

### 3. Modularidade, hipertexto e memória

#### 3.1. Modularidade e cinema

Se o século passado foi marcado pelo fragmento, pelo estilhaçamento da experiência dentro de um contexto industrialista e de relações do sujeito com a metrópole, tal relação no século XXI se complexifica através de uma fragmentação informacional, onde o olhar se volta para telas e superfícies que parecem dissolver a fisicalidade dos ambientes reais. O mundo se vê agora marcado por uma lógica analítica, funcionalista, multiestratificada, em que a ideia de *modularidade* ocupa papel central.

Vivemos em um mundo marcado pela ideia de *Variabilidade* (Lev Manovich), onde o objeto de mídia sai de fábrica não só em diferentes versões, mas organizado pela enorme abertura proporcionada pelas possibilidades de *configuração*. Diferentemente do que acontecia na sociedade industrial, esta flexibilidade se estende a operações que vão da escolha de linguagem em um DVD, passando pela customização das interfaces de blogs e sites de emails, até as infinitas possibilidades de configuração de um computador. Manifesta-se aqui o conceito de *remixibilidade*, fenômeno que há pelo menos 30 anos vem modificando profundamente música e imagem, numa espécie de *update* dos experimentos promovidos pelas vanguardas históricas (*vis-à-vis* os ready-made e os *objects trouvés*).

Mais ainda, a ideia de remixibilidade encontra-se presente também no ambiente comunicacional. O *flow* de informações (tweets, emails, SMSs, etc.) na internet além de ser imenso, é *flexibilizável*: recebemos emails, editamos-los, adicionamos anexos e terminamos por reencaminhá-los para diferentes destinos ao mesmo tempo.

Esta modularidade expressa-se também na forma cada vez mais comum em que publicamos em *listas*. Assim é com o Facebook ou com os *sites* da rede, onde a informação desprende-se cada vez mais de qualquer organização

linearizante, deixando-se reger por uma lógica de blocos independentes e de natureza autônoma.

Acompanhando as modificações trazidas pela escrita ou pela fotografia, o impacto das tecnologias digitais sobre a sociedade torna-se evidente: a lógica da nova mídia se encaixa na forma como a sociedade pós-industrial valoriza a *individualidade* em detrimento da *conformidade* (Manovich, 2002, 60).

Se por um lado tais relações produzem enormes benefícios, por outro deságuam em uma série de questões problemáticas. O nível de demanda operacional promovido por tablets, celulares e computadores tem certamente produzido um grande impacto sobre o sujeito e suas relações interpessoais, gerando sobre este um enorme nível de ansiedade em função de uma cultura que migra do universo de *constantes* para outro de *variáveis* (Manovich, 2002, 62). A questão que se coloca então é: necessitamos de tantas opções e de tanta liberdade na construção de nossas relações com o mundo? Independentemente de soluções, é neste espaço que o cinema atua, ao utilizar-se de seus instrumentos formais para associar tais incipientes questões às inéditas formas de expressividade possibilitadas pela experimentação com a imagem e a montagem.<sup>54</sup>

Ao olharmos retrospectivamente para a produção cinematográfica ao longo das duas últimas décadas, identificamos o crescimento de narrativas cada vez mais intrincadas, associadas comumente a temáticas relacionadas à ideia de mundos alternativos/simulacrais, viagens no tempo, mergulhos na mente ou distúrbios mentais. Filmes como *O Exterminador do futuro* (1984), *Matrix* (1999, Andy e Lana Wachowsky, EUA) e *Blade Runner* (1982, Ridley Scott, EUA) revelaram-se pioneiros ao dar voz às ansiedades decorrentes de um mundo “recodificado” pelos efeitos de uma globalização extrema, onde a ameaça, representada pela fusão das grandes corporações e pelo poder exercido por aqueles que controlam o a esfera biotecnológica, resulta na visão de universos distópicos em que o sentido de verdade esvanece-se e o limite entre real e virtual é apagado.

---

<sup>54</sup> Não por acaso, a “estética de database” introduzida por *Pulp Fiction* (1994, Quentin Tarantino, EUA), com sua lógica multiperspectivista, não-linear, coincidiu com a disseminação do computador pessoal e a conseqüente transformação paradigmática que, ao longo dos anos 90, fez com que diversos autores, em diferentes áreas, experimentassem a “randomicidade”, a redundância informativa e uma série de outros aspectos que emulam a lógica do universo digital.

Mesclando estratégias antes pertencentes a um determinado cinema independente, experimental, à tradição do cinema detetivesco e de suspense, as narrativas modulares funcionam como verdadeira metáfora de um colapso linguístico e referencial<sup>55</sup> em que o tempo que se manifesta como dimensão separada de consciência e identidade, e o acaso, contingência, sincronicidade e simultaneidade, combinam-se num movimento que valoriza o jogo entre um tempo narrativo, um tempo tecnológico e um tempo mnemônico (Buckland, 2009).

Neste contexto, obras como *Amnésia* (2000, Christopher Nolan, EUA), *O brilho eterno da mente sem lembranças* (2004, Michel Gondry, EUA), *Ararat* (2002, Atom Egoyan, Canadá) e *Arca Russa* (2002, Aleksandr Sokurov, Rússia), associam a cultura do *database* à crise do passado: num mundo em que memória e história são acessados como arquivo, a facilidade de acesso torna-se também o perigo de apagamento instantâneo.

Outras como *21 Gramas* (2003, Alejandro González Iñárritu, EUA), *Irreversível* (2002, Gaspar Noé, França), e *Corra Lola corra* (1998, Tom Tykwer), trabalham a questão de ordem e contingência na formação de futuros narrativos.

Já filmes como *Código desconhecido* (2000, Michael Haneke, França) e *Time code* (2000, Mike Figgis, EUA) concentram-se na noção de um presente simultâneo: a estrutura temporal fragmentária disjuntiva e a segmentação espacial da tela, respectivamente, colocam em questão a capacidade das narrativas de sintetizar espaços tecnologizados e/ou globalizados.

Algumas películas modulares caracterizam-se por colocar, em enfrentamento, personagens fictícios com as forças enunciadoras que “controlam” suas vidas. Em *Mais estranho que a ficção* (2006, Mike Forster, EUA)<sup>56</sup> o

<sup>55</sup> *Matrix* foi influenciado pela leitura de *Simulacro e simulação* de Jean Baudrillard. Aqui, em consonância com seu papel antecipador/sintetizador, a obra de arte serve de “antena” epistemológica para aquilo que autores como Foucault, Derrida, Deleuze, Lyotard, Barthes, entre outros, já vinham antecipando.

<sup>56</sup> Diz a sinopse do IMDB: Todo mundo sabe que a vida é uma história. Mas e se a história é a sua vida? Harold Crick é o típico fiscal do imposto de renda: monótono, chato e repetitivo. Tudo muda quando ele começa a ouvir um autor dentro de sua cabeça narrando sua vida. O narrador, um conhecido autor da TV, é extraordinariamente preciso. Mas quando a narração revela que Harold vai morrer, ele deve encontrar o autor para convencê-lo a mudar o final da história, antes que seja tarde demais. (Mais Estranho que a Ficção, IMDB, recurso eletrônico).

personagem rebela-se contra a própria enunciação. Incomodado pela “voz narradora” que ouve em sua cabeça, resolve interceder em sua “história”. Já *Os Agentes do Destino* (2011, George Nolfi, EUA), marcado por um pano de fundo paranoico/conspiratório, metaforiza a questão do livre arbítrio, através de um protagonista que se “rebela” contra a experiência imposta pelo “autor” invisível, representado por agentes que controlam, a partir de “fluxogramas” anotados em cadernos, o “destino” das pessoas.

Num contexto modular, o cinema clássico, que conta com uma base aristotélica, vê-se desafiado em seus preceitos de unicidade da trama e focalização. Da mesma forma, as ideias de probabilidade e necessidade são substituídas pelas do contingente e do acidental. Inovadores dentro das condições determinadas pelos novos contextos da era digital, tais conceitos, distinguem-se daqueles trazidos pelas vanguardas históricas ou outras correntes experimentais, que há muito vêm desconstruindo e reconfigurando as noções de tempo, espaço e ponto de vista. Neste sentido, renova-se o tratamento do tempo empregado por Virginia Woolf ou Orson Welles ainda baseado num olhar de ordem binária, onde o tempo internalizado do sujeito se opunha ao tempo público, e em que a fissura entre os conceitos de verdade e mentira ainda mostravam-se mais sólidas.

Por outro lado, as narrativas modulares representam também a domesticação ou aproveitamento dos excessos das formas modernistas através de novas estruturas que domam estes excessos e os submetem a uma "organização racional ou afetiva" (Buckland, 2009, p. 38). Ocorre aqui uma retomada da escrita labiríntica e do prazer proporcionados pelos caminhos formais da palavra e da frase consagrados pelo modernismo literário (Borges, Cortázar ou Calvino) ou cinematográfico (Resnais e Grillet; Welles e Hitchcock em seus contextos). Desta vez com uma visão diferenciada, já que a cisão *existencial e política* típica do sujeito do século XX vê-se agora substituída pela interpenetração de questões relacionadas a fenômenos como a implosão da linguagem, a saturação imagística, corpo e mortalidade, acaso e determinismo, memória e identidade, tecnologia e mediação, espaço e globalização.

Nas narrativas modulares a utilização lúdica da enunciação apoiada no jogo entre duração, frequência e ordem faz com que a relação entre a duração da história e sua ordenação na narrativa seja colocada em relevo, resultando numa

estrutura sintagmática da trama que parece ditada por forças externas em lugar das demandas internas da história (Cameron, 2008). Suas estruturas podem ser regidas por fragmentação temporal, pela justaposição de versões conflitantes de eventos ou pela organização do material narrativo a partir de princípios não-narrativos. Em tais filmes, a ordem narrativa (apresentada pela *Syuzhet*) pode diferir radicalmente da ordem da história (a da *Fábula*). Tais divergências podem até impedir que audiências estabeleçam relações causais, espaciais e temporais dentro da história.

Aqui os flashbacks distinguem-se de sua aplicação clássica, enquanto rememoração bem “marcada” do passado, ao organizar um tempo desarticulado, intensamente elíptico e incerto. Muitas vezes posicionados acronologicamente como falsos *flashforwards*, determinam uma desestabilização da relação entre presente e passado<sup>57</sup> (Kinder, 2002).

Partindo de uma ordenação histórica, Alan Cameron elaborou uma divisão “evolutiva” e não exclusiva das narrativas modulares, com o objetivo de entender a forma como esta se insere na contemporaneidade. Define assim três fases da temporalidade na era moderna: a *Subjetiva*, a *Cismática* (*Schimastic*) e, por fim, a *Modular*.

A primeira relaciona-se a escritores como Marcel Proust, James Joyce e Virginia Woolf, cujas obras contrastam uma temporalidade analiticamente definida e mesurável pelos parâmetros do tempo público com as temporalidades não lineares da experiência subjetiva do tempo. No cinema, filmes como *O gabinete do Dr. Caligari* (1919, Robert Wiene, Alemanha), onde a realidade é transmutada pela loucura de um doente mental, *Page of Madness* (1926, Teinosuke Kinugasa, Japão) e *Cidadão Kane* (1941), exemplificam esta corrente.

Já na fase *Cismática*, associada a modernidade tardia e a “pós-modernidade”, abandona-se a dimensão humana, “narratificada”, das temporalidades, em favor de obras que “fragmentam o tempo e a narrativa, resistindo a leituras de recuperação” (Cameron, 2008, p. 32). É o caso de autores

<sup>57</sup> Como exemplo, lembramos do recente seriado de sucesso *Mad men* (2007-15), quando o plano isolado de um personagem acordando no começo de um episódio vem a revelar-se na verdade e por elucidação *a posteriori*, uma ação acontecida no dia seguinte. Apresentada de forma fragmentária e um tanto deslocada, tal ação só fechará seu desenvolvimento lógico quando de sua repetição ao final do episódio.

no plano literário, como Samuel Becket, Thomas Pynchon e William S. Burroughs, e, no plano cinematográfico, de diversas obras experimentais, e de filmes como *O Ano Passado em Marienbad* (1961, Alain Resnais, França) e *India song* (1975, Marguerite Duras, França).

Já a fase *Modular* se subdivide, por sua vez, em quatro categorias: *Narrativas anacrônicas*, onde o uso do flashback e flashforward revitaliza-se, num ambiente que procura traduzir "um sentimento de incerteza quanto à primazia de uma temporalidade narrativa em relação à outra"<sup>58</sup> (Cameron, 2008, p. 6). Fazem parte desta corrente *Pulp Fiction* (1994), *21 Gramas* (2003), *Amnésia* (2000) e *Irreversível* (2002).

*Pulp fiction* possui estrutura de três capítulos que embaralha os tempos sem uma motivação necessária para tal arranjo acronológico, fazendo com que as próprias noções de analepses e prolepses sejam colocadas em questão.

Já *Amnésia* organiza-se em uma série de analepses, em ordem cronológica reversa, para contar a história de um homem com memória de curta duração que busca descobrir o assassino de sua mulher. Curiosamente, estas analepses invertem o sentido do flashback clássico, já que o protagonista é *incapaz de lembrar*.

Da mesma forma *21 gramas* adianta, através de prolepses, eventos do final do filme, muito antes do que uma base de compreensão causal seja estabelecida.

Outras obras, como *Elefante* (2003, Gus Van Sant, EUA) trabalham sobre a expressividade da repetição. Aqui, os eventos que levam ao massacre de Columbine são repetidos de forma a exercer um olhar que, independente da subjetividade de seus personagens, coloca em relevo um senso analítico estabelecido pela enunciação, de forma a intensificar, de forma bastante peculiar, a percepção da tragédia.

*Narrativas de bifurcação* representam vários futuros possíveis, a visão clássica dos *forking paths*. Já em 1950, Akira Kurosawa, em *Rashomon* (1950,

---

<sup>58</sup> Ao contrário do *flashback* clássico, cujos limites temporais encontram-se normalmente bem estabelecidos. O início em prolepses de *Crepúsculo dos desuses* (1950, Billy Wilder, EUA), onde vemos o protagonista/narrador morto em uma piscina, é regulado logicamente através de uma narração que rapidamente sugere uma volta ao passado. (Cameron, 2008).

Akira Kurosawa, Japão), antecipava este tipo de estrutura ao relatar o embate entre um Samurai e um bandido, a partir de quatro versões distintas. Apresentadas *a posteriori*, na forma de *flashback*, tais testemunhos são editados distintamente de forma a enfatizar as diferentes perspectivas daqueles que frente a um tribunal de justiça relatam suas versões.

A ideia se assemelha a estrutura de um timeline de edição onde as escolhas podem ser feitas horizontalmente, em sua continuidade temporal, ou verticalmente, a partir de diversas “pistas” paralelas. Chamada de “narrativa database” por Marsha Kinder, tal estrutura depende da “seleção de determinado data (personagens, imagens, sons, eventos) de uma série de databases ou paradigmas, que virão a produzir tramas específicas” (Kinder, 2002, p.6).

Neste sentido, filmes como *Feitiço do Tempo* (1993, Harold ramis, EUA) ou *Corra Lola Corra* (1998), justapõem diferentes versões de uma mesma história, introduzindo variações a nível da fábula<sup>59</sup>.

*Narrativas episódicas* são definidas por enfraquecer ou desativar as conexões causais da narrativa clássica. São divididas em duas subcategorias distintas: a série *abstrata* que usa elementos não-narrativos, como em *Drowning by Numbers* (1988, Peter Greenway, Reino Unido); e a *antologia narrativa* que trabalha com múltiplas narrativas, “aparentemente desconectadas, mas que dividem o mesmo espaço diegético”(Cameron, 2008, p. 13).

O primeiro subgrupo inclui filmes mais complexos de Peter Greenway, como *Zoo - Um Z & Dois Zeros* (1985, Peter Greenway, Reino Unido) e *Afogando em Números* (1988, Peter Greenway, Reino Unido) - cujas narrativas são transversadas por ordenações numéricas ou alfabéticas que não dependem necessariamente de qualquer causalidade interna<sup>60</sup>.

O segundo subgrupo, da *Antologia*, caracteriza-se por diversas narrativas curtas aparentemente desconectadas, mas que dividem o mesmo espaço diegético. É o caso de *Mystery Train* (1989, Jim jarmusch, EUA) ou *Night on earth* (1991,

<sup>59</sup> Assim, com o objetivo de levantar 100.000 marcos para seu namorado, Lola percorre três instancias iterativas modificadas por pequenas diferenças em *timing*, resultando em sua morte, na morte de Manni ou em uma situação final de sucesso.

<sup>60</sup> Note-se aqui a constante relação de Greenway com a operação de listagem e de enumerações, o que nos remete ao Borges de *O atroz redentor Lazarus Morell* em *História Universal da Infâmia*.

Jim Jarmusch, EUA) , de Jim Jarmusch, cujas tramas abordam personagens que cruzam caminhos numa mesma cidade ou articulam diferentes viagens de taxi em cinco cidades do planeta.

Exemplos da *antologia narrativa* são encontrados na trilogia das cores (1993-1994) de Krzysztof Kieslowski, e nos clássicos *Nashville* (1975, Robert Altman, EUA) e *Short Cuts* (1993, Robert Altman, EUA) de Robert Altman.

A quarta categoria, da *Tela dividida* (*Split screen*), articula a modularidade espacialmente, dividindo a tela em "dois ou mais quadros, justapondo eventos simultâneos ou anteriores dentro do mesmo campo visual" (Cameron, 2008, p. 15). O exemplo notável aqui é o já clássico *Timecode* de Mike Figgis (2000), uma exploração de questões ligadas à memória e simultaneidade. *Os Fragmentos de Tracey* (2007), objeto de nosso estudo, consiste em uma estruturação espacial mais complexa, onde a tela se divide nas mais diversas formas distribuídas ao longo de diversos momentos.

A temporalidade das narrativas complexas contemporâneas pode ser melhor entendida como uma interação entre modos *subjetivos*, *cismáticos* e *modulares*, onde o modo modular assume um maior destaque do que antes. Em comparação com os textos modernistas iniciais, narrativas modulares inclinam-se para uma concepção mais analítica do tempo.

No entanto, elas também se diferem da temporalidade cismática na medida em que,

Enquanto certos escritores modernistas tendem a lidar com a desintegração da experiência temporal, narrativas modulares também tendem a realizar (em diferentes graus) uma *recuperação* da temporalidade. Elas enfatizam não só a fragmentação mas também a construção de *links* narrativos. Desta forma, as narrativas modulares cinematográficas contemporâneas podem ser situadas ao longo de um eixo entre o cisma e a modularidade. Se a era pós-moderna (como descrita por Fredric Jameson) ofereceu a fragmentação do tempo às suas justaposições da cultura de mídia, a era digital se distingue por sua capacidade estendida do sujeito em navegar ativamente e ordenar o tempo<sup>61</sup> (ou melhor, as representações do tempo) (Cameron, 2008, p.43, grifos meus).

---

<sup>61</sup> Paul Ricoeur descreve os romances modernistas de Marcel Proust, Virginia Woolf e Thomas Mann como "contos sobre o tempo", no sentido de que eles fazem do tempo o sujeito de suas configurações diegéticas e narrativas. Narrativas modulares contemporâneas, por extensão, são a nossos próprios "contos sobre o tempo" (Cameron, 2008).

### 3.2. A dinâmica do Hipertexto<sup>62</sup>

Em *S/Z*, obra seminal no domínio da análise textual (incluindo aí o cinema), Roland Barthes opõe a obra clássica à moderna, desenvolvendo a ideia de um texto flexível, *escrevível*. Numa análise da novela *Sarrassine*, de Balzac, Barthes utiliza-se do conceito de unidades (*Lexias*) para dissecar uma série de variáveis sociais, históricas, contextuais, que, como *nódulos* interconectantes, combinam-se em relações ilimitadas, infinitas.

Não é difícil de se perceber como tal textualidade coincide precisamente com o que viria a ser chamado de *hipertexto computacional*: um texto composto de blocos de palavras (ou imagens) conectados eletronicamente por múltiplos caminhos de uma textualidade perpetuamente inacabada descrita em termos como *link*, *node*, *network*, *web* e assim por diante (Landow, 2006).

Neste texto ideal, as redes são muitas e interagem, sem que uma se sobreponha a outra. Como afirma Barthes,

(...) o texto é uma galáxia de significantes, não uma estrutura de significados; não tem início, é reversível; ganha-se acesso a ele por diversas entradas (...); os códigos que mobiliza se estendem tão longe quanto os olhos possam alcançar...  
(Barthes, 1992, p.42)

Mais do que advogar a libertação do texto dos limites do livro e das amarras institucionais, Barthes parece ter antecipado os novos modos de circulação da internet. Ao falar de um texto reversível, em que as redes seriam múltiplas e se entrelaçariam, no qual penetraríamos por diversas entradas, sua teoria parece preparar “o terreno para a compreensão das transformações nas modalidades de produção, de transmissão e recepção dos textos que iriam ocorrer na chamada era da eletrônica” (Figueiredo, 14).

Quando olhamos retrospectivamente para o impacto da era digital percebemos como diversas transformações de ordem pragmática - a enorme capacidade analítica dos computadores, as novas formas no tratamento de diversas mídias (palavra, imagem e som), o encurtamento das distâncias através do computador e do celular - vieram acompanhadas de uma profunda reestruturação

<sup>62</sup> Refiro-me aqui a um hipertexto no sentido *latu sensu*, que abarca todas as manifestações não-sequenciais de lógica, de sistema operacional, da combinação de diversas mídias (como no conceito mais específico de hiper-mídia).

de nossa experiência sensível. Tal fragmentação da percepção só fez realçar a ideia de que vivemos diversas temporalidades.

Antecipada pelo olhar de teóricos e pensadores, apropriada pela comunidade artística que já no início do século passado pensava em modos mais complexos de representar, visual e linguisticamente, sujeito e natureza, a ideia deste encaminhamento multiestratificado, em forma de constelação, termina por alcançar em nossa contemporaneidade uma inédita expressão de alcance global. Num mundo em que a experiência literalmente se estilhaça, a *linearização* da informação, base do pensamento organizado ocidental, cada vez mais tende a se enfraquecer, num processo marcado pela *descentralização* e *deshierarquização* do sentido. Ao transformar-se em código cada vez mais dissociado de materialidade, aquilo que antes parecia certo perde fixidez e estabilidade, divorciando-se de qualquer sentido de *confiabilidade* (narrativa, referencial, epistemológica, etc.).

A noção de hipertexto fortemente associada ao advento da tão propalada revolução, não é absolutamente um fenômeno novo, confunde-se com a história do homem<sup>63</sup>, remontando à própria dinâmica de construção e interpretação de textos sagrados. A *tipologia* bíblica<sup>64</sup>, por exemplo, registrada em sermões do século XVII, nos mostra como a exegese comparativa entre o velho e o novo testamento resultava em inúmeras camadas interpretativas, onde “qualquer pessoa, evento ou fenômeno atuava como uma janela mágica para o complexo semiótico do esquema divino para a salvação humana” (Landow, 2006, p.57).

Se o romance realista do século XIX refletia uma força que procurava anular ambiguidade e dispersão em prol da unidade e da nitidez do pensamento, o hipertexto estabelece uma outra dinâmica com o leitor, a da *interatividade*<sup>65</sup>, em que este deve escolher os caminhos em sua leitura, fazendo com que a “trama” possua inúmeros desdobramentos possíveis e um senso de “conclusão” diferente daquele do livro tradicional. Tal relação contrapõe-se à lógica aristotélica segundo

<sup>63</sup> A ideia de uma linearidade temporal, de um sequenciamento *a priori* e *a posteriori* não representa obviamente a perspectiva única na forma de perceber o mundo. Desenvolve-se ao longo de 500 anos e solidifica-se a partir do Iluminismo e do *cogito ergo sum* de Descartes.

<sup>64</sup> Tipologia na teologia cristã e exegese bíblica é uma doutrina ou teoria acerca da relação preditiva do Antigo Testamento para o Novo Testamento. Eventos, pessoas ou declarações no Antigo Testamento são tipos, prefigurando ou substituídos por antítipos, eventos ou aspectos de Cristo ou de sua revelação, descritos no Novo Testamento.

<sup>65</sup> A fragmentação, a reutilização de materiais, os links e todos os intrincados caminhos do hipertexto antecipam a desintegração da voz centralizante do pensamento contemplativo (Heim, 1987, p.220)

a qual uma trama bem construída não pode começar ou terminar em qualquer ponto em que se queira. Em sua *Poética*, o filósofo grego afirma que,

(...) para ser bela, uma criatura viva e qualquer todo feito de partes, precisam não só ter uma certa ordem em seu arranjo de partes, como também uma certa magnitude definida.

(...) Um todo é aquilo que tem um começo, um meio e um fim. O começo é aquilo que não se coloca depois de qualquer outra coisa necessariamente, e que naturalmente possui algo depois; e o fim é algo que naturalmente vem depois de si, por necessidade ou por consequência, e com nada após; e o meio, o que por natureza coloca-se depois de algo e também possui algo que lhe segue. (Aristoteles, 1895, p.6)

Manifestando-se na estrutura em abismo das *Mil e uma noites*, na escrita labiríntica de autores como Borges, Cortazar ou, mais recentemente, em Coover (*The babysitter*) e Milorad Pavic<sup>66</sup>, a ideia de uma abertura hipertextual confunde-se com a própria história da produção da escrita. Como sabemos, durante séculos a produção textual foi marcada por uma forte dispersão<sup>67</sup>, até que as modificações tecnológicas e econômicas da modernidade revertessem tal situação e impusessem sobre esta a marca da organização e da conciliação.

Em *Diderot and Hypertext* (1999) Geoffrey Rockwell remete-se à *Enciclopedie* para mostrar uma das primeiras manifestações organizadas em torno de uma visão hipertextual do conhecimento. Neste contexto, Rockwell identifica pontos em convergência entre o pensamento de Diderot e aquele de Ted Nelson, pioneiro da web: a criação de informação estruturada para uma *sociedade de povos*; a publicação de informação *não-sequencial* implementada em *nódulos* ou artigos conectados por *links*; a ideia do link, da referência cruzada como uma ferramenta *hermenêutica* fundamental; a separação da *estrutura intelectual* da obra de sua *organização material*, fazendo com que o trabalho intelectual do leitor não seja limitado pela organização alfabética da enciclopédia (Rockwell, 1999).

<sup>66</sup> O *Dicionário dos Khazares* consiste numa novela hipertextual formada somente por lexias que interconectadas descentram o texto permitindo uma infinidade de possibilidades sequenciais. Em sua análise da obra, Robert Coover destaca sua dimensão espacial, "... há uma tensão na narrativa, como na vida, entre a sensação de tempo como experiência linear - uma coisa seguindo sequencialmente (por causalidade ou não) outra - e o tempo como um padrão de experiências interconectadas, como se possuísse uma *geografia* e pudesse ser *mapeado*" (Coover, 1989, p.15).

<sup>67</sup> Para o leitor contemporâneo, os textos acadêmicos de autores como Virgílio, Platão ou Agostinho, por exemplo, fornecem um texto muito mais fácil de ser negociado e decifrado do que aqueles acessíveis aos leitores da época. (Landow, 2006)

Em outro registro, o “visionário” romance *O sonho D’Alambert* (1769), Diderot utiliza-se de diálogos não só para estabelecer uma analogia com a dimensão propagadora do funcionamento da mente, mas também para demonstrar como ideias colocadas por um personagem podem se propagar numa corrente de discussões intermináveis. Nele o personagem Diderot utiliza-se de uma analogia onde compara as *fibras* da mente à cordas que, ao vibrarem, fazem com que outras cordas vibrem e assim por diante. Tal propagação informativa, assemelhada por uma aproximação “organicista” ao funcionamento da rede computacional moderna, encontra também na afirmação de Mlle de L’Espinasse, que compara a mente a uma aranha no centro de uma *teia* onde “picadas sensoriais” são provocadas pelos estímulos do mundo externo, uma lógica antecipatória do universo hipertextual.

A literatura modernista, com sua ânsia de mergulho na psique do sujeito, subverteu a temporalidade e a lógica burguesa, utilizando-se de formas marcadamente protohipertextuais. Já na virada do século passado, Proust com sua *Madeleine* estabelece a conexão mental por memória involuntária; Virginia Woolf mergulha na fluência do pensamento e da memória; Joyce estabelece uma escrita esquizoide e multifragmentária. A partir de tais associações instáveis, não-lineares, estes autores procuram inovar o discurso literário em sintonia com as transformações tecnológicas da era industrial, com a descontinuidade vertiginosa das metrópoles e com o advento das teorias psicanalíticas, que cada vez mais desconstroem a temporalidade determinada pelo relógio.

Em *Ulysses*, por exemplo, quando Bloom observa Gerty McDowell na praia, Joyce constrói uma rede de conexões intertextuais que aludem a outros textos ou *phenomena*, reunindo, ao mesmo tempo, a seção *Nausicaa* da Odisseia, os anúncios e artigos de revistas femininas que permeiam e formam o pensamento de Gerty, fatos sobre Dublin e a Igreja Católica, além de informações que conectam o texto a outras passagens da novela e a outras obras de Joyce, incluindo aí o pensamento crítico sobre o próprio escritor (Landow, 2006).

No campo da teoria, Mikail Bakhtin já antecipava o olhar intertextual pós-estruturalista, ao apontar para o polifonismo e o dialogismo existentes na novela de Dostoievsky, “construída não como o todo de uma única consciência que *absorve* outras consciências como objetos para si mesma, mas como um todo

formado pela *interação* de diversas consciências, nenhuma delas tornando-se totalmente o objeto da outra” (Bakhtin, 1984, p.18).

Já nos anos sessenta, autores como Roland Barthes, Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jacques Derrida dialogaram com a hipertextualidade dentro do contexto da crise da linguagem, a partir de expressões como intertextualidade<sup>68</sup>, transtextualidade e descentramento, num ataque à episteme ocidental. Paul Ricoeur, por sua vez, sugere que “a principal tendência da teoria moderna da narrativa - na historiografia e na filosofia da história, como na narratologia - é de ‘descronolizar a narrativa’” numa “luta contra representação linear do tempo” (Ricoeur, 1984, p.93).

Para Derrida, que sempre defendeu uma nova escrita pictográfica como saída para o logocentrismo, “cada signo, linguístico ou não-linguístico, falado ou escrito ... pode ser citado, colocado entre aspas” (Ulmer, 1985, p.58). Tal abertura textual relativiza a distinção entre *dentro* e o *fora* (Landow, 2006, p.53) e “pode quebrar com qualquer contexto dado, engendrando uma infinidade de outros contextos de uma forma absolutamente ilimitada” (Ulmer *apud* Landow, 2006, p.58). Valorizando o cinema como alternativa ao impresso, o pensador francês destaca a ideia de *assemblage* como uma operação onde o *grama* ou o *traço*<sup>69</sup> fornecem uma ‘linguística’ para uma operação analógica a da colagem/montagem (Ulmer, 1985, p. 267).

Já, sob o olhar não semiótico da filosofia contemporânea, Deleuze e Guattari celebrizam o conceito do *Rizoma*, onde seu elemento estrutural, o *plateau* constitui-se como algo que se localiza *sempre no meio*, produzindo uma “(...) ideia de qualquer multiplicidade conectada a outras multiplicidades por um derivamento profundo (...)” (Landow, 2006, p.59).

<sup>68</sup> A noção de intertextualidade “enquanto análise estrutural dos textos em relação a um sistema maior de práticas significantes”, transfere o eixo constituído pela tríade autor/obra/tradição para outra constituída por texto/discurso/cultura, que “substituiu o modelo evolucionário da história literária por um modelo sincrônico ou estrutural de literatura como sistema sógnico”, libertando-se assim dos determinismos históricos, sociológicos e psicológicos e abrindo-se para um jogo infinito de conexões”. (Morgan, 1985, 1-2).

<sup>69</sup> Para Derrida, o *rastro*, aquilo que não se deixa apropriar, opõe-se à *logia*, ou seja, o logos, aquilo que aponta para uma suposta fala plena e para um movimento de reunião e fechamento do pensamento.

“Ao contrário dos sistemas cêntricos, com modos hierárquicos de comunicação e trajetórias preestabelecidas, o rizoma é um sistema acentrado, não-hierárquico, não-significante sem um Geral, e sem uma memória organizada ou um *automaton* central, definido unicamente pela circulação de estados.” (Deleuze, 1987, 21)

A ideia de hipertexto no contexto moderno, antecipando a era informática, nasce com o texto de Vannevar Bush, *As We May Think* publicado em 1945. Movido pela preocupação com o acúmulo de textos acadêmicos, Bush imagina o *Memex* (*memory extender*, ou extensor de *memória*), como forma de facilitar a pesquisa através de um sistema fotomecânico, onde a informação contida em microfilmes poderia ser acessada da mesma forma que a mente humana funciona, por *associação*.

Expressando-se através da metáfora de “trilhas intermináveis”, Bush antecipa a ideia de link:

(...) quando diversos itens são juntados para formar uma trilha... é como se estes elementos físicos tivessem sido reunidos de origens totalmente distintas para formar um novo livro (Bush, 1945, p. 102).

Se a visão de Bush restringia-se a um conceito de produtividade pessoal, Ted Nelson pioneiro da Tecnologia da Informação, já prevê a ideia mais totalizante da *World Wide Web*. Em 1965, a expressão hipertexto aparece publicada pela primeira vez em *Literary Machines*, onde Nelson define hipertexto como “uma escrita não-sequencial... uma série de partes conectadas por links que oferecem ao leitor diversos caminhos” (Nelson, 1945 *apud* Landow; Landow, 2006). Seu projeto *Xanadu*, nunca implementado, é de uma tal sofisticação que supera nossa estrutura de rede atual, numa relação de proporções tão abrangentes que garantiriam, entre outras coisas, a preservação de todas as versões dos documentos associados à WWW, além de um sistema de *linkagem* de dois caminhos, mais abrangente do que o que possuímos hoje.

No final dos anos 80, Berners-Lee, um cientista do Conselho Europeu para a Pesquisa Nuclear (CERN), inventou a World Wide Web para atender uma demanda de compartilhamento de informações entre os físicos que trabalhavam no CERN e diferentes universidades ou institutos de todo o mundo.

Contando com um crescimento rápido especialmente depois de 1985, o hipertexto, torna-se em um campo finalmente estabelecido em 1989.

### 3.2.1. Hipertexto e cinema

A noção de hiperdocumento generaliza, para todas as categorias de signos (imagens, animações, sons etc.), o princípio da mensagem em rede móvel que caracteriza o hipertexto. Conforme Pierre Lévy, os conteúdos tendem à digitalização, conectando, numa mesma rede, o cinema, o jornalismo, a música e as comunicações, deixando o tratamento físico dos dados em segundo plano. Assim, "ao entrar em um espaço interativo e reticular de manipulação, associação e leitura, a imagem e o som adquirem um estatuto de quase-textos", o que amplia as ferramentas de ensino e discussão (Lévy, 1993, p. 33).

É claro que em nosso estudo, ao nos reportarmos ao cinema “tradicional” e não às suas manifestações *expandidas* - instalações de artes plásticas, narrativas interativas, CD-ROMs, etc. – buscamos, na verdade, a forma com que este cinema, sequencial (em sua disposição material) e não-interativo, se apropria ou dialoga com estes novos paradigmas, no sentido de emular o ambiente digital ou de explorar as reconfigurações determinadas pelas novas organizações de tempo e espaço<sup>70</sup>.

Independentemente do contexto atual, a expressão cinematográfica sempre dialogou com o hipertextual em diversos níveis. A própria lógica da construção fílmica é determinada por uma série de decisões em que a seleção de material a partir de um enorme conjunto de imagens irá dar vida ao filme. Eleger para um determinado momento um determinado fragmento com duração específica, a partir de uma série de variáveis angulares, de escala e de movimento, constitui-se numa decisão de natureza hipertextual (infinitas são as possibilidades), que deixa no “chão” da sala de montagem milhares e milhares de fotogramas descartados pelo montador.<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> Há de se tomar cuidado com a utilização do termo "multimídia". Este significa, em princípio, aquilo que emprega diversos suportes ou diversos veículos de comunicação. Infelizmente, é raro que seja usado nesse sentido. Hoje, a palavra refere-se geralmente a duas tendências principais dos sistemas de comunicação contemporâneos: a multimodalidade e a integração digital.

Como afirma Levy: Em primeiro lugar, a informação tratada pelos computadores já não diz mais respeito apenas a dados numéricos ou textos (como era o caso até os anos 70), mas também, e cada vez mais, a imagens e sons. Portanto, seria muito mais correto, do ponto de vista lingüístico, falar de informações ou de mensagens multimodais, pois colocam em jogo diversas modalidades sensoriais (a visão, a audição, o tato, as sensações proprioceptivas) (Levy, 1999, p.67).

<sup>71</sup> Neste sentido, observem-se as inúmeras experiências de remontagem de filmes.

Não por coincidência, o advento da edição não-linear<sup>72</sup> veio a solidificar a flexibilização desta prática, através de uma outra dinâmica marcada pela liberdade no processamento do material e pela descentralização característica das interfaces dos softwares. Exemplo maior disso é o da *timeline*, a linha do tempo onde o material fílmico é organizado. Este espaço, que também se expande verticalmente através de outras pistas concomitantes, além de possibilitar a realização de efeitos, serve também como “reserva técnica” de imagens. Isto significa dizer que o editor, ao contrário do que acontecia com a moviola ou com a edição em vídeo, *visualiza* não só a imagem escolhida em determinado momento, mas também uma série de outras que poderiam substituí-la ou combinar-se a ela. Fatos como estes demonstram como no digital estamos cada vez mais concentrados no *processo*, onde uma visão holística e pluridimensional se impõe.

Num outro registro, seria importante reiterarmos que, apesar de materialmente ditada por sequencialização temporal, sabemos que a construção narrativa de um filme também pode se dar “aos pulos” no que se refere à cognição do espectador. Fenômeno especialmente significativo na linguagem cinematográfica, capitaneada pela montagem, a força das associações não lineares de imagens e sons que perpassam o corpo de uma obra define-se em toda sua potencialidade nas possibilidades associativas organizadas pela obra e, ao mesmo tempo, reorganizadas pela capacidade cognitiva e pelo universo emocional do espectador. Tal fato vem a ocupar um maior destaque em obras como as de nosso corpus que lidam com estruturas mais complexas, demandando maior participação do espectador.

Muitas são as obras cujas estruturas, se não remetem explicitamente ao fenômeno hipertextual, reproduzem-no através de uma lógica cuja continuidade se dá através dos “pulos” narrativos e da não linearidade da trama. O celebrado *Pulp Fiction*, através de seus espaços diegéticos, segmentos narrativos e referências à cultura pop estrutura-se em hipertexto a partir de “um universo em transformação apoiado sobre disjunção, substituição [e] fragmentação” (Polan, 2000, 35).

---

<sup>72</sup> A edição não-linear permite um acesso imediato ao material “bruto” (não editado) e à estrutura da edição através do *timeline*. Típico da lógica do ambiente digital, o *timeline*, uma linha do tempo, espacializa a estrutura de montagem, fazendo com que o montador tenha a seu dispor um instrumento *analítico* da estrutura do filme montado.

Da mesma forma, e aludindo a uma tradição de narrativas modulares inauguradas por diretores como Robert Altman (*Nashville, Short Cuts*), os filmes de Alejandro González Iñárritu ocupam uma posição central neste universo. Possuindo uma estruturação episódica, horizontalizada e plena de redundâncias discursivas onde eventos e personagens se conectam tangencialmente, seus filmes funcionam de forma análoga à dinâmica da database e do hipertexto. Neste sentido, filmes como *Babel* (2006, Alejandro González Iñárritu, EUA), *21 Gramas* (2003) e *Amores perros* (2000, Alejandro González Iñárritu, Mexico) constroem-se através da articulação exercida por suas montagens, em total sintonia com a própria expressão dos fenômenos centrais por eles abordados, entre eles, a isonomização e simultaneidade entre culturas e espaços heterogêneos, típicos do processo de globalização e a *randomicidade* do destino no mundo contemporâneo.

Num outro registro, a lógica hipertextual vem ocupando ao longo das últimas décadas, um papel primordial nas narrativas da ficção científica e das obras que enfocam o universo dos sonhos e do inconsciente. Pautadas por um questionamento da noção do real, muitas destas películas destacam-se por lidar com a multiplicidade de cenários sob o manto da paranoia e das teorias conspiratórias.

Diversas são as instâncias que em nosso *corpus* procuram emular a linguagem dos links, seja através da expressão *visual* de diversas telas que multiplicam o olhar, seja na manifestação *per se* de conexões “línkicas” que, como no caso de *Perseguição virtual*, reconfiguram constantemente o foco narrativo dentro do ambiente “fechado” do *desktop*. Além disso, a estrutura narrativa de filmes como *Caché* e *A Origem* utiliza-se, cada uma a sua maneira, de uma organização proto-hipertextual onde o foco enunciativo se desata em uma série de “plateaux” narrativos possíveis, identificáveis ou não.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup> Walter Murch, o renomado montador americano, faz, no documentário *The cutting edge: the magic of movie editing* (2004, Wendy Apple, EUA), uma analogia entre o processo de montagem e a ideia de “boxes within boxes” (caixas dentro de caixas). Ele afirma que o cinema parte do fotograma para o plano, desse para a sequência, e desta para o filme como um todo, que por sua vez se encaixa no mundo e na sociedade, numa imensa cadeia conectada de possibilidades. Assim, o hipertextual expressa-se no diálogo virtual que cada filme exerce com um número infinito de temáticas, gêneros, técnicas, etc. Um filme sobre Quixote, por exemplo, dialogará com todo o corpo de obras literárias, cinematográficas, plásticas, críticas, etc., sobre o universo de Cervantes. Da mesma forma, *Caché*, que analisaremos mais adiante, dialoga com toda a questão

Tomando como base toda a discussão acima, nascem uma série de questões: frente a tais transformações nas formas de produção de sentido, como a dimensão espaço-temporal no cinema, arregimentada pela montagem, vem a responder à uma epistemologia hipertextual relacionada ao ambiente digital? Como esta disseminação sígnica transforma a construção fílmica? Que preocupações éticas e estéticas encontram-se embutidas aí a partir destas reconfigurações formais?

### 3.3. A Lógica da database

Em *O trabalho da arte na era da recombinação digital*, Jos de Mul promove uma expressiva releitura do texto seminal de Walter Benjamin. Nele, o autor enfatiza que, se no século XX os processos de reprodução mecânica destruíram a unicidade e a permanência do objeto aurático, arrancando-o de sua esfera de tradição e transformando seu valor de culto em valor de exibição, na era digital, o objeto de arte é marcado pelo valor de manipulação (Mul, Jos de, p.95 in Boomen, 2009).

Numa era de radical atomização, as mídias tradicionais, cada vez mais dissociadas de seus meios materiais, “despregam-se” de seus receptáculos originais ou convergem de formas novas e inusitadas. Tal processo é exemplificado pela popularidade da cultura de *listas*, pela modularidade dos *posts* no facebook, dos links e “objetos” tratados como elementos autônomos no domínio das interfaces da internet e pela flexibilidade com que texto, música e elementos gráficos podem ser manipulados (por exemplo, o Photoshop) dentro do universo digital.

Isto significa dizer que a lógica do computador, atuando não somente sob os processos informativos, mas também sobre a dimensão estética da construção de sentido, termina por invariavelmente reorganizar a experiência humana naquilo que poderíamos denominar de *ontologia do database*.

---

da presença árabe, atualíssima na França, como com a tradição literária francesa expressa em obras como o *Estrangeiro* de Camus e o clássico *Canção de Roland*.

Como afirma Lev Manovich,

(...) se, após a morte de Deus (Nietzsche), o fim das grandes narrativas do Iluminismo (Lyotard) e a chegada da Web (Tim Berners Lee), o mundo aparece-nos como uma coleção interminável e não-estruturada de imagens, textos, e outros registros de dados, é necessariamente apropriada a ideia de que iremos moldá-lo como uma *base de dados*. (Manovich, 2002, p.194-5, grifo meu)

Constituído de coleções estruturais de data organizadas de diversas formas (hierárquica, em rede, relacional ou orientada pelo objeto), os database regram-se por uma lógica assentada na descentralização e na (re)combinação da informação. No universo digital, o mundo é reduzido a dois tipos de objetos de software complementares: *estruturas de dados e algoritmos*. Qualquer *processo* ou tarefa é reduzido a um algoritmo, uma sequência final de operações simples que um computador pode executar para realizar uma determinada tarefa. E qualquer *objeto* existente, seja ele a população de uma cidade, o clima ao longo de um século, ou o cérebro humano, é modelado como uma estrutura de dados, ou seja, dados organizados de uma forma especial, para pesquisa (*search*) e recuperação (*retrieval*) de formas eficientes (Manovich, 1999).

O database torna-se o centro do processo criativo na era do computador. Historicamente, o artista fazia um trabalho exclusivo dentro de uma determinada mídia. Neste sentido, a interface e o trabalho eram os mesmos, ou seja, a interface não existia. Com os novos meios de comunicação, o conteúdo da obra e a interface tornam-se separados. É, portanto, possível criar interfaces diferentes para o mesmo material.

Se na era da reprodução mecânica tornava-se difícil a distinção entre as funções artísticas e não-artísticas dos “mídia” (como na estetização da política ou na politização da arte), na era da recombinação digital, a distinção torna-se mais inidentificável. Assim numa exibição permanente do EYE film de Amsterdam, as databases temáticas “água, inverno, trabalho e animais” permitem ao visitante visualizar, randomicamente, através de máquinas que se assemelham a caça-níqueis (talvez remetendo-nos à era dos “nickelodeons”)<sup>74</sup>, diversos filmes da era primeva do cinema. Tal experiência revela, em última instância, o

<sup>74</sup> Nickelodeons eram casas que possuíam dezenas de Kinetoscópios, a invenção de Thomas Edison anterior ao cinema. Nelas seus clientes podiam assistir, a partir de um nickel (cinco centavos americanos), pequenos sketches cômicos ou vistas de cidades através de filmetes de curta duração em visualizadores individuais.

aprofundamento de uma ludicidade na relação com a imagem, caracterizada por um forte apoderamento artístico, onde o visitante, a partir de interatividade, transforma-se numa espécie de DJ.

Da mesma forma, a apropriação e reprocessamento de películas clássicas como *Os Pássaros* (Hitchcock), sob a lógica do banco de dados, vem reinventando as relações entre o sujeito e a obra de arte. Ao criar um software que gera um fotograma de cada plano do filme em uma única matriz retangular (Stephen Mamber) o tempo torna-se espacializado, fazendo com que suas estruturas temporais sejam tratadas de forma dinâmica e bastante diferenciada em relação àquela que poderia se esperar da observação do filme em sua recepção sequencial (Manovich, 1999).

Lev Manovich nos diz que narrativas e databases são “inimigas naturais. Pensando a partir da dicotomia *sintagma* versus *paradigma*, ele observa que o database, caracterizado por um “aglomerado” paratático de informação, não se constitui necessariamente em narrativa. Quando regidos pela lógica do *algoritmo*, os dados da database, aí sim, tornam-se ordenados através de uma *interface*, que poderá definir um caminho único, o da narrativa tradicional, ou, múltiplo, o da hipernarrativa.

Neste sentido, a verdadeira revolução epistemológica que vem se produzindo com a lógica digital relaciona-se diretamente a uma interessante reversão, onde o pensar linear/sintagmático vem sendo substituído pela verticalidade da experiência paradigmática. Assim, se na experiência do cinema e da literatura, onde o database (o paradigma) é implícito e a narrativa (o sintagma), explícita, nas mídias digitais, a database assume presença material, enquanto a narrativa termina por desmaterializar-se. O paradigma agora é privilegiado em detrimento de um sintagma que virtualiza-se, torna-se potencialidade (Manovich, 2003).

### 3.4.

#### Memória e narrativa

##### 3.4.1.

#### Memória e virtualidade

No século XIX, o advento da fotografia vem a representar uma verdadeira revolução na forma como nos relacionamos com o tempo. Registro cuja natureza única, indexical, remete-nos a uma pretensa reprodução “sem intermediação”, o sentido do “estar lá” da fotografia (e depois do cinema) criou a ilusão de se poder “derrotar o tempo pela divisão do segundo, tornando tempo e espaço totalmente conhecíveis e traduzíveis” (Sutton, 2009, 69). Da mesma forma que a escrita e o livro anteriormente, a invenção de Nièpce determinou um novo horizonte onde o congelamento do momento representado por uma valorização do *instante*, terminou por modificar o próprio status da *memória*.

O cinema nasce assim, sintomaticamente mais associado à exploração do movimento e da duração do que a seu potencial enquanto expressão artística. A fotografia serializada do pré-cinema de Marey e Muybridge, que volta seu olhar para o corpo humano, o galopar dos cavalos e o voo dos pássaros, e depois o cinema de *atrações* dos irmãos Lumière, enfatizam a ideia de um tempo formado por momentos homogêneos onde a duração aberta e em contínua modificação dos espaços públicos e privados transforma-se em “uma duração saltitante, em *staccato*, produto dos modernos e intercambiáveis momentos preenchidos pelo trabalho e lazer” (Sutton, 2009, p.69).

A contribuição do cinema para a percepção moderna foi a de enquadrar a criação do momento como parte de uma nova consciência da distância e da proximidade como essencial para a experiência. Neste sentido, o momento torna-se “a soma da experiência com a experiência daquela experiência, uma duplicação cumulativa análoga à própria origem do pensamento” (Hansen, 1987, p.216).

Pensando esta *desnaturalização* do tempo, Bergson atesta o advento de uma ordem onde,

Ao invés de nos atermos à internalização de um devir das coisas, colocamo-nos do lado de fora para recompor este devir artificialmente.... Tiram os fotos da realidade que passa, e como estas são características da realidade, só temos que costurá-las em um devir... Percepção, compreensão, *linguagem*, procedem em geral desta forma. [Assim] nada mais fazemos do que estabelecer um tipo de *cinematógrafo* dentro de nós (Bergson, 1911, p. 322–3. Grifo meu).

Ao contrário do que o senso comum poderia sugerir, a memória não se constitui em sistema fechado de canais unidirecionais entre presente e passado, busca e *retrievement*, como num computador. Sua manifestação é muito mais complexa, errática, humana. Falha também é a ideia de que ao recordar, o indivíduo acessa uma imagem pura e definida de passado. A memória na verdade é sujeita a uma série de distorções ditadas pela psiquê humana, moldadas pelas tensões do presente e pelas expectativas do futuro. Neste contexto, o passado permanece existindo, crescendo e modificando-se enquanto *imagem virtual*<sup>75</sup>.

Aquilo que já aconteceu, enquanto imagem mental ou expressão verbal desta imagem, representa, nada mais, nada menos, do que uma reinterpretação de fatos e sensações através do filtro subjetivo. A memória, neste sentido, distancia-se de qualquer noção de “clareza” ou “objetividade”, constituindo-se, em última instância, numa *expressão narrativa*.

Mais do que isso, como afirma Bergson, da mesma forma que nossas percepções são entrelaçadas com memória, inversamente, a memória somente atualiza-se ao penetrar no “corpo” de alguma percepção. Os dois atos, percepção e lembrança, tornam-se interdependentes e estão sempre em troca de substância, como num processo de endomose.

Deleuze, em seu estudo sobre Bergson, descreve duração como “um *devoir* que se perpetua”. Esta duração, vista como um tempo não-cronológico, heterogêneo, apoia-se em nossa capacidade de fazer sentido de nossas experiências do presente, de nossas memórias do passado, e de nossa consciência de um futuro vindouro. Para o pensador francês nossas identidades são calcadas na organização de lembrança e imaginação:

Posicionamo-nos num movimento (...) em que o “presente” que permanece, divide-se a cada “instante” em duas direções, uma orientada e dilatada para o passado, outra contraída e em direção ao futuro... Fica claro que a *memória* é idêntica à *duração*, é co-extensiva à duração (Deleuze, 1993, p. 24).

Em suas considerações Deleuze vê o sujeito *constituído* pela experiência da memória. Sua identidade resulta da combinação de três dimensões temporais: duração como perpétua mudança, memória como consciência desta duração (a

---

<sup>75</sup> Isto é o que Bergson denomina de imagem-contracção

imagem da duração), e um sentido de passado, presente e futuro a partir do qual nossa consciência é criada.

Em consonância com Bergson, o passado, enquanto fenômeno, não existiria; constituir-se-ia em imagem da memória que *coexiste* com o presente, como *contração* do passado em geral, e de regiões do passado em particular. Se quero me lembrar, neste momento, de um incidente ocorrido em nove de janeiro de 1994 (AB), minha memória ativa funcionará em *contração* com todas as memórias desde então (A'B', A''B'', e assim por diante)<sup>76</sup>. Como se vê, a memória liberta de sua continuidade temporal cronológica, já não se remete ao “tempo verbal” (*tense*, em inglês), mas à uma contração *duracional*, já que o tempo de nossa epistemologia motor-sensorial revela-se falha do ponto de vista perceptual.

Dentro de tal lógica, esclarece-nos Deleuze em seus estudos sobre o cinema, uma série de obras produzidas no pós-guerra refletiriam o advento de um tempo libertado das limitações do relógio. Se na ilusão de continuidade promovida pelo cinema clássico, a montagem une eventos dentro de uma ilusão em que duração e cronologia homogênea são sinônimos, os filmes do *Neorrealismo* (e depois da *Nouvelle Vague*) rompem com esta relação, fazendo com que a expressão *pura* de imagens e sons (os *opsignos* e *sonsignos*), combinem-se naquilo que Deleuze denominará *tempo puro*. Nasce daí uma *imagem-tempo*, produto de uma *montagem ilógica*, onde o corte descontínuo (*jump cut*) e o plano-sequência conseguem extirpar do evento seu sentido cronológico, tornando-o simplesmente duração. Assim, “a imagem já não depende da sequência de montagem, nem mesmo da *sequência de fotogramas* da película” (Sutton, 2009, p. 56, *grifos meus*).

Tal expressão de um tempo ilógico, em sua manifestação direta ou indireta, revela-se um dos eixos principais de nossa análise. Procuramos estabelecer um diálogo das obras contemporâneas que compõem nosso corpus com esta fenomenologia “ahistórica”, reatualizando-a para o ambiente do século XXI. Da multitemporalidade em *split-screen* de *Os Fragmentos de Tracey e Tarnation*, à espacialização do tempo de *A origem*, passando pela instabilidade

<sup>76</sup> Esta é a base do “cone” de Bergson em que o vértice S representa o momento atual e as infinitas secantes circulares representadas por A'B', A''B'', etc., referem-se aos eventos do passado, que, como se vê, pertencem ao mesmo “corpo” temporal.

ontológica de *Caché*, estamos lidando com situações em que a narrativa adentra uma diferente zona, onde os eventos são colocados sob a imensa lupa fenomenológica de autores que almejam uma narrativa multiestratificada, distinta das imposições teleológicas de um tempo domesticado ou das especificidades que caracterizaram o cinema de arte do século XX.

Neste contexto, para melhor penetrarmos na expressão contemporânea da imagem faz-se fundamental uma reflexão sobre sua constituição sob o domínio do virtual.

Associado à diferentes contextos e presente nas reflexões teóricas de diversos pensadores o conceito de virtual não é exclusividade do mundo digital, reporta-se a uma história milenar da filosofia e da física. A imaginação, a memória, o conhecimento, a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da revolução digital (Levy, 1996). Há uma longa história para a imagem virtual: os espelhos, a pintura, as imagens produzidas pela câmara obscura, as fotografias, e os filmes - todos produzem representações mediadas num registro virtual.

Em *O que é Virtual*, Pierre Levy utiliza-se de uma metáfora evolucionária para argumentar que o virtual não é oposto ao real: num processo de “transição cultural acelerada”, em heterogêneses, a humanidade torna-se outra, *virtualizada*. (Friedberg, 2009). A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, que por sua vez é derivado de *virtus*, que significa força, ou potência; na Filosofia, é virtual o que existe em potência e não em ato. Neste contexto a ideia de virtual constitui-se em *proxy* (substituição), onde aquilo que é *imaterial* substitui o que é material. É a ideia da árvore que já está virtualmente presente na semente. Dentro desta lógica, “em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (Lévy, 1996, p.5).

A história das tecnologias intelectuais está intimamente relacionada à forma como nos relacionamos com a questão da memória. Ao reorganizar a ecologia intelectual, uma tecnologia vai além de sua função pragmática, modificando a função cognitiva que ela deveria auxiliar. A escrita, por exemplo, dessincroniza e deslocaliza: não se restringindo ao simples registro da fala, seu

aparecimento vai afetar diretamente a noção de memória, *virtualizando-a*. As mensagens tornam-se separadas no tempo e no espaço de sua fonte de emissão. Como afirma Pierre Levy, “o escrito cava uma distância entre o saber e seu sujeito. É talvez porque não sou mais o que sei que posso recolocar este saber em questão” (Levy, 1996, p.21)

Marcada negativamente por Platão, compreendida dentro do universo ótico por Kepler, Galileu e Descartes, sob a dicotomia *imago* (a imagem sem substância física) *x pictura* (o reflexo sobre a retina), a noção de *virtual* será retomada no século XIX por Henri Bergson para dimensionar a própria imaterialidade da memória. Partindo da noção de diferença, e da noção de um tempo contraído em que o passado convive virtualmente com o presente, Bergson conclui que “o futuro é verdadeiramente gerador do novo, e não meramente uma leitura feita do passado; e o virtual é a dimensão que é responsável por essa novidade” (Smith, 2002).

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam “não-presentes”, se *desterritorializam*, “recortam o espaço-tempo clássico apenas em alguns pontos, escapando a seus lugares comuns realistas: ubiquidade, simultaneidade, distribuição, irradiada ou massivamente paralela”. (Levy, 1996, p.9)

Modificadas radicalmente as noções de tempo e lugar, desestabilizam-se os cânones narrativos estabelecidos. Num universo em que a unidade de tempo independe da unidade de lugar (graças a simultaneidade), e a continuidade de ação pode se dar dentro de uma duração descontínua (como no *Facebook*), o cinema termina por absorver tais mecanismos, ecoando-os através de suas formas de construir a imagem e articular a trama.

Marcado por este deslocamento fenomenológico que reside ali no interstício entre o fenômeno e sua representação (e por isso mesmo virtualizador), a estrutura dos filmes que compõem nosso corpus refletem a expressão de tais fenômenos. Assim é com *Perseguição virtual*, cuja diegese se dá inteiramente na tela do *desktop*; ou *Os Fragmentos de Tracey*, onde a imagem se estilhaça e se multiplica das formas mais variadas; ou na espacialidade sugerida pela montagem

de *A Origem*, onde a simultaneidade se dá no improvável paralelismo de sonhos em abismo.

### 3.4.2. Memória e esquecimento

Seja nas ações mais simples de reflexo, como apanhar um objeto ou manter-se em pé, às lembranças de curto prazo que nos ajudam a organizar o dia-a-dia, passando pelas lembranças do passado distante, a memória, ao organizar seletivamente a informação, impede que uma *totalização* dos acontecimentos torne a vida impossível. Aqui, é fundamental *podermos esquecer*. Como afirma Krapp,

Nossa tendência é a de associar aprendizado, pensamento e racionalização à faculdade da memória, mas na verdade dependemos das funções do *esquecimento*, não somente para a quantificação da memória em si, da qual prospectamos lembranças fugidias, mas também para a adaptação ao novo, através da perda ou supressão do que envelheceu; (...) uma *rígida mnemônica totalizante* nos submeteria não só à maldição de “*esquecermos o esquecimento*”, mas também frustraria o gesto deíctico de qualquer *introdução*, cuja tarefa é a de *apontar para aquilo que vem em seguida*. O objetivo de introduzir, antes de tudo, não é o de antecipar, mas indicar, de tal forma que não pareça que já soubéssemos de algo de antemão (Krapp, 2004, p. xii).

De outra forma, nos tornaríamos como Funes, o “homem-database” de Borges, que se lembra de cada detalhe de sua vida, das “formas das nuvens do sul no amanhecer em 30 de Abril de 1882”, às “muitas faces de um homem morto durante um longo velório”. Incapacitado de esquecer diferenças e de fazer generalizações, Funes não consegue pensar, e morre, sintomaticamente, de congestão pulmonar.

Em uma era saturada pela informação, o esquecimento sobressai paradoxalmente como sintoma deste excesso. Tal paradoxo tem uma razão: num momento em que avançamos sobre o território do passado em detrimento do presente, o anseio por uma anamneses pode produzir, especialmente sob condições de consumo espetacularizadas e mercantilizadas, uma hibridização de passados que resultariam em uma *amnésia assemelhada* à memória cultural. Sob este olhar, Hernandez Marti problematiza a questão da memória, utilizando-se da metáfora de uma *espeleologia*, onde a atual visão da história, atomizada, consistiria numa fusão de memórias anamnésicas e amnésicas. Neste contexto, o

*zapping* entre o Discovery Channel e o History Channel, os parques temáticos, os shopping centers e a internet representariam um *surf* por *ondas epistemológicas* esvaziadas, um olhar superficial sobre o passado, onde a história, divorciada de suas *origens* e de seus *efeitos*, seria reduzida a um *commodity*, num “bazar de passados mercantilizados em um presente contínuo” (Martí, 2006, p. 95).

A noção de tempo diferencia-se de sociedade para sociedade. As culturas orais têm a noção de tempo e memória incrustadas no corpo social, onde, a partir do mito, produz-se uma leitura em que o tempo assume uma estrutura cíclica de eterno retorno. As sociedades históricas a partir do registro da escrita, dissociaram-se desta corporalidade, o que possibilitou um distanciamento do fenômeno e uma linearidade na forma de pensar o tempo. Já a sociedade informática vive um tempo pontual, do agora, do processo em si, da velocidade<sup>77</sup>.

Aqui “a *memória* se encontra tão objetivada em dispositivos automáticos, tão separada do corpo dos indivíduos ou dos hábitos coletivos que nos perguntamos se a própria noção de memória ainda é pertinente” (Levy, 1993, p.72).

Na civilização da escrita, o texto, o livro e a teoria ainda permitiam certa estabilidade do conhecimento, fazendo com que a ideia de verdade e de unicidade de visão consolidassem-se. Hoje torna-se cada vez mais difícil produzir-se um senso de identificação a partir da “fixidez” e da sistemática aprisionante dos textos clássicos, especialmente numa ecologia cognitiva em que o conhecimento se encontra em metamorfose permanente. Transformam-se os vetores definidores da memória, num processo em que,

<sup>77</sup> Sobre isso podemos nos referir ao *Fedro* de Platão, onde Sócrates utiliza-se da lenda do deus egípcio Theuth, inventor da escrita, que vai ao deus Thamus, e enaltece sua invenção: afinal ela permitirá às pessoas gravarem e depois recordarem seus pensamentos. Thamus discorda: a escrita irá enfraquecer a memória das pessoas, pois estas irão basear-se em signos *externos* a elas. A tecnologia da escrita deu à humanidade uma maior capacidade de interiorização e introspecção. Thamus parece dividir com Sócrates a ideia de um mundo composto de *Formas*, onde, não só a escrita, mas outras práticas representacionais, produzem uma “cópia de uma cópia”, monologicamente. Mas a nova tecnologia muitas vezes gera desconfiança. Muito semelhante à ansiedade contemporânea advinda dos modos cada vez mais “frios” de comunicação eletrônica (por exemplo, e-mail no lugar do correio postal), o desagrado de Thamus em relação a escrita no mito de Teuth é muitas vezes tomado como expressão da suspeita de Platão da escrita como uma nova tecnologia. O conhecido ensaio de Jacques Derrida “Farmácia de Platão”, por exemplo, trata a preferência ostensiva de Platão da fala sobre a escrita (Guide to Plato: Phaedrus. Endereço eletrônico).

O saber informatizado afasta-se tanto da memória (este saber "de cor"), ou ainda a memória, ao informatizar-se, é objetivada a tal ponto que a *verdade* pode deixar de ser uma questão fundamental, em proveito da *operacionalidade e velocidade* (Levy, 1993, p.73, grifos meus).

Na era da informática, com o deslocamento do conhecimento dos livros e da teoria para algo mais fugidio, em constante mutação, a estabilidade e a unicidade do texto escrito veem-se enfraquecidos. O novo paradigma abandona a ideia de *verdade* ao aproximar-se de uma construção sistemática, quase pré-verbal, em que o que prevalece é a própria manifestação de uma inteligência *constantemente aperfeiçoada*, baseada na *simulação*. Neste sentido, se a *teoria*, sobretudo em sua versão mais formalizada, é uma forma de apresentação do saber, um modo de comunicação ou mesmo de persuasão, a *simulação*, pelo contrário, corresponde às etapas de produtividade intelectual em que o saber não se apresenta como certo e definitivo, mas em processo.

Em tal ambiente a memória, em sua constituição tradicional, mais do que desfaz-se, perde o espaço e o tempo de ser, em função de um fluir ininterrupto e sempre renovador da informação, que faz com que pouco a pouco nos divorciemos do passado como experiência vivida. A hipersaturação midiática, a simultaneidade que se intensifica no mundo termina, assim, por nos privar do que *esquecer* e do que *não esquecer*.

Aqui a teoria Freudiana pode nos oferecer pistas para melhor compreendermos esta tensão entre a "positividade" da lembrança e a "negatividade" do esquecimento. Para Freud o sujeito possui psiquicamente duas formas de defesa em relação ao trauma. A do *recalque*, reflete um modelo da mente verticalmente disposto em camadas: aquilo que é recalado é empurrado para baixo, para o inconsciente. O sujeito não tem mais acesso a ele. Somente indicações indiretas, simbólicas, sugeririam sua possível existência. Já a *dissociação* reflete um modelo horizontalmente constituído: quando um sujeito não se lembra de um trauma, sua "memória" permanece contida em um *fluxo alternativo de consciência*, podendo se manifestar de forma subconsciente ou através de uma consciência dominante, como quando de uma recriação de evento traumático.

Em termos narrativos, a ideia de recalque resulta na *omissão elíptica* de importantes elementos da narrativa, enquanto a dissociação duplica-se em uma segunda faceta, criando uma narrativa paralela. Em contraste com a elipse, esta linha alternativa associa-se à ideia de *paralepse*. Em outras palavras, o recalque *interrompe* o fluxo de relatos que molda a memória; a *dissociação* divide, então, o material que não pode ser reincorporado ao corpo da narrativa principal (Baal *et al.*, 1999).

No estudo de nosso *corpus* interessa-nos destacar a ideia do esquecimento não só como uma dimensão fenomenal do sujeito da narrativa, mas também em sua expressão através dos mecanismos da linguagem cinematográfica, especialmente no que se refere a montagem. Esta, afinal, serve-se constantemente de cortes *elípticos* para possibilitar uma visão limitada da realidade. Tal operação, já assimilada pelo grande público, esconde, na verdade, o grande poder que o montador tem à mão como manipulador do tempo, de *eliminar*, através do corte, o evento, tornando-o *esquecimento* na estrutura da obra, ou *associando-o* a outras diversas instâncias, com o intuito de estabelecer o funcionamento avassalador de uma memória reprimida (*Caché*), guardada como enigma a sete chaves na forma de *abyss* (*A Origem*), dissociada, esquizoide, complexamente espacializada (*Os Fragmentos de Tracey*), deixada de lado pelo insistente fluir do presente (*Perseguição virtual*), localizada entre a dimensão inconsciente e o espaço diegético da imagem (*Ciudad de los signos*); ou recuperada iconoclasticamente e de forma intensivamente associativa (*Histoire(s) du cinema*).

### **3.4.3. Literatura como lugar teórico do esquecimento**

Historicamente a colaboração entre cinema e literatura refletiu-se em movimentos tão distintos quanto o notório papel de Hollywood na perpetuação do folhetim realista do século XIX, quanto no diálogo entre o cinema modernista europeu e as vanguardas históricas e o *Nouveau Roman*. Em nossa era, num momento em que o livro se torna eletrônico, em que imagem e letra convergem, e em que cineastas e roteiristas trazem a experiência visual para a escrita, a literatura constitui-se em rico local teórico para pensarmos memória, montagem e representação.

Com a *implosão cronológica* instaurada pelas redes informáticas, conceitos como memória involuntária ou fluxo da memória recebem uma “reatualização” dentro do mundo cibernético. As modificações trazidas pela internet e pelas novas tecnologias da comunicação resultaram em um processo de *desterritorialização*, deslocando o status da memória de seu eixo aglutinador para um de dispersão, em que noções ligadas à família, à tradição, ao conhecimento e à nação veem-se profundamente impactados.

*Nada me faltará*, de Lourenço Mutarelli, narra a história de Paulo, um analista de sistemas que desaparece misteriosamente quando viajava com mulher e filha. Ao reaparecer sozinho, um ano depois, para espanto de todos, Paulo não se lembra de nada. Incapaz de relatar o destino de sua família, ele acredita ter se transcorrido somente um dia. Concentrando-se então sobre as dificuldades desta volta, a narrativa estabelece uma tensão entre o protagonista, seus familiares, amigos e um investigador de polícia.

Ao trabalhar sobre uma *megaclipse* que encobrirá a verdade dos acontecimentos até o fim, o livro metaforiza certa impossibilidade de circulação de sentido na esfera da arte e do pensamento contemporâneos. Como o próprio título ironicamente indica há no protagonista um senso de esgotamento epistemológico, de uma memória “cheia” e por isso mesmo inatingível, que inviabiliza qualquer *retrievement*, fazendo com que o passado permaneça escondido e insolúvel.

Ao concentrar-se somente na esfera do diálogo, Mutarelli constrói uma narrativa num nível de superfície. Fugindo assim de qualquer instância descritiva ou reflexiva, o leitor é obrigado a lidar com uma estrutura mínima em que a ação praticamente inexiste. A “trama” assim subsiste sob um fluxo de conversas separadas apenas por curtas elipses (com o uso de espaços duplos) ou pela divisão dos 19 capítulos que a compõem. Como acontece em diversas instâncias “pós-modernas”, o romance policialesco é subvertido em prol de uma dimensão quase nihilista, isenta de *closure*, onde prevalece a impossibilidade de se estabelecer, segundo os termos de Ricoeur, um triunfo da concordância sobre a discordância<sup>78</sup>.

<sup>78</sup> No mesmo registro lembramos de *Teatro*, livro de Bernardo Carvalho. A obra, que tem como premissa a busca da personagem Ana C, estrela de vídeos pornográficos, é composta por duas partes que se desconstroem mutuamente numa narrativa em espiral, espécie de jogo cerebral que direciona o leitor a um vácuo inconclusivo. Apoiando-se sobre um olhar paranoico, desrealizado, o

Sobressai aqui a influência de um diálogo com as técnicas da linguagem audiovisual que, neste caso, manifestam-se através de uma total presentificação enunciativa. Na ausência de uma voz narrativa, produz-se então pura ação, através de uma presença “sem intermediação” dos actantes, numa narrativa que procura explorar a imediaticidade da imagem no tempo real.

Mais ainda, esta suficiência, por sua vez, dialoga diretamente com uma condição contemporânea em que a memória é totalizada através de suas próteses digitais. Tanto no eixo formal, com a presentificação dos diálogos, quanto no temático - alguém que não lembra e nem quer se lembrar - o livro metaforiza uma saturação sígnica em que os excessos da informação sugerem um colapso total do sujeito. Aqui o esquecimento, enquanto *lembrança recalçada*, desta vez não retorna na forma de *trauma*, parece dissociar anormalmente, permanecendo no limbo de uma total ausência de lembranças.

Em *Prova Contrária*, de Fernando Bonassi, a retomada dos anos de chumbo no Brasil recebe uma leitura constituída por um olhar delirante onde memória e matéria consubstanciam-se de forma altamente impressionista. Aqui passado e presente superpõem-se a partir da chegada fantasmática de um marido, guerrilheiro desaparecido nos anos de chumbo, reabrindo as chagas da memória. Obra modular de *forking paths* (caminhos que se bifurcam), tudo no livro revela-se instável, descentrado, enganador: como num jogo de “esconde-esconde” (e aqui poderíamos estabelecer um rico diálogo sobre o “escondimento” com *Caché* de Haneke), o apagamento do passado produz três versões, três universos paralelos cuja base de verdade nunca será verificada dentro da narrativa. É a memória embaralhando o passado através da inconfiabilidade de um personagem e da falta de “fechamento”, onde nenhuma versão se impõe.

Entretanto, como Freud nos ensinou, memória e esquecimento estão indissolúvelmente ligadas:

---

livro de Carvalho faz alusão ao caráter fantasmático das imagens que os meios de comunicação fazem proliferar na sociedade globalizada (...) e sobre uma dispersão de relatos que se dobram uns sobre os outros: o jogo de remissões onde os discursos o aprisionam numa circularidade estéril, a lógica causal e linear que embasa as narrativas orientadas para o futuro está ausente. (Figueiredo, 2010, p.118)

memória é uma forma de esquecimento, e esquecimento uma *memória escondida*. O que Freud descreveu universalmente como processos psíquicos de lembrança, recalque e esquecimento num indivíduo está profundamente integrado nas sociedades de consumo contemporâneas como um fenômeno público de proporções sem precedentes que demanda uma leitura histórica (Huyssen, 2000, p.27).

Já na novela distópica *Noir*, K. W. Jeter utiliza-se de uma linguagem *cyber* para discutir um sujeito que busca resgatar sensações através de andróides. Numa zona “virtual” proibida denominada *Wedge* (uma fenda, uma abertura), que “às vezes parece *sobrepôr-se ao mundo real*, como um duplo espectral de suas ruas e prédios e espaços privados”, andróides quasi-humanos chamados *Prowlers* (substitutos) são enviados para experimentar “experiências transgressivas” proibidas e transmiti-las a seus donos através de um “profundo beijo de língua”, “(d)o quente gosto da carne *codificada*”, ou de “uma sensação impetuosa de *memory data*” (Shaviri, 2003). Como numa interação computacional, aquele que recebe o *input* do *Prowler*, *revive* a experiência num ato de *memória*,

Quando um *prowler* me beija, o que eu recebo dele ou dela é a *memória* de um encontro sexual violento: todos os prazeres de lembrar e nenhum dos riscos (357-8). (...) Eu na verdade, não experimento estas estocadas, estes golpes e carinhos; eles não me afetam no presente. Mas agora me *recordo* deles, tão vivamente como qualquer coisa que tenha acontecido a mim, as devoradoras memórias surgindo de si mesmas como uma *série infinita de caixas chinesas* (Jeter, 1999, p.355).

Pode-se assim ler o *wedge* como um mundo de palpável nostalgia, aquilo que revela o presente como um mero fragmento encaixado (*wedged*) entre as vastidões do presente e do passado. A intensidade do presente é muito grande para a consciência registrar ou a linguagem conter. *Um verdadeiro eu só pode existir se casado a um virtual*, prótese anônima; um presente imediato só pode existir se conectado no passado de uma memória; uma interface analógica para o mundo só pode funcionar se ligada a uma rede de processadores digitais.

### 3.5. A reinvenção das narrativas detetivescas

Liberta das constrições do romance realista do século XIX e da contrarreação aniquiladora promovida pelo Modernismo e pelas vanguardas, certas narrativas, a partir de algum ponto do século XX, iniciaram um processo de renovação, colocando-se num entrelugar epistemológico diferenciado. Se o Romantismo privilegiou coerência e totalização de “uma visão da vida como

existência dotada de sentido e que oscilava entre a ênfase na subjetividade ou na objetividade” (Figueiredo, 2003, p.85), e o Modernismo, através de sua “negação criadora”, buscava destruir as regras e convenções estilísticas estabelecidas anteriormente, esta terceira via nasce como reflexo de uma modernidade tardia marcada por um olhar irônico, consciente dos próprios mecanismos enunciativos, onde qualquer “pureza originária” idealizadora dá lugar a uma recomposição da linguagem, onde também os mecanismos do mercado se impõem, fazendo com que a estrutura de massas domestique aquilo que antes significava ruptura.

Dentro da condição “pós-moderna” reatualiza-se então aquilo pioneiramente explorado por autores como Borges: um afastamento da narrativa enquanto determinadora de uma superfície referencializada, em prol de um olhar essencialmente metaficcional, onde a enunciação ocupa papel central, funcionando como uma espécie de máquina filosófica, que depende e se nutre de seus próprios mecanismos. Recupera-se assim uma outra concepção do tempo, infinito e deslinearizado, multiplamente distribuído, e diferenciado da ordenação teleológica da História que orientou o pensamento moderno (Figueiredo, 2003, p.82). Aqui a narração dobra-se sobre si mesma, gerando pontos de contato onde a “trama” atravessa diferentes *plateaux* narrativos, num movimento que necessariamente coloca em relevo o “design”, a arquitetura, enfim, a espacialidade do texto.

Dentro deste contexto, o romance policial assume especial significância. Indo além de seu caráter investigativo tradicional, vários autores retomam seus mecanismos com o intuito de penetrar no âmago fenomenal de uma realidade em crise de representação, e *isenta de respostas*. Num movimento na contramão do que prega o cânone, a ideia aqui é a de se desviar da tradicional necessidade de fechamento, de resolução, daquilo que o típico leitor pequeno-burguês poderia esperar de uma leitura de Agatha Christie ou de um romance de Sherlock Holmes.

Mais do que isso, aqui os personagens terminam por abandonar a investigação dos fatos porque “passam a questionar a *própria validade da categoria de verdadeiro*, uma vez que a partir dela, não conseguem chegar a nada, não conseguem atuar transitivamente sobre o mundo (...)”. (Figueiredo, 2003, p.47, grifo meu)

O que, entretanto, permanece, só que tratado de forma diferenciada, é este jogo marcante do gênero que tanto agrada ao leitor: aquele em que o escritor “dispõe e predispõe as aparências”, onde as artimanhas do discurso lógico e o quebra-cabeças, essenciais desde os tempos de Poe, veem-se acentuados pela vertente da literatura atual. Nestes jogos de espelhos, nestas “trapaças” cognitivas, o *whodunnit* torna-se um simples pretexto para algo mais: trazer a narrativa a relevo, enquanto metáfora dos próprios limites da representação, fazendo do leitor/espectador figura atuante na relação/construção da trama. Neste novo contexto, interpretação sobrepõe-se à dinâmica da ação e o detetive passa a se confundir com o narrador.

Como nos mostra Vera Lúcia de Figueiredo Follain - a partir de sua análise de *Mandrake e Bufo & Spallanzani* - Rubem Fonseca é exemplo deste aprofundamento em que o autor permeia seus textos com tal nível de indeterminabilidade que a relação entre detetive e criminoso torna-se intercambiável. Mais que isto, o senso de inconfiabilidade de um narrador que se constitui como *leitor* de textos alheios, termina por minar os próprios limites entre leitor e criminoso. O relativismo dos papéis, a oscilação do ponto de vista narrativo, vem assim a refletir uma progressiva descrença na racionalidade da sociedade burguesa (Figueiredo, 2003, p.45).

No cinema, o fenômeno espalha-se também já a partir dos anos 60, reatualizando-se neste início de século, a partir da histórica tensão formalismo-realismo, em que a imagem (e por conseguinte a montagem), combina a expressão plasmada do “real” a um jogo infinito de reflexos. Relativiza-se a solidez indexical do objeto em prol de uma dimensão epistemológica destituída de certezas, onde o processo formal da trama, com suas idas e vindas, torna-se central.

Privilegiado como escritura onde a própria investigação reproduz, em metáfora, as conquistas do racionalismo dedutivo do século XIX, o Romance policial, neste contexto, se renova, agora através de uma ótica relativista que mina as certezas por ele apregoadas em tempos anteriores: constitui-se, enquanto subtexto, em instâncias mais rebuscadas, transforma-se em espaço teórico que joga com as tensões entre realidade e simulacro, e “chama a atenção para o aspecto construído dessa verdade, ou seja, as artimanhas do discurso lógico, o

artificialismo de suas convenções, a face de jogo, de quebra-cabeça montado pelo autor” (Figueiredo, 2003, p.87).<sup>79</sup>

É o que acontece em *A origem* ou *Caché*, obras cujos mecanismos enunciativos, cada um a seu modo, desestabilizam a confiabilidade dos fatos em favor de enigmas jamais solucionados. Produzem assim frustração, tanto para espectadores quanto para personagens, no que se refere a impossibilidade de uma última e definitiva palavra sobre o estado das coisas. Como num processo autofágico, narrativas engolem-se a si mesmas, gerando vácuos onde informações são eclipsadas, impedindo que qualquer senso de resolução seja consumado.

Tais obras atualizam sob o manto descentralizador da tecnologia (*A origem*) e da derrocada da centralidade do olhar ocidental (*Caché*), aquilo que o alto modernismo já havia focalizado através de uma sensibilidade *cismática* ou *subjetiva*.

### 3.5.1.

#### O “quem-como-onde-porque” se desloca ontologicamente

Capitaneado por filmes como o visionário *Cidadão Kane*, obra-investigação cuja estrutura antecipa tal embaralhamento e ambiguidade narrativa, *L’Aventura* (1960, Michelangelo Antonioni, Itália), não se concentra no desafio inicial proposto pela trama: o desaparecimento da noiva do protagonista é ignorado, serve de *McGuffin*, uma falsa pista enganosa esvaziada de qualquer significância, de modo a possibilitar um *road movie* existencial onde, o que parecia uma intriga policial com traços de crime, suicídio, acidente ou desaparecimento planejado, é transformado em uma história de amor marcada por uma complexa teia emocional. Diferentemente daquilo que Hollywood almejaria, o que realmente interessa a Antonioni é a direta exposição de um “estado das coisas”, de trazer, para o nível da imagem (e da montagem), uma estética marcada pelo isolamento, pela solidão, pelo tédio e pela incomunicabilidade do homem moderno. Desejoso de uma trama repleta de certezas e resolução, o iniciante espectador de Antonioni frustra-se: no lugar de uma trama de amor marcada pelos

<sup>79</sup> Nesse sentido

...o romance contemporâneo simula a reconciliação com o romanesco através de um ardiloso jogo textual: é eclético, inclusivo, absorvendo todos os estilos. Procurando afrouxar a tensão, que sempre marcou a arte ocidental, entre institucionalização e marginalidade, recuperando o desfrutável à medida que atrai o leitor ingênuo com a “isca” do pacto estabelecido pela mediação do gênero, oferece-se a uma dupla leitura. Uma que permite ao leitor comum o divertimento de superfície, e outra que exige do leitor especializado a astúcia de ir além das facilidades aparentes (Figueiredo, 2003, p. 88).

altos e baixos dramaturgicos originários da estrutura de três atos, ele vê-se “obrigado” a acompanhar o esfacelamento da relação dos protagonistas numa busca estéril por respostas, isenta de qualquer consumação emocional e que conclui-se de forma totalmente “enigmática” e desalentadora, num choro dos personagens no terraço de um hotel<sup>80</sup>.

Em *Blow up* (1966, Michelangelo Antonioni, Itália), obra seminal no que se refere à investigação de cunho reflexivo<sup>81</sup>, o mergulho obsessivo de um fotógrafo no abismo/labirinto de uma imagem que vai sendo paulatinamente ampliada, serve de base para que Antonioni ilustre o colapso epistemológico, onde a insistência investigativa sobre uma série de fotos ampliadas, só pode revelar-se inócua, infrutífera. Aqui já não é mais a *resolução* que ocupa lugar central na “trama”; esvaziado o enigma, a própria certeza fenomenal da “verdade” do mundo é colocada em questão. Isso é claramente metaforizado pela “conclusiva” (não em função da trama, mas em função de uma forma de perceber o mundo) metáfora da partida de tênis “virtual”, sem raquetes ou bolas.

Na mesma linha e influenciado por *Blow Up*, Francis Ford Coppola realiza em 1974, aquele que talvez seja seu maior filme, *A Conversação* (1974, Francis Fod Coppola, EUA). Nele Henry Caul, um técnico em vigilância sonora que trabalha para as grandes corporações, descobre uma trama de assassinato que, mais tarde, revelar-se-á um *trompe de audition*, uma subversão de todo um entendimento inicial a partir de um diálogo gravado a distância utilizando-se de microfones sofisticados. A constante presença de diversos elementos que revelam *transparência* (vidros, janelas, a capa transparente de Caul) associada a um jogo de “edição” sonora que vai aperfeiçoando o jogo investigativo (a forma obsessiva

<sup>80</sup> O crítico Roger Ebert (1997), identifica astutamente que em *A Aventura*, os personagens parecem estar no limite do desaparecimento. Esta sensação, que verdadeiramente acompanha o filme, demonstra a virtuosidade com que o diretor italiano focaliza, a partir da aparência material de personagens e ambientes, um estado de dissolução da psique de uma certa burguesia cosmopolita, através de uma premissa (falsamente) investigativa/policial.

Em resposta a Allain Robbe-Grillet, que insistia na ideia de que o filme partia da focalização escondida da noiva desaparecida, Antonioni afirmou que uma cena, filmada e suprimida por questões de duração, revelava a mulher sendo resgatada sem vida do mar. Parece-nos difícil acreditar que tal obra, assentada justamente sobre a ausência de elementos explicativos e elucidatórios tenha tido tal cena eliminada por questões de ordem tão material. Preferimos acreditar na decisão coerente de Antonioni em não utilizá-la por questões narrativas. Colocando em analogia, é convencer-se também de que o *Acosado* (1959, Jean-Luc Godard, França) de Godard tenha revolucionado a montagem no que se refere ao uso de *jump cuts* simplesmente por pressões de duração fílmica.

<sup>81</sup> E baseado em *Las babas del diablo* de Cortázar.

com que Caul filtra e manipula as gravações)<sup>82</sup> - são algumas das variáveis essenciais que, como em *Blow Up*, projetam seu protagonista numa estrutura sem fim, numa relação lúdica com o registro, levando-o a um processo de enlouquecimento. Aqui o feitiço volta-se contra o feiticeiro: tendo penetrado no âmago do mistério, conhecedor de posições criminais-corporativas que deveriam permanecer *escondidas*, Harry vê-se espionado pela mesma tecnologia com a qual trabalha. À procura de microfones escondidos, cuja *origem* é muito bem camuflada, Harry termina por destruir seu próprio lar. Imitando o movimento das câmeras de vigilância, um plano-sequência nos mostra o protagonista, desolado, tocando em seu sax um tema melancólico contra o apartamento arrasado. Como numa reatualização do marcante “desencanto” característico dos filmes do cinema *Noir*, *A conversação* termina assim por relativizar a importância de *closure*: mais importante é explicitar um senso de desespero epistemológico que, dentro do complexo universo corporativo americano dos anos 7<sup>83</sup>, revela uma trama antecipadora da cultura de vigilância e da paranoia intensificada agora em nosso mundo contemporâneo.

### 3.6. ***Caché* e a subversão do *thriller***

Com o intuito de tratar temas atuais como a violência institucional, a presença do *outro* (e.g.; do imigrante, do inconsciente, das forças institucionais que invisivelmente regem a sociedade), e o impacto representacional do vídeo e da televisão sobre sujeito e sociedade, *Caché* (2011), de Michael Haneke, subverte a tradicional estrutura do *thriller* cinematográfico.

Trabalhando a partir de um olhar que não se sabe diegético (uma filmagem “dentro do filme”, feita anonimamente) ou extra-diegético (o olhar absoluto do narrador onisciente), o filme descentraliza binômios representados pelo estatuto

---

<sup>82</sup> Harry atua como um *editor de filmes*, juntando imagem e som para produzir uma história coerente. E, como o espectador de cinema, ele preenche lacunas narrativas e ambiguidades, aquilo que é visível e audível com o que ele acredita ser a verdade (Austin-Smith, 2001).

<sup>83</sup> O filme coincide também sintomaticamente com o escândalo de Watergate, que destituiu o presidente Nixon por espionagem.

do *dentro* e do *fora*, da *lembrança* e do *esquecimento*,<sup>84</sup> desestabilizando seu processo de focalização.

*Caché* inicia-se com um longo plano geral estático de uma casa (Figura 1). Após dois minutos ouve-se em *off* um diálogo enigmático entre George e Anne (Daniel Auteuil e Juliette Binoche) em que discutem sobre um objeto deixado à sua porta. O som de passos serve de conexão para um primeiro corte onde a câmera, agora mais próxima da casa dos Laurent, nos mostre George abrindo a porta e atravessando a rua com um olhar inquisidor. Sem sucesso (*-Deveria estar lá, não?*), ele retorna à casa, fechando a porta. Voltamos agora ao mesmo plano geral que abre o filme. O diálogo continua por alguns segundos até sermos surpreendidos por um apressamento de imagem, um efeito de *fastforward*, revelando que tal imagem é, na verdade, uma fita sendo vista pelo casal (Figura 20). Tal subversão da típica construção visual do cinema clássico (aquilo que Thomas Elsaesser se refere como *Metalepse indexical*) revela-se um dos pontos centrais na forma com que Haneke utilizar-se-á da montagem para encaminhar um determinado conjunto de questões morais, políticas e afetivas. É no apagamento de qualquer referencialidade sobre a hierarquia destes pontos de vista que o filme se constrói, colocando em relevo a questão da vigilância e do controle das imagens no mundo moderno<sup>85</sup>. A presença das tecnologias televisuais e de seu papel em desestabilizar o lugar da enunciação é na verdade um *leitmotiv* na obra de Haneke, cuja preocupação reside em distanciar-se de um tratamento modernista, de ordem binário/dialética, em direção a um olhar que contextualiza as relações sociais e políticas dentro da complexidade de um universo marcado pelo colapso dos discursos.

<sup>84</sup> Como afirma Vera Lúcia Follain de Figueiredo, o próprio título do filme (que significa escondido) aponta para “as barreiras inconscientes no plano individual e para o apagamento da memória coletiva pelos discursos oficiais”. (Figueiredo, 2012, p.107).

<sup>85</sup> Em todos os meus filmes, eu tento alimentar a desconfiança em nossa fé na realidade. Não sabemos nada sobre o mundo, exceto as coisas que experimentamos diretamente. E nós podemos examinar estas coisas. Mas qualquer outra coisa que experimentamos é através da mídia. (...) Eu vejo como meu dever estético refletir sobre isso. Não por coincidência a literatura pós-Guerra sinalizou o fim da literatura narrativa clássica. Ela veio da experiência do fascismo, e o mesmo se aplica ao cinema. (“Cowardly and comfortable”, entrevista eletrônica, grifos meus).



Figura 20: *Caché*.

Caché epitomiza a forma com que Haneke instrumentaliza o *fora de quadro* e a *elipse temporal* no sentido de criar um enorme estranhamento entre enunciação e conteúdo. Trabalhando com *longos takes* e *profundidade de campo* sua imagem remete a um olhar Baziniano que valoriza a imanência da imagem em sua própria expressão. Da mesma forma, o diretor austríaco é considerado brechtiano por aqueles que vem em seu uso do plano aberto e economia de cortes uma forma de criar estranhamento e distanciamento.

Neste sentido, Haneke é considerado um autor *anacrônico*, situado na fronteira entre a tradição modernista e a sensibilidade contemporânea. Seu uso de fragmentação atesta este entrelugar que ocupa.

Elemento central tanto na era moderna como pós-moderna, o estilhaçamento da imagem responde a diferentes demandas ontológicas. Representada *negativamente* pelo Modernismo, igualando-se a um senso de *perda marcante*, no contemporâneo ele assume outras conotações.

Neste sentido,

(...) a partir de sua própria compreensão da realidade como estilhaçada, a arte moderna e o pensamento modernista ainda exibem aquilo que Wolfgang Iser chamou de "Ganzheits-Melancholie", um anseio melancólico de totalidade e unidade (2002: 176). Enquanto a arte e filosofia pós-moderna dificilmente negam o estado fragmentário da realidade, o que distingue o pós-moderno do moderno é uma mudança de olhar. No pós-moderno há uma maior aceitação do estado de fragmentação e uma conceituação diferente da ideia de perda. Em vez de

considerar os pedaços da realidade como cacos da vida e, assim, como evidência de dano e destruição, o pós-modernismo considera-os peças de um mosaico, sem a expectativa, entretanto, de que este represente um ordenamento de alcance maior (Grundmann, 2010, p.374).

Caché não é certamente uma obra multiestratificada como outros filmes de Haneke<sup>86</sup>. Entretanto, sua construção através de blocos densamente elípticos, muitas vezes narrativamente “desamarrados”, confere à trama um nível de “isolamento” funcional que faz com que a enunciação se projete, modificando a leitura dos eventos que a compõem. Em seu intenso formalismo, o filme reproduz aquilo que transparece em tantas obras de Haneke: um estilo *prefigurado*, construído a partir de iterações de forte caráter expressivo. Neste sentido, o olhar do diretor austríaco pode ser relacionado àquilo que David Bordwell denomina *Narrativa paramétrica*, aquela onde “a imanência de leis estruturais enfatiza um nível de ordem perceptual que coexiste ou até triunfa sobre o sentido representacional” (Bordwell, 1985, p.283) .

Operando a partir da redundância de determinados referenciais (como o processamento das fitas de vídeo), ambientes, personagens e objetos, Caché constrói-se em torno de uma estética da *repetição*. É a isso que se refere Thomas Y. Levin, que em *Cinco vídeos, quatro corredores, e dois sonhos*, explora a verdadeira cartografia visual com que a montagem organiza e destaca, como o título sugere, toda uma articulação entre as fitas recebidas pela família Laurent, o corredor do apartamento de Majid, e os sonhos de George.

Marcado pela questão do olhar, o filme insere-se numa tradição de diretores (Lang, Hitchcock, Welles, Buñuel, ou Polanski) que souberam utilizar-se daquilo que Noel Burch já nos anos 70 denominava a imagem na *frente* da tela. Neste contexto, Haneke desconstrói o papel suturador próprio da montagem “institucionalizada”. O termo sutura, criado a partir da teoria Lacaniana por Jean-Pierre Oudart e Daniel Dayan, parte da relação decupagem/montagem para revelar como através das relações de complementariedade plano/contra-plano, o espectador torna-se *inscrito/subjetivado* dentro da narrativa, num movimento que demarca claramente o espaço entre a tela e o público.

---

<sup>86</sup> A presença de variados núcleos dramáticos em outras obras de Haneke como *71 Fragmentos de uma Cronologia do Acaso* (1994, Michael Haneke, Austria) e *Código Desconhecido* (2000, Michael Haneke, França) (que fazem parte do subgrupo *Antologias Narrativas das Narrativas episódicas* de Alan Cameron abordadas neste trabalho) preencheriam melhor este requisito.

Evitando diversas vezes (como na abertura do filme) a utilização do contra-plano, Haneke inscreve o olhar espectral neste espaço à “frente” da tela, uma continuação inclusiva daquilo que vemos na imagem. Tal movimento objetiva colocar o mundo referencial sob apagamento, fazendo com que caiamos num vazio ontológico, ou para que nossa atenção seja dirigida a outro lugar, geralmente *a nós mesmos* (Elssaesser *in* Grundmann, 2010, p.66).

Para alcançar tal efeito, a expressividade do som fora de quadro revela-se fundamental. No plano inicial de *Caché*, à longa duração e ao monoperspectivismo do olhar da câmera, acrescenta-se o som da cidade e dos pássaros, elementos que ajudam a envelopar perceptualmente o espectador neste senso de “inclusão” diegética<sup>87</sup>.

Mas é justamente através do som que Haneke quebra, em muitos momentos, o contrato narrativo entre espectador e obra<sup>88</sup>. Uma vez estabelecido o jogo de cisão narrativa através da primeira sequência, a imagem exterior da casa tornar-se-á um polo de constante expectativa para a recepção espectral. As únicas formas de desfazer esta tensão provocada pelo estatuto da imagem, serão as de “remarcar” ontologicamente através da revelação da imagem enquanto registro eletrônico (através do efeito de rebobinamento) ou de intervir em *off*, através de diálogos entre George e sua esposa. O som *acustamático*, torna-se então um dos marcadores para diferenciar a estrutura em *abyrne*, da esperada projeção “direta” do olhar onisciente da narrativa.

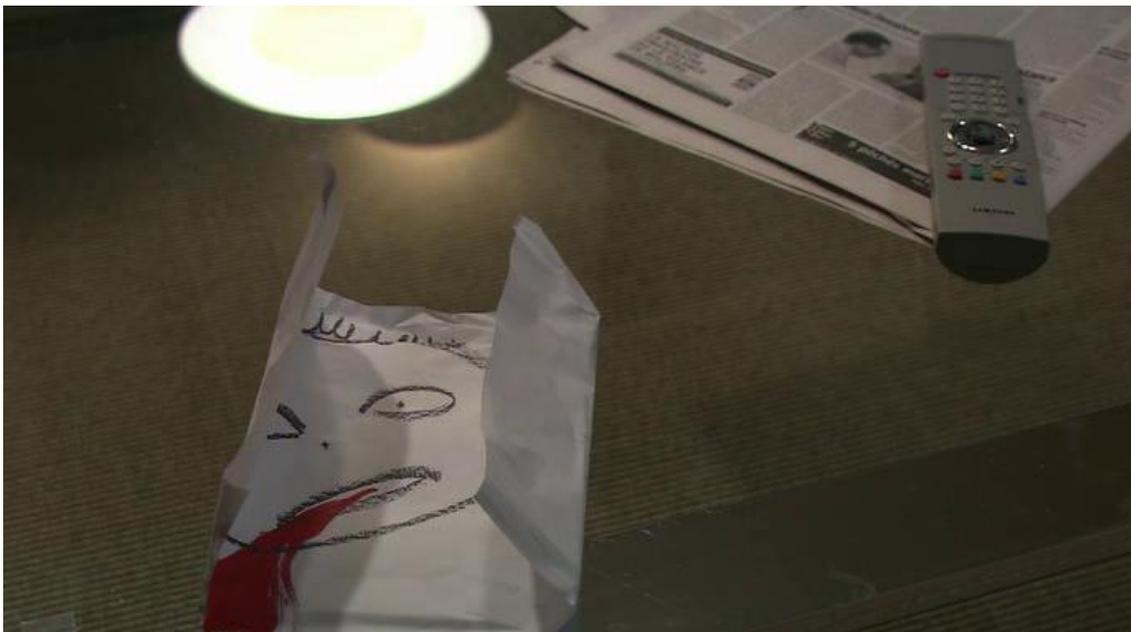
No segundo bloco narrativo, Haneke opta por reiterar o senso de indecibilidade plantada no primeiro e deixar claro como a “vigilância torna-se uma assinatura da atividade narrativa em si” (Levin *in* Grundmann, 2010, p.80). Em um plano único, os movimentos mecânicos de *tilts ups* e *downs*<sup>89</sup> acompanham Pierrot em seu treinamento de natação. Tal *mise-en-scène* produz um senso de vigilância através do movimento e da voz em *off* de um professor

<sup>87</sup> A mesma construção sonora estará presente como fundo em uma das últimas sequências em que Majid menino é levado embora para um orfanato. O som assim fecha em ciclo e de forma “subliminal” a conexão entre os dois personagens na trama.

<sup>88</sup> Na primeira sequência, a própria falta de quaisquer sinais claros de resignificação (o que proporcionaria uma fonte diegética para a mirada) coloca o espectador em uma espécie de hermenêutica em sobremarcha (*overdrive*), em que sua atenção é recalibrada para atender aos menores detalhes, sejam estes a passagem de um carro ou o vento a farfalhar as folhas. (Levin *in* Grundmann, 2010, p.79)

<sup>89</sup> Movimentos em que a câmera desloca-se para cima ou para baixo a partir de seu eixo fixo, da mesma forma que uma pessoa olharia para cima e para baixo.

instrutor com voz de comando. Um corte promove uma radical mudança rítmica em que retornamos à mesma perspectiva frontal da casa, agora à noite, vista na primeira cena. Ao final do longo plano (2 mins 30seg), vemos George entrando na casa. Condicionado pelos eventos anteriores, torna-se normal que o espectador busque por mais uma quebra metaléptica na narração. Entretanto, uma nova articulação da montagem transporta o olhar para um primeiro plano em que George, endereçando a câmera, faz o discurso de fechamento de seu programa televisivo sobre literatura. Mais uma vez, o jogo narrativo faz com que a transmissão televisiva e o olhar do filme se confundam. A câmera abre em *zoom*, revelando os entrevistados do programa, enquanto uma voz em *off* (como a do instrutor de Pierrot), pede para que todos permaneçam sentados enquanto rolam os créditos finais. Uma assistente diz algo a George, fazendo-o deslocar-se para uma parte externa do cenário e ligar seu celular. Um novo corte nos leva a um primeiro plano de um desenho (Figura 21) infantil sobre uma mesa. O próximo plano revela a mesma imagem noturna da casa vista anteriormente sendo “rebobinada”. Haneke continua a fazer arditosamente seu jogo de decepções, escalonando progressivamente seu *trompe d’oleil*: ao normalizar o plano da casa no primeiro momento, ele estabelece um suspense, para articular o “bote” em segunda instância, reforçando ainda mais o objetivo de *implicar* o espectador.

Figura 21: *Caché*.

Destaque deve se dar ainda a uma rápida e escura imagem de uma criança (Figura 22) que mira a câmera e limpa o sangue de sua boca. Tal visão, enigmática nesta altura da narrativa, ecoará em outros momentos as imagens traumáticas do passado e sua “provocação”, por analogia, através dos desenhos “infantis” ameaçadores recebidos pela família.



Figura 22: *Caché*.

Após a ligação de um estranho que pergunta por George, vemos o primeiro plano de um telefone sobre cuja imagem ouve-se uma voz feminina avisando a George de que sua mulher havia lhe telefonado. A mão do protagonista disca alguns números e ele identifica a presença de um postal com o desenho de uma criança cuspiendo sangue. Esta ênfase na imagem do telefone, elíptica, direta e “cerebral”, destaca, de certa forma, iconograficamente, um olhar de desconfiança e crítico de Haneke em relação à desumanização dos processos comunicacionais, que perpassa toda sua obra. Transfere também, de certa forma, o peso dramático dos personagens para os *objetos*, fenômeno que reifica a manifestação de uma imagem pensante e de um esforço em divorciar o espectador do tipo de identificação esperado pela montagem clássica.

Numa rápida passagem, vê-se o casal saindo de uma delegacia de polícia. Quando George vai atravessar a rua, é bruscamente interrompido por um ciclista

franco-africano que quase o atropela. Aqui mais uma vez a montagem produz forte subtexto, capitaneada pela precisão do ritmo: o abismo racial francês, revelado pela discussão entre George e o ciclista não se dá simplesmente pela *mise-en-scène*, mas também pelo impacto dinâmico promovido pelo *corte-atropelamento* da montagem.

Em um plano-sequência vemos as escadarias da escola de Pierrot. Numa construção tipicamente hanekiana, levamos um bom tempo para distinguir o filho de George, já que a imagem, bastante aberta coloca-o como mais um elemento no meio de tantos outros. É o *travelling* lateral para a direita que centraliza a figura do menino que atravessa a rua e entra no carro de George. Devemos aqui realçar a importância deste momento pois ele dialoga, por antecipação, em “rima”, com o plano final da película em que Pierrot conversa com o filho de Majid (Figura 23). Tal conversa, vista de longe, indecisa, revelou-se um dos pontos polêmicos em diversos textos críticos e teóricos sobre o filme. Para alguns, ela representa um “fechamento” da trama; outros veem nela, a dobradura de um tempo cíclico onde os dois rapazes planejam a chantagem que se dará ao longo da narrativa. Mais um exemplo do olhar inconclusivo e perturbador com que a montagem invoca a participação do espectador.



Figura 23: *Caché*.

Acreditando ter recebido do pai um cartão postal, Pierrot tira-o da bolsa e o apresenta a George. A breve imagem infantil cuspidando sangue ocupa mais uma vez a tela pontuando firmemente sua reincidência em rima, e marcando o fato de

que o espectador, junto a George, encontra-se irremediavelmente amarrado a uma diegese perversa que se impõe sub-repticiamente.

Após um longo plano estático em plongée da rua de George, um travelling frontal dentro de um espaço escuro, enquadra ao seu final a criança já vista anteriormente (depois saberemos tratar-se de Majid), que tossindo, olha assustado para a câmara. Como em todo o corpo do filme, não sabemos se isto é uma lembrança, um sonho ou um olhar que parte da narração. É a montagem construindo-se em mosaico, tecendo o tecido da trama.

A terceira fita é deixada na porta dos Laurent durante um jantar com convidados. Mais uma vez George é a personificação do Caché (escondimento): esconde a fita num casaco e retorna a mesa como se nada houvesse acontecido. É a intervenção de sua esposa que revela o suplício pelo que tem passado, fazendo com que George, contrariado, levante-se e coloque a fita no aparelho reproduzidor. A imagem, filmada de dentro de um carro em movimento revela a casa de infância de George.

Deve-se aqui observar como o comportamento reservado e errático de George vê-se “sequestrado” pelos choques metalépticos da narrativa numa progressão calculada que o faz revelar-se em culpa. Assim, do ponto de vista da distribuição da informação, Haneke vai desvelando kafkianamente o velo da trama, de forma que a própria narrativa parece contorcer-se e aprisionar seu protagonista.

Ao visitar a mãe, George permanece irredutível em seu silêncio, evitando revelar-lhe a chantagem a que sua família tem se submetido. Enquanto isso, Anne está promovendo um livro em uma sofisticada livraria. A imagem é seguida por um primeiro plano de um galo sendo decapitado por um machado. Esta estética do choque revela não só a aridez semiótica com que Haneke conecta o passado, mas também seu senso de *blague*, de humor ácido, com que colide a “superficialidade” pequeno-burguesa (representada pela sofisticação da livraria) e o mundo intelectual (dois homens próximos a Anne discutem “Heidegger, Baudrillard e Wittgenstein” com a natureza irracional e perversa do homem.

Seguindo-se ao primeiro plano da decapitação, vemos o rosto de Majid sendo atingido por um jato de sangue, e de uma montagem que alterna ritmicamente o galo que se debate no chão, o rosto do pequeno George que observa, e Majid que, numa construção de suspense tipicamente hitchcockiano, apanha o machado com o intuito de atacar George (Figura 24). A imagem de Majid ocupa a tela e “funde-se” com a total escuridão que é rapidamente iluminada pelo gesto do George adulto que, afegante, acende um abajur. Tudo é sonho, isto se revela a *posteriori*. Tal imagem implica George de forma mais decisiva no desenrolar dos acontecimentos.



Figura 24: *Caché*.

Um ponto de vista filmado de uma carro combinado a um travelling frontal de um corredor é mais uma vez desestabilizado pelo *jogging* da imagem

que rebobina, sob o olhar do casal Laurent. Como um editor de vídeo, George transporta a fita *frame a frame*, identificando um endereço: Avenida Lenin<sup>90</sup>.

Decidido a investigar a situação, George dirige-se ao prédio para descobrir o responsável pelas chantagens. Ocorre aqui um fenômeno revelador: a imagem do corredor percorrido por George é a mesma que vimos há pouco na fita (George só aparece ao final quando ultrapassa a “câmera” e toca a campainha de Majid). O que se desenha aqui é a possibilidade de que esta convergência de olhares (da “câmara” e de George) signifique que, em todo este tempo, tenhamos assistido a uma pura expressão subjetiva do protagonista.

George tem uma conversa tensa e plena de acusações com Majid. Incapaz de assumir a culpa ou de entrar em contato com a tragédia do franco-argelino<sup>91</sup>, George deixa o apartamento. Na cena que se segue a plena alegria da vitória de Pierrot numa competição de natação, momento único em que Anne e George parecem felizes, é abruptamente cortada pela repetição da parte final do diálogo entre George e Majid. O choro final do franco-argelino é interrompido acusmáticamente<sup>92</sup> pela fala de Anne (- *Isso é tudo*), revelando mais uma vez que estamos a assistir uma fita com ela. Interessantemente, tal intervenção nos remete à essência da decupagem cinematográfica: repetido de outra distância e ângulo, estamos a assistir um outro *take* factível de “edição” na montagem do enigma.

Descobrir que George havia lhe mentido coloca a relação do casal em uma espiral emocional: George, resistente e de forma bastante econômica, conta à esposa sobre sua história de infância. De como hostilizou Majid, filho adotado pela família Laurent, em função do assassinato de seus pais pela polícia francesa em 1961<sup>93</sup>. O que se destaca na conversa com Anne é o fato de que George *não se lembra* (ou não quer revelar) a razão pela qual Majid foi mandado embora.

<sup>90</sup> Caché é repleto de referências metalinguísticas: a escola de Pierrot chama-se Mallarmé e fica na rua Pirandello; a casa dos Laurent localiza-se an Rua Iris.

<sup>91</sup> Um dos pensamentos que inspiraram o filme era confrontar alguém com algo que havia feito quando era criança. Em casos como este nós procuramos a posição mais confortável para livrar-nos do problema. (...) Não existe uma espécie de memória emocional para maldades. Quando uma Madeleine proustiana aparece por coincidência, então tudo reemerge. (...) Possuímos uma grande variedade de estratégias de repressão para lidar com a consciência pesada. Georges, por exemplo, toma um par de comprimidos para poder dormir. Este é o tipo de situação estranha que me fascina. (“Cowardly and comfortable”, entrevista eletrônica)

<sup>92</sup> Abordado especialmente no cinema por Michel Chion, o som acusmático é essencialmente o *off*, o som cuja origem não coincide com o que se vê.

<sup>93</sup> Em 1961 a polícia francesa assassinou cerca de 200 argelinos que protestavam contra a guerra franco-algeriana.

Uma nova ida ao encontro de Majid reitera a imagem do corredor. Dessa vez George bate à porta, sem obter resposta.

Com o desaparecimento de Pierrot, George vai à delegacia. Acompanhado de dois policiais, eles adentram a casa de Majid, levando-o preso junto a seu filho.

O suposto “desaparecimento” de Pierrot, na verdade uma estada não informada na casa de um amigo, serve de ponto de ebulição para sua relação com a mãe: Pierrot, como todo filho, é um termômetro da desestruturação emocional do lar. Recusa-se a conversar com a mãe, e a acusa de um *affair* com o amigo Pierre.

O programa de TV de George é-nos apresentado para ser interrompido pela voz acusmática de George e por um “congelamento” de imagem. Um plano aberto da sala de *edição* nos mostra George indicando um corte. Mais uma vez a esfera do cinema, agora representada pela dinâmica manipulativa da montagem, irrompe sobre a linguagem do filme.

Convocado por Majid, George vai a seu encontro. O franco-argelino convida-o a entrar e sem perder tempo saca de uma navalha deslizando-a por seu pescoço. Numa estética “quasi-pollockiana” o jato de sangue se espalha pela parede ecoando, como que conclusivamente, toda a iconografia de sangue exposta anteriormente.

Numa longa e soturna sequência, Georges revela a Anne sobre a morte de Majid. Pressionado pela mulher, ele conta como havia convencido Majid, com o objetivo de prejudicá-lo, a decapitar o galo de seu pai. Aqui a combinação do quarto escuro (mal vemos o rosto dos personagens) e do tom intimista, sussurrante do diálogo em longo plano, estabelece um senso de recolhimento e de mergulho na memória do passado. Tal testemunho, entretanto é insuficiente para fazer-se em catarse. George continua sem demonstrar qualquer capacidade de síntese, de análise<sup>94</sup> ou “redenção” por tudo aquilo que viveu. O espectador, entretanto, encontra-se mobilizado pela forma como a *narrativa foi construída por Haneke*.

---

<sup>94</sup> Leia-se aqui também o fechamento de todo um percurso traumático tal qual aconteceria no divã de um psicanalista.

Irredutível em equacionar sua culpa na discussão que tem com o filho de Majid no estúdio de TV, Georges volta a sua casa e toma um calmante para dormir. Um longo e estático plano à distância (o mesmo da sequência da morte do galo) recupera, na forma de sonho/memória, a imagem de Majid sendo retirado da casa. *Mise-en-scène* de frieza desoladora e perversa, os personagens são reduzidos ao olhar microscópico da distância, numa “montagem dentro do quadro” onde o espaço originário da tragédia (o local de matar galos), mais próximo à câmera, enquadra a casa dos Laurent.

Em *How to do things with violences*, ao analisar *Benny's video*, a partir do pensamento de Jean-Luc Nancy, Eugenie Brinkema fala sobre a natureza irredutivelmente distinta da imagem: o fato de ser necessariamente separada de sua base invisível que ultimamente a constitui (Brinkema *in* Grundmann, 2010, p.365). Neste sentido, a imagem necessariamente efetua um *corte* com a *continuidade*: ela é "uma coisa que *não* é a coisa: distingue-se de si mesma, essencialmente. (...) torna-se a própria *obviedade* desta invisibilidade, não só através de sua (im)aterialidade, mas através de sua “*força, energia* ou *intensidade*". O corte da imagem divorciada de seu referencial, segundo Nancy, traduz-se em violência, "desnatura, naufraga, e massacra o que assalta," (...), “tomando sua forma e sentido, enquanto ‘esgota-se em sua fúria” (Nancy *in* Grundmann, 16).

É nisso que consiste, como procuramos mostrar, a montagem de *Caché*: consolida, a partir da intermediação que promove a partir do binômio som e imagem, uma expressividade maior de ambientes, objetos e atos que, articulados, constroem uma “grade” epistemológica que (re)enquadra os fenômenos e, por fim, realiza a linguagem do filme. A partir de um *approach* formal, do corte, do plano-sequência, da concentração elíptica e, principalmente, do desnivelamento do olhar através da indecibilidade narrativa, Haneke promove um incômodo ato que deverá implicar diretamente o olhar do espectador. É na forma dessas imagem-ideias e na descentralização desse olhar que a cisão entre as palavras e as coisas vem a se manifestar.

Utilizando-se de um câmera incisiva, penetrante, cirúrgica, Haneke recorre a um recurso em que a insuportabilidade panóptica do olhar contemporâneo é

subversivamente trocada de direção, fazendo com que o olhar nos assalte violentamente na forma do trauma individual e coletivo.

### 3.7.

#### **A Origem e a simultaneidade de tempos heterogêneos**

*A Origem* (2010) é um *heist thriller*<sup>95</sup> de Christopher Nolan em que Leonardo de Caprio, um profissional da espionagem, penetra na mente de seus alvos, para roubar-lhes segredos industriais. Um pedido inusitado de um cliente faz com que este processo seja revertido: agora ele deverá inserir uma ideia na mente do filho de um empresário rival, fazendo com que este dissolva o império após a morte do pai.

Produto de um roteiro desenvolvido ao longo de 10 anos, o filme é uma superprodução plena de efeitos especiais que procuram dar conta dos ambientes de sonho em que trafegam seus personagens. Neste sentido, *A Origem* dialoga com as próprias técnicas que vem promovendo uma migração da imagem de seu território indexical para uma esfera elusiva, onde o que se constata já não é mais associado àquilo que “estava lá”, mas sim ao produto de uma síntese artificial de pura “virtualidade”, onde as próprias leis da natureza veem-se desafiadas. Aqui, a imagem, em consonância com a temática de desestabilização da “verdade”, é desvinculada de sua referencialidade, resultando em grandes espetáculos visuais, fisicamente impossíveis. O “enrolar” dos quarteirões de Paris sobre si mesmos, imagem mais que explorada pela publicidade do filme, é um deles; a escadaria “infinita” de Penrose, um dos muitos paradoxos visuais, é outra. O exemplo maior é certamente representado pelo universo do Limbo, o inconsciente “puro” do sonho dividido por Cobb e Mal. Construído ao longo de 50 anos, este espaço de ambientação fantasmagórica mistura as lembranças arquitetônicas do casal (na forma de antigas casas) a uma impressionante linha de altos prédios que, como glaciares, desabam sobre um litoral de águas revoltas.

*A Origem* constrói-se em torno de um olhar distópico e paranoico, reflexo de uma indecibilidade espaço-temporal associada às profundas transformações de ordem biocientífica ocorridas nas últimas décadas. Neste contexto, a frieza da fotografia, a dureza do universo megacorporativo, e a “cerebralidade” *maquímica* com que o sonho é tratado, inserem-se num fenômeno relativamente recente, em

---

<sup>95</sup> Filme de sequestro

que os gêneros de ficção científica, policial e terror veem-se reapropriados de modo a refletir a ansiedade do sujeito frente a um mundo cada vez mais tecnologizado.<sup>96</sup>

É natural que o cinema, sempre em sintonia com o espírito do momento, se deixe contaminar pela estética determinada pelo universo do 3D, das simulações, dos videogames e das multiplataformas que transpassam nossa temporalidade.<sup>97</sup>

Ao mover-se por diversos níveis enunciativos representados pela dimensão mental/inconsciente de alguns de seus personagens, a montagem de *A Origem* simula os saltos narrativos típicos dos videogames. Como nos jogos eletrônicos, Cobb e sua equipe devem analisar e gerir uma série de variáveis para que, minimizadas as incertezas, contradições e obstáculos, possam realizar a inserção com sucesso. Neste contexto, tal qual o programador que cria algoritmos, Ariadne torna-se, por analogia, a designer deste “game”<sup>98</sup>.

Numa era cada vez mais imersiva e interativa, marcada por uma maior presença da *sensorialidade*, do envolvimento do corpo e de seus afetos (em detrimento da racionalidade), o sujeito se vê, mais do que nunca, assoberbado frente à multiestratificação de seus canais de contato com a “realidade”. Slavoj Žižek vê neste processo uma semelhança entre a monadologia de Leibniz e a comunidade do ciberespaço emergente onde “harmonia global e solipsismo estranhamente coexistem”.

<sup>96</sup> Fredric Jameson observa que o filme de assalto é sempre, de uma maneira ou de outra, uma inscrição de trabalho coletivo não alienado que evita a censura por meio de sua reescrita em termos de crime e de entretenimento de gênero (Jameson, 1992).

<sup>97</sup> O cinema tradicional, é claro, desdobra-se linearmente. Quando nos referimos a hipertextualidade, referimo-nos à forma como aparece simulada como paralelismos na narrativa. Se a temporalidade clássica utiliza-se deste recurso para demarcar o “enquanto isso” do aqui e agora, filmes como *A origem* sugerem uma verticalização onde muitas temporalidades paralelas coexistem.

<sup>98</sup> Diferentemente da estrutura de filmes como *Corra, Lola, corra* (1998), narrativa emblemática do filme como videogame que conta com uma estrutura em *garfo*, para três versões, *A Origem* poderia ser enquadrada enquanto “narrativa multiforme” (Campora), uma forma de fragmentação narrativa distinta das narrativas “multitramas” (como acontece com *Lola*). Enquanto estas saltam por tempos e subtramas distintos, as narrativas multiformes são marcadas por uma “fragmentação ontológica”, movendo-se de forma não marcada entre diferentes níveis de realidade, como sonhar e acordar, ou a fantasia e a realidade (Campora, 2014).

Ou seja, nossa imersão no ciberespaço não andaria de mãos dadas com nossa redução a uma Mônada leibniziana que, embora "sem janelas" que se abram diretamente à realidade externa, espelha em si mesma todo o universo? Mais e mais somos mônadas sem janelas diretas à realidade, interagindo sozinhos com a tela do PC, encontrando apenas o simulacro virtual e, não obstante, imersos, mais do que nunca, na rede global sincronicamente conectada com o mundo inteiro (Zizek, 2006, p. 55).

A *Origem* não é o primeiro filme a lidar com o tema de “implante de ideias”. A ideia da criação de um sonho arquitetado e controlado por terceiros e preenchido por sonhadores/invasores é produto de toda uma temática que vem sendo explorada pelos cinemas independentes e comerciais nas últimas décadas. Em *Blade Runner* (1982), a personagem androide Rachel lembra-se de aprender piano apesar de suas memórias terem sido criadas através de implantes neurológicos. Já, em *Brilho eterno de uma mente sem lembranças*, o movimento se dá no sentido inverso, pela tentativa de eliminação científica da memória de um amor vivido. Tal insistência na dicotomia realidade/sonho reflete diretamente as notórias discussões de teóricos como Huyssen e Jameson, em que a produção do sentido, numa era marcada pelo excesso de imagens, torna-se modificada por novos paradigmas, num movimento em que o passado pode ser relido através de um olhar idealizador ou de uma reatualização apocalíptica simulacral. É assim com a narrativa “baudrillardiana” de *Matrix*, onde a superestrutura de uma máquina orgânica mantém milhares de humanos sonhando uma existência “virtual”.

Diferentemente da tradição onírica dos Surrealistas ou Dadaístas, *Origem* não trata do sonho como uma expressão totalmente irracional, descontínua, deformada. Nolan, que não é propriamente um cineasta experimental, mas um criador bastante original dentro do universo do cinema comercial, destaca-se por sua engenhosidade em contar boas histórias através de roteiros bem construídos, recheados de ação e efeitos especiais. Para tal ele mantém um comprometimento com a estrutura financeira da grande máquina hollywoodiana (dirigiu três filmes do *franchise* Batman) e dos valores de produção associados à expressão *pós-clássica*<sup>99</sup> do cinema contemporâneo, ainda caracterizado por instrumentos como o da identificação espectador/protagonista, o

<sup>99</sup> Referimo-nos aqui a denominação adotada por diversos teóricos de uma Hollywood que preserva boa parte dos preceitos da linguagem clássica associada a algumas modernizações tais quais a utilização de planos mais fechados e cortes mais rápidos.

uso intensivo do *Raccord* e pelas regras específicas determinadas pelo cinema de gênero (o *heist* movie, o cinema de ação e o melodrama).

Por outro lado, se tais estratégias revelam-se dominantes em *A origem*, sua construção cronotópica sugere, mesmo que de forma “diluída”, uma linha que tangencia a noção de um cinema *pensante*, conceito que tem fascinado teóricos do cinema por quase um século (Sergei Eisenstein, Jean Mitry e Gilles Deleuze destacam-se). Mais recentemente, Daniel Frampton tem insistido, em seu livro *Filmosophy*, que o cinema não narra ou mostra as coisas, personagens ou ações, mas os pensa: quando assistimos a um filme, observamos um processo de pensamento.

A ideia do cinema como *máquina de sonhos*, como um “cérebro”, capaz de “pensar” diferentes níveis de realidade dialoga também com as ideias de Jean Epstein. Em *A inteligência de uma máquina*, o diretor francês define o cinema como um “robô cérebro” capaz de transcender os limites físicos e mentais tipicamente humanos, porque o cinema “permite a síntese de elementos descontínuos e imóveis em um todo contínuo e móvel” (Epstein, 1946, p. 9). Para Epstein, o filme não é um texto ou uma escrita, mas uma máquina capaz de produzir uma realidade onírica, que supera a razão humana e produz uma temporalidade que se estende e se condensa permitindo-nos perceber sua natureza variável e relativa. Não há nele um “tempo como tal”, mas um tempo e um espaço que “são constituídos por meio de relações *variáveis* entre aparições sucessivas ou simultâneas” (Epstein, 1946, p. 21). Aqui o conhecimento vem da máquina e não da narrativa ou da obra que pensa o mundo.

Esta nova forma de experimentar o mundo aproxima a experiência do sonho às estruturas labirínticas que, em constante mutação, produzem mundos virtuais. Neste contexto, *A origem* revela-se reminescente do *hipertexto interativo*, cujo padrão de leitura e escrita assemelha-se àquele dos *websites* como o da *Wikipédia*. O que leva Christine Boyer a afirmar que,

Quando se move através de um hipertexto, tem-se a sensação de que há um reservatório quase inesgotável de material narrativo esperando para ser explorado. Isso não se difere daquele sentimento que se tem em sonhos (Boyer, 1996, p.45).

À exceção do universo do Limbo, e de alguns eventos pontuais (o aparecimento de um trem em plena avenida no primeiro nível da *inserção* final, o diálogo de Fischer com seu pai em uma sala remissente àquela do final de *2001, Uma Odisseia no Espaço*, 1967), os sonhos de Nolan constroem-se de forma relativamente realista<sup>100</sup> já que a natural descontinuidade do inconsciente deve aqui ser “domada” e naturalizada de forma que o hóspede investigado não desconfie estar sonhando. Tal situação, por outro lado, pode ser lida como metáfora dos próprios mecanismos do cinema clássico<sup>101</sup>. Neste sentido, o trabalho de Cobb se associaria à própria construção cinematográfica da *transparência* (representada pelos mecanismos herdados do cinema griffthiano) *em confronto com as forças “ameaçadoras” de uma linguagem que colapsa sobre si mesma* (representada pela verticalização narrativa e pelos curtos-circuitos fenomenológicos provocados pelo apagamento dos limites entre “realidade” e ilusão).

A cena inaugural de *A Origem*, após um prólogo enigmático entre Cobb e Saito no Limbo, constrói-se dentro dos preceitos do filme de ação. Aqui a montagem articula um eficiente *thriller* a partir da mecânica das “salvações de último minuto”, onde o apressamento da duração dos planos cria tensão e um tempo eminentemente cinematográfico. Cobb e Artur encontram-se no sofisticado salão da mansão de Saito, um empresário japonês, a quem desejam vender serviços de proteção contra uma possível *extração*. Evento aparentemente ocorrido na dimensão do “real”, duas “marcações” informacionais - o estremecimento do ambiente e a fala de Arthur: *-Ele sabe* - acabam por revelar o artifício da situação: assistimos na verdade a um segundo nível de sonho, sonhado por Cobb em uma cidade africana e que, por sua vez, é sonhado em abismo por Nash, arquiteto da equipe, num trem de alta velocidade japonês. É lá, nessa diegese da “realidade” fílmica, que Cobb, junto a Saito e sua equipe, encontram-se sedados, sonhando os outros níveis.

<sup>100</sup> A história do cinema é plena de exemplos de filmes que tratam o sonho (e a expressão do inconsciente) a partir de estéticas visualmente radicais e narrativamente descontínuas. *Um cão andaluz* (1929, Luís Buñuel, França), por exemplo, é regido por eventos irracionais que escapam a qualquer organização aristotélica. Já a sequência de *Quando Fala o Coração* (1945, Alfred Hitchcock, EUA), desenhada por Salvador Dalí, conta com toda a visualidade absurdistas e deformada que caracterizou o pintor espanhol.

<sup>101</sup> Aqui Cobb funcionaria como diretor, Ariadne, como roteirista, Arthur, como produtor, Eames, ator, e Yusuf como técnico de efeitos especiais.

De volta à segunda camada, Cobb, tendo se apossado dos documentos de Saito, é flagrado pela chegada do japonês acompanhado de Mal, sua falecida esposa que permanece em seu inconsciente na forma de força antagonista. Numa reviravolta, ele consegue reaver sua arma, e “assassina” Artur, uma forma de fazê-lo voltar ao nível superior de sonho. Segue-se, a partir daí, uma típica sequência de ação onde a combinação de tiros, música eletrizante e grande variedade de planos imprime forte senso de velocidade e emoção.

O diferencial no que se refere à montagem de *A Origem* reside, entretanto, numa operação significativa: sua capacidade de articular diferentes temporalidades, de forma *verticalizada*, como acontece aqui e na extensa e complexa sequência final. Atua, neste sentido, fazendo com que os esforços de Artur em sincronizar o “chute”<sup>102</sup> que os trará de volta para o quarto em que se encontram na cidade africana, articule-se, numa relação de *causa e efeito*, com a luta ocorrida na mansão, criando uma “tangente” fenomenal em que ambos os “mundos” se tocam. A violência e as explosões de um levante que acontece na africana, reação produzida pela mente treinada de Saito contra uma *extração*, repercute sobre os acontecimentos vividos na esfera da mansão, que agora desaba, desmaterializando-se.

Esgotado o tempo disponível para a *extração*, Cobb é lançado em uma banheira com água, para que retorne ao primeiro nível de sonho. Momento sublime que coroa a primeira parte do filme, o tempo aqui é prolongado e hiperestetizado pelas diversas idas e vindas entre a queda de Cobb em *slow motion*,<sup>103</sup> pela diversidade dos planos na Mansão sendo inundada por uma torrente de água e pelo furor da população enfurecida em meio a carros que explodem<sup>104</sup>.

<sup>102</sup> O chute (*kick*) é uma forma de acordar o sonhador. A canção francesa neste caso funciona como um sinalizador que deve ser ativado quando a missão é cumprida de forma que a equipe possa “escapar” de volta a realidade.

<sup>103</sup> A temporalidade das camadas superiores é sempre inferior à das inferiores, numa razão de 10 ou, como na sequência final 20 vezes. O uso do slow tanto aqui quanto na van que cai da ponte ao final, serve para demarcar uma temporalidade dilatada de forma a dar conta da maior duração respectivas das camadas inferiores.

<sup>104</sup> Henry M. Taylor estabelece uma interessante conexão entre o levante do filme e a primavera árabe de 2011. Pensando no fenômeno midiático de um jornalismo instantâneo e globalizado, ele questiona: “Isso não corresponde à maneira em que nós experimentamos as notícias do mundo na televisão? Vemos imagens dos eventos que acontecem longe em algum outro país, e sabemos, em

“Restituídos” à primeira camada de sonho, onde Saito acredita estar de volta à “realidade”, Cobb, em um recurso desesperado, ameaça-o com uma arma, com o objetivo de obter seu segredo. No trem, um menino coloca um *headphone* em Nash, “hospedeiro” original do sonho, ativando a canção de Edith Piaf, *No, Je Ne Regrette Rien*. Este é o “chute”, a assinatura sonora de que o tempo urge.

Caído ao chão, o empresário, que é proprietário do apartamento africano, percebe ainda estar num sonho ao detectar um erro de “design” do tapete (originalmente de lã e não de Poliéster). Coincidindo com o esgotamento do tempo sonhado, representado por um relógio que “zera”, os revoltosos invadem a sala e um corte abrupto nos leva de volta ao trem onde todos acordam.

Numa outra nota, um dos momentos mais belos do filme nos serve para ilustrar como a suspeição fenomenológica que atravessa a narrativa de *A Origem* manifesta-se a partir de uma montagem que coaduna a redundância da palavra, representada pelos diálogos informativos, e a “abertura” da imagem. O primeiro contato entre Cobb e Ariadne, que se inicia presumivelmente em frente à escola de arquitetura, projeta-se em *off* sobre imagens em que vemos Arthur chegando a um velho armazém que servirá de base para a equipe. Sua atividade, dinamizada ritmicamente por *jump cuts*, é costurada pela trilha atmosférica de Hans Zimmer - que já vinha em crescente da cena anterior -, para que a voz de Cobb, ainda sobre o armazém, atravesse o corte entrediegético e se complete, agora em *on*, sobre sua conversa com arquiteta em um café parisiense. Tal sequenciamento, envolvente sob o ponto de vista de sua articulação narrativo-rítmica conduzida parcimoniosamente pela fala de Cobb<sup>105</sup>, desvela-se de tal forma a desaguar, na forma de clímax, numa explosão que projeta, em supercâmera lenta, milhares de objetos em torno do café (Figura 25).

---

um nível, que essa é a realidade, mas não somos realmente afetados por elas, porque são simplesmente imagens e neste sentido não tão reais (Taylor, 2015).

<sup>105</sup> Cobb: Nós criamos e percebemos nosso mundo simultaneamente. A mente faz isso tão bem, que nem notamos. Isso nos permite entrar bem no meio desse processo. Os sonhos parecem reais quando estamos neles, certo? Só percebemos que havia algo estranho quando acordamos... Diga-me, você nunca lembra do início de um sonho, lembra? Só se dá conta quando está bem no meio dele. Ariadne: Acho que sim. Cobb: Então, como viemos parar aqui?



Figura 25: *A Origem*.

Utilizando-nos da própria metáfora da *inserção*, poderíamos dizer que aqui a montagem coloca o espectador em um estado imersivo, cuja percepção, após uma espécie de “prólogo” magnetizante, vê-se arrebatada pelo choque do inesperado. Neste sentido, a marcação possibilitada pelas explosões (e pelo discurso de Cobb) acaba por reverter a expectativa inicial estabelecida pela montagem que através de *elipse*, havia procurado ocultar a descontinuidade entre sonho/realidade<sup>106</sup>.

Vale lembrar aqui como o *ballet* visual produzido pela explosão remete-nos intertextualmente àquele ao final de *Zarbriskie Point* (1970, *Michelangelo Antonioni, EUA*), de Antonioni. Tal sobreposição permite-nos constatar, de um ponto de vista ideológico, a clivagem emblemática de dois momentos distintos na história do cinema: no primeiro, o que se intenta é a “detonação” dos símbolos do materialismo capitalista no contexto do modernismo sessentista; no outro, o deslocamento referencial do sentido no contexto de um mundo complexo, “pós-moderno”.

Ainda no sonho de Cobb, Ariadne experimenta a capacidade lúdica de criar estruturas e subverter a lógica Euclidiana. Ao construir uma ponte sobre o Sena, é advertida por Cobb de que deve evitar utilizar-se da memória. Ao lembrar-se de momentos idílicos com Mal naquele mesmo lugar, a memória de Cobb é articulada numa relação plano/contra-plano, que é “presentificada”, como

<sup>106</sup> *A Origem* é na verdade um filme sobre imersão total: seus personagens, tal qual os moradores da caverna de Platão, não conseguem identificar as sombras projetadas nas paredes. Já o espectador, consciente das armadilhas plantadas por Christopher Nolan, procura perceber o jogo e regozijar-se nele.

se estivéssemos testemunhando aquilo que Cobb vê naquele exato momento. Isto diz muito sobre a temporalidade da *memória* como representada no cinema em geral e no filme, particularmente.

Aristóteles afirma que o tempo não é uma realidade independente, ocorre dentro do movimento. Quando percebemos movimento, percebemos tempo, que é a medida do movimento. Mas este tempo não se caracteriza como uma sucessão de momentos individuais como no caso dos fotogramas de um filme. É algo que evolui de forma unitária, contínua, que se desloca entre um antes e um depois.

É claro que em sonhos os acontecimentos ocorrem numa ordem sequencial, mas estes eventos ocorrem em realidades intemporais que não tem relação alguma com o que acontece no antes ou no depois:

(...) as coisas ou eventos são percebidos como se fossem presentes. Se o passado se torna presente, a temporalidade é negada, pois em sonhos o que está no presente não se relaciona com o que o precedeu, nem tem qualquer futuro (já que não muda). (Garcia *in* Botz-Bornstein, 2011, p.468,4)

O que acontece nos sonhos de Cobb é isso: as imagens recorrentes de Mal ou de suas crianças significam que ele está para sempre preso em eternos “agoras”.

Esta ocorrência de *flashbacks*, produzidos pela *montagem em eco* - aquilo que Bordwell denomina montagem paramétrica e Vincet Amiel, montagem de correspondências<sup>107</sup> - constitui-se em importante elemento na estruturação da montagem de *A Origem*. Neste contexto, as diversas aparições de seus filhos, sempre de costas e em posições similares, “infiltrando-se” pelo corpo da narrativa, não só reforçam aquilo que define a demanda de Cobb, mas por um outro viés, estabelecem um estranho senso de *desrealização* indexical. Neste sentido, o efeito produzido pela repetição mecânica das imagens provoca no espectador uma percepção que, mesmo que marginalmente, leva-o a se questionar o status diegético do mundo em que habitam os personagens. Ao acordar na praia sob a mansão de Saito no início do filme, Cobb tem a visão de seus filhos construindo um *castelo de areia*. Mais à frente, na última cena, quando finalmente se reúne a eles, o menino confessa ao pai estar fazendo uma *casa no penhasco*. Tal

<sup>107</sup> Apoiando-se nas ideias de um diretor de visão única, como Robert Bresson - “O vínculo imperceptível que liga as imagens mais distantes e mais diferentes, esta é tua visão”, diz o diretor francês em *Notas sobre o cinematógrafo*, (Amiel, 2005, p.123), Amiel vê uma montagem em rede, cuja manifestação põe em relevo sua própria estrutura.

articulação em *abyeme*, permite-nos especular sobre a própria temporalidade geral do filme enquanto *paradoxo* na forma de *loop*<sup>108</sup>. Neste contexto, a ideia de um *fechamento* narrativo seria substituída pela de um *eterno retorno*, de um curto-circuito cuja linha temporal torna-se fadada a se repetir indefinidamente, como numa fita que dobra-se sobre si mesma.

Diferentemente das imposições estéticas da ficção-científica de *A origem* (a relação entre tempo e sonho é ditada por uma dinâmica tecnológica avançada),<sup>109</sup> em *Caché* a incerteza fenomenal é tratada de forma mais “orgânica”, em um tom bastante distinto e talvez mais complexo do que a do filme de Nolan, já que a ausência de marcadores (diálogo, referências visuais), produz, propositadamente, um menor nível de redundância informacional. São dois processos distintos: um desperta pela própria natureza perturbadora do tempo puro, pelo investimento da descontinuidade *sobre a recepção do espectador*; outro, por uma economia informacional mais “racionalista”, baseada tanto na palavra que explica, quanto na complexidade da trama e das armadilhas que certamente desestabilizam a focalização.

Ao acordar de sua primeira inserção no sonho de Cobb, Ariadne surpreende-se ao perceber ter dormido somente cinco minutos; “Mas conversamos por uma hora”, ela observa. Ao que Cobb explica: “Durante o sonho sua mente funciona mais depressa. Por isso, o tempo parece fluir mais devagar”. “Cinco minutos no mundo real equivalem a uma hora de sonho”, completa Arthur. Esta relação se apresentada em tempo real, seria impossível e desinteressante em qualquer expressão tradicional fílmica, à exceção de experimentos como os largos filmes de Andy Warhol ou de alguma variação sobre a estrutura de *Timecode*. A montagem recorre então, como sempre, ao uso reiterado de elipses ou de equivalências temporais através da manipulação da velocidade de determinadas imagens. Assim, no clímax final, o paralelismo entre o limbo (quarto nível), a fortaleza na neve (terceiro nível), o hotel (segundo nível) são entrecortados entre si e pela imagem da van caindo no rio

<sup>108</sup> A ideia de loop como apresentada no filme, dialoga diretamente com um senso de operacionalidade característico da cultura digital. Presente na cultura de massa através da música e do videoclipe, sua recursividade manifesta-se dentro da lógica dos sistemas operacionais e dos softwares.

<sup>109</sup> Ariadne: Estes não são apenas sonhos. São memórias. E você disse para nunca usarmos memórias. Cobb: Eu sei que fiz. Ariadne: Você está tentando mantê-la viva. Você não consegue se despedir. Cobb: Você não entende. Estes são momentos que eu lamento. São memórias que devo mudar.

(primeiro nível) em uma super camera lenta que procura emular a duração mais ralentada (20 vezes menor que a final) desta ação em relação aos outros níveis (figura 26). Curiosamente (e sintomaticamente, diríamos), um fã do filme publicou no youtube (Weikang, 2015) a versão *espacializada* desta sequência onde os 4 níveis dividem a tela em quadrantes, de forma a coincidir, resguardadas as elipses, o sincronismo entre os quatro eventos. Com uma duração total de 4 mins e 27 segundos, esta simulação<sup>110</sup> inicia-se com a equipe na Van sendo sedada e “entrando” na segunda etapa de sonhos.

Apresentada em um segundo quadrante, a sequência do hotel é apressada para ajustar-se temporalmente à anterior, especialmente no que se refere aos paralelismos originais de causa e efeito. O mesmo acontece com os terceiro e quarto níveis (Limbo).

---

<sup>110</sup> Devemos levar em conta que o material utilizado diretamente do filme (e mesmo o material bruto de certa forma), é regido por uma decupagem naturalmente elíptica, o que limita, obviamente, a totalidade das ações na montagem final.

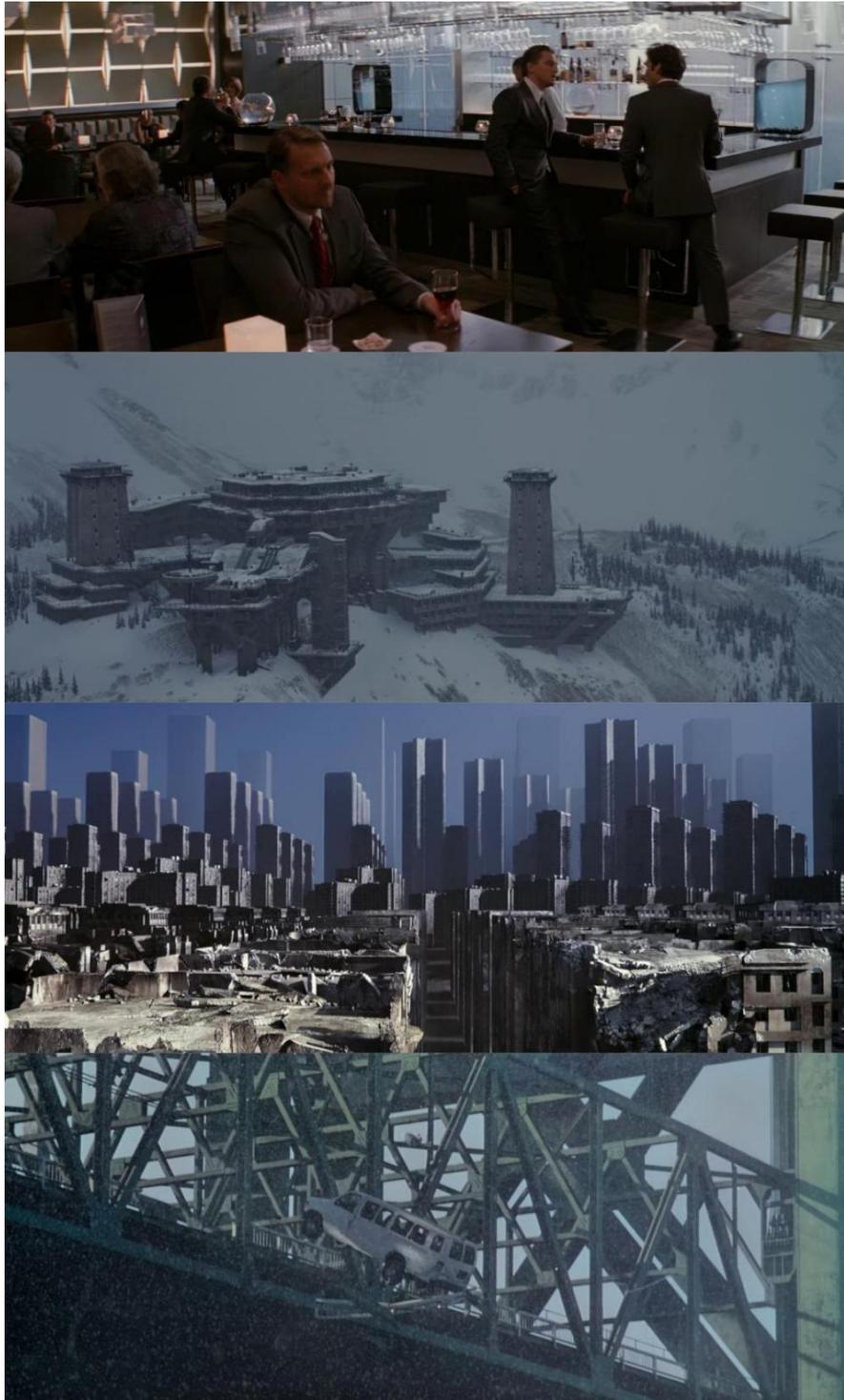


Figura 26: Os quatro níveis finais de *A origem*.

O processo pelo que atravessa Cobb pode ser entendido também como o de uma cura terapêutica, onde enfrentamento de suas próprias questões é conduzido por Ariadne no papel de psicanalista. O primeiro contato entre “psicanalista” e “psicanalisando” ocorre quando, ao penetrar inadvertidamente num sonho de Cobb, Ariadne vê-se num antigo elevador. Construída através de *tableaux verticais*, as memórias de Cobb são “presenciadas” como “andares”

diferenciados: primeiro, um quarto de crianças vazio; mais abaixo, uma conversa com Mal; num andar superior, a família enquadrada idilicamente na praia, como num postal; mais abaixo, o dia da fuga, com o advogado entregando-lhe a passagem; no andar mais inferior, o mais proibitivo, o quarto de hotel desarrumado de onde Mal havia pulado para a morte. Tal solução, lúdica em sua forma de narrar, produz um senso de performatividade, na forma de interlúdio, que expõe os acontecimentos de forma bastante distinta daquela representada pelos flashbacks tradicionais. Exposta aos “demônios” de Cobb, Ariadne empenha-se, a partir de agora, em garantir que este percorra seu “labirinto” emocional com sucesso, ao livrar-se do Minotauro representado pela esposa em simbolismo de culpa.