentrando a sua atenção nas coisas observadas (14). A informação proveniente da retina, estimulada pelo movimento e pelas respostas que concentram os olhos na observação, entra pela parte de trás da massa cerebral, onde se exerce a *visão central* - a parte do campo que se situa em frente dos olhos - enquanto os bordos da imagem, a periferia do campo visual, activam certas zonas anteriores do cérebro, inferiores em extensão, menos precisas no registo. O movimento plano (a paisagem que vemos desfilar pela janela do combóio, o *travelling lateral*, o rodar da cabeça, a *panorâmica*), a expansão (o chão que vem direito a nós na montanha russa, o *travelling para a frente*), a contracção (a casa que se afasta, o *travelling para trás*) são movimentos diferentes que activam três zonas diferentes do cortex cerebral.

A coisa que mexe bule com uma parte considerável da massa neural e obriga-a a executar duas operações distintas e essenciais. Uma delas é avaliar a velocidade da coisa, calcular a direcção que ela segue, interpretar os seus contornos. A outra é simplesmente deduzir o movimento global da imagem (15). O puro movimento das coisas (associado a outros estímulos, como o brilho, os

contrastes e as cores, como ainda a própria semântica das formas que se associam a sistemas neuronais infra-temporais sensíveis às particularidades dos rostos, do rosto do macaco no cérebro do macaco ou do rosto do homem no cérebro do homem) provoca *representações* da imagem, que se projecta na retina, para as otimizar, para delas retirar o melhor efeito. Essas representações, que se produzem em dois conjuntos distintos de áreas cerebrais, mobilizam a atenção do observador pelos efeitos que provocam, nas respostas que ele terá de dar a duas grandes questões que levantam: «O que é que eu estou a ver?» e «Como é que isso se situa em relação a mim?». A questão “onde” surge numa zona determinada do lóbulo parietal e a questão “o quê” numa zona, também definida, do lóbulo temporal.

Estes factos, cientificamente testados, invocam outra questão, uma vivência nada científica, que bem podia ser uma cena de cinema mas que, mesmo que não tenha sido, tem implicações com a teoria. Num passeio de família a uma feira, com carroceis, automóveis eléctricos, vendedores de pipocas e muitas barracas de bugigangas, o cão lá de casa, que de estúpido não tem nada, segue-nos um bocado atordoado com a barafunda. Vêmo-lo de súbito parar, perturbadíssimo, e dali não arreda. Tem os olhos postos num grande leão de pedra, exposto ao lado de uma das barracas. Note-se que nunca tinha visto um leão na vida, nem de carne nem de outra coisa. O cão não avança nem recua e não se convence, mesmo quando se lhe explica com insistência que o leão, mal parido, de leão não tem nada. É a custo que, ainda trémulo, se deixa levar, amarrado à trela, irremediavelmente conduzido. Acaba por fim por se cruzar com o leão. Depois de o cruzar, como seria de esperar, quem conduz é ele, na outra ponta da trela. É assim também no cinema: mesmo que seja grosseira a representação, mesmo sendo foleira a história, mesmo que aquilo nada nos ensine, mesmo que o leão não convença, somos levados só porque a coisa representada é feita de tal maneira que não lhe escapamos. Para que isso aconteça, basta que os mecanismos da imagem, basta que as engrenagens da coisa que mexe actuem de tal maneira que não dêem descanso à nossa máquina, ao mecanismo que nos anima.

a representação das coisas

Uma vez registada, a imagem passará obrigatoriamente a ter outra vida. Estou confortavelmente sentado a ler o jornal na sala de estar, apenas iluminada pela luz de um candeeiro colocado em cima de uma mesa, nas minhas costas. Concentrado na leitura, ergo os olhos do jornal para descansar uns segundos e, sem querer, fixo-os no écran da televisão, que está desligada, em cima de uma mesinha ao lado da porta de entrada na sala. Nessa superfície negra e brilhante reflecte-se um feixe de luz, vagos perfis meio iluminados, a superfície sombria do que parece ser um muro. Ainda não decifrei o significado desses sinais. Apenas os reflexos, mal definidos, numa relação de luz e sombra, me prendem a atenção.

Há algum tempo que penso (mas há já semanas que com isso não se preocupo) numa cena que se passa num sítio bem conhecido: uma rampa em cimento que desce para o mar, onde os pescadores por vezes encaham os botes que utilizam para regressar a terra ou voltar às traineiras fundeadas no

porto. A cena que imaginei e que um dia hei-de filmar consiste precisamente num bote a remos, com duas pessoas a bordo, que se afasta da rampa que se ergue ao lado de uma muralha de pedra.

Olhos postos nesse écran sem vida, ponho-me a decifrar as formas que nele avisto. De súbito tudo se anima. Distinguo primeiro o perfil da muralha do porto, à direita, iluminado por uma luz que vem do lado oposto, uma luz discreta, algo rasante, que se projecta sobre a superfície da água, que a anima com delicados reflexos e que, em relação à muralha, define claramente o nível da maré: é preia-mar. Descubro logo depois o desenho de um bote que, iluminado pela mesma luz, se reflete na água, proa virada para o mar, pronto a afastar-se da rampa. E logo percebo que um dos ocupantes está de pé, à popa. O conjunto, todo ele, é tocado por esse foco de luz, meio oblíqua, bem real, cuja origem não sei definir, mas que imprime à cena uma atmosfera fascinante. Coisa estranha: a cena que antes imaginara passava-se de dia, num dia calmo e sem vento, e ambos os tripulantes do bote iam sentados. A cena que agora observo passa-se de noite, o mar é visivelmente agitado por uma ligeira brisa e um dos tripulantes está de pé, em frente daquele que rema. O efeito dramático do conjunto é incomparavelmente melhor que aquele que imaginara na versão original da cena. É evidente que a versão ideal é a que se projecta no écran.

Surpreendido, faço um esforço para ver a coisa *da maneira certa*. E, pouco a pouco, descubro que a muralha é um reflexo no televisor da aresta da parede da sala ao lado da porta, que o bote é a projecção de um livro que, nas minhas costas, está em cima da mesa, que o homem de pé é o perfil de uma caneta de feltro arrumada dentro de uma caixa aí colocada, ao lado do candeeiro, que a superfície brilhante da água é o reflexo do tampo da mesa e que a fonte de luz é o próprio candeeiro. Pormenor importante: levou-me mais tempo a decifrar a imagem real do que a ilusória e agora, ao mesmo tempo, consigo ver uma e outra.

Neste processo, a imagem registada é de certo modo ritualizada: entre a sua fixação na memória e a sua projecção no espaço. *Exibe-se* tendo por objecto tornar-me *ciente* da alguma coisa. Tal como a simples consciência, a ciência (uma das formas mais elaboradas do conhecimento humano) persegue a mímica das representações, isola os registos para os fazer falar, para comprovar uma suposição. O registo é feito antes que se manifeste o acto de consciência. A *ciência*, o modo experimental da consciência, exige a verificação do que pelo acto de imaginar foi registado: a prova. Só depois de se confrontar com aquilo que foi imaginado se pode exercer a consciência. Consciência significa a exibição do saber adquirido pelo sujeito que se projecta como objecto da sua própria observação, como se fosse uma outra pessoa. Para ser verdadeiramente consciente, todo o indivíduo terá de alguma maneira de ser capaz de desenvolver essa capacidade de se desdobrar, de desenvolver *um duplo* de si próprio que procura ver as coisas de um modo diferente: o autor e o observador crítico da imagem que tem das coisas. Nunca podendo deixar de observar a sua própria observação, a ciência é avessa ao imaginário neste sentido: tem de virar a imagem do avesso para não se deixar enganar. Imaginada primeiro e registada depois, ou registada primeiro e imaginada depois, pouco importa, a imagem não pode escapar a este dramático confronto

consigo própria, traço comum que une a ciência e o mito, o questionado e o confirmado, em rituais próprios, que têm como objecto pôr à prova a veracidade do registo.

Neste preciso momento estou a ouvir música na rádio. É um trecho de jazz, suave e envolvente. Nada perturba a serenidade dessa música nem a calma que me transmite. De súbito, no meio da música, levanta-se uma voz de homem, brusca, abruta, violenta, que me sobressalta e logo se interrompe. Continuam inalteráveis os acordes do jazz. Regressa de novo, num breve instante, a voz perturbadora, que nada exprime, como se, no meio daquela passividade, houvesse alguém a querer quebrá-la, com uma intenção desestabilizadora, alguém a querer impor-se. Sinto bem o efeito dramático dessa voz e acabo por o apreciar. Mas nisto salta-me a dúvida: será que a voz não vem da rua? A voz não retorna e a música termina da mesma maneira suave.

A palavra *consciência* que, como Damásio faz notar, é uma das etapas mais evoluídas da actividade do cérebro e «que vem do latim *con* e *scientia*, está em uso desde o século XIII». As palavras inglesas *conscious* e *consciousness* só terão surgido na primeira metade do século XVII, depois da morte de Shakespeare que, em todo o caso, pôs na boca de Hamlet esta frase: «Deste modo a consciência moral (*conscience*) faz de todos nós cobardes». Admite mesmo que Shakespeare tenha compreendido «profundamente a natureza da consciência alargada» e que tenha até podido compreender «que, por trás da consciência alargada, deveria haver algo parecido com a consciência nuclear ...». É no fim do processo do conhecimento, no topo de uma espiral que, defende ele, «a *consciência alargada* permite a *consciência moral*», a seu ver dois dos estados mais evoluídos das capacidades humanas: «em primeiro lugar, a faculdade de se elevar acima dos ditames da vantagem e da desvantagem impostos pela necessidade de sobreviver e, em segundo lugar, a detecção crítica das discrepâncias que conduzem à procura da verdade e ao desejo de estabelecer normas e ideais para o comportamento e para a análise dos factos» (16).

Duas formas elevadas do «sentimento de si» cuja expressão, por um legítimo desejo de as detectar nas culturas que deram origem àquela em que estes conceitos assim se exprimem, a nossa, leva Damásio a procurar identificá-las nas culturas da Antiguidade que, como é hábito considerar-se, lhe deram origem. E conclui que nem a palavra *consciência* nem o seu conceito existe em Platão ou Aristóteles, uma vez que nem *nous* nem *psyche* são seus equivalentes. «A preocupação com aquilo a que hoje chamamos consciência é recente – data, talvez, de há três séculos e meio – e só vem para primeiro plano no fim do século XX». Diz ele ainda: «Os deuses da Antiguidade não falam aos heróis dos poemas homéricos em questões de consciência, mas sim em questões de consciência moral». E acrescenta : «Dez séculos antes de Cristo, as histórias homéricas supõem a existência da consciência nuclear, mas nunca se fixam explicitamente sobre ela. Descrevem, indirectamente, uma consciência inconsciente e dominada pelos deuses, mas a sua verdadeira preocupação é a consciência moral».

Será que o Homem precisou de esperar por Freud para, por exemplo, avaliar o significado óbvio do mito? Será que os gregos eram incapazes de avaliar, de *discernir*, na pura consciência das coisas, aquilo que o mito exprime, aquilo que *no fundo* significa? Por que motivo então, ao constatar o erro que cometeu, terá Édipo furado os olhos com uma agulha? Apenas porque transgrediu um interdito, um imperativo moral ditado por deuses que nunca viu? Se assim foi, qual o significado do interdito? Será que não tem relação nenhuma com a razão que lhe deu origem? Será que o princípio que o justifica não se funda em nenhuma observação consciente de nenhum imperativo da natureza? Acaso mito e ciência – ambos *con-scientia* “alargada” do mundo – não serão formas idênticas de interpretar algo que o conhecimento decifra e institui como regra? A consciência moral, antes de ser moral, é consciência pura e só pode existir na relação com o Outro ou na relação do Eu que se projecta, que se desdobra em *outra pessoa*. A consciência ética (do mesmo modo que a consciência estética) é de ordem estritamente social, não pode existir se não estiverem em causa pelo menos duas pessoas. Uma vez detectado um problema que pode afectar o Outro, é o conhecimento que determina a resposta a esse problema e que, impondo-se a uma e a outra pessoa, acaba mais tarde ou mais cedo por se inscrever nas Tábuas da Lei ou na memória colectiva. Memória que, para se exprimir, não dispensa os rituais através dos quais o Homem se vê e comunica e que, tal como o próprio Damásio demonstrou em *O Erro de Descartes*, também não dispensa a necessidade de existência de áreas específicas no cérebro destinadas a tratar desse género de coisas: as que têm a ver com as relações sociais.

Nas culturas da Antiguidade e ainda naquelas que as precederam, vindas do coração do continente africano, tal como são conhecidas pela antropologia e etnologia, o Homem aprendeu a exprimir-se e comunicar simbolicamente. Esse modo de expressão tanto envolve conceitos como a origem do Universo ou como a do próprio Homem e revela surpreendentes analogias com mitos de outras culturas mais modernas, como as da antiga Grécia e forçosamente, por extensão, com certos aspectos da visão das coisas presentes em sistemas de interpretação que hoje utilizamos e que são parte integrante da nossa consciência do mundo, da nossa cultura. Pode mesmo dizer-se, com uma piscadela de olho à ciência, que a nossa cultura anda de mãos dadas com a nossa biologia. No caso do interdito do incesto, qual a diferença entre instinto e cultura?

O raposo – *le renard pâle* –, símbolo do Homem para os dogons do Mali, mestre da desordem, rompeu o interdito de Amman, o deus que o criou. Confrontando o Criador, antecipou-se a raposa a ele na criação do mundo e cometeu o primeiro incesto, não com a mãe (ele não tinha mãe: Amman, quem o criou, era macho e fêmea), mas com a sua irmã gémea, lassidiné. Decidiu Amaman puni-lo. Foi-lhe cortada a língua, privando-o do dom da palavra. Aconteceu algo de semelhante a Édipo que, por imposição do Destino, tendo cometido incesto com a própria mãe e, por isso, eliminado o pai, acabou por ficar privado da visão. Se Freud tivesse conhecido em pormenor a história da raposa não se teria livrado de mais uma dor de cabeça. Um imenso espaço cultural e histórico, ainda mal definido, está pejado de relatos com surpreendentes analogias, numa forma de ver o mundo que, naquilo que

manifesta de «consciência alargada», está muito mais próxima da realidade do que antes a ciência supunha.

Esta forma de ver as coisas é obviamente adquirida pelo indivíduo por via da cultura, tal como a mais refinada ciência, que, de uma maneira ou de outra, não escapa nem ao mito nem aos juízos da história. E por essa via no indivíduo se inscreve como memória e nele age como forma de consciência. Consciência que, para ser testada, exige toda uma *mise-en-scène* que a comprova, tal como a ciência o faz pela experimentação prática: o lado *experimental* do mito é o rito. Em época nenhuma o Homem deixou de se confrontar com a necessidade de testar, de ver *reproduzidas* na prática as suas convicções ou as suas certezas, condição *sine qua non* não só da sua sobrevivência como de todo o seu processo de vida. O laboratório, para o cientista, é exactamente a mesma coisa que para nós, espectadores, é o écran da sala de cinema: por razões bem visíveis, ou aderimos ou não aderimos. A mesma coisa é o espaço cénico do rito para o homem induzido pelo pensamento mítico. Entre o crer e o não crer interpõe-se sempre a consciência. Mas, tal como a entendemos hoje, mesmo quando ao seu serviço se aplicam os mais refinados instrumentos, ela nem sempre funciona (Ver **5 in anexo**)..

Os traços pertinentes detectados nos acontecimentos observados são aquilo que nos permite identificá-los como fenómeno ou como manifestação significante. Surgem sempre perante os nossos olhos como espectáculo que decorre no palco do mundo, no laboratório, no espaço cénico, ritual ou teatral, ou no écran de cinema. É por os vermos reproduzir-se que os identificamos. Em todas essas situações existe algo em comum: *a sensação de nos sentirmos a sentir* aquilo que observamos, que resulta da associação de cada uma das coisas sentidas, o tecido das sensações ou emoções suscitadas por cada uma das coisas, *o sentimento* proveniente do *conjunto* das coisas apercebidas. Trata-se de algo intimamente relacionado com o próprio pulsar do mundo, com a maneira em como o nosso corpo apreende e sente a coisa que mexe e com a faculdade que ele tem de registar a memória do movimento, ao ponto de desejar e ser capaz de reproduzi-lo. O pensamento mítico, como o científico, não se limita a querer interpretar a sequência causal dos fenómenos, sonha também em reproduzir o seu movimento. Exprime-se pela reprodução desse movimento, gerado por um impulso criador que lhe deu origem: impulso que, por estar na origem de todo esse movimento, não pode ser representado. Não pode ser representado tal como não podemos representar o impulso que provoca o salto para a frente da luva de box ou da carantonha fixada no extremo das réguas articuladas do brinquedo descrito por Eisenstein. Podemos, sim, representar a ideia que precedeu o impulso, podemos representar o movimento que segue essa ideia no seu percurso, podemos descrever a mecânica que o produz, podemos ainda representar o movimento resultante do tal impulso que lhe deu origem, mas o impulso criador do movimento não é representável. A mesma coisa se passa quando, no mito, o Homem *pensa* a criação do mundo: nenhum mito explica o impulso criador, nem mesmo a ciência o ousa fazer. No mito, o que as cosmogonias fazem é *mostrar* como tudo se passou a partir do gesto primordial. Através do rito, reproduzem e ilustram o movimento da criação, aquilo que está na origem de tudo, mas não vão além disso. Também nada parece explicar o que terá levado

a «singularidade» a converter-se em Big Bang, o que se terá passado na ínfima fracção de segundo que, no momento zero, gerou o impulso. Não deixa de ser perturbadora a estranha analogia nem as subtis convergências (basta pensarmos na visão das nossas origens, moderna ou arcaica) entre essas duas formas de vermos as coisas: *mythos* e *logos*.

A sensação de nos sentirmos a sentir - que nos permite traduzir por palavras o fenómeno da consciência - exige que uma determinada coerência se estabeleça entre todas as coisas sentidas. Resume-se isso no sentido da harmonia que descobrimos - ou que inventamos - na relação tecida entre as várias coisas que sentimos, e que por vezes desejamos reproduzir.

Para pôr à prova a veracidade do registo, como a ciência faz o para demonstrar, o mito exprime-se pondo-se a significar. Revela-se sempre pela Palavra, que se manifesta no rito. O rito *faz surgir e revela* os conceitos contidos no mito, associando-os, fazendo-os aparecer em movimento, causado por algo que lhes deu origem. Encena-os de um modo característico, criando metáforas, não da sua causa mas do seu efeito. Articula-os sempre em sequências representativas, que são o efeito visível daquilo que os produziu, com os mesmos *agentes*, com as mesmas máscaras, com o mesmo ritmo, com a mesma música, exibindo, demonstrando sempre do mesmo modo a mesma verdade: usando o mesmo filtro. O que é sempre, e ao mesmo tempo, algo formador e deformador. Para confirmar aquilo que se vislumbra, o mesmo que o mito faz ... faz a ciência com outros filtros.

Mais que duas formas particulares de consciência, temos duas formas distintas de pensar: uma em que o pensamento é permissivo à subjectividade, a outra em que a *filtra* com maior ou menor rigor. Em maior ou menor grau, não dispensamos estas formas de pensamento. Não podemos viver só com a ciência ou só com o mito. Perante os nossos olhos, não pára de mudar o aspecto das coisas, ora nos convém mais vê-las de uma maneira ora de outra. Por vezes tudo se complica: de tão excitados que estão, ou os pensamentos se põem de acordo ou ... alguém decide por eles. Melhoram as ferramentas, progridem as técnicas. Ambas as nossas formas de pensar delas se aproveitam e tanto mais eficazes se tornam quanto maior a eficácia do filtro que nos garante a objectividade do raciocínio ou a visão clara: no *logos* como no *mythos*, ou entre um e outro. Às tantas complicam-se de tal modo as coisas que nos vemos aflitos.

Esse filtro é o mais refinado instrumento de que dispomos e, no essencial, funciona como a máquina de filmar. Trata-se de um instrumento constituído por uma óptica e uma mecânica apuradas, a partir do qual *uma consciência* se projecta para a frente e - logo que o reflexo se exerce, logo que a reflexão física se cumpre, logo que a imagem projectada é devolvida, a uma determinada velocidade - logo ela acaba por regressar ao ponto onde se exerceu o *impulso*. Registada a experiência, à medida que avançamos, o instrumento aperfeiçoa-se, torna-se cada vez mais apurado, com um senão: a inovação obriga a que certas memórias em jogo - com o seu grão específico, com a sua específica tonalidade - sejam remetidas para os arquivos, da

mesma maneira que os velhos filmes. Aperfeiçoa-se a mecânica, evolui a técnica, mas sempre com percas arriscadas.

Permitem-nos as técnicas de observação que desenvolvemos atingir diferentes graus de objectividade e de qualidade a cada avanço. Passa-se isso na mente e, por reflexo, em tudo aquilo que ela produz, mito ou ciência. Mais rigorosas ou menos rigorosas, mais eficazes ou menos eficazes, exercemos essas técnicas e desenvolvêmo-las para as pôr ao serviço da verdade que procuramos. Entre mito e ciência, na crença em todo o caso, entre confirmação e descoberta, situa-se o Homem no mundo.

Tanto o shaman como o cientista são intérpretes, ou procuram sê-lo. Recorrem aos mesmos métodos para produzir ou reproduzir a revelação, que melhor que o comum dos mortais ele sabe decifrar. Produzindo ou reproduzindo essa revelação, nalgum ponto ele se associa ao agente que produziu o impulso causador das associações. As associações que estabelece conduzem-no forçosamente à sua origem. A questão central é que, ao atingir a origem do impulso, ele descobre logo que na *manifestação* desse impulso existem sinais de outro agente, o agente donde proveio o impulso que o gerou, o impulso precedente, ocorrido num momento anterior. Na sua manifestação, esse impulso gera formas como as de um rosto: vagas, tímidas, hesitantes, que se vão exibindo pouco a pouco. Percebe logo que, por detrás dessas formas, se esconde um agente desconhecido, cujos traços fisionómicos lhe mobilizam a atenção. Fixa nele os olhos.

seguir a intriga

sondar o personagem

Tudo começa com uma aparição. Todas as manhãs, enquanto escrevia, Charles Dickens esperava que lhe aparecesse Oliver Twist. A Goethe, cada uma das imagens que lhe surgia pela frente dizia-lhe: «Aqui estou eu!». Certo dia Raphael recebe em casa uma visita inesperada: A Madona da Capela Sixtina. Miguel Ângelo queixava-se que certas figuras o perseguiram de tal maneira que ele não tinha outro remédio senão fazê-las surgir na pedra. «O actor e o encenador não escapam a esta regra», diz Michael Chekov. Surpreendidos, vemos surgir essas imagens sem as termos solicitado. Porque é que elas surgem? Surgem só por isto: porque precisam de quem as crie. Quando elas surgem, basta que se lhes faça umas perguntas, tal com faríamos a um amigo. «A partir de um estado de espírito passivo, as imagens transportam-nos a um estado de espírito criativo. Tal é o poder da imaginação» (17).

Esta convicção é o traço distintivo do método que M. Chekov preconizava como essencial no trabalho do actor. Nisso, é sua convicção, dá um passo em frente em relação àquilo que lhe dizia o mestre, Constantin Stanilavski, que o

considerava, apesar de certas desavenças, o seu «melhor aluno». Na formação do actor, Stanilavski preconizava um processo em dois tempos: um primeiro trabalho baseado na memória pessoal do actor e, só depois, o conseqüente trabalho sobre o papel a desempenhar, com recurso à imaginação, assimilando e desenvolvendo o corpo do personagem a partir da matéria recolhida na fonte, a matéria de que é constituído o próprio actor. Chekov vira o método do avesso: em primeiro lugar está a imaginação. Isto é, primeiro faz-se uma projecção imaginária do personagem, a sua primeira representação, em esboço. Segue-se a observação dessa representação, pouco a pouco, que se torna cada vez mais apurada. Só depois se faz a assimilação corporal de tudo aquilo que de representativo ele possa retirar dessa projecção.

Como muito boa gente, Chekov, tinha um ladinho perverso. Tendo-o como aluno, Stanilavski manda-o representar uma cena da vida real, num exercício da memória sensorial. Fica siderado com o resultado e pergunta-lhe em que vivência ele se apoiou. Responde-lhe Chekov que, para conseguir obter a autenticidade da representação, se baseou no funeral do pai. Abraça-o Stanilavski, comovido: era a prova mais evidente da eficácia do seu método. Mas desilude-se passado algum tempo: o pai do aluno, gravemente doente, ainda não tinha morrido.

No primeiro caso, é a recordação sensível de um facto vivido que leva o actor a encontrar-se com o personagem. No segundo, é uma representação fictícia aquilo que desencadeia todo o processo. Qual dos métodos terá servido ao lagarto que se pôs a voar? No caso de Stanilavski, como no de Steinberg - no desenho do homem que se desenha, do homenzinho que «sai de si» - produz-se um efeito decalcado sobre um objecto, sobre uma certa forma de comportamento, uma imagem que se reproduz. No caso de Chekov consiste o segredo em produzir antes de mais nada a imagem virtual de um ser que nunca existiu, mas que pode existir. Trata-se no primeiro caso de impressionar o espectador pela força da analogia. No segundo caso, o objectivo é «conquistar o público», «transgredindo as intenções do autor e as da peça».

Para M. Chekov o que importa, em primeiro lugar, é «*uma extrema sensibilidade do corpo, que lhe permitirá responder a todos os impulsos criadores do espírito*». É *pelo interior* que se terá de «remanobrar», de «refazer» o corpo. O que em segundo lugar importa é «*uma vida psicológica intensa*». «A aliança de um corpo sensível e de uma psicologia rica e variada, uma coisa completando a outra, cria esse estado de harmonia indispensável ao bom cumprimento do ofício». Diz ele que todas essas experiências de «substituição de personalidade» tornarão o «comportamento mais sensível e vivo». Por fim, a terceira qualidade indispensável do actor é «*uma submissão total do corpo e do espírito à sua vontade*». Para que o actor possa obter esse efeito, recomenda vários exercícios, como *esculpir* (isto é: «Vou modelar no ar formas que serão desenhadas pelos movimentos do meu corpo»), ou como *flutuar* (o que quer dizer: «Os meus movimentos *flutuam* no espaço, fundem-se harmoniosamente uns com os outros») e ainda um outro: «Imaginem que o vosso corpo *voa* no espaço. Uma vez mais, deixem que os movimentos se fundem um no outro, que sejam bem desenhados». Recomenda M. Chekov: «

... projectem sem interrupção e para a frente essa *força irradiante* que deve emanar do corpo e preceder, prolongando-os, todos os vossos movimentos». A estes exercícios, que têm como objectivo a tomada de consciência do movimento, deve seguir-se mais um, que tem a ver com seu contrário, como por exemplo, estar sentado. Estando sentado, pode o actor perguntar a si próprio: como é possível «continuar ele a sentar-se quando já está mesmo sentado»? A resposta é simples: estando «fisicamente» sentado, ele continua a sentar-se «projectando na sua frente a *intenção* que lhe motivou o acto». «Este exercício deve aplicar-se a todos os movimentos que terminam com uma posição *estática*. Cada movimento deve ser precedido e seguido dessa projecção».

Esta série de exercícios, que tem por fim conseguir o actor submeter o corpo e o espírito à sua vontade, inicia-se com dois outros. Começa o actor a mover-se com movimentos amplos, utilizando o máximo de espaço em redor de si. O que se lhe segue, coisa essencial, é «Imaginar que existe dentro de si, no peito, um *centro* donde parte o impulso que comanda cada gesto, sentir esse centro imaginário como sendo a fonte de uma actividade intensa gerada no interior do corpo, um *motor* poderoso». Esse motor, aquilo que nos faz mover no espaço, deve *preceder* o movimento: «devemos sempre projectar a intenção instantes antes de executar o movimento». É esse motor que nos permite aproximar-nos de «um corpo ideal». Ao movimento que o desenha chama-lhe ele *gesto psicológico*.

Através do movimento gerado pela intenção que está na sua origem, sente-se o actor «*fisicamente e psicologicamente metamorfoseado* - digo mesmo, sem hesitar, *possuído*: possuído pelo personagem». A transformação acabará por ser *total*.

Transforma-se, por inteiro, o actor no personagem. Vai Chekov um pouco mais longe. Estas «...transformações consideráveis, a que não se pode escapar, operam no campo da consciência, sob a acção desse novo *eu*. Trata-se de *um si superior*, a que Damásio chamaria o «*si alargado*» que, no processo de evolução da consciência do Homem, surgiu depois do «*si nuclear*». Diz Chekov que, no fundo, ele «enriquece e alarga a consciência». Através dele podemos saber que existem em nós «*três seres diferentes*». Um deles é «o material de base» - o tal *si nuclear* - a partir do qual o «*si superior*» - o do artista - cria um personagem. Algo inscrito na matéria do corpo, ao exercer-se, «pura e simplesmente toma posse desse material de base». Começamos nesse momento a sentir-nos acima do «*si quotidiano*», o *si biográfico*, se fosse Damásio a falar. Quando, entretanto, o *si «alargado»* (a expressão é de Chekov) entra em jogo, «desdobramo-nos e tomamos consciência do papel desempenhado por esses dois sis». O terceiro ser existente em nós, é essa «*terceira consciência*»: «É simplesmente a consciência do personagem criado. É mais que uma pessoa ilusória, não só tem vida própria como é um *si* independente. A personalidade artística empenha-se em dar-lhe amorosamente essa vida enquanto o representa». Curiosas coincidências.

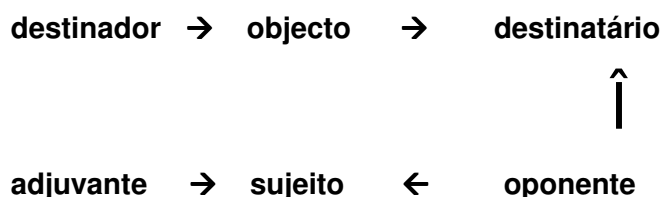
Dessas três pessoas, qual delas se projecta? Qual delas afinal acaba por dominar no écran? Será a que se oculta no escuro, lá no fundo? Será aquela

que costumamos ver todos os dias? Ou será apenas o *outro*, o obstinado personagem que o actor persegue na sua ideia?

Chamam-lhe *actante*. É homem, bicho ou coisa. Também pode ser os três. Etimologicamente é o que põe a mexer as coisas. Por vezes é a própria coisa que mexe. Regra geral, tudo começa quando ele surge.

Começam a mexer as coisas quando alguém surge quebrando a placidez da paisagem, entrando-nos pela porta dentro ou acordando da sua sonolência, caso esteja a dormir ao nosso lado. Começam a mexer as coisas quando no meio da paisagem vimos surgir o bicho que nos espia ou que nós avistamos. Tudo começa a mexer quando de repente damos de caras com uma coisa qualquer, desejada ou não, que se agita ou se manifesta à nossa frente. O que se seguirá depende regra geral da intensidade da acção que o actante exerce sobre o meio-ambiente mas dependerá também da qualidade daquilo que o faz mover no desencadear da acção.

Pode ser a acção desencadeada por um *actor*, entidade ou indivíduo, caracterizado por um maior ou menor isomorfismo na sua relação a um ou mais dos actantes que representa. E, quando o actor surge, desencadeia sempre um mecanismo que Greimas designa por «modelo actancial», modelo sintáctico que reproduz o modelo canónico de comunicação, em que o *sujeito* é o actor :



Introduz-se o actor como objecto na comunicação, mantém-se *activo* ao longo do discurso, carrega-se de sentido, cola-se a paradigmas, faz certas coisas de uma certa maneira, caracteriza-se, tem um nome. E percebe-se bem quem ele é pelas relações que se estabelecem entre aquilo que diz e aquilo que nele *ouvimos* dizer, entre quem o segue e quem o contraria, entre aquele com quem ele se identifica e aquele com quem se confronta. Dizer ou não dizer, poder fazer ou não poder, eis a questão: *ser* ou *não ser*, uma coisa ou outra.

No rito em que domina a sociedade das máscaras - em que cada actor desempenha um papel simbólico, em que representa algo inscrito na ordem do mundo, em que cada um deles é uma das peças do processo que fixou a ordem estabelecida - as respostas às questões que o mito suscita são dadas à partida. Mal as máscaras saem da caverna, ficam logo em frente dos nossos olhos. E só por quem não foi iniciado, só por quem desconheça a convenção, só por quem não tenha aprendido o seu seu significado, é que elas não são apreendidas: a máscara X reproduz o movimento do sol e das estrelas, a máscara Y a rotação da terra. São as máscaras que falam e nos dizem quais

os elementos que estão em jogo, que lugar eles lá ocupam e porque razão lá se encontram. Ao vê-las dançar, temos de saber o que significam.

Mas por vezes quer o indivíduo saber mais que isso. Há certas coisas que a convenção não explica. Por vezes tem o crente certas dúvidas, por vezes é perturbado por razões para as quais não encontra resposta no mapa do visível pelo qual se guia. Não lhe dão as Tábuas da Lei a solução que procura, mas pode encontrá-la nas «tábuas da raposa». Pode também encontrá-las no transe: na boca do adivinho ou nas palavras que, na sua própria boca, são pronunciadas pelo ente que o possui. Num e noutro caso é no Invisível que as encontra. Pode bem encontrar as respostas no apelo assim feito ao deus da natureza ou ao antepassado (alguém que o antecedeu no mundo, detentor de um certa *ciência*, de um certo bom senso, depositário de verdades ancestrais), por quem acaba por ser possuído. Procura assim alcançar o saber de outro modo: fazendo seus os olhos do deus ou do antepassado, dando-lhe o seu próprio corpo. Torna-se ele o «cavalo» e o outro, deus ou antepassado, o seu «cavaleiro». Não é o agente mascarado que lhe responde, é um outro. É quem o encarna e o anima no transe, no que ele tem de mais profundo: ele mesmo. É um outro com os seus próprios olhos, olhos nos olhos, corpo no corpo. Sem máscara.

Inicia-se o ritual, cria-se uma certa tensão, acumula-se uma determinada carga e de repente algo acontece, algo se revela. No ritual simbólico, em que as máscaras dominam, surge o personagem inscrito na ordem do mundo, o actor mascarado que por ele fala. No indivíduo em transe surge o *rostro* do «cavaleiro», em carne e osso. É alguém que foi chamado e que através dele comunica: numa voz rouca, às vezes numa língua desconhecida. Interpreta-o o demiurgo, tal como o adivinho interpreta os sinais das patas da raposa - que não sabe falar - impressos de noite nos quadradinhos das «tábuas» que no dia anterior ele desenhara na areia com o dedo. Com toda a sua ciência, o adivinho - como o sacerdote - *interpreta reproduzindo* aquilo que lhe indica a raposa, o deus da natureza ou o antepassado. Mas tanto num caso como no outro, no ritual em que dominam as máscaras e naquele que desencadeia o transe, é o mesmo elemento que produz a revelação: o movimento.

Trata-se de uma maneira de ver as coisas característica de certas culturas que precederam as nossas. Trata-se de insuspeitáveis analogias entre aquilo que viam certos dos nossos antepassados e aquilo que nós vimos hoje em dia. Os construtivistas russos do início do século XX foram as primeiras pessoas a ter uma clara consciência dessas coincidências. Dizia Koulechov que «o corpo humano, como todo o ser vivo, em certas situações do processo vital, tem tendência a aumentar a sua superfície, outras vezes, pelo contrário, a reduzi-las: por outras palavras, pode encolher-se ou estender-se». Mesmo sendo esses movimentos executados com certos desvios, podemos sempre detectar «a linha geral» que eles adoptam. Todo esse processo se desenrola numa alternância de tensões.

Na terceira parte de uma célebre conferência de Poudovkin (18) em que fala de «tipos em vez de actores», descreve ele a experiência que fez com Koulechov. Usando grandes planos de Mosjukhin, planos estáticos e sem qualquer

expressão, resolveram eles avaliar o efeito da sua associação com outros bocados de filme. «Na primeira combinação, o grande plano de Mosjukhin era imediatamente seguido do plano de um prato de sopa em cima de uma mesa: era certo e seguro que Mosjukhin estava a olhar para a sopa. Na segunda combinação o rosto de Mosjukhin foi associado ao plano de um caixão com uma mulher morta. Na terceira, ao grande plano do actor seguia-se o de uma rapariga a brincar com um ursinho de peluche. Quando mostrámos as três combinações a um público que nada sabia do truque o resultado foi espantoso. Sentiram-se siderados com a representação do artista»: o seu estado de alma diante do prato de sopa esquecido, a tristeza com que fixava a mulher morta, o pequeno sorriso feliz com que olhava a criancinha. Mas faz ele notar ainda outra coisa: «É necessário controlar-se e manipular-se o comprimento desses segmentos na medida em que a combinação de segmentos de comprimentos diferentes age do mesmo modo que as combinações de sons de diferentes comprimentos musicais, criando o ritmo do filme em função do efeito que ele produz no espectador. Segmentos curtos e rápidos causam excitação, enquanto os segmentos longos provocam um efeito de calma».

Koulechov generalizou as conclusões tiradas dessa experiência desenvolvendo não só dois conceitos, o do *rostro-máscara* e o do *rostro-máquina* como ainda, para o corpo do actor, o do *homem-máquina*. E estabelece esta regra: «... a expressão de um qualquer sentimento dos modelos em cena modifica-se (no écran e não na *representação* feita em frente da máquina de filmar) em função do fragmento com o qual se associa na montagem (19). Podemos afirmar que no teatro existe uma lei semelhante que, no entanto, se exprime de um modo completamente diferente. Se colocarmos uma máscara no rosto de um actor e lhe pedirmos que adopte uma pose de tristeza, a máscara acaba por exprimir tristeza, se ele pelo contrário assumir uma pose de alegria logo sentimos que é alegre a expressão da máscara». Faltou a Koulechov acrescentar que o mesmo efeito se produz com a máscara ritual, como o mostrou Germaine Dieterlen, na descrição que faz da máscara do Komo, máscara ritual dos Bambara (20). A máscara do Komo, rígida como todas as máscaras africanas, é feita de três conjuntos: patas de elefante, que simbolizam as traves ou os alicerces do mundo, capote de penas de abutre que comporta os duzentos e sessenta signos da criação e uma cabeça. A cabeça é constituída por uma boca de crocodilo, crânio de hiena e cornos de antílope. Cada um dos elementos que constituem a máscara simboliza os vários aspectos da criação do mundo e todo o seu significado se reflecte nessa cabeça. Pela *metonímia*, nela se concentram os elementos significantes mais fortemente representativos, sendo o mais relevante, no alto da cabeça, os cornos de antílope: o relâmpago da criação.

Pode extrair-se duas conclusões desta reflexão: integrado na montagem, o rosto-máscara (a *cara de cera* de Mosjukhin) é assimilado à máscara do actor. «Deste modo o contexto resultante da montagem em que se insere o grande plano do rosto do modelo torna-se algo como um corpo, funciona pelo menos como um corpo». Por outro lado, ao retirar o seu próprio significado desse corpo, a máscara deixa de ser um simples rosto: dissolve-se no corpo, é o seu prolongamento. «O corpo é já possuidor dessa tal mobilidade mecânica que

está em causa e projecta a expressão dessa mobilidade no rosto-máscara estático. O rosto torna-se então um apêndice, um órgão do corpo» (21).

Funcionam assim também as máscaras rituais, embora no rito o rosto do *actor*, que não existe como pessoa, mas apenas como símbolo, use uma verdadeira máscara. O seu significado só se manifesta no movimento: no movimento do corpo de quem a usa, integrado no movimento geral da dança, que produz um efeito, que ilustra uma *intenção*. Cada máscara representa um dos elementos activos da criação ou da ordem geral do Universo. Cada uma delas só pode ter significado na associação que se estabelece entre esta e os elementos que estão em cena, no contexto em que age a máscara, na relação que o movimento geral estabelece entre cada uma delas e todas as outras que dançam. «*Un masque, ça danse!*» (Germaine Dieterlen). Sem isso ela não existe. Só existe porque a vemos dançar e assim a desejamos ver.

Age o rosto de Mosjukhin não simplesmente porque ele lá esteja e a ele se cole outra imagem. Não é questão mecânica. Age o rosto de Mosjukhin porque *o estamos a ver*: porque o vemos e nele desejamos ver *aquilo que ele vê*, porque desejamos sentir *aquilo que ele sente*. Vendo-nos ao espelho: *vendo também um pouco do que por ele sentimos*. Sem isso nada se passa. Com expressão ou sem ela, seria o mesmo o efeito de montagem.

O rosto humano só existe quando o olhamos. Só existe porque o olhamos e nele avistamos o espectro do nosso rosto. Só existe porque o vemos e ali estamos, diante dele, como diante de um espelho. Borrão de um rosto, objecto puro, a máscara, nos seus traços, nos seus olhos vazios, apenas revela aquilo que nela procuramos, aquilo que nela desejamos ver: por vezes aquilo que ela oculta. Na sua boca meio aberta, ouvimo-la pronunciar aquilo que nós diríamos no seu lugar. Nos ouvidos que ela tem, mesmo sem os ter, ela ouve o que nós ouvimos. Nada disto se passa se porventura ela tiver os olhos fechados, se a sua boca não estiver pelo menos entreaberta, se a máscara não tiver um vislumbre de vida: estamos perante a figura de um morto ou de alguém simplesmente a dormir.

«*Un masque, ça danse!*». Quando uma máscara dança, é porque simplesmente alguém existe que a vê dançar. Se ninguém a estiver a ver quer isso dizer que nada existe à sua volta, que o mundo que lhe deu origem deixou de existir. Se uma hecatombe arrasasse tudo o que nos rodeia, ficava como uma máscara de madeira o nosso rosto: olhos vazios, boca petrificada no silêncio envolvente. Para lhe darmos vida teríamos de nos ver ao espelho, criando assim um outro rosto que pudesse ver, dizer e ouvir tudo aquilo que nesse trágico momento estivéssemos a ver, a dizer e a ouvir. Deixando tudo à nossa volta de existir (deixando nós de poder sequer usar o espelho, deixando até de existir o simples movimento de o erguer, não nos podendo sequer confrontar com o nosso simples reflexo) acabaríamos pura e simplesmente por deixar de existir, regressando ao momento zero, dissolvendo-nos no vácuo.

O «efeito K» só pode produzir-se se pelo menos estiverem em jogo não dois mas *três* planos, o da coisa, o do rosto e o seu contra-campo: o nosso. São pelo menos necessários estes três *planos* para que, no écran, as associações

produzam o seu efeito. Como no caso de Mosjukhin, somos sempre tentados a não deixar escapar um rosto. Um rosto, de resto, tem sempre uma forma espectral, uma máscara perturbadora, em que são visíveis alguns dos traços que definem o nosso próprio rosto.

não o perder de vista

Como de todo não conseguimos sentir o sentir do outro nem ver a sua consciência (o sentir é por natureza individual) o único modo que temos de o apreender é segui-lo pelos sinais que dele emanam, pelos sinais daquilo que com ele se passa, daquilo que nele se manifesta, e em particular no seu rosto. Para nos aproximarmos da sua verdade, do que verdadeiramente ele sente, só avaliando as manifestações externas do seu sentir. Para podermos avaliar o que ele sente, estabelecemos uma relação de analogias entre o que o vemos fazer, o seu modo de agir, o que ele parece sentir e entre aquilo que nós próprios sentimos, aquilo que mexe dentro de nós e nos obriga a segui-lo, a querermos tê-lo debaixo de olho. Para estarmos bem cientes das coisas, não podemos perder o actante de vista. Não só não o perdemos de vista como lhe seguimos o ritmo. Não o perdemos de vista não só por ser ele *o actante* mais ainda por encarnar um agente que nele se esconde. Não o podemos perder de vista por isso, pela actividade que desenvolve, pela missão que cumpre, pelas consequências dos seus actos. Temos de ser ágeis nessa perseguição. Podemos perdê-lo de vista quando se esconde, quando se esquiva, ou quando ele próprio se perde. Essa dança, de avanços e de recuos, de encontros e desencontros, tem por vezes movimentos bem sustentados, bem sucedidos. Mas nunca numa dança dessas deixa de haver desencontros. A coisa muda, e até pode mudar de repente: quando de súbito o agente desaparece. Ou simplesmente quando nós, enfadados com o enredo, saímos da sala. Mesmo que ele teime em lá ficar, no seu cinema, se a gente sai o filme acaba: termina a dança.

Perde-se o actante no sonho: no tal sonho que o persegue ou naquele que invade o écran quando o perseguimos. Por muito atentos que possamos estar, acontecem-nos sempre destas coisas. Às tantas, perdemos o fio da meada e o olhar não nos basta. O que se perde no meio da intriga, perde-se no tempo: torna-se em nós inconsciência. Nessas alturas tudo se baralha. É assim a vida: as coisas não param de mudar, a cada passo nos escapam. No mundo em que vivemos, nos dias de hoje, é pior ainda. Não só mudam profundamente as coisas, os personagens que nos rodeiam, a sua aparência, como também não param de mudar as nossas pátrias, os nossos locais de encontro. Por isso nos importa tanto o cinema, onde por vezes as reencontramos com tudo aquilo que esquecemos (com tudo aquilo que ficou perdido e que estava longe da vista, adormecido).

Pode a figura que nos desperta ter diversas espessuras. Tanto pode ser o actante numa história que só a nós diz respeito como o de uma intriga pública. Além de uma determinada espessura, tem todo o actante uma amplitude

própria. Sobretudo se está implicado em casos que interessam a toda a gente. Tanto num caso como no outro, entretanto, o interesse que lhe dedicamos depende sempre da importância dos seus actos. Perante isso, tudo nos leva a ter de apreender bem os seus traços e seguir bem o seu trajecto. Tudo nos leva a tudo fazermos para dele extrair com precisão, além da imagem singular, *o seu padrão*. Tudo nos leva ainda a bem avaliar as possíveis consequências dos seus actos. Factores determinantes para qualquer atitude acertada, se tivermos de reagir. Factores determinantes da intensidade da intriga. Factores determinantes da nossa sobrevivência, tanto na vida como no cinema. Factores determinantes ainda do ponto que marcará o ritmo da dança quando de novo o actor surgir.

São sentimentos de inquietude os que nos assolam quando o personagem se dilui na intriga. O que é que ele trama? O que é que ele esconde? O que nos espera? A atmosfera, que domina, ainda que tensa, induz-nos numa certa lassidão. No écran revela-se agora menos a acção que o estado das coisas. E o estado das coisas induz sentimentos. Como farinha amassada, as emoções, geradas pela intriga, tornam-se matéria dessa. É nesses momentos em que os registos que eu, o espectador, fiz do personagem se confrontam com essa massa sensível, algo que o meu corpo segregou. Algo de informe que, no mínimo, me faz sentir se a situação decorrente me agrada, se gosto ou não do personagem que avisto. Algo que marcará a pose do meu corpo quando de novo ele surgir, quando um primeiro sinal, um primeiro motivo ou um primeiro batuque me indicar qual é o ritmo a seguir. Quando de novo entra em cena o actante também o espectador, o actor privilegiado, de novo «sai de si». E, tal como o actor, talvez surja do seu estado anterior exibindo um novo traçado, comportando uma nova tendência, um novo sentido, exibindo novos sinais. O que poderá alterar o movimento, inspirar nova coreografia. Nesse jogo perverso, eu, o espectador, o agente externo, o tal actor privilegiado, não só registo e intretro a imagem que surge como também a sigo no seu movimento. Assim a avalio: em cena, numa coreografia feita de avanços e recuos entre o ponto onde me encontro sentado e o écran, entre o lugar da narrativa que ocupo num certo momento e aquilo que os meus olhos alcançam.

Bruscamente sacudidos, de súbito acordados por um raio de luz, por um som, um efeito se produz: um salto do coração, seguido de determinadas vibrações que nos percorrem todo o corpo. No rito – na vida ou no cinema –, o ritmo que nos sacode, acordando-nos um pouco mais a cada imagem, a cada som, a cada nota, põe-nos o corpo a bulir, dando vida à ideia que o anima. Apanhando o ritmo, voando no espaço, interpretando o ponto, posso dançar a sós com as minhas próprias imagens, mas acabo sempre por me pôr a dançar com os outros espectros, com as imagens que dos outros emanam, com as imagens que deles me chegam. Às tantas o ritmo cresce, as notas falam ao som de uma certa música que, mesmo que não se ouça, ressoa.

Toda a agitação, todo o movimento requiere a medida certa, o registo justo, para produzir em nós um determinado efeito. Essa medida, caprichosa por vezes, tem padrões, como qualquer lembrança. Encontra-se ela gravada no nosso corpo. Cada corpo tem o seu ritmo e todos os corpos idênticos têm um ritmo certo. Como numa fita métrica, essa medida situa-se entre dois extremos:

nenhuma medida existe antes do ponto zero nem para além do outro extremo. Para além desses extremos, de um e outro, temos de aplicar de novo o metro: o padrão, a medida do nosso reconhecimento, a mais certa referência do nosso corpo. Somos sempre, de uma maneira ou de outra, obrigados a isso.

Mas afinal qual é a medida-padrão do corpo? Se reflectirmos um pouco logo acabamos por descobrir que a temos no peito, no tal centro onde o actor se concentra e de onde sai o personagem, de onde ele *sai de si*, o centro imaginário a partir do qual, com dizia Michael Chekov, ele *irradia*: no coração. A medida certa é o seu batimento. Não é aí que se produzem todas as vibrações, todas as variações, todas as subtilidades da música e do movimento? Com todas as possíveis nuances à volta do mesmo tema, no seu ritmo de tambor africano, com todas as possíveis transformações desse batimento? Não é aí que se geram os novos ritmos quando a eles se associam tonalidades com que a emoção de súbito os anima e subtilmente os enriquece? Não interage porventura esse nosso batimento com os batimentos da pessoa com quem nos cruzamos ou com cujo olhar simplesmente se cruzam os nossos olhos? Não é em momentos desses que nascem os novos os ritmos?

Encarna-se a ideia no corpo como consequência do *primeiro* movimento. Tudo o que se segue é o efeito causado por isso. A ideia, que irresistivelmente se move, toma posse do corpo. E, na sequência disso, *exibe-se* o corpo, actuando. Torna-se a ideia espectáculo. E tanto pode ser o espectáculo projecção do sonho como projecção da vida.

Testadas na prática as teorias da vanguarda soviética, na época heróica do cinema, nas vésperas do sonoro, uns dez anos antes de René Clair filmar «Sous les toits de Paris» (1930) - «o mais belo filme do mundo», filme que deriva entre esses dois extremos - parte Flaherty para as gélidas paragens em que o Homem luta desesperadamente pela sobrevivência. É sua ideia desvelar a imagem exótica de quem lá habita e, confrontando-a com a sua própria imagem, produzir o movimento - a dança - em que uns e outros, eles e nós, se revêem, em que as imagens de uns jogam com as imagens dos outros, em que uns descobrem os outros e se emocionam. Pela importância do que assim põe em causa no écran, consegue, com intenção ou sem ela, dar uma amplitude máxima à máscara que revela. Com as imagens que traz dessas paragens, comove milhões de despojados por todo o lado, de um extremo ao outro da Terra, gente que sonha com um viver um pouco menos frio: os que «buscam o esquecimento em obscuras salas» de cinema, sentindo-se reconfortados apenas com o calor que o corpo dos outros irradia, os que estão a seu lado. O confronto com a vida é inexoravelmente nutrido pelo extravagante desejo de a descobrirmos em todo o seu mistério: serenamente. Nesses momentos de abandono, nesses lânguidos estados de alma, nessas pausas algo reconfortantes na luta pelo pão de todos os dias, um desejo de saber se impõe, exigindo uma resposta: como vive o Outro? De que pessoa se trata? É uma espécie de luxo esse salto para a frente do imaginário, esse inútil voyeurismo de quem não vive como merecia. É um mesmo desejo que os toca a todos, na sala de cinema, que os leva ainda a querer saber como vivem aqueles que conseguem superar as necessidades básicas de sobrevivência.

Às tantas, com o desenrolar do filme, põe-se o espectador a seguinte questão: «E eu?» Que mundo é o seu? Esse mundo que não pára de impor o confronto, mesmo já na era do sonoro? Viver a vida passa a significar, a certa altura, usar a câmara como um arma (Ver 6 *in anexo*)..Em França, para jovens irrequietos, que entretanto se tinham arrepiado ao ouvirem ao longe os tiros de canhão, confrontar as coisas significa perder o fôlego. Jean Luc Godard: «A bout de soufflle» (1959). Significa viver a vida pelo prazer de a viver, um luxo que vale a pena ser vivido : «Vivre sa vie», 1962. Significa sentir a liberdade até à vertigem: «Pierrot le fou» (1965). Significa usar a câmara com o mesmo desprezo irreverente que nutrem certos heróis negativos, homens ou mulheres, por vidas opacas em que já não há heróis a sério. Personagens que também surgem na ficção científica, mas noutro género, em *film noir*, num mundo em que já todos os heróis se sumiram: «Alphaville» (1965) (Ver 7 *in anexo*). Esvai-se o sonho. Atenua-se o desejo. Em certos momentos da história, tudo se encrua. O que nos move, neste caso, acaba por ser o desejo de não vermos aquilo que nos é dado ver.

seguir o fio da meada

No dia 12 de Junho do ano 2000, no Rio de Janeiro, um tipo tresloucado, que bem podia ter saído de um filme de Godard, entra num autocarro da carreira 174 e, de pistola na mão, faz reféns todos os passageiros. Apresenta sinais de perturbações mentais e a situação torna-se dramática. O acontecimento é seguido em directo pela televisão.

Um dos passageiros, uma jovem universitária, é forçada a deitar-se no chão pelo assaltante que, ameaçando matar toda a gente, lhe encosta a arma à cabeça ... e dispara. Mas não a mata, aponta para o lado, só pretende assustar. O drama prossegue, a tensão aumenta. O homem acaba por sair do autocarro com a pistola apontada à cabeça de outra jovem refém. Um polícia precipita-se, atira para o abater, mas falha. O assaltante responde fazendo saltar os miolos da rapariga. É finalmente detido, incólume, pela polícia que o leva para a esquadra e que no trajecto, por sua vez, o assassina.

Durante o assalto gritava o assaltante: «Isto aqui não é um daqueles filmes que se passam na televisão, não! Este é o meu filme, fui eu quem o fiz! Olha só como é que eu estouro a cabeça dela!» Remata a jovem ameaçada: «Eu acabara de sair da faculdade e comia uma sanduíche a caminho do estágio. Quero dizer que a minha história não nasceu história. Aliás, qual nasce? Presunção é pensar que uma história se conta. Uma história se monta. Isto é, se sobrevivermos a ela. Só então pode virar narrativa, organizada em palavras. Montar, porém, não significa mentir. Dizer o vivido é tentar compreendê-lo e ajudar a compreender» (22).

Toda a história que se conta é de facto constituída por *partes*, coladas umas às outras, por um qualquer propósito, unidas por um fio invisível. Fio esse que tem uma dupla natureza: a da narrativa e a do olhar. Ao tecer a narrativa,

seleccionando e unindo as partes do acontecimento, a sobrevivente conta-nos a sua história. Ao *prever*, em pleno drama, um possível desenrolar da intriga, numa postura optimista e corajosa, conversando com o assaltante, tentando acalmá-lo, a jovem imagina um desenlace, projectando no futuro a realidade de um presente. E depois, ao rever o drama, seguindo a mesmíssima linha dessa previsão, remete-nos ao passado pela linha do seu olhar. Pelo fio da narrativa segue um caminho inverso: parte do início da embrulhada e só termina quando, noutra tempo, no futuro, tiver desenrolado todo o fio.

No cinema – e de certo modo na vida – o enredo é o mecanismo que foge às regras do olhar, impondo-lhe uma disciplina. Levando-o a mudar de perspectiva ou usar uma óptica diferente. Levando por vezes a máquina a colocar-se em posições ousadas.

O fio da narrativa, tal como o fio de Ariana, é algo que se *segue*, mas que por vezes se embrulha. Este é o segundo aspecto da questão: coisa que se resolve com alguma paciência. O primeiro aspecto da questão, o que se impõe, não é o fio. É Ariana. É isso que nos ensina o mito: o fio de Ariana não é só aquele que Ariana segue, como Teseu. É, antes de mais, aquele que nós sabemos que ela segue sempre, ao desfazer o novelo. Soltando a ponta da meada, que Ariana lhe deu, Teseu perde-se no Labirinto, dá voltas e voltas, o fio cruza-se no mesmo ponto mas continua a desenrolar-se até que ele alcança o que quer: derrotar o Minotauro e sair do Labirinto. Reencontrar a luz, seguindo o fio, como num renascimento. Num local daqueles, onde o olhar não se exerce, qualquer herói se perdia. As linhas com que uma mulher se cose! Desprovido de visão, salva-se o herói com artifícios de fêmea. Teseu e Édipo.

O terceiro aspecto da questão é que o outro fio, aquele que mais nos serve, a *linha do olhar*, não se embrulha. Não se tece se o olhar se extingue, mas nunca se enrola porque tem uma natureza linear, a da mais curta distância: a transparência. É feito da mesma matéria volátil. E tem por regra ser inquebrável. O olhar vai sempre direito às coisas, à velocidade da luz, pretendendo atingi-las com a maior clareza, cruzando os meandros, vencendo barreiras, penetrando no invisível. Não é como a visão, que pode ser distorcida, resultante de um acto mecânico todo feito de roturas, desde o pestanejar, a cada movimento, a cada salto dos olhos. É aquilo que a sustenta, mantendo-a viva, que lhe solda as imagens nas suas quebras: aquilo que, unindo-as, as *anima*.

Ariana só existe por ser alguém que sabe como uma pessoa se sente no meio da embrulhada. Não existe se não estivermos a vê-la. Se, depois de a vermos, a metemos na gaveta deixamo-la no mesmo ponto, o sem ponto da embrulhada. Só quando voltamos a vê-la é que ela se mexe. Ela só existe animada pelo nosso olhar. É um corpus secundário da intriga. O principal é a linha do olhar, o fio que os olhos seguem, *aquilo que nos faz ver*. Tudo: Ariana, o regresso de Teseu e ... o desfecho da intriga.

A linha do olhar é aquela que nos conduz sem equívoco. A que nos leva, transpostos em qualquer coisa, como uma nave espacial, num trajecto que é a mais curta distância. Mas então que coisa é essa, parte integrante de nós,

corpo volátil a viajar, assim tão direitinha, num espaço translúcido? Do que é que essa nave é feita? E o que é que a alma? Vejo-a como um ovo de energia, um ovni incandescente que perpassa de uma ponta à outra, dos meus olhos ao écran, de onde eu estou até onde me vejo, levando-me com segurança a um qualquer destino. Por outras palavras: que coisa é essa – energia animada de um corpo – que se concentra na construção de uma imagem para lá do alcance dos meus olhos? E que age não sendo só motivada pela intenção de lá ver *alguma coisa*, num encontro a que não é estranho o desejo?

Ariana, que ama Teseu, fá-lo regressar ao ponto de partida dando-lhe uma *ideia* para a viagem. Estou aqui deitado, numa fria latitude, fecho os olhos e vejo-me estendido ao sol numa praia tropical. Uma ideia é algo que me transporta. Somos sempre transportados por uma ideia para o encontro, por vezes surpreendente, a que ela nos leva.

Como no caso de Ariana, toda a ideia tem um corpo. Mas de que ordem? Certamente algo da mesma ordem daquilo que leva a flor a ter a sua côr e o seu perfume, a abelha a voar para ela e o homem a querer colhê-la. Um corpo que me transporta: *Atmâ e prâna*, o Si e o Sopro. A parte de nós que segue um raio de luz. É isso uma ideia: uma flecha voando direitinha ao alvo. Tal como a abelha a vê, vemo-la *surgir* como imagem, algo no estado imóvel que quer mover-se. O que indicia que o mais importante no filme – é o caso da abelha, como o de Ariana – não é só vermos a coisa, mas podermos ainda detectar pela sua côr a qualidade que ela comporta, o nutriente que a essa côr se associa. Em suma: aquilo que nos alimenta. Aquilo que, indo integrar o nosso corpo, se integra à partida no corpo da ideia. Algo que, desde os primórdios, nos anima.

Torna-se assim evidente que aquilo em que se fixam os olhos, aquilo que nos atrai, não é bem a coisa que avistamos mas a expressão da sua qualidade, o pólen no caso da abelha, algo de reprodutivo, um *sema*: no cinema, imagem no estado imóvel iniciando a vibração que precede o movimento. Ressonância de todas as imagens-mãe que lhe deram origem, acrescida da misteriosa atracção causada pelo seu reflexo no momento em que a fixo: agora precisamente. Agora que o filme começa, agora que a coisa surge. Agora que a vejo com os meus próprios olhos, agora que tudo principia, *aqui e agora* (23) em pleno palco, no centro do mundo: no écran do cinema. E o que é o cinema? O cinema é o sonho. Mas, mais que o sonho, é a vida. Por muito longe que nos leve, prende-nos pelo olhar. E por ele nos une. Olhos no écran, todos ficamos suspensos na perseguição da coisa, na detecção obsessiva da qualidade que ela exhibe ou que ela esconde, presos pelo que nos une, e não pelo que nos separa, que é o momento em que termina a fita, quando o sonho é interrompido ou quando acaba o pesadelo: quando Teseu sai do Labirinto, quando por fim na sala de cinema damos por nós sentados na cadeira.

resolver o conflito

o registo do sonho

Acordamos do pesadelo antes de cairmos no abismo, antes de sermos tragados pelo monstro. Só não acordamos se, por um expediente miraculoso, acabamos por não cair, começando por exemplo a voar como um pássaro ou se conseguimos escorregar, como uma enguia, por entre as garras do inimigo (Ver **8 in anexo**).

Funciona o sonho com imagens, *imagens em associação e sequência*, como no écran do cinema. Como na onomatopeia, no sonho ou no cinema, a imagem é aquilo que ela própria refere, a sua matéria corpórea, o ícone que nela existe, por vezes fortemente motivado por ser algures *analogon* daquilo que representa. Mas também o modelo narrativo em que essa imagem se integra, no sonho ou no cinema, é constituído por associações típicas que, por seu lado, nos remetem para algo como os *paradigmas* de que falava Saussure (24): assim composto, o próprio modelo das associações é convenção. Convenção que, numa larga medida, tem raízes profundas no corpo do homem, convenção que possui écran privado numa certa sala de projecção, algures na sua cabeça. Em certos filmes pode esse modelo ser mais que convenção. Pode a convenção ser projecto: ser pássaro, o projecto do *velocipeder*, o réptil saltador. Pode assim o desejo de voar tornar-se a convenção, a *lembrança* que o lagarto projecta no seu futuro.

Nesse écran, determinadas associações induzem determinadas emoções, que se produzem em determinadas regiões neuronais do corpo e da mente. Os indutores de emoção podem ser directos, como uma trovoadas ou uma cobra. Fala disso Damásio e explica que outros há, como por exemplo «o impedimento do comportamento que conduz o animal para o consumir de uma boa expectativa», que induz a zanga. O mesmo se passa quando o indutor consiste na «suspensão súbita de uma situação de castigo», «na suspensão súbita de um estado de medo até aí mantidos sem quartel», que conduz à catarse. A propósito desse efeito de *suspensão* gerador de emoções fortes cita Hitchcock que «construiu uma brilhante carreira baseada neste simples arranjo biológico». Estamos condicionados pela dor e pelo prazer, e ainda mais pelas suas relações perversas. A emoção impõe-se, prende-nos, antecipa-se à vontade. «Não temos maneira de escapar à armadilha que a natureza nos preparou. Caímos nela à ida ou apanhamo-la à volta» (25). Desiludimo-nos, é certo, quando o desfecho da acção nos deixa frustados na expectativa. Mas exultamos quando, apesar do sofrimento em que o suspense nos deixa, a expectativa se consuma, quando o desejo é satisfeito.

Para que no cinema a mesma emoção seja vivida por pessoas diferentes, é necessário que de algum modo, a apreendam *em uníssono*. E para que isso aconteça dá-nos o filme, através daquilo que exprime, as referências da unicidade que tanto pode unir apenas duas pessoas, um grupo ou toda a gente. O homem tem formas de ser próprias, com raízes profundas em qualquer um, que são comuns à espécie, e que por isso são colectivas. Confirma-nos a moderna neurobiologia que existem mesmo formas de ser dessa unicidade. O filme que vemos no écran ou aquele que tecemos na dormência, terrífico ou libertador, quando certas das nossas faculdades adormecem, bem pode ser o mesmo: algo que se inscreveu na nossa memória e que, se perdurar, se inscreve depois na sua matéria.

A inscrição de padrões nos indivíduos faz-se quando vivem anos e anos em idênticas condições de vida, mas certamente também se faz quando vivem anos e anos as mesmas culturas, alimentando os mesmos desejos, trabalhando nos mesmos projectos. Acaba mais cedo ou mais tarde essa inscrição por se manifestar nos indivíduos pelo menos como tendência. Certos grupos de pessoas ou mesmo certos povos manifestam maior tendência para certas coisas do que outros, porque as *cultivam*. É comum achar-se, por exemplo, que os africanos têm uma tendência inata para a música e para a dança. A frequência das situações vividas, de geração em geração, acaba por nos deixar rastros na memória mais profunda, do mesmo modo que a convenção social, esse outro “meio externo” que gera a aprendizagem: certas espécies animais demonstram bem a capacidade dessa herança. O registo começa por se fazer no indivíduo, a frequência que o determina pode atingir um grupo ou a espécie. É tudo uma questão de tempo e certos registos há que se fazem mais depressa.

No fundo, o que tem afinal o cinema que o implique com estes registos, que o aproxime tanto do sonho? O que têm ambos de exemplar? Um e outro, face à realidade que exprimem, põem as pessoas a imaginar *de outra maneira*. Os dois mundos, o do sonho e o do cinema, implicam-se de tal modo que hoje não nos é possível estarmos num deles sem nos sentirmos no outro: não sonhamos hoje da mesma maneira que sonhavam as pessoas que não viveram na época das imagens animadas. O cinema impôs e vulgarizou, codificando-as, certas associações a que não escapamos nos sonhos que temos todas as noites. Sonhamos mais em função dos filmes que vemos do que sonhavam os nossos bisavós, que nunca foram ao cinema. As crianças de hoje vêem certas imagens associar-se no mundo que as rodeia e que cada vez mais neles se projecta, em particular através do écran da televisão, antes mesmo de as poderem associar no sonho. Mantendo-se no futuro essa tendência, é provável que os filhos dessas crianças e os filhos dos seus filhos adquiram capacidades inatas para associar imagens de uma maneira nova. O cérebro que possuem é capaz de produzir modificações profundas nos mecanismos sensoriais do corpo que têm, e que se reproduz. Por mediação do cérebro, registando sinais exteriores, pode o corpo representá-los «como se» fossem sinais do corpo, em vez de representações do corpo tal «como é». Esses sinais *virtuais* que cada vez mais agem sobre a nossa sensibilidade podem induzir modificações significativas na sua textura e não é de excluir que essas modificações de algum modo se

inscrevam a curto prazo na matéria sensível que geneticamente transmitimos, a par das convenções sociais e da cultura.

As associações que geram as mesmas emoções, que despertam em nós, em diferentes pessoas, os mesmos desejos, são fenómenos correntes da vida. Mas quando a vida muda, quando se alteram certas coisas que nos rodeiam, terá forçosamente que mudar a representação que delas fazemos. Não podemos ficar prisioneiros de representações desajustadas. Para vermos bem as coisas, terá a linha do nosso olhar de ultrapassar os obstáculos ou as aparências. Pomo-nos então, antes de as podermos ver na sua forma adequada, a imaginar essas coisas com contornos diferentes do que elas tinham e, se o desejo a isso se juntar, pomo-nos a sonhar com elas de uma maneira nova.

O que têm de comum, por exemplo, sonhos tão diferentes como *A cidade das mulheres* (1980), de Fellini e *2001, a odisseia no espaço* (1968), de Kubrick? No fundo, um e outro são expressão de uma longínqua viagem, um deles é viagem delirante no eterno feminino, bem terrena, viagem do Homem até ao confins das suas origens, o outro viagem sideral em busca de si próprio em paragens onde vai estar, onde algures já esteve sem nunca lá ter estado, e isso simplesmente porque as imaginou e disso guarda uma determinada lembrança. Para quem sonhou esses sonhos, isto é, para quem viu esses filmes, uma coisa é certa: não sonhará com mulheres terrenas, com sibilinos encantos femininos, não sonhará com aventuras espaciais nem com místicos encontros nos confins do Universo do mesmo modo que sonharia se não tivesse visto um e outro desses filmes, se não tivesse sonhado esses sonhos tal como eles foram sonhados *à partida*. Antes de ser sonhado por vários ao mesmo tempo, o sonho do réptil que ganhou asas foi de certeza sonhado por um primeiro indivíduo. As imagens desses filmes, que ficaram inscritas na memória de quem os viu, acabará de algum modo por marcar os sonhos que vier a ter. As imagens dos sonhos que tivermos terá fortes probabilidades de se associar, de uma maneira ou outra, a certas imagens de um filme que já se viu. Acaba sempre o espectador por sonhar *outro* sonho, com imagens um tanto ou quanto diferentes das do sonho que se projecta no écran. Sonhará sempre *com as suas próprias imagens* o sonho que gerou o seu, mesmo sendo essas imagens produzidas pelo desejo ou pela forma de sentir de outro indivíduo. Mesmo sendo outro, apesar de tudo, é sempre o mesmo o sonho que se reproduz, em nós próprios ou noutra pessoa. Antes de inventar o avião o Homem sonhou o mesmo sonho do lagarto que ganhou asas. Terão ambos passado pelo mesmo estado de alma, antes de ensaiarem o primeiro vôo.

Um segundo ponto comum a esses dois filmes tão diferentes, a essas matérias oníricas na aparência tão opostas, é simplesmente a circunstância de envolverem questões susceptíveis de serem sonhadas, isto é, de serem motivados por coisas vistas como sendo essenciais à vida. Nem um nem outro desses filmes nos prende pela convenção pura, nem um nem outro nos seduz só por ter posto a mexer certos mecanismos da emoção, nem um nem outro desencadeia em nós aquilo que sentimos quando estamos em perigo ou quando se vê ameaçado o personagem que elegemos. Não é o Bem e o Mal que neles se confronta, nenhum desses filme reproduz qualquer mecanismo

elementar de luta pela vida, neles não está em causa nem a vitória nem a derrota, nem o engano ou o desengano, nenhum deles privilegia as regras do drama ou os clichés do jogo. Um e outro, como certos dos sonhos que temos certas noites, são motivados pelo mesmo efeito que Eisenstein descreveu, quando nos divertimos com o tal brinquedo de reguinhas entrecruzadas que tem num dos extremos a feia carantonha ou a temível luva de box, que dão o tal salto para a frente quando alguém carrega na ponta das régua que estão do outro lado. Certos dos nossos sonhos surgem-nos assim de repente. Uma qualquer força os desencadeia, como aquela que nos faz mover em determinados estados de alma: um sentimento prevalecente, que por vezes nos passa despercebido, ou então vários sentimentos relacionados, fortemente presentes ou intensamente sentidos. Sentimentos que são em geral resultado de uma sensibilidade particularmente desenvolvida, de uma avaliação particularmente sensível de certas coisas bem relacionadas e amadurecidas.

O registo de sonhos desses, como o do sáurio que deu o primeiro salto para voar, é algures de natureza lúdica. No sáurio, o salto que por instantes o liberta da gravidade é menos um constrangimento imposto pelas condições em que vive (se algum problema a isso o leva poderia resolvê-lo de um modo mais simples, de outra qualquer maneira) do que um puro desejo, a ideia insensata de se pôr a voar. Engana-se antes do *momento zero*. Engana-se no primeiro salto, é claro, em que só voa uns escassos metros. Desengana-se ao segundo em que, apesar do esforço, pouco mais se sente no ar, mas continua a saltar. Aberrante, a ideia persiste. Sem dúvida aquilo dá-lhe gozo e ele não pára de dar saltos. E de tal maneira insiste que, ao fim de algum tempo, entre enganos e desenganos, as pontas dos membros anteriores lhe começam a crescer. Salta e volta a saltar. Aquece-lhe o sangue. Prolongam-se os membros, articulam-se num novo ângulo, desenvolvem penas ou uma fina membrana, os ossos tornam-se mais ligeiros, todo o bicho perde peso e às tantas dá mesmo por si a voar, coisa que nenhum antes dele tinha conseguido. Tenta imitá-lo o Homem desenvolvendo estranhos mecanismos, com tentativas frustradas e animadas peripécias que, vistas hoje no écran do cinema, nos dão vontade de rir. Persiste com a obstinação do lagarto e, passado algum tempo, incomparavelmente menos tempo do que o animal necessitou para lá chegar, consegue pôr-se a voar como ele, até que por fim o consegue fazer com uma capacidade, com um alcance e uma velocidade muito superiores.

De um ponto de vista puramente científico, é claro, pode pôr-se em dúvida que tenham sido essas as motivações, meio poéticas, que puseram o bicho a voar. No entanto, para os cépticos que duvidam dos fundamentos lúdicos de um tal propósito, há uma questão, incontornável, que bem os pode atormentar: se, na sua versão original, o sáurio que precedeu o archeopteryx ficou colado à terra, conseguindo sobreviver sem ter de voar (o que não sucedeu na linhagem que degenerou no *moa*, no «frango sem asas», que acabou por ser comido, monstruosa caricatura dos seus ousados genitores) por que carga de água insistiu o réptil primordial durante tantos e tantos anos até se pôr a voar? Há uma teoria, desenvolvida pelo geneticista Richard Goldschmidt, que ficou conhecido por se opor à síntese neo-darwiniana da evolução das espécies, teoria do início dos anos quarenta do século XX, que

talvez ajude a explicar esse mistério: a evolução *por saltos* dos «monstros promissores» (*hopefull monsters*).

as variações do espectro

Sentir: sentir sabendo que estamos a sentir aquilo que sentimos. Sentir: sentir sem sabermos que estamos a sentir aquilo que sentimos. Entre um sentir e o outro reside a diferença que em nós determina a consciência e o conhecimento. Ao sentir, na sua expressão mais perfeita, sabemos qual a sua origem, o seu modo e o seu significado. Na sua forma mais elementar apenas nos apercebemos do seu modo, podemos desconhecer a sua origem e o seu significado.

Quando sentimos qualquer coisa sem sabermos o que estamos a sentir, no caso da visão, isso significa *algo apenas visto* (apreendido sem consciência, numa zona do écran que o olhar percorre sem interpretar: um pormenor no mar das coisas visíveis), certos *traços mal registados* (traços insuficientemente apreendidos, que no entanto podem preceder uma aparição, um fantasma) . O nosso olhar fixa-se sem ter a noção do conjunto, sem chegar a detectar a forma, sem saber se o espectro é espectro. Neste caso apenas se manifesta um sinal de algo que talvez só mais tarde seremos capazes de interpretar. A zona do écran será indefinida, o espectro não é outra coisa senão a ponta de um icebergue, a vaga manifestação do agente que ainda não discernimos. E o écran não é verdadeiro écran, é apenas isto: um campo *insignificante*, algo que *não chega* a ter significado. Algo que está presente, numa zona que tanto pode ser centro como periferia: nada nos diz como isso se situa em relação a tudo o resto.

No outro caso, quando sabemos o que estamos a sentir, sabemos de certeza em que zona do “écran” o sentimos. Temos a noção mais ou menos exacta do ponto em que surge a coisa, sabemos se ela surge no centro ou na periferia do campo que o nosso olhar domina. E sabemos mais ainda: sabemos, com um maior ou uma menor certeza, que ela pode relacionar-se com algo que se situa *off-screen*, no universo que envolve o próprio campo em que a vemos. Se se confirma aquilo que nos sugere a ciência, no centro do écran concentra-se o trabalho que se produz na parte de trás do cérebro, ao passo que, na periferia do écran, se concentra o trabalho do cérebro que decorre nas zonas que se situam mais à frente, ao longo da massa neuronal, *projectando o sentir*. Em termos de evolução, essa parte mais *avançada* no cérebro é também a mais recente, não deixando de ser significativa a função *suplementar* que lhe é destinada: controlar a periferia. Um olho no visor, bem na mira, o outro em *full-screen*. É neste estado – em que todos os modos de sentir entram em jogo, em que o desejo ganha corpo –, que o corpo se projecta num novo modo de sentir: despertando para a novidade, aguçando a percepção, implementando dramaticamente os registos.

Se a coisa em vista for projecto, se admitirmos que, ao saltar, *sentindo-se suspenso* no ar, o lagarto se sente a voar antes de ser capaz de o fazer, essa suposição levanta algumas questões. A primeira e principal (como o lagarto

diria se soubesse falar) é esta: será ele mesmo capaz de voar? Se pudesse ver-se ao espelho nas suas desajeitadas tentativas, se tivesse o mínimo de bom senso, de certo que se enchia de vergonha e não daria nem mais um salto. Nele manter-se-iam atrofiadas para a eternidade certas zonas do cérebro, não deixaria nunca de fazer pouco mais que rastejar. Mas se, tal como ele acabou por fazer, não tiver medo de se perder na insensatez, se não fixar um objectivo, se não se afincar na teimosia, se a projecção não for tenaz, por certo que nunca chegará a voar. Para começar, basta senti-lo? Sentir isso pela primeira vez? Pode ser inibidora a consciência, a *verdadeira* consciência das verdades, comuns ou universais: um lagarto não sabe voar. Pode no entanto o desenho do homem que se desenha, saindo de si sem nunca mudar (reproduzindo-se igualzinho a si próprio, sem inovação), ajudar-nos a encontrar respostas idênticas àquelas que lagarto procurava depois de ter dado o primeiro salto em que se sentiu a voar. Basta imaginarmos que, no segundo desenho de si, sentindo algo de novo, com maior ou menor prazer, o homenzinho introduz um *elemento original*, uma nova qualidade, um simples vestígio disso (uma inovação técnica). E que esse elemento se desenvolve a cada novo registo, a cada nova representação de si próprio. Podemos imaginar que os seus braços se abrem às tantas, como se pretendesse voar. Podemos imaginar que as suas mãos, pouco a pouco, de desenho em desenho, se alargam para obterem uma cada vez maior superfície de apoio na massa de ar. A cada nova representação que de si próprio ele desenha, as suas mãozinhas transformam-se noutra coisa: algo em que vagamente começamos a adivinhar o perfil de umas asas. Podemos do mesmo modo imaginar que as suas pernas, que se vão abrindo e fechando a cada novo desenho, se começam a unir criando entre si penas ou uma membrana que, no boneco seguinte, o vemos utilizar para equilibrar o corpo que pretende fazer subir no ar. Podemos vê-lo melhorar o desenho e o desempenho, a cada nova versão do esboço anterior. Podemos finalmente perceber como ele consegue pôr-se a voar. Mas podemos ainda supor que o homenzinho é um ser perverso que activa os seus descententes, logo ao nascer, que logo os determina, pondo-os ao seu serviço: tornando-os escravos da ideia insensata que ele teve na origem de tudo aquilo, *fazendo-os sentir* que são capazes de voar. Que mais podemos imaginar? Dito por outras palavras: dado o gozo que elas dão, que mais podemos esperar de coisas insensatas como esta?

Para alcançar a coisa que procura atingir, para a detectar, o espírito (tal como o sistema perceptivo de qualquer animal, por muito rudimentar que seja a sua consciência) projecta uma *visão matriz*, um modelo, um padrão ou, se preferirmos, uma imagem virtual que se ajusta a um aspecto da realidade que o sujeito pretende alcançar. Essa pretensão, o desejo de alcançar – com *a vantagem ou com o prazer que daí retira* – visa apenas uma certa forma, um certo estado do próprio objecto. Não tem por finalidade dominá-lo em todos os seus aspectos possíveis, embora o desejo o possa levar a isso. Pode ainda o espírito desenvolver modelos inverosímeis, padrões virtuais, improváveis, e projectá-los num qualquer objecto, movido por razões como a pura curiosidade ou o simples capricho. Fá-lo por vezes *por gozo*: só para ver *o que é que a coisa dá*. Não se surpreende se ela nada der – está consciente de que se trata de um *jogo* (26) – mas logo se prende à coisa quando se apercebe que entre ela e a projecção surgem coincidências e imediatamente se excita se entre a

coisa imaginada e a avistada, entre a projectada e a sentida, se tecem analogias. Vendo a questão pelo lado do cinema podemos generalizar admitindo que essa postura, esse puro desejo de ver, como o de lançarmos a rede ao mar sem sabermos o que trará de volta, é o mesmo que leva o artista a ousar, o passo indispensável que, na arte, nos conduz à descoberta. O que não deixa, como no caso do réptil, de implicar certos riscos. Há boas e más aparições, há aparições falsas e verdadeiras, mas em geral só nos interessamos por aquelas que nos dão algum prazer: quando, em nós, em qualquer dos casos, tocam uma ponta de verdade, que bem pode ser o simples prazer que delas retiramos. Mudam os tempos e mudam as vontades, todos nós sabemos disso. Sabemos ainda que pode também mudar a verdade ou o prazer que nos dão certas coisas. Mas certas verdades há ou certos prazeres que nos ficarão para sempre, como os do doido lagarto que se meteu a voar.

o alcance do reflexo

Diria Lapalisse: «Um lagarto não pode voar!». Será que se engana? A imagem, que atravessa os olhos, como atravessa a câmara, vêmo-la reconstruída nesta fase da intriga: quando atinge o écran ou quando atinge a retina, nesse ponto de encontro, e logo, ainda reverberando, aí mesmo a vemos extinguir-se. Esse ponto de entrada torna-se agora o seu ponto de fuga. E ela só se extingue quando o filme pára. Pára a fita mas a vida continua: forte ou levemente tocada pela verdade do reflexo. E pelo sentimento que nos causou, por dor ou saudade, conservamos por vezes o estado de alma em que a imagem nos deixou. Outras vezes, no palco da vida, tocados pela intriga, damos por nós diante dela, metidos na embrulhada, tal com a víamos nesse écran.

Na *physis* que o rodeia, é pelo corpo que o homem sente as coisas. E é pelos sentidos (tanto pelo que herdou como pelo que adquiriu) que o corpo age e decide, no mundo onde vive, guiado por um saber primordial. Nesse corpo que o homem tem, é nos olhos que essa inteligência mais se exerce: a inteligência do instinto. No mesmo ponto do corpo onde, por outro lado, também mais trabalha a razão, a lógica: a inteligência mecânica. Aquela que se serve desses seus olhos para lhe construir a cabana, o arranha-céus, para evitar o intruso, para o salvar do bandido, *sem falha*: a razão pura (ou quase). Sendo no confronto dessas duas inteligências que se joga o destino, é sempre perante o olhos que se desenrola o drama. O tal drama imemorial, mas quotidiano, que não podemos deixar de exprimir por “palavras”, em unidades mínimas de sentido: a acesa troca de palavras entre o que nos diz o mundo e o que nos diz o corpo.

A mímica desta altercação, vista em cinema, é feita por Panofsky quando diz, a propósito da «dinamização do espaço» (27), que «Não é só os volumes a mexer-se no espaço, o próprio espaço se mexe, ora este ora aquele, dissolve-se e recompõe-se». E quando Kracauer fala do destino do cinema usa a palavra *desvelar* ao falar «de uma missão que lhe foi atribuída à nascença, herança do cinema mudo: captar à primeira os mais ínfimos pormenores». Dá ele como exemplo o grande plano, que melhor ilustra essa tendência de

desvelar (tão própria do olho da câmara como dos nossos olhos), e cita Horace Mack Kallen: «Actos mínimos, como o mexer maquinal dos dedos, as contracções da mão, a queda de um lenço, o distraído manusear de objectos sem importância, pé que tropeça e nos desequilibra, o procurarmos uma coisa sem aparente sucesso, etc, tornam-se hieróglifos visíveis de um dinamismo secreto das relações humanas...» (28). Defende que os filmes gozam de uma capacidade particular de usar hieróglifos desses, que «vêm juntar o seu testemunho à da história propriamente dita». Para ele signos desses são tão fortes que podem até chegar a exprimir «disposições ou tendências colectivas de um povo», as «molas psicológicas de um povo numa determinada época da sua evolução».

Roland Barthes refere-se a algo da mesma ordem no campo da imagem imóvel, a fotografia, quando fala do signo errátil a que chama *punctum* (29). Na narrativa, dotada de uma estrutura que pode ser detectada pela análise (quer na literatura quer no cinema), invoca ele a existência frequente de detalhes «insignificantes», que são comodamente deixados de lado pelo estudo, detalhes de que não se fala, por serem vistos como «supérfluos» em relação à própria estrutura narrativa. Mas, se os vemos como «enchimentos» (*remplissages*), catálises, que possuem um «valor funcional indirecto», ao serem relacionados, adicionados entre si, podemos admitir que eles «constituem um qualquer indício de carácter ou de atmosfera, e poderão por isso ser recuperados pela estrutura». Tenta perceber isso a análise exaustiva, mas ela acaba por «fatalmente encontrar anotações que nenhuma função (por mais indirecta que seja) pode justificar: estas anotações são escandalosas (do ponto de vista da estrutura) ou, o que é ainda mais inquietante, parecem estar destinadas a uma espécie de *luxo* da narração, pródigo ao ponto de pôr à disposição dela detalhes “inúteis” e de por isso fazer subir aqui e ali o custo da informação narrativa» (30). Quando no écran surge «o detalhe absoluto, a unidade indessecável, a transição fugitiva», o tal elemento *insignificante*, logo desconfiamos. É claro, ferramos nele o olho. E o que é que alcançamos?

Acontece que esse género de sinais, essas perturbadoras aparições, não surgem apenas no livro que lemos, na história que ouvimos contar ou no filme que vemos. Surgem também nas histórias que começamos a architectar, nos filmes que, uns e outros, nos pomos a realizar e que já podemos começar a ver em *rushes* na sala de projecção: nos estúdios que temos na cabeça. Na história que ouvimos contar ou naquela que se inventa, esses detalhes, aparentemente desprovidos de sentido, têm uma natureza secreta que pode ser de grande importância: suscitam a dúvida, chamam a atenção. Serão eles realmente insignificantes? Se tivermos em conta aquilo que os nossos olhos detectam sem por vezes nos revelarem o que isso verdadeiramente significa, temos razões de sobra para desconfiar. O que pode acontecer se não fixarmos bem os olhos no tal pormenor *insignificante*, aquele que surge no meio da folhagem, na figura que se insinua?

Além disso, paradoxalmente, também acontece não ser apenas o detalhe insignificante a perturbar as coisas. Acontece o mesmo com a própria *descrição* – um dos componentes essenciais da narrativa, um dos elementos «próprios» das linguagens ditas superiores – visto não ser justificada ela

própria por nenhuma finalidade de acção ou de comunicação. Ela nada tem a ver com o detalhe insignificante que por vezes ressalta, com *a pequena coisa que mexe mais que as outras*: a ocorrência errática, mais pertinente ou menos pertinente, que se observa na «superfície do tecido narrativo». A descrição é, pelo contrário, de ordem «analógica». É da ordem do paradigma, é da ordem da língua: uma casa é uma casa. O detalhe insignificante é da ordem da palavra, é predicativo. Mas tanto a descrição como o detalhe insignificante, apesar de tão diferentes, se singularizam pelo que de comum revelam ter: a cada um a sua solidão, a sua preocupante individualidade dentro do tecido narrativo, um como *punctum*, o outro como *foto* (o cenário do filme, o décor, o espaço cénico ocupado pelo actor ou pelo seu fantasma, a sua casa, o seu habitat natural, o seu pano de fundo - por vezes mesmo o seu rosto -, a *superfície* em que as coisas mexem). O que levanta uma dúvida e suscita uma questão: «... acaso tudo na narração é indiferente? Se não, se no sistema narrativo subsistem praias insignificantes, qual é - de uma vez por todas, e por assim dizer - o significado dessa insignificância?» (31). E qual o seu alcance?

Falando das coisas pertinentes, das verdadeiramente significantes, das *coisas que mexem* no cinema desde os primórdios, comboios ou cavalos, até às que vemos mexer hoje em dia, Panofski lembra que foi entre 1905 e 1910 que se iniciaram as primeiras tentativas conscientes para fazer o cinema passar do nível de arte popular à de «arte real», com uma adaptação do *Fausto* e com o filme *Elisabeth reine d'Angleterre* (Henri Desfontaines e Louis Mercanton, 1913), com Sarah Bernard. Estava aberto o caminho não para o abandono de uma forma, no que ela tem de arte popular, diz ele, mas «para os caminhos autênticos da evolução» do cinema, «nos limites das suas próprias possibilidades». E reconhece que «Esses arquétipos fundamentais das produções cinematográficas de tipo popular - sucessos ou recompensa, sentimento, sensação, pornografia e humor cru - podem expandir-se em verdadeiras histórias, tragédias e romances, crimes e aventuras, comédias, desde o momento em que se percebeu que podem ser transfigurados, não pela injeção artificial de valores literários, mas pela exploração de possibilidades únicas e específicas do novo meio de expressão». Quando vemos certas coisas projectadas no écran, quando as vemos assim *transfiguradas* nesse espelho, o filme pode-nos trazer grandes surpresas.

Não se pode privar o cinema das transfigurações do mundo nem dos diferentes estados que em nós as acompanham: os serenos estados de alma e os estados de vigília. Vive o cinema entre esses dois pólos: o sonho e o real, sendo por vezes um e outro. Mas nós sabemos bem quem comanda.

Obriga-nos por vezes a vida a esquecer o cinema, mas este insiste sempre em não esquecer a vida. Complicam-se as coisas para o cinema, porque, na época em que vivemos, na vida tudo se complica. Tudo se transfigura. E são muito rápidas as transfigurações. Tudo acelera num instante. Vivemos num mundo tão vasto, de tão vastas perspectivas, que nos obriga a não vermos certos filmes importantes, a ignorar certas coisas, por muito vitais que elas sejam. Vivemos a um ritmo tal que muitas vezes nos faz perder verdades que deveriam ser lembrança. Temos aliás duas formas perigosas de esquecer: o verdadeiro esquecimento, o de certas memórias que deveríamos manter bem

vivas, e um outro esquecimento, que não é verdadeiro esquecimento, que é, como Freud mostrou, a repressão de uma lembrança, a repressão *selectiva* de algo que foi fechado à chave e ficou sem voz, preso numa obscura cela. Mantém-nos a consciência distantes dessas coisas, prende-nos a outras o estado de vigília. Mas, sem que nos demos conta disso, somos quase sempre transportados a certos estados de alma em que se atenua a vigilância e o prisioneiro se escapa no sonho, fazendo-nos sobressaltar, agitando-nos na dormência, despertando-nos para a vida.

Por vezes essa acesa troca de palavras (entre aquilo que nos diz o mundo e aquilo que nos diz o instinto) cansa. É então que, fartos de intriga, caímos em lassidão e nos refugiamos nesses estados de alma, mais propensos à poesia. A ficção não pára: os actores entram e saem de cena, a coisa acelera, perdemos as pistas, hora a hora, dia a dia. O corpo reclama então o seu mais elementar direito: o da existência. Alheia-se do mundo, fixa uma linha de horizonte, e ali fica. Abre os olhos e vê outro filme. Roda o botão e ouve outra música.

Os filmes de ficção científica são um aspecto peculiar das ilusões criadas pelo desejo de ver, num salto para a frente, outro aspecto da fuga. Parte a ficção científica hoje em dia de uma hipótese radical, assente numa certeza, a inevitabilidade para nós do espaço sideral : dominando o tempo, poderá o Homem tornar-se senhor do Universo, terá inteligência bastante para isso. Coisa plausível, na medida em que já começou: decifrando a radiação fóssil que o levará, para lá das origens, a tudo ver e entender. Já deu o primeiro passo, com a biologia molecular, cada vez mais profundamente limando a chave da sua existência, com a física quântica, penetrando os microcosmos, sondando os confins do Universo, presumindo mesmo ter fotografado o ovo primordial. Em visões alucinantes, no seu imaginário miupe de uma civilização do “Tipo 0”, já imagina o seu futuro: para começar, dentro de uns dez mil anos, uma gota de água no oceano do tempo, fundará uma civilização galáctica do “Tipo 3”, o primeiro salto para poder voar para as galáxias mais longínquas, que um dia dominará (Nikolai Kardashev e Freeman Dyson). Será que, com esses vôos, alcançará a Eternidade? Talvez sim, talvez não. Será que as descobertas de amanhã nos farão rir de visões que vamos tendo? (Ver **11 in anexo**). «Estaros conscientes da evolução do Universo e do nosso destino dentro dele é porventura uma prenda bem maior do que podermos habitá-lo eternamente» (32).

Horizontes destes fazem-nos entrever um novo protagonista: o robot humano (anjo ou monstro). É nessas paragens que o cinema se cruza bizarramente com a História. É aí que a coisa vai mudar a sério. E é aí que, mudando ela, mudará o estilo e a trama. É aí que a história será outra: nesse país longínquo, em que já se vislumbra o novo fantasma, o actante mudará forçosamente de figura. Sempre que, nas ficções do futuro, o herói tiver de transformar o corpo, lá terá ele de saber em que película fixará os registos, em que componentes serão produzidas as emoções, quais os circuitos que as animam, qual a frequência dos sinais que as anunciam e as transmitem, quais os fluxos que lhe induzem os sentimentos, que qualidades terão essas águas, quais os traços adequados à sua grotesca fisionomia, que raio de alma será a sua, qual o

inédito écran onde se projecta o vertiginoso filme que protagoniza. Será que não se engana? Vai ter de mudar de olhos. Vai ter de afinar a óptica. Se calhar vai precisar de óculos. Se mudar no sexo (e por certo que isso lhe vai acontecer) ... lá terá ele de reinventar o prazer. Está lixado. Será um daqueles que se topa à distância, como no cinema. Terá na íris um brilho perverso de voyeur.

Quem se obstinar em localizar as origens deste género de viagens - elas não são só de agora - terá à sua frente uma carga de trabalhos. Terá forçosamente de recuar para lá de Homero e de certeza que vai descobrir indícios dessas viagens em míticas aventuras que levaram os nossos bisavós a sair da floresta, a atravessar a savana e o deserto, a transpor oceanos antes de por fim chegarem às longínquas paragens onde, de boca aberta, ainda hoje os avistamos. Dizia Júlio Verne: «Tudo o que um homem possa imaginar pode ser feito por outros». Mais evoluído, acreditava H. G. Wells, que leu Darwin, que tudo aquilo que a mente humana possa hoje imaginar pode tornar-se no mais admirável ou no mais execrável dos mundos novos. No écran, George Méliès e Fritz Lang quiseram mostrar-nos isso mesmo. Um deles, o grande ilusionista, fez vibrar os nossos avós cinéfilos na sua viagem à Lua com doces selenitas recrutadas no Folies-Bergères. O alemão, o arquitecto desiludido, que também fez a sua viagem à Lua, conseguiu arrepiar-lhes o pêlo com a sombria cidade de arranha-céus e com o robot de Maria (a linda escrava que pregava a obediência e a esperança aos submissos), cavilosamente concebido pelo senhor da cidade, o tirânico Rotwang, para dominar, para se impôr na ordem e no trabalho.

Robert Louis Stevens – o lívido escritor inglês que, apesar de correr o mundo, pouco saía da cama – não ficou atrás do compatriota e do francês. Entre as célebres histórias que lhe saíram da doença, escreveu um dia, em 1886, um livrinho «para crianças» chamado *The strange case of Dr. Jekyll and Mr Hyde*. Imbuído de bom senso puritano, uma virtude familiar, Stevenson parte desta ideia peregrina: o ser humano é a tal criatura contraditória, tocada pelo Bem e pelo Mal, capaz do melhor e do pior, *coisa que nunca se vê lá muito bem*. Ao seu herói, ao Dr. Henry Jekyll, faz-lhe Stevens passar pela cabeça a intensão de separar as duas coisas. Sábio como é, acaba Jekyll por descobrir certo dia a poção mágica. Não chega bem a engoli-la: só lhe toma o gosto. Deita-se e acorda no outro dia fresco e bem disposto. Mas umas gotinhas bastaram, a ousadia dá para o torto. Às tantas começa a sentir-se outra pessoa, ao ponto de ter de mudar de nome. Engrossam-lhe as sobrancelhas, o cabelo invade-lhe a testa, cresce-lhe uma barba imunda, parece um Neanderthal. Chama-se agora Edward Hyde e sente-se mau como as cobras. Hyde não o larga. Desesperado, Jekyll emborca dose dupla, a ver se consegue voltar ao normal, mas acaba na sepultura (Ver **9** in **anexo**).

Tempos antes, na noite de 14 de Junho de 1816, uma jovem de dezanove anos, chamada Mary, filha do conhecido sociólogo William Godwin, apologista do amor livre, aceita um desafio. Já antes desse dia, provavelmente inspirada pela obra do pai, *Rights of women*, tinha ela aceite um outro: tornara-se amante do conhecido poeta romântico Percy Shelley. Estão ele e ela na Villa Diodati, nas margens do Léman, em Genebra, em casa de um amigo chamado Lord

Byron. Encontram-se com eles uma conhecida atriz de teatro e o Dr. Polidori, secretário e amante de Byron. Estão à lareira e, para matar o tempo, falam de literatura fantástica. Às tantas fazem uma aposta: sairá vencedor quem deles escrever a melhor história de terror. Mary leva a sério o desafio.

A ideia que surge no espírito da evoluída jovem, no fundo, não anda muito longe da de Stevenson. Inspirada no mito de Prometeu, que produzia seres vivos da argila, Mary inventa um cientista que cria seres humanos a partir de cadáveres: o Dr. Frankenstein. Sheley dá-lhe umas dicas. A história acaba por ser escrita e dá um livro: *Frankenstein, or the the modern Prometheus*. Esse livro de Mary - que logo após a morte da legítima esposa do poeta passará a chamar-se Mary Shelley - descreve em pormenor os sentimentos do monstro, mas também os do seu criador (Ver **10 in anexo**).

Abrem-se os horizontes da ciência no conhecimento do Homem. Prossegue a criação de monstros, paridos por sábios enlouquecidos. Suspeita-se que o Homem é capaz de conquistar o espaço e logo a ficção se anticipa. Presume-se, aliás, que não estará só no Universo.

Em 1924 a URSS lança-se na primeira expedição extra-terrestre: um engenheiro russo, ao avistar a rainha de Marte, embarca logo na aventura. O imaginário dá asas à ciência, abre-lhe as portas do sonho e faz acreditar no impossível. Presentidos por Orson Wells, chegam os os marcianos à Terra. Avistados por Byron Haskin, inspirado pelo outro Wells, entram com eles os humanos em guerra: «The war of the words» (1953). Outros extraterrestres por aí aparecem, em disco voador, com propósitos mais sensatos: um certo Klatu, pacifista no seu planeta, é avesso a armas nucleares e tudo faz contra elas: «The day the earth stood still» (Robert Wise, 1951). Nesse mesmo ano até cá chegam cenouras de patas - «The thing» - invulneráveis, vampirescas, que preferem aterrar no Ártico, num delírio de Christian Nyby. Em 1960, no planeta Althaïr 4, o planeta maldito - o «Forbidden Planet» (Fred McLeod Wilcox) - a coisa é pior ainda: destruída a super civilização dos Krells, que têm o dom de materializar os pensamentos, começam a andar à solta toda a espécie de monstros, no meio dos quais o robot Robby lá vai fazendo o que pode ... para não nos fazer perder o riso.

Kubrick lembra-se do mesmo : «Dr. Strangelove or how I learned to stop worrying and love the bomb» (1963) . *Ipsis verbis*: o estranho Dr. Pingamor ou como eu passei a estar-me nas tintas e até achar graça à bomba. Interessam-lhe as viagens espaciais, mas acha por bem lembrar outras coisas, que também se podem ver no cinema. De coisas risíveis como esta surgem, em sketch, versões filosóficas: «Le nouveau monde», segundo Godard, em «Ropopag» (1962). Mais ou menos filosóficas, outras versões dessa história se avistam, mas em nenhuma delas se divisa vislumbre de um sorriso. É o caso de «Fail safe» de Sidney Lumet, (1964): uma qualquer pentelhive emperra a complexa máquina da «coexistência pacífica». E logo se ouve o estrondo sinistro, que acorda Godzilla.

Os monstros estão por todo o lado, na Terra e o Espaço. Com mutações sinistras ou sem elas, no cinema levam a melhor os monstros simpáticos, como

o extraterrestre-menino (Steven Spielberg, 1982). Certo dia, por exemplo, descobrem os primatas humanos, ao pé das grutas, um estranho monólito: de todos o mais enigmático. Não fazem ideia do que aquilo seja, e lá vão à vida. Passado algum tempo, já com melhor aspecto, salta-lhes das mãos um osso, arma mais que primitiva. Põe-se o osso a voar, por entre as notas de abertura do *Danúbio Azul*, tornando-se nave espacial. Conduzida pelos bisnetos desses primatas, aterra a nave na Lua. E o que é que eles lá vêem? O misterioso monólito! Numa distante galáxia um sinal é captado: alguém que por ali passara antes, milhões de anos antes, fica a saber que se elevaram os primatas no espaço. Prossegue a viagem. Como é grande a distância, revezam-se uns aos outros. Enquanto uns comandam a nave, outros hibernam, congelados. Chega a nave a Júpiter e logo se lança a caminho das estrelas. Siderados, observam os astronautas o estranho monólito que persegue a nave terrena nesse momento crucial da aventura. Ressoa de novo o *Danúbio Azul*. Nada os leva a supor o que possa ser aquele estranho corpo: sem forma, sem máscara, sem rosto. Um monstro sedutor. Passa-se isto no ano 2001 e a missão tem um nome: *Odisseia no espaço* (Ver 11 in **anexo**)..

Assim lançados nesse género de viagens, para as quais não nos convém deixar nada esquecido («Solaris», Tarkovsky, 1972) o que nos ficará afinal do *momento zero* e da ideia condutora? De tudo aquilo que se seguiu à vibração primordial que lhe deu origem? Fica sem dúvida o resíduo de *uma intenção qualquer* que ela tinha à partida. Fica algures registado, mesmo num rudimentar esboço, o mapa do trajecto que a ideia seguiu no curso dessa aventura. De algum modo e em qualquer parte fica gravada a experiência, mesmo se a ideia não alcançou o seu destino, mesmo se a nave perdeu a energia, ficando a pairar no espaço, talvez detida pela gravidade de um corpo. Fica a experiência e, com ela, algo ficará do elemento fecundador, como também algo há-de ficar do corpo fecundado, nem que seja o simples vislumbre desse outro corpo que faz sempre parte da ideia. Algo ficará da ideia depois de ela atingir o seu alvo e se reproduzir, com outro, num corpo novo. Mais corpo ou menos corpo, de resto isso é o que menos importa. O que mais importa é a força da ideia, a energia que ela comporta. Que não vale só pela força, mas sobretudo pela qualidade das várias energias de que é composta. E que têm todas origem no corpo. No ponto de partida, onde tudo volta.

Prova-nos a vida, ao contrário do que proclamam alguns profetas, que o cinema não acaba: extinguem-se, sim, velhos écrans. Filmes continuarão a ser feitos e nós continuaremos a desejar vê-los em novas paisagens, em écrans mais adequados às circunstâncias, em small ou big screen, tudo dependerá da distância. É simplesmente em novos écrans que melhor se projectam as ideias novas. E, por conseguinte, a moral da história. Ora sendo a história, em si, matéria bruta, o que mais pesa no meio de tudo isso não é a trama, o fio de que ela é feita, nem sequer o esbracejar de quem o desenrola, é a ideia: a luz que atravessa a intriga. A tal evidência.

No encontro entre o cinema e a vida, o que está em causa do lado da vida é aquilo que vemos. Do lado do cinema é aquilo que nos é dado ver. Ver e dar a ver, eis a questão. É aí, no ponto em que o ver é dado pela objectiva e o dar-a-

ver é dado pela fita, pela intriga, é aí, nesse ponto contraditório de dar e receber, que tudo ganha vida.

Mas se a coisa que mexe no écran artificialmente lá foi posta, se ela é por natureza enganadora, como resolver o problema? O que é que ela tem que não nos convenha, sobretudo sabendo nós que, em vez da verdadeira, podemos lá estar a ver outra coisa? Sabendo nós que na paisagem pode estar um perigo oculto, que até o inimigo se disfarça na natureza? Sendo feito dessa natureza ambígua, como pode o cinema evitar a intriga? Como pode, em suma, o filme não ser história?

Mesmo se, cheios de perspicácia, acabamos por descobrir no écran *a verdadeira coisa*, logo de lá salta o velho fantasma. A acção nunca mais pára. Muda o espectro de casa. A coisa vai surgir noutra paisagem. Mal acabamos de ver um filme, há logo outro que nos espera. A cada passo que damos muda o écran. Em que longínqua sala irá terminar esta aventura? Qual será o último, o grande écran que nos espera? E em que estado de alma nos iremos finalmente sentir, nessa última projecção? Em que já tudo sabemos da história, em que já nada temos de prever, em que não haverá mais intriga? Em que tudo se espraia na luz? Tudo: tudo o que se afunda nas trevas, tudo «o que mergulha na noite» e que agora enche o écran? Nesse écran total, sem sombras ameaçadoras, tocado por uma luz abrangente, de intocável pureza, que sonho se sonha? Que filme se vê? Em que universo se desenrola? Será que, livre de incertezas, despojado de intriga, já não é filme? Apenas estado de alma? Ou nem mesmo isso, apenas o que disso fica: uma qualquer fotografia, apócrifa, uma serena pintura de expressão ambígua, como aquela que se desenhou um dia no rosto de Mona Lisa ou como aquela que, depois de um êxtase, depois de um orgasmo - como nas figurações da morte, como na tampa de um sarcófago - surge no rosto de quem ama? Será isso que fica? Apenas isso?

© **Ricardo Costa**, Paris, 22/9/2000

revisto em 18/3/2002 e 07/10/05

anexo

na sala de cinema

- 1 - É cinzenta a atmosfera num país já desfeito por uma Grande Guerra. Reina a penúria, a inflação é insustentável. Nas cidades o desemprego atinge milhões de desmobilizados, a marginalidade e a criminalidade aumentam a cada dia que passa e bandos armados defrontam-se no meio da rua. Deambulam os homens como fantasmas, desesperados, em busca de sustento, dia após dia. É justamente nessa densa atmosfera, nesse sombrio estado de alma colectivo, que algo se põe mexer: o Dr Mabuse. Mexe-se na sombra, é um cérebro diabólico, um verdadeiro génio do Mal, espiando tudo e todos por detrás dos seus óculos escuros. É ele que está na origem de toda aquela desgraça, é ele que comanda e controla as muitas sociedades secretas e os sinistros agentes que ameaçam e matam impunemente.

Sobre um filme que ele realizou em 1920, intitulado «Der müde Tod», *a morte cansada (les Trois Lumières*, no seu título francês), um crítico escreveu estas palavras: «Um criador de filmes é assim chamado para desvelar ao mundo o rosto de um povo inteiro, tornando-se o mensageiro da sua alma. Podem por isso esses filmes ser considerados como testemunhos da época que os viu nascer e acabarão por se tornar, à sua maneira, documentos da história universal». A expressão cinematográfica desse estado de coisas, a sua *transfiguração* em fotografia animada, exigia uma nova forma. Por isso mesmo - por só assim poder correctamente traduzir o estado de alma que a esse estado de coisas se associa - passou a chamar-se «expressionismo». A cidade feita de arranha-céus que se chama «Metropolis» (1927) foi avistada por Fritz Lang, antigo estudante de arquitectura, quando chegou de barco a Nova Iorque, a um cais de West Side, mandado lá ir pelos patrões da UFA, para se inteirar dos avanços técnicos dos americanos. Em 1931 filma ele «M, o maldito», que tinha como subtítulo «Os assassinos estão entre nós», sub-título que se viu obrigado a retirar ao ser ameaçado pelos nazis, nas vésperas da tomada de poder de Hitler. Surge de novo o Dr Mabuse em 1933, com o futuro na mão: «Das Testament des Dr Mabuse» e em 1960, depois da sua deriva pelos Estados Unidos, Lang retoma o tema e realiza um outro filme sobre o mesmo personagem: «Die tausend Augen des Dr Mabuse», *os mil olhos do Dr Mabuse*, que se chamará em francês *Le diabolique Dr. Mabuse*. «Metropolis», que revela o estado de alma não apenas de um mas de milhões de indivíduos, é ao mesmo tempo - e significativamente - um filme de antecipação científica : neste caso, uma ficção científica de mau gosto, um sonho mau.

Um ano depois do «Dr Mabuse», o jovem René Clair, numa cidade também ensombrada por certos fantasmas, em 1924, inventa um argumento inverosímil e faz um filme: «Paris qui dort». Certo dia, Paris não acorda. Nada mexe na cidade, nem uma só pessoa se avista, nas ruas não há o mais pequenino sinal de vida. Essa inexplicável morte é constatada por um guarda da Torre Eiffel, mal o sol se levanta, mal ele desperta para o serviço de todos os dias. Surpreendido, desce de elevador para receber à hora habitual os primeiros visitantes, percorre tudo com olhar, lá das alturas, sondando aquele inquietante silêncio por entre os perfis da torre, metálicos, imponentes, mas o tempo passa e ninguém chega. Ousa ele então aventurar-se pela cidade em busca de quem lhe explique o sucedido. Acaba por avistar um carro em que se desloca o causador desse sono colectivo, daquela dormente lassidão de que ninguém desperta: um sábio louco que paralisou a cidade com um raio invisível, congelando o tempo. Alguns anos mais tarde, em 1931, numa época semelhante de convulsões fatídicas, em que tudo mexe perigosamente, fez ele outro filme, com certos estigmas também de *science fiction*, filme de um certo estado de alma, quase lascivo, que invadiu os personagens que nele vemos: «A nous la liberté», filme cuja ideia central se baseia numa aproximação futurista. «René Clair analisa as reacções de massa e implicitamente demonstra a semelhança que existe entre o trabalho em cadeia de uma fábrica e a rotina dos prisioneiros». Cinco anos depois Charlie Chaplin realiza *Modern times* (1936): um homem de tal modo possuído pela máquina, com um corpo e uma alma de tal maneira automatizados que vira *robot*. É um personagem com os reflexos tão condicionados que até mesmo fora da fábrica não pára de trabalhar: continua a tirar botões, arrancando-os a quem lhe apareça. Certos estados de alma, se deles não despertamos a tempo, podem levar-nos a estes extremos, característicos na verdade da ficção científica.

- 2 - A distância entre o corpo do observador e o écran, a sua maior ou menor **dependência** dele, é, por *regra*, aquilo que determina os efeitos que se exercem entre um e outro. A uma curta distância da coisa avistada, encontra-se o corpo numa situação que dele exige respostas rápidas, sente-se ele num lugar mais vulnerável. A curta distância provoca nele obrigatoriamente reacções imediatas, reacções que lhe permitirão agir *a tempo*, na atracção ou na repulsa, ao propósito que a coisa encarna, à razão que a faz mover. É pelo efeito da *emoção* que ela suscita, pela reacção pronta ao sinal que ela induz, que o corpo dá a resposta adequada.

A uma distância *confortável* do écran, pode o corpo reagir de outra forma, pode ele agir de um modo diferente daquele a que o força o sobressalto das emoções, pode ele tomar as devidas precauções, evitando as consequências por vezes nefastas do acto-reflexo. Ao tomar o gosto da coisa - reagindo pelo *sentimento*, a uma razoável distância, que no cinema é a distância *ideal* - terá o corpo o tempo necessário para

avaliar quer as intenções da coisa, os seus efeitos, quer até mesmo as intenções que nele se esboçam, os efeitos que a sua própria reacção terá sobre aquilo que lhe surgiu diante dos olhos. Permitir-lhe-à esse modo menos imediato e menos radical de sentir a presença da coisa, de responder de uma maneira mais conforme aos seus próprios desejos, às solicitações dela, aos imperativos do contexto, de evitar de um modo mais seguro as consequências da reacção brusca, que pode ser desastrosa. Permite-lhe o *sentimento da coisa* uma resposta mais calculada, uma avaliação mais *profunda* do confronto em que, voluntaria ou involuntariamente, ele se sente envolvido.

Pode no entanto o sentimento nele gerado tornar-se perigoso se for demasiado prolongado. Pode degradar-se, por um lado. Por outro, pode esse sentimento traduzir-se por uma hesitação excessivamente gravosa. Pode assim o corpo estar a sentir a coisa avistada de um modo fatal, levado pela força, pela persistência da *sedução*, sem ter podido avaliar-lhe bem a qualidade, sem nunca se ter sentido perto de a tocar, sem nunca lhe ter podido sentir sequer o cheiro. Pode ele socumbir perante ela porque não reagiu a tempo ao risco que ela comporta, perdendo-se. É esse perigo particularmente acrescido em todas as circunstâncias em que o corpo fica paralizado: sempre que a sua distância do écran não se altera, sempre que, durante demasiado tempo, deixa de haver mudança de plano. Nessas circunstâncias, se a distância se mantém inalterável, uma de duas coisas aconteceu: ou o olhar se prendeu, hipnotizado, prisioneiro de um corpo já dominado, ou de tal modo se imobilizou o objecto avistado que acabou por se extinguir nesse corpo o desejo de o alcançar. Dominado o corpo pela coisa avistada, o pior lhe pode acontecer. Imobilizada a coisa pelo poder do seu olhar, acaba o corpo por só poder tomar posse dela quando já é tarde demais. Se não for esse o seu propósito, se algo houver que o leve a desistir de a alcançar - acabará ele, enfasiado, por lhe virar as costas a meio do filme e ir-se embora. Num e noutro caso termina o jogo, congela-se o movimento.

Pode, é claro - algo também possível no cinema - a imagem avistada no écran não ser a de um filme, mas de uma *pintura*: imagem imóvel que exerce sobre o corpo uma sedução perversa. Neste caso, incapaz de suportar a imobilidade da imagem, ou se afasta ele ou se aproxima. Ou não se sente atraído por razão nenhuma ou, fascinado, avança *fisicamente*, em travelling para a frente, talvez apenas em *zoom in*, se algum obstáculo lhe travar o movimento ou se alguma razão o levar a preferir a simples aproximação pelo olhar. Em todo o caso é sempre levado a avançar ou recuar, a desejar explorar a figura ou a evitá-la, aproximando-se ou afastando-se. Sendo imóvel a imagem avistada, ao querer alcançá-la procura logo o corpo apreender o movimento que nela está inscrito ou que lhe falta, o movimento que de algum modo nela se *esconde*: ao sentir-se por ela atraído, ele, corpo por natureza móvel, não resiste ao *desejo de a sentir*. avançando, recuando, indo e vindo, percutando, sondando a coisa em tudo o que de mais sensível nela existe, do mais superficial ao mais profundo. Não pode deixar de socumbir a essa tentação: ao desejo de a invadir ou de por ela se sentir

invadido. Se a imagem não vem para ele, vai ele para ela: «Torna-se o amador na coisa amada / por virtude de muito imaginar...».

São estas as regras do écran. Mesmo sendo imóvel a imagem que nele se projecta, mesmo sendo pintura, move-se sempre o corpo diante dela, tem sempre de mover-se, *não prescinde do movimento*. No caso contrário, sempre que a coisa mexe no écran, sendo imagem animada de movimento, pode o corpo imobilizar-se, não precisa sequer de se mexer: move-se por ele a coisa. Sendo movido por ela, será ele que a faz mover. Sendo imóvel a imagem, basta ao corpo os olhos que tem: são eles que geram o movimento. São eles que levam o corpo até onde a coisa está, são eles que, por um mistério qualquer, ainda mal esclarecido, o fazem chegar a ela: para a dominar ou por ela ser dominado.

Tudo não passa, é claro, de um simples jogo de sedução. Deixa de agir o corpo quando, seduzido, já não resiste, expondo-se. Age ele quando resiste. Quando resiste à sedução: para melhor apreender, para melhor dominar aquilo que o seduz. Ao exhibir-se, o agente sedutor estabelece uma relação de forças com o objecto da sua sedução e é quanto lhe basta para ficar logo seduzido. Movido pelo observador dessa sua exibição, pelo espectador - por alguém que se colocou em posição de ser seduzido - acaba o sedutor por se deixar levar, ao ter de se meter na pele de quem pretende seduzir, passando de sedutor a seduzido. Sente-se, até às orelhas, metido no estado de alma dele, mas mais que isso: metido no corpo seduzido. Neste jogo não deixa de haver desencontros, por vezes dramáticos. Há filmes que falham nesses enganos: quer nas fitas que nos fazem quer naquelas que nós fazemos.

- 3 - Prosseguem as aventuras no coração do continente «misterioso», muito mais perigoso que qualquer mundo conhecido. São elas iniciadas por «Trader horn» (1930), de W.S. Van Dike, numa história sinistra em que uma mulher branca é capturada por *indígenas* que fazem dela uma bruxa: África. Continuarão, depois, numa longa tradição, a poderem ser vividas por entre as acrobacias do Tarzan - e da sua fiel macaca -, o branco que vôa de árvore para árvore, que dá murros no peito e grita como um primata ou, com outros heróis, por entre danças *selvagens*, cerimónias rituais, cenas de caça, tráfico de diamantes, tesouros fabulosos. Insignificantes são as contrariedades do dia a dia, em comparação com as que enfrentam os heróis dessas histórias. Dentro desta tradição, dois filmes bem comportados fazem a diferença: «Hatari» (1962), de Howard Hawks, cujos heróis capturam rinocerontes para serem vistos em jardins zoológicos por quem já os venera nas salas de cinema, e «The roots of heaven» (1958), de John Huston, em que o herói outra coisa não deseja que defender os pobres elefantes da ganância de lúbricos caçadores. Mantém-se a tradição pelo menos até «The last safari» (1967), de Henry Hathaway, tradição entretanto subvertida pelo irreverente Jean Rouch em «Chasse au lion à l'arche» (1965), um dos *primitivos* do filme de "aventuras". Nunca antes dele se tinha realmente pensado que aquilo que lá em África mais importa é «o

que lá está, não aquilo que se pretende que lá esteja»: mesmo que no entanto aí se tenha visto, com deleite, como num filme de Hatahway, Gabriella Licudi, descalça, de calçãozinho e blusa côr-de-rosa, toda desabotoada, sem soutien-gorge, a abanar o pandeiro no meio de um ritual de negros, algo que virou moda nas boîtes africanas das velhas cidades coloniais.

Alcança o sonho as ilhas do paraíso: o Pacífico, praias nunca avistadas, palmeiras e coqueiros, ricas morenas com grinaldas de brancas flores, mares de cristal, céus límpidos, azuis, azuis, espectaculares, filmes a côr. Mesmo sem côr: «White shadows in the south seas» (W.S. Van Dyke, 1926). «Tabu» (F.W. Murnau, 1931). «Bird of Paradise» (King Vidor, 1931), cenas de amor que fazem sonhar: Dolores del Rio. Remakes. John Ford e a rainha do *sarong*, Dorothy Lamour, isto é, «Hurricane» (1937) e «Donovan's reef» (1963). «South of Pago Pago» (Alfred E. Green, 1940): John Hall e Olympe Bradna. John Wayne e Marlène Dietrich («Seven sinners», W. T. Garnet, 1940). O branco-branco e a moreninha «lá do sítio»: Tyrone Power e Gene Tierney («Son of fury», John Cromwell, 1942). Ava Gardner e Charles Laughton («The Bribe», R. Z. Leonard, 1949). Errol Flynn em «Maru Maru» (Gordon Douglas, 1952). Desejos: «The Isle of desire» (Stuart Heisler, 1952). Burt Lancaster, o duro: «His Magesty O'Keefe» (Byron Haskins, 1953). «The blue lagoon» no azul de Frank Launder. Títulos de vivas cores. Casos à parte: a História, colonizadores e colonizados («Hawaii», 1968, de George Roy Hill), ele, anti-macartista, preso e reduzido ao silêncio só por se recusar a colaborar.

Rudyard Kipling, bardo de um reino bem unido e do seu império colonial leva-nos até às Índias. Move-se o herói entre os nativos: «comparsas, mais-valias ou criados», sempre a tramar qualquer coisa. A aventura deixa de ter fronteiras, o olho da câmara chega aos antípodas. Nem mesmo nesses lugares de sonho, onde são os americanos a dar à manivela, a vida é côr-de-rosa: «Lives of a Bengal lancer», Gary Cooper e Franchot Tone, tudo isto filmado na Califórnia, com um cheirinho de «décors naturais» (Henry Hathaway, 1935). «Gunga Din», Cary Grant, Douglas Fairbanks Jr, Victor Mc Lagen (George Stevens, 1939). «The four feathers», o Egipto e o Sudão, em versão britânica, homem que se redime da culpa num acto heróico (Zolan Korda, 1939). «Bhowani Junction» e Ava Gardner (George Cukor, 1956). «The rains came» e Tyrone Power, o príncipe indú, (Clarence Brown, 1939), ou «The rains of Ranchinpur» e Richard Burton. Alan Ladd: «Calcuta» (1947), «Saigon» (1948), «Tripoli» (1950), «Malaga» (1954), «Lisbon» (1956), «Maracaïbo» (1958). «The River» (1950), filme renovador do género, de Jean Renoir, que exalta a vida e os encantos da natureza. O regresso indú de Fritz Lang: «Der Tiger von Eschnapur» (1958) e «Das indische Grabmal» (1958), o espírito romântico e a longuíngua aventura. As aventuras de Marco Polo. A «fantasia oriental»: Rita Hayworth na pele de Salomé («Salomé», William Dieterle, 1952). Carmen Sevilla em Bagdad («Babes in Bagdad», Edgard G. Ulmer, 1952). A guerra a côres no outro extremo do mundo.

O mar. Os irmãos Lumière: barcas vogando, velas deslizando sobre as vagas. George Méliès: «La guerre de Cuba et l'explosion du Maine à La Havane» (1898), cinco actualidades reconstituídas, dois episódios «submarinos», as tais vinte mil léguas de Júlio Verne na transparência das águas (1907). A deriva nos oceanos, piratas e corsários, o temível Perna-de-Pau, tesouros escondidos, o capitão Nemo e o Náutilus em aventuras coloridas. Nem mesmo no fundo do mar estamos livres do demónio. Flaherty: «Man of Aran» (1934), pescadores numa paisagem lunar, só pedra, fazendo o que podem pela vida, num mar sempre violento, lutando com peixes monstruosos. A ilha do tesouro: «The treasure island» (Vitor Fleming, 1934), o menino-prodígio do cinema, Jackie Cooper, e o pirata, o Perna-de-Pau, Wallace Berry. Motins a bordo. «Mutiny on the Bounty» (Frank Loyd, 1935): a galera voga para Tahiti em demanda da *árvore do pão* - a história é verdadeira e ocorreu em 1787 -, revoltam-se os marinheiros contra o tirânico capitão Bligh (Charles Laughton), secundados pelo corajoso imediato, Fletcher Christian (Clark Gable). Remake de Lewis Milestone em 1960, com Marlon Brando. «The Caine mutiny» (Edward Dmytryck, 1954), a história do capitão louco, Humphrey Bogart, face a José Ferrer e Van Johnson, enorme sucesso. «H.M.S. Defiant», Alec Guinness *versus* Dick Bogart (Lewis Gilgert, 1961). Velas ao vento por todos os mares. Gregory Peck: o «Capitan Horatio Hornblower» (1951), «The world in his arms» (Raoul Walsh, 1952). E mais Walsh: «Blackbeard the pirate» (1952) ou «Sea devils» (1953). Moby Dick, a baleia branca, contra o capitão Achad, a Raposa do Mar: Gregory Peck *versus* Orson Wells, o «pregador» (John Huston, 1956). Barcos fantasmas: «The sea wolf» (Michael Curtis, 1940). Piratas e corsários, bandidos românticos e agentes imperiais. O flibusteiro: Cecil B. de Mille, «The buccaneer» (1937) ou «Reap the wild wind» (1942), grandes cenas de abordagem, o polvo gigante. Maureen O'Hara: «The Black Swan» (Tyrone Power, 1942). O agente do rei: o «Capitan Blood» (Michael Curtis, 1935). Salgari: «La figlia del corsario verde» (1940) e «I pirati della Malaesia» (Enrico Guazzoni, 1941). Piratas do séc XX por mares da China: «China seas» (Tay Garnet, 1935). As aventuras marítimas da máquina a vapor: «Sons of the sea» (Walter Ford, 1940). Ou melhor ainda: «Submarine» (Frank Capra, 1928). John Ford, o marinheiro sem mulher, num submarino a sério («Men without women», 1930). O capitão Nemo e o seu espantoso submarino: «Twenty thousand leagues under the sea» (Richard Fleisher, 1954). O periscópio indiscreto: «Up periscope» (Gordon Douglas, 1958).

O ar: asas para que te quero! Howard Hughes, accionista majoritário da T.W.A., pioneiro da indústria aeronáutica, doidinho por aeroplanos, mete-se em 1927 nas loucuras do cinema (7): segue-se recordes de longa distância, heróicos carteiros voadores, temerosos pilotos de guerra. O Homem ganha asas, até nos céus, por entre as núvens, se luta contra o Mal. Acrobacias aéreas nos céus do mundo por entre as duas guerras. Howard Hawks e os reis do ar: «Air Circus» (1926). Oficial da força aérea, Hawks mete a máquina de filmar no avião e o suspense

nas núvens: «Air Patrol» (1930). Guiado por ele, paira James Cagney por entre as brumas («Ceiling zero», 1936) e Gary Grant por sobre os cumes das montanhas, levado por motivos idênticos aos que iriam fazer explodir «a bomba atômica», Rita Hayworth, a ruivinha espanhola, nos braços de Orson Welles («Only angels have wings», 1939). *Vol de nuit*, de Saint-Exupéry, é adaptado por Clarence Brown («Night Flight», 1933). Torna-se Charles Lindberg o herói da década e, no cinema, outros “heróis” conquistam o espaço com mais aventuras: William Dieterle, taloga de dois metros de altura, aluno de Max Reinhardt no *Deutsches Theater* e iniciador de Marlene Dietrich («The last Flight», 1931), William Wellman, condutor de ambulâncias da Legião Estrangeira na Primeira Grande Guerra e piloto da célebre esquadrilha *La Fayette* («Central airport», 1935), Ray Enrich, que deve o sucesso que teve a um cãozinho chamado Rin -Tin -Tin («China Clipper», 1936), Victor Fleming («Test pilot», 1938), ex-corredor de automóveis, autor de *E tudo o vento levou*, que dizem ser o pior filme que fez. Neste outro filme, menos melífuco, o piloto é o heróico Clark Gable, que já tinha comandado os aviões de George Hill e Clarence Brown. Estala a Segunda Grande Guerra. Deixam-se os sonhadores de sonhar. Certos deles passam ao ataque: Hawks («I wanted wings, 1941, «Air force», 1943), Fleming («A guy named Joe», 1943), Lothar Mendes («Flight for freedom», 1943). Acaba a guerra e tudo acelera: «The sound barrier» (David Lean, 1952). Revive-se a odisseia de Lindberg: «The Spirit of Saint Louis» (Billy Wilder, 1956). Fazem-nos rir as máquinas voadoras: «Those magnificent men in their flying machines» (Ken Anakin, 1964). É o crepúsculo das águias: «The blue Max» (John Guillermin, 1966). Extingue-se o fénix nas cinzas «The flight of the phoenix» (Robert Aldrich, 1965).

- 4 - No cinema, nas sagas do séc. XX, nas cordas da guitarra dos heróis modernos, ressoa a harpa céltica. Usam esses heróis botas de couro até às virilhas. Cheiram a merda de bisonte. Vieram todos do outro lado do mar em busca de qualquer coisa. São irlandeses ou ingleses. Outros são bretões, franceses, angevinos. Andam de Colt à cintura ou de Winchester ao ombro. Sentem-se uns, que lêem a Bíblia todas as noites, emissários de Deus, e os outros, por não saberem ler ou porque a Palavra lhe entra por um ouvido e lhes sai logo pelo outro, preferem dar ouvidos ao Diabo. Alguém lhes pregou esta sentença: «Se não têm família, um amigo a quem estender a mão, nem horizonte à vossa frente ... ergam os olhos para o Far West. É aí que se vai erguer a vossa morada» (Horace Greeley).

No número seis da revista *Look*, de treze de março de 1962, Peter Homans define o western como a paródia amarga do Este, paródia essa em que o Mal se revela em muitas tentações, que ameaçam o herói e a que ele dificilmente resiste. Perante a sua encarnação, o melhor é ele destruir logo a ameaça. Aí vai ele: «Sentado na sela, cabeça erguida, galopa de Plymouth Rock a caminho de uma cidade poeirenta da fronteira e, é claro, sendo ele o revólver mais rápido lá das bandas de Lamarie, o seu Colt 45 está do lado dos anjos».

Depois de «Train robbery» (1903) de Erwin S. Porter, tornar-se-à o western um dos géneros mais filmados de toda a história do cinema, com os seus autores de culto (John Ford, Henry Hathaway, William Withney, Raoul Walsh, John Sturges, Nicholas Ray, etc), com as suas grandes estrelas, as encarnações de grandes heróis, os Kit Carson, os Frank e os Jasse James, os Buffalo Bill, os Billy the Kid e os muitos mais.

- 5 - Conta Jean Rouch uma história a propósito da raposa. Filmava ele (*Le Dama du vieil Anaï*) um ritual dos dogons em que o mito da criação é ilustrado por máscaras que dançam. Segundo o mito, a raposa, na primeira dança que efectua, arranca um pedaço da casca de uma árvore e coloca-a sobre o rosto, servindo-se dela como máscara. A casca é avermelhada. Acaba de dançar, põe a máscara no chão, e do céu surge logo um abutre que se lança sobre ela, supondo ser carne viva. Pela mesma razão enche-se a máscara de formigas, saídas de um formigueiro. Rouch, que viu talhar a máscara que o personagem que dança coloca no chão, tal como a raposa o fez na história da criação do mundo, avista um falcão que a vem depenicar, tal como o abutre, e vê sair de um formigueiro formigas que invadem a máscara, como as do mito. Não se percebe lá muito bem porque motivo ele conta esta história: se o faz para sugerir uma hipótese se, maliciosamente, o faz apenas para pôr em causa o tal conceito de consciência que hoje utilizamos perante coisas insólitas como esta.
- 6 - Passa-se isto na época em que Jean Renoir nos mostra quais são as regras do jogo («La règle du jeu», 1939), como se jogam os jogos da verdade («Le déjeuner sur l'herbe», 1959), quando René Clair nos leva aos confins da cidade («La Porte de Lilas», 1952) ou nos convida a imaginar o que um belo dia nos pode cair sobre a cabeça («La beauté du Diable», 1950)? Terminada a mais abominável das guerras, o que nos espera? Em Itália, terra ferida de morte, chagas abertas ao sol, que ainda não teve tempo de as secar, Ana Magnani ergue os braços e grita de desespero («Roma città aperta», Roberto Rossellini, 1945). Sai a intriga dos estúdios, libertam-se deles as câmaras, encontram-se os actores na rua: «Paisà» (Rossellini, 1946), «La terra trema» (Visconti, 1947).

Até «o pai do neo-realismo» no cinema, Roberto Rossellini, se deixou enebriar, na sua *Trilogia Fascista*, pelas palavras vibrantes do Duce, no perverso sono peninsular: «La nave bianca» (1941), «Un pilota ritorna» (1942), «L'uomo della croce» (1943). Acordou tarde do pesadelo mas, uma vez desperto, não mais tirou os olhos do que já devia ter visto. Fez *mea culpa* por ter ajudado a fazer opiniões à força e passou de um extremo ao outro, pondo-se a ver as coisas *com toda a objectividade*. Com essa ideia na cabeça, começou a desejar retratar cada um dos adeptos na contenda com um olhar imparcial, a única maneira honesta de os pôr face a face, em confronto com a verdade que procurava. O *olhar neutro da câmara* os julgaria. Na realidade assim registada, os

modos de sentir, as virtudes, os vícios, as crenças e as ideologias seriam desmascaradas pelo mágico poder do espelho. Depois de «Roma città aperta» (1945), o primeiro filme dito neo-realista - que ele em boa parte financiou vendendo as jóias da mulher e da amante -, «L'Amore» (1948) e «La macchina ammazzacattivi» (1952), a tal máquina de matar os maus, fazem a transição. Acaba por descobrir Rossellini que o olhar mecânico não basta: o sentido só pode surgir no écran se houver alguém que lá o meta. A solução, conclui, é usar a máquina como uma ferramenta de laboratório, uma espécie de microscópio que filtre o meio-ambiente em que se move o objecto da observação, isolando-o no seu microcosmos. É simples: abre-se sorratoriamente a porta do quarto e toda a gente, escondida no escuro, espreitando, pode ver à vontade tudo o que lá se passa, quem lá se move e o que *verdadeiramente* faz nesse décor iluminado. Mas logo se apercebe que, vendo assim as coisas, nem tudo é a preto e branco: dentro dessas paredes-meias e no desenho das figuras vistas nesse quarto há opacidades, há certas zonas obscuras. Há que ter em conta o que as envolve, o que se passa fora dessas paredes, coisa de grande importância. Há até que descobrir o que, por detrás desses rostos ou dessas máscaras, faz mover essas figuras.

A *Trilogia Fascista* é sublimada, magistralmente transcendida pela *Trilogia da Solidão*: «Stromboli terra di dio» (1951), «Europa 51» (1952), «Viaggio in Italia» (1954). São mulheres os objectos em observação, essas figuras encarnadas por Ingrid Bergman, desencantada por Rossellini nos EU, lá onde, ainda jovem, ela foi parar um dia e onde (até ela!) se deixou subjugar pelos sortilégios malignos de Howard Hughes, o tal maníaco dos aviões. Aquilo que está por detrás do rosto dessas mulheres, aquilo que no corpo elas têm, aquilo que lá no fundo delas o Roberto busca, será captado em *close-up* e em planos-sequência, a fim de não se perder, por muito ténue que seja, um só raio da luz que desses corpos irradia, iluminando a paisagem. Pretende ele, o Roberto, ao mostrá-las assim, nesse seu esplendor, fazer com que o espectador *participe* nas suas próprias visões - nas de um vidente privilegiado -, fazendo-o imaginar, obrigando-o a ser mais que um simples voyeur indiferente a certas realidades dignas de serem vistas, que, sem isso, sem essa luz, ele, o espectador, teria aceite passivamente sem nunca ter descoberto aquilo que lhe é mostrado. O olhar revelador, o de quem-vê-fazendo-ver, não pode ser só *objectivo*. Nem apenas *ético*: puro como um cristal. Terá de ser, diz Rossellini, mais que isso: «a expressão artística da verdade». Todas estas «descobertas» iriam servir às mil maravilhas não só aos seus outros colegas do neo-realismo como ainda a outras vanguardas. A *Nouvelle Vague* francesa acabaria por tirar delas grande proveito.

Inspirados foram Giuseppe de Santis («Giorni di gloria», 1945, «Riso amaro», 1947), Alderto Lattuada («Sensa Pietà», 1947), Vittorio De Sica (o mensageiro do amor, o precursor do surrealismo da miséria: «Ladro di biciclette», 1948, «Miracolo a Milano», 1951, «Humberto D», 1952) e os outros três: Visconti, o «esteta», Fellini, o jornalista dos delírios

ordinários, o surrealista barroco, e Antonioni, também inspirado pelas mulheres. Inspirados foram todos eles por Rossellini, é certo, mas também por certa «nova vaga» soviética que os precedeu.

Luchino Visconti - depois de lançar um olhar cru sobre a miséria dos pescadores da Sicília («La terra trema», 1948), filme em que «o neo-realismo se eleva da crónica à história» (Guido Aristarco), depois de «Senso» (1954), filme que, de uma ponta à outra, se eleva «do íntimo ao social, da psicologia à história, dos trágicos *huits-clos* aos imensos espaços abertos» (Marcel Martin), depois de «Rocco e suoi fratelli» (1960), filme em que a pobreza se eleva, ganha a murros, às alturas da dignidade de quem ama - depois de filmes assim, eleva-se ele próprio, o aristocrata marxista da Lombardia, na dialética das ideias e dos sentidos, ao ponto mais alto da História, do que viveu nas suas origens («Il Gattopardo», 1963). Noutro filme, na praia tórrida, eleva-se ele até onde os ideais se perdem de vista, descendo ao nível de desejos de que nenhuma nobreza nos livra: «Morte a Venezia» (1971). Quer ele mostrar com filmes desses que o dia a dia não escapa à grande vaga de fundo que emerge dos dias anteriores e que cada dia que se vive é assim, em certos momentos, a eclosão, por vezes brutal, que resulta de um qualquer refluxo contraditório que a vaga engole e projecta no seu futuro. Viajam os seus olhos nesse movimento.

Frederico Fellini prefere ver as coisas de outra maneira. Sentindo não ter podido escapar à desolação em que o eclodir da vaga deixou a terra onde nasceu («La strada», 1954, «Il bidone», 1955, «Le notti di Cabiria», 1957, «La dolce vita» 1960), tendo observado os estragos e o estado das coisas, sentido bem os estados de alma dos habitantes dessa terra submergida, deixou-se ele seduzir pela visão dos detritos que - nos restos da espuma, no extremo limite que assinala o recuo da vaga - foram deixados na areia da praia. São esses singulares objectos, que só se encontram nesses extremos, nesses locais de abandono, o que mais o seduz, as tais coisas que ele descobre em certos momentos privilegiados: «quando dou por mim em frente de uma coisa qualquer que é a verdade absoluta, não porque se pareça com a vida, mas por ser verdadeira em si, enquanto imagem, enquanto gesto» (entrevista com Toni Maraini, 1994/1995). Que realidade é essa, onde se encontra tudo o que acontece? Onde é que ela está? Dentro ou fora de nós? Nas memórias, de onde sai o mito? No que vemos de real, e que mais parece um sonho? Ou no sonho, que umas vezes é farsa e outras comédia trágica? Peremptório, responde Fellini: «Os meus filmes não são para serem entendidos, são para serem vistos». Visto de outro modo: «Um filme é como uma doença expelida pelo corpo». Não certamente como *A Náusea* de Jean-Paul Sartre: pode ser a mesma a Origem, mas é outro o Universo. A «doença» de Fellini salta cá para fora como um fogo-de-vista, bem à italiana: «8 e 1/2» (1963), «Fellini Satyricon» (1969) - que ele diz ser uma *science-fiction* do passado -, «Amarcord» (1973), salta com os filmes antecedentes e com os que se lhe seguiram, antes da derradeira e feérica partida do navio. Nos seus

filmes, os sentidos e a História são captados nos resíduos da onda ou, em certos casos, no ponto de vertigem, no olho do furacão.

Michelangelo Antonioni navega mais nas águas calmas do momento, naqueles dias em que o Mediterrâneo se espraia na luz, ou em dias cinzentos, apenas percorridos por brisas que não chegam a perturbar a navegação. Fora isso, só se aventura em superfícies com as cores uniformes do deserto. Por essas razões foi aceite, por navegar em mares como os da Nova Vaga, em que a superfície das águas não chega a dar as vertigens do *mal-de-mer*. Prefere assim, talvez por dar toda a atenção à sensibilidade feminina, atenção essa também cultivada pelos colegas francêss da vanguarda. Aos sobressaltos da emoção, prefere as subtilezas do sentimento. E tenta captar a História nos estados de alma que ela suscita. «Cronaca di un amore» (1950) é a primeira crónica dessa sua serena navegação. Ensaia-a com certas mulheres antes se a ensaiar com Monica Vitti («Il grido», 1958), antes de arribar com ela à ilha dos desencontros - «L'avventura» (1961). Fá-lo numa viagem em cujo jornal de bordo ele assinala: «o meu relato é baseado num mecanismo interior e não no mecanismo dos factos». E de tal modo o faz que esse mecanismo interior, predominantemente feminino, se projecta na paisagem, inundando-a. É pelo olhar que os sentimentos dessas personagens, ao confrontarem-se com o masculino, se revelam mostrando o seu morno isolamento, num mundo que lhes é hostil: «La notte», (1961), «L'eclisse» (1962), «Deserto Rosso» (1964). Pergunta-se: mas como é que isso acontece? Uma resposta é insinuada em «Blow-up» (1967), em que o fotógrafo, o protagonista masculino, não consegue ajustar a verdade à máquina de fotografar com que se obstina a ver o mundo: ao instrumento fálico que privilegia. Fenómeno muito especial nas modas da história do cinema, Antonioni foi acusado (é claro, injustamente!) de ter um defeito que acabaria por ser tendência: «Muita cabeça e poucas tripas».

- 7 - “Nova vaga”, é o tal neologismo cinéfilo introduzido em 23 de Agosto de 1957 pela chefe de redação do semanário *L'Express*, Françoise Giroud, ao anunciar um inquérito feito a uns oito milhões de pessoas, gente nova, entre os dezoito e os trinta anos, gente que na década seguinte terá «a França nas mãos, os mais velhos no comando, os mais novos a levá-los para a frente». Os resultados do inquérito são revelados entre 3 de Outubro e 12 de Dezembro. O rosto de uma jovem. Um título: «La Nouvelle Vague arrive!». A frase de Péguy: «Somos nós o centro e o coração. Passa por nós o eixo. É o relógio que temos no pulso que marca as horas». Brigitte Bardot, eis o arquétipo: «Et Dieu créa la femme» (Roger Vadim, 1956). Cannes, Maio de 1959: «Les Quatre Cents Coups», prémio da melhor realização para Truffaut e dois outros filmes brilhando nos céus do *Midi*: «Orfeu Negro» de Marcel Camus, a Palma de Ouro, e «Hiroshima mon amour» de Alain Resnais.

Agosto em Paris, o cinema na berlinda, o jornal *Le Monde* e a grande questão: «Existe-il une Nouvelle Vague?». Tati, Chabrol, Franju, Clair, Renoir, Astruc, Malle, Vadim dizem: «Não!». Existe, sim um «cinema

da juventude», existe de certeza um «cinema moderno»... Mas o que é afinal esse «cinema moderno»? A *Nova Vaga*, «les jeunes turques», tinham erguido o bastião e montado a artilharia nos *Cahiers du cinéma*: Truffaut, Godard, Rohmer, Rivette, Chabrol. São eles mais solidários que os Três Mosqueteiros e esgrimem praguejando. Nos ares de Paris sente-se o cheiro das suas bombardas. E fica logo cheia de buracos «la qualité française» do academismo (*Cahiers*, nº 31, Janeiro de 1954). Claro, é Truffaut a atirar, que Godard ainda erra na pontaria: «Só a crise pode salvar o cinema francês!» (*Arts*, 8 de Janeiro de 1958). Nem Vadim lhe escapa, e tem toda a razão: «é preciso filmar outra coisa, com outro espírito». Insurge-se contra o comodismo de uma indústria que busca o sucesso pela rotina, em salas que se esvaziam, e proclama serem necessárias a loucura e ousadia, na ambição e na sinceridade, «para que o entusiasmo das tomadas de vista se comunique à projecção e conquiste o público». Não lhes é de modo algum alheia a atracção atávica pelo público. Nem a estes «jovens turcos» são indiferentes os problemas da «comunicação de massa»: bem para lá do sentido explícito da imagem e do som, importa, segundo eles, pôr em relevo aquilo que está em causa «por debaixo» e «para além» desse sentido, em versões Brigitte Bardot do neo-realismo. Caracterizam-se esses jovens irreverentes (e estão bem cientes disso) por serem bem mais mediáticos que os outros seus colegas «modernos». Distinguem-se deles, aliás, por uma certa manha nos combates em que se lançam, nos golpes de capa e espada, em prodigiosas habilidades (gostosamente cultivadas por certos fãs da posteridade, que os interpretam à letra), em certos truques bem aplicados quando esgrimem e conquistam. Não lhes falta o olho. Dizia Truffaut em Agosto de 1960: «Temos de andar à porrada e não falhar a porta entreaberta para fazer passar a malta, antes que seja tarde demais». No seu francês jacobino: «Il faut se bagarrer et profiter de ce que la porte est entrouverte pour faire passer les copains avant qu'il soit trop tard». Sabendo que a certos deles não lhes falta talento, pela mesma razão proclama: «Godard pulverizou o sistema, partiu a louça toda no cinema e, tal como Picasso o fez na pintura, tornou tudo possível».

Os outros do «cinema moderno», que era gente mais sisuda, ficaram tão só conhecidos como os do *Novo Cinema*: Alain Resnais («Hiroshima mon amour», 1959), Georges Franju («La Tête contre les murs», 1959) Chris Marker («Cuba Si», 1961), Jacques Demy (1961). Uns e outros, é claro, regem-se por idênticas bitolas. Têm todos em comum *o desejo de ver as coisas - as realidades do pós-guerra - de uma maneira nova*. Mexem-se com desenvoltura. Numa obra chamada *L'Age moderne du cinéma français* (Flammarion, 1995), Jean-Michel Frodon, que assim os identifica, diz que em praticamente todos os filmes, de uns e outros, nos da *Nouvelle Vague* e nos do *Cinéma moderne*, existe uma idêntica «figura de estilo»: mostram todos esses filmes «gente a andar». Cheios de estilo, caminham os seus heróis nas ruas de Paris só «porque na vida se caminha, porque esse cinema é um cinema em movimento». Caminham descontraídos, como os próprios filmes em que figuram,

porque «o que está em jogo é menos a realidade que a verdade»: «Enquanto os filmes académicos ou eram filmes “imóveis” (os tais saídos direitinhos do teatro), ou eram filmes “a correr” (os filmes de acção), este cinema moderno é bem “um cinema a andar”». Caracteriza-se ainda a *démarche* moderna pelas novas relações tecidas entre a imagem e o som, numa matéria única. O palavreado - garantem eles - é o lugar por excelência do teatro e do romanesco que, somado à *belle image*, no cinema, é igual a academismo, com mais ou menos estilo. Citando Jean Duchet, Frodon faz notar que no «moderno» cinema irrompe «um modo original de tratar o conjunto audio-visual, em que a *palavra faz a imagem* e em que a *imagem suscita o verbo*». E invoca a propósito disso uma expressão de Henri Langlois, quando ele falava do tal «cinema do silêncio que foi a nossa primeira linguagem universal».

Uns e outros, no entanto, divergem em certas coisas, mas a divergência é pacífica. Feitas as contas, tudo acaba por ficar em pratos limpos no *France-Observateur* de 19 de Outubro de 1961. Com clarividência, propõe Truffaut que o problema seja visto da seguinte maneira: há que substituir a tradicional dicotomia entre o cinema-Lumière e o cinema-Méliès, entre a primazia do documentário e da ficção. Manda ele a velha dicotomia para o caixote do lixo e avança com uma outra: «Acho que há duas espécies de cinema, “o ramo Lumière” e o “ramo Delluc”». Lumière inventou o cinema «para filmar a natureza das acções». Louis Delluc - romancista, argumentista, crítico e realizador (1890/ 1924) - «pensou poder utilizar esse invento para filmar ideias, ou acções com outro significado que não o evidente, sem tirar o olho das outras artes». Do “ramo Lumière”, segundo Truffaut, saem Griffith, Chaplin, Stroheim, Flaherty, Gance, Vigo, Renoir, Rossellini, Godard. Do “ramo Delluc” surge gente como Epstein, L’Herbier, Feyder, Grémillon, Huston, Astruc, Antonioni, Resnais. «Para os primeiros, o cinema é espectáculo, para os segundos é uma linguagem». Em todo o caso, para com os do «cinema das *Editions de Minuit*» (os do novo cinema), como para com os da *Nouvelle Vague* (em suma, para com todos os do «cinema moderno»), «a realidade é tida como uma questão central (diferente da “evasão” proposta pelo cinema de Méliès), realidade que eles, os da Nova Vaga, «tentam captar em *ideias*, enquanto os do “novo cinema” o fazem enquanto *artistas ideológicos*, mais empenhados na relefexão política e social». Ora só hoje sabemos que Méliès, mal ouviu estas palavras de Truffaut, ferrou dois pontapés no caixão.

- 8 - Num filme americano da série B, «The mysterious doctor Satan», datado de 1940, de William Witney e de John English, contemporâneos de Hitchcock, filme com cerca de quatro horas, um folhetim constituído por catorze episódios, cerca de vinte minutos cada, na tradição das séries de Feuillade, os mecanismos do sonho são magistralmente explorados no suspense criado pela articulação dos episódios. O filme, uma mistura de policial e ficção científica, prenuncia James Bond (os comunistas soviéticos ainda não eram inimigos). O oponente, o mau da fita, é obviamente o doutor Satã (extra-terrestre disfarçado), um arguto cientista que quer dominar a Humanidade criando uma tecnologia

sofisticada que inclui um robot mecânico, quase invulnerável, de que ele se serve para combater os terrenos e um sistema de televisão *avant la lettre* através do qual ele pode observar, sem ser visto, tudo o que se passa à sua volta. O bom da fita é um polícia prodigioso, que muda de identidade nos momentos críticos para não ser identificado, disfarçado-se com um capuz de malha de cobre, o Copper Head. No final de cada episódio o Copper Head sofre um percalço qualquer que nos leva a crer que foi eliminado.

Cada episódio termina como se despertássemos de um pesadelo, imediatamente antes da fatal aniquilação do herói, que desejamos vivo. Mas nunca a sua morte é coisa certa porque nenhuma imagem a confirma: o episódio termina, tal como o pesadelo, sem que se veja o sujeito morrer. Acordamos sempre antes que isso aconteça. *Ad contrarium*, quando o milagre nos salva, o sonho continua. O desejo de viver do sujeito, ou melhor, o desejo de o vermos vivo é a *exigência* que permite que o sonho se mantenha, que a intriga prossiga, a condição indispensável para que novo episódio tenha lugar. O filme recomeça no próprio momento em que tudo parecia ter terminado. Sucedem-se assim as peripécias, o herói sobrevive e volta a atacar. Passamos ao episódio seguinte. Cada novo episódio se inicia com um *flash-back*: vemos o herói saltar do carro precisamente antes de este se precipitar numa ravina, vêmo-lo escapar-se de dentro de uma grande caixote de madeira em que se escondera, antes de o doutor Satã, desconfiado de tramóia, mandar queimar a caixa - onde supomos que ele ainda se encontra - num forno de alta temperatura. Entretanto vêmo-lo dar um tiro de revólver por entre as grades da cela onde ficou prisioneiro destruindo o mecanismo de comando da parede que inexoravelmente se move para o esmagar. O filme, é claro, só pode terminar com a derrota de Satã ...

O modelo narrativo da série consiste em manter o *suspense* quanto ao destino do herói, no final de cada um dos capítulos, resolvendo-o por *flash-back* no capítulo seguinte, e na circunstância de todos os capítulos seguirem o mesmo modelo, retomando a mesma estrutura e os mesmos personagens. A coisa funciona bem, apesar de toda a inverosimilhança, apesar dos clichés e dos caixotes vazios que os adversários lançam uns aos outros nas cenas de pancadaria, adereços que chegam a passar de filme para filme. Funciona o modelo *prendendo* o espectador, mesmo o mais exigente, ainda que o filme não acrescente nada à vida. Despojado de conteúdo - o Bem e o Mal que estão na base da intriga não têm relação com nenhuma ética nem nenhum ideal -, o modelo funciona apenas porque cada um dos actantes desempenha um papel convencional, puramente convencional, é uma simples peça de xadrez. Em todo o caso, mesmo sem um ideal coerente, o Copper Head *voa*: voa de episódio para episódio, sem nunca chegar a cair.

- 9 - Sai o livro, a história é posta em cena por todo o lado, em inúmeras e diferentes adaptações. Acaba por surgir no écran em 1908, em duas versões diferentes. Hyde e Jekyll partem à conquista do mundo, em novas e novas remakes: 1910, 1913, 1915, 1917, 1919, 1920, 1925 e

por aí fora. Tornam-se célebres algumas delas. Em 1931 produz a Paramount um desses filmes, assinado por Ruben Mamoulian e interpretado pelo actor Fredrick March, que ganha um Óscar . Em 1941 Victor Flemming realiza outra dessas adaptações, com Spencer Tracy, que se desdobra representando os dois papéis (Metro-Goldwin Mayer). Em 1951 Jekyll tem um filho («Son of Dr. Jekyll») e em 1953 Abott e Costello cruzam-se com Boris Karloff na pele do Mr. Hyde («Abott and Costello meet Dr. Jekyll and Mr. Hyde»). Jean Renoir inspira-se no modelo e realiza em 1959 «Le testament du docteur Cordelier». Nesse mesmo ano Terence Fisher inverte a moral da história: Jekyll muda de figura, alguém lhe põe os cornos, torna-se ridículo, e Hyde vira galã cínico («Two faces of Dr. Jekyll»). Jerry Lewis entra em cena em 1963 e constrói uma das versões mais hilariantes da fita: «The mutty professor». Cheios de pretenções, até os monstros dar vontade de rir.

- 10 - Tal como iria acontecer com a obra de Stevenson, o livro de Mary Shelley seria peça de teatro, em diversas adaptações. A primeira versão cinematográfica data de 1910 e muitas outras se lhe seguiriam. No écran, Frankenstein tem a sua época de ouro nos anos trinta. A Universal produz «Dracula», de Tod Browning, em 1931, com enorme sucesso de bilheteira, James Whale, realizador britânico, é o autor de uma outra versão, também produzida pela Universal, em 1932, com Boris Karloff, pseudónimo de Charles Erwin Prat, e logo outra será por ele realizada em 1935: «Bride of Frankenstein», uma das melhores de todos os tempos. Em 1939 o sábio tem um filho: «Son of Frankenstein», de Rowland Van Lee. A tradição percorre os anos quarenta. O sábio e o monstro deixam de inspirar terror para fazer rir as plateias. É com essa na cabeça que Mel Brooks filma o «Young Frankenstein» em 1974, mais conhecido por «Frankenstein Júnior».

Saídos da mente humana, os monstros invadem o écran. Criam-se anõezinhos-robots que têm por única função saciar um qualquer mesquinho gosto de vingança: «Devil doll», de Tod Browning (1936), o tal «Poe do cinema», com iluminações de Stroheim e certos truques de Griffith. Surgem réplicas de «Metropolis»: «Things to come» (1936), de William Cameron Menzies que, inspirado por Wells, imagina os efeitos de uma guerra mundial, dias mais tarde: «parábola sobre a evolução técnica, que tanto pode dar cabo de nós como trazer-nos o bem estar».

- 11- A *Horse Opera* - que «nas suas origens só tinha fronteiras morais», depois de cruzar os mares, em versão de *Sea Opera* e de, na de *Air Opera*, se elevar nos ares -, virou *Space Opera*, seguindo um percurso *infeliz* que Fellini descreve assim: «devido à educação que nos foi dada, nós, os Ocidentais, temos uma visão de nós próprios vivendo numa linha contínua de tempo que requiere etapas, mudanças, conclusões e um objectivo a atingir» (entrevista com Toni Maraini, op cit.). Renunciando a esta visão apoliníaca e cristã da História, cultivando uma sensibilidade alegremente dionisíaca, adoptada pelos surrealistas, decide ele aventurar-se em expedições como a de *Satyricon* ou a tal de *La città delle donne*, tanto uma como outra «ficção científica do passado». Faz

ele, empedernido cidadão italiano séc XX, por *prazer* e não por obrigação, viagens diferentes das da *science-fiction* dos americanos. As viagens do séc. XXI terão obrigatoriamente de se fazer e já foram iniciadas em 2001. Da inevitabilidade e da *urgência* dessas viagens falam-nos hoje astrónomos e cientistas. Por exemplo, Michio Kaku, Professor de Teoria Física na *City University of New York*, dá-nos *guidelines* para as novas aventuras, e muito para lá do séc. XXI. Num livro que se intitula *Visions*, traça-nos ele - com a benção, note-se, de cerca de noventa dos maiores nomes da ciência do final do século, assinalados no prefácio da obra e cuja colaboração agradece - a primeira fase desse futuro: «os desenvolvimentos notáveis que nos esperam na revolução dos computadores, que começaram já a transformar os negócios, as comunicações, os estilos de vida e que - garante-nos ele - nos darão um dia o poder de instalar a inteligência no planeta inteiro», desenvolvimentos esses que nos permitirão transformar a Terra de uma ponta à outra, mudar radicalmente o meio ambiente, extrair toda a energia necessária do seu interior, construir máquinas do tamanho de moléculas, foguetes iónicos, organismos inéditos, clonar a vida, prolongá-la, reconstruindo os órgãos e o corpo. Bastam-nos para isso uns oitocentos anos. Claro, podemos ainda imaginar as figuras hilariantes que, no cinema, vão dar certos robots ou mutantes dessas épocas. No segundo grande capítulo da sua evolução, esgotados todos os recursos terrestres, acabará o Homem por dominar o sol para dele extrair a energia necessária e colonizar as galáxias mais próximas, epopeia que estará em condições de empreender daqui a uns dez mil anos, «consumindo dez biliões mais de energia do que uma civilização do Tipo 1», a que já terá povoado o sistema solar. Prevendo toda esta tremenda evolução, prevê também Kaku - e desde já! - o eclodir de uma classe média universal, classe certamente dominante, que estabelecerá um forçoso equilíbrio entre as classes dirigentes, minoritárias, e as inferiores, por certo ocupadas em trabalhos de limpeza e construção. Afirma ele: «Com a ascensão de uma classe média internacional, o poder dessas elites dirigentes será diluído» e o das classes inferiores sensivelmente aumentado. Ele não o diz mas apenas dá a entender que, nesses estados avançados da civilização, o bom eleitor, a grande massa, irá votar ao centro. Mas diz sem papas na língua que «Esta corrida para uma civilização planetária comum pode não ser esteticamente agradável para toda a gente. Por exemplo, entre as grandes exportações dos Estados Unidos estão os filmes e o rock and roll. Os filmes do Arnold Schwarzenegger são imensamente populares porque são *action-oriented* e facilmente percebidos por diferentes culturas. O *rock and roll* foi acolhido por um público internacional *ready-made*, cada vez mais feito de adolescentes rebeldes, no mundo inteiro» (Michio Kaku, *Visions*, Oxford University Press, 1998, pp 337). Será então certo que, para o Homem desses amanhã, os grandes filmes que agora fazemos, se alguém ainda os vir, a anos de luz, serão infinitamente mais fúteis, infinitamente mais sem «ideias», do que para nós, puros terrenos, são hoje os filmes de Méliès.

notas

(1) Alexander Gottlieb Baumgarten, filósofo alemão da primeira metade do séc. XVIII, que introduziu o conceito de “estética” para qualificar o belo.

(2) S.M. Eisenstein, *A Natureza não Indiferente* (Neravnodouchnaïa Priroda), vol. III das obras escolhidas, Edições Istkousstvo, Moscovo, 1964. Extracto traduzido em francês e intitulado *Structure, montage, passage* in *Le Montage*, Change-Seuil, 1968, Paris.

(3) S.M. Eisenstein, *Le Montage*, pp 20, op cit.

(4) Erwin Panofsky, *Style and Medium in the Moving Pictures - transition*, nº 26, pág. 124-125, Paris, 1937 - artigo traduzido em francês por Sigfried Kracauer e publicado em *Cinéma, théorie, lectures*, pág. 47, Klincksieck, 1978, Paris.

(5) *Encyclopédie alpha du cinéma*, pág. 189, volume 2, Editions Grammont S.A., Lausanne, 1974.

(6) L. Glass, *Nature*, 223, 578-580 (1969).

(7) Consta que Hughes, que já tinha no cadastro um número apreciável de starlettes, resolveu fechar a mulher a sete chaves, Jean Peters, para se atirar de cabeça a Jane Russell, moreninha bem fornecida, seduzido pelo seu generoso par de tetas. Perdeu-se entretanto pelos lindos olhos de Jean Harlow, de seu verdadeiro nome Harlean Carpentier, que tinha começado mal a vida : certo dia, o Bucha e o Estica, Laurel e Hardy na versão original, ao fecharem a porta do carro, entalaram-lhe a ponta da saia e deixaram-lhe tudo à mostra. Deslumbrado pelo que viu, resolveu logo o industrial alinhar na realização de um filme, «Hell’s Angels» (1930), em colaboração com Lewis Milestone, e meteu a jovem na fita. Foi «Hell’s Angels» a primeira superprodução do género e a rapariga tornar-se-ia a «loura de platina», um *sex symbol* na América dos anos trinta. Inscrevem-se os símbolos na memória colectiva e os volumes americanos ficam para durar.

(8) Père Alberch, *L’ingenieur, l’artiste et les monstres* in *Recherches (L’ origine des formes)*, nº especial 305, Janeiro 1998, Paris.

(9) Père Alberch, op cit.

(10) Anne Reboul, *Aux sources du malentendu* in *Sciences humaines* (nº especial), 27 Dez. 1999. Fornece-nos a **memória** os códigos, que estão na base de uma língua ou que são próprios de uma linguagem. A interpretação, certa ou não, que retiramos de uma comunicação é extra-linguística. A moderna ciência linguística presta cada vez maior atenção a questões desta ordem. Sabe-se que toda a *troca de palavras* ocorre num contexto determinado em que entram em confronto os elementos guardados na memória e os que são directamente percebidos. Daí o *princípio de pertinência* que justifica todo o enunciado: a *garantia* da sua pertinência. Quer isto dizer: não pretende apenas o locutor transmitir uma mensagem mas tem a intenção ainda de a transmitir de tal modo que a sua intenção seja reconhecida. Para que se perceba melhor o problema, segue-se um exemplo, via rádio. A comunicação parece ter sido gravada. Os americanos transmitem: «Façam favor de corrigir o rumo de 15 graus norte para se

evitar uma colisão. Escuto». Os canadianos: «Desviem-se mas é vocês quinze graus sul para evitar a colisão. Escuto». Os americanos: «Aqui fala o comandante de um navio das forças armadas americanas. Repito: mudem de rumo se faz favor! Escuto». Os canadianos: «Não! Eu cá acho que o melhor é serem vocês a mudar! Escuto». Os americanos: «Aqui o porta-aviões USS Lincoln, o segundo navio mais importante das forças navais dos Estados Unidos. Estamos a ser acompanhados por três destroyers e vários navios de escolta. Ou vocês se desviam 15 graus norte ou tomamos medidas de força para garantir a segurança do vosso navio! Escuto». Os canadianos: «Mas isto aqui é um farol !...». E fica tudo dito.

(11) Christien Metz, *L'Étude sémiotique du langage cinématographique* in *Cinéma, théorie, lectures*, pp 130, Editons Klincksieck, 1978, Paris.

(12) O «choque», questão central do surrealismo, dá-se no ponto de mira, no *visor*, na cruz formada pelo cruzamento dos dois eixos da visão, o **eixo horizontal** e o **eixo vertical**, que «correspondem a duas disposições humanas muitíssimo gerais». Como explica John Lechte, falando de um artigo de Georges Bataille publicado na revista *Documents*, a questão central é que: «...é a própria realidade - mais que a justaposição de objectos na imaginação ou num museu - que é chocante. Bataille insiste nesse ponto em vários números da revista. Como Bataille assinala no *L'Oeil pinéal*, esses eixos poderiam corresponder à visão dos evolucionistas, que acreditam que a longo termo a humanidade se diferenciou pouco a pouco dos reinos animal e vegetal pela sua capacidade de andar a pé», postura que lhe moldou a visão em função da linha horizontal que invoca o que está por baixo, no chão, e em função da linha vertical que, pela metáfora, invoca o que está por cima (e por baixo do chão). «Baixo não é aqui uma metáfora, o *baixo* significa o castigo da metáfora e da comunicação linguística: aquilo que é baixo não tem significado nenhum, é vulgar, ordinário, obsceno». Chega até a ser chocante. Sendo assim terreno, é no entanto algo fecundante, é desse húmus que tanto se alimenta a arte como o sagrado. Percebe-se isso quando o olhar se *ergue*. «Nada se compara ao que está por *baixo* porque tudo aquilo que está por *baixo* por baixo está por estar fora de qualquer princípio de interpretação ou de troca». Ao contrário do *eixo horizontal*, material, repetitivo, o *eixo vertical* interpreta, transforma a coisa e o seu valor, é simbólico, eleva o Homem, levando-o a querer voar para o sol. É no cruzamento destes eixos que o olhar se exerce: no ponto de encontro das coisas, normais e insólitas, onde agem grandes poderes. Nesse ponto - em que se faz a justaposição das coisas - quando o verdadeiramente incongruente se manifesta, manifesta-se com tal poder que acaba logo por se revelar como espaço equivalente a *um peixe que come o outro*. É nesse ponto que, para os surrealistas, se exerce todo o poder da visão. (John Lechte, *Bataille, l'Autre et le Sacré* in *L'Autre et le Sacré*, textos recolhidos por C.W. Thompson, l'Harmattan, 1995, Paris).

No *visor*, note-se, o ponto de mira é a cruz: a mesma cruz que é desenhada pelo Homem quando, corpo erguido, ergue o rosto e os braços à altura dos ombros, significando com isso estar aberto ao Outro e ao Universo. Mostrando-se o Homem, no sopro de vida que o anima, *de braços abertos*, aproveitou-se o cristianismo deste gesto simbólico para o transformar, nele introduzindo a metáfora do crucificado, tal como se vê nos quadros de Salvador Dali: a de um *Homem aberto* cujo sopro de vida foi interrompido. Com esta simples intrusão, o cristianismo criou o mito: o mito do Homem morto pelo Outro, em que esse Outro somos Nós e em que Ele, o crucificado, é o Homem Bom, o modelo. Para criar esta ideia bastou acrescentar uma nova imagem (a do crucificado) à do homem de braços abertos: uma imagem que faz acreditar que a morte é recompensada. Uma vez introduzido o fantasma no visor, não mais deixará de o parasitar. Acabará por se manifestar sempre que for *chamado*. É assim que *um peixe come o outro*.

Um corpo é *ressuscitado*: idêntico mecanismo é descrito por Roman Jakobson na definição do seu conceito de *metalinguagem*. O significado do paradigma - o primeiro sentido da palavra ou da imagem - torna-se segundo sentido pela *metáfora*, que cola ao paradigma um novo significado, um significado que ele não tinha. No conto de Kafka, *A Metamorfose*, Gregor Samsa transforma-se num insecto. É neste eixo vertical - no eixo das identidades (Gregor Samsa = insecto): a um primeiro nível da linguagem paradigmático, metafórico a um segundo nível - que o Homem se eleva. No eixo horizontal - no eixo das associações: sintagmático no seu primeiro nível e metonímico no segundo - o olhar do Homem move-se pouco acima da linha do solo. Neste seu movimento, articula o Homem um passo dado com outro, uma palavra com outra palavra, uma imagem com outra imagem, uma parte do todo com o todo. No outro, no movimento que prolonga o do olhar que se ergue, sobe ele acima do passo dado, acima da palavra, acima da imagem, acima da parte para ver o todo.

(13) René Lindekens, *Essai de sémiotique visuelle*, pp 29, Editions Klincksieck, 1976, Paris.

(14) Alain Berthoz, Laurent Petit, *Les mouvements du regard: une affaire de saccades* in *Recherche*, número especial, Julho/Agosto, 1996, Paris.

(15) John B. Reppas, Anders M. Dale, Martin I. Sereno, Robert B. H. Tootell, *La vision, une perception subjective* in *Recherche*, número especial, Julho/Agosto 1996, Paris.

(16) António Damásio, *O sentimento de si (The feeling of what happens)*, pág 265, 266 e 267, Publicações Europa-América, 2000, Lisboa.

(17) Michal Chekov, *To the actor*, Harper & Row, 1953, New York.

(18) V. I. Poudovkin, *Types instead of actors*: comunicação feita a três de Fevereiro de 1929 na Film Society, no Stewarts Café, Regent Street, Londres, publicada como capítulo III de *Film technique* in *Film technique and film acting*, Grove Press, Inc, 1970. New York.

(19) Mikhaïl Lampolski, *Visage-masque et visage-machine* in *Vers une théorie de l'acteur*, pp 31, Actas do colóquio de Lausane - Universidade de Lausanne, Editions l'Age d' Homme, Lausanne, Suíça, 1994.

(20) Germaine Dieterlen, *Masques: sociétés traditionnelles d'Afrique occidentale* in *Le Masque du rite au théâtre*, CNRS, 1985, Paris.

(21) Mikhaïl Lampolski, *Visage-masque et visage-machine*, op. cit..

(22) História relatada pelo jornal "O Público" de 20 de Junho de 2000, Lisboa..

(23) Damásio, *O sentimento de si*, op cit. pág 36/37.

(24) Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Editions Payot, 1971, Paris.

(25) António Damásio, *O sentimento de si*, opus cit, pág 80/81. O *aqui e o agora* é domínio por excelência da consciência nuclear: «A consciência nuclear não ilumina o futuro, e o único passado que nos permite vagamente vislumbrar é o que ocorreu no instante exactamente anterior» (pág 36). «O sentido do si que surge na consciência

nuclear é o si nuclear, uma entidade transitória, recriada incessantemente para todos os objectos com que o cérebro interage» (pág 37).

(26) Claude Lévi Strauss, pedindo desculpa pelo neologismo, usa a palavra *mitismo*, que envolve três conceitos: o de mito, rito e jogo. Pode assim o jogo ser entendido como um dos aspectos da sensibilidade mítica, do mitismo, na sua vertente de criação lúdica ou artística. No Ocidente, por resultado da evolução cultural e tecnológica, o mito deixou de *ter mão* na expressão criativa, com o aparecimento do romance, e a música começou a seguir um caminho próprio «sem que se tenha dado por isso»: o compositor «pensa em termos de música antes de pensar em estrutura» (entrevistas filmadas, com Jean José Marchand, em Julho de 1972).

(27) Erwin Panofsky, *Style and Medium in the Moving Pictures*, op cit.

(28) Sigfried Krakauer, *Le cinéma, reflet des tendances profondes des peuples* in *Cinéma, théorie, lectures*, pág. 20, op cit.

(29) Roland Barthes, *La chambre claire*, éditions de l'Étoile, Gallimard, Le Seuil, 1980, Paris.

(30) Roland Barthes, *L'effet de réel* in *Communications*, nº11, pág 84, Le Seuil, 1968, Paris.

(31) Roland Barthes, *L'effet de réel*, pág 85 op cit.

(32) Lawrence M. Krauss e Glenn D. Starkman, *The Fate of Life in the Universe*, in *The Astrophysical Journal*, volume 531, pág. 22, 2000.

Pode ser lido em: <http://www.physics.hku.hk/~tboyce/sf/topics/life/life.html>

ÍNDICE

olhos no écran

os estados de alma

olhos espriados	03
confrontos com a coisa	07
atenção e visão rápida	12

o olho da câmara

a óptica e a mecânica	16
o registo da imagem	17
a representação das coisas	20

seguir a intriga

sondar o personagem	26
não o perder de vista	33
seguir o fio da meada	36

resolver o conflito

o registo do sonho	39
as variações do espectro	43
o alcance do reflexo	45

anexo	53
--------------	-----------

notas	69
--------------	-----------