

REALISMOS CONTEMPORÂNEOS.

A inserção da realidade na ficção cinematográfica.

Pedro Eduardo Pereira Salomão

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Escola de Comunicação

ECO / UFRJ

Dissertação de Mestrado

Orientadora

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Beatriz Jaguaribe de Mattos

Rio de Janeiro

Março de 2005

Salomão, Pedro Eduardo Pereira.

Realismos contemporâneos: a inserção da realidade na ficção cinematográfica. / Pedro Eduardo Pereira Salomão. – 2005.

99 f.

Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2005.

Orientadora: Beatriz Jaguaribe de Mattos.

1. Cinema. 2. Realismo. 3. Cultura híbrida. 4. Casualidade. 5. Autorismo. 6. Espectorialidade. 7. Comunicação – Dissertações. I. Mattos, Beatriz Jaguaribe de (Orient.) II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura. III. Título.

REALISMOS CONTEMPORÂNEOS.

A inserção da realidade na ficção cinematográfica.

Pedro Eduardo Pereira Salomão.

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Aprovada em 28 de março de 2005.

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Beatriz Jaguaribe de Mattos – Orientadora  
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

---

Prof. Dr. Mauricio Lisovsky  
Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

---

Prof. Dr. José Da Costa  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

Rio de Janeiro  
Março de 2005

Para meu pai,  
Primeiro mestre no amor pelo cinema.

Agradeço

À CAPES – pela bolsa concedida;

À Beatriz Jaguaribe – pela orientação detalhista;

À minha família – pelo apoio incondicional;

À Juliezinha – sobretudo pela paciência...

## RESUMO

SALOMÃO, Pedro Eduardo Pereira. Realismos contemporâneos: a inserção da realidade na ficção cinematográfica. Rio de Janeiro, 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2005.

O presente estudo faz referência ao impacto do realismo em meio a espetacularização das construções midiáticas. Nele interessa desvendar o *modus operandi* técnico, estético e narrativo das manifestações realistas do cinema contemporâneo a partir da costura estabelecida entre o real e o fabulado. A dissertação entende que a contaminação da ficção pelo tom documental autoriza e reveste de credibilidade o discurso construído por trás da estória dramatizada na tela. A realidade é evocada a partir de índices reconhecíveis pelo cânone realista para a então produção dos efeitos de real desejados. Conclui pelo esmaecimento das linhas demarcatórias da ficção e do documentário, enquanto gêneros organizadores da produção cinematográfica. O mapeamento do processo de hibridação identifica panoramas diferenciados no ocidente e oriente, alternando-se entre o choque do real e os registros do cotidiano. O paradigma *causal* é substituído pelo modelo de cinema *casual* onde a interferência da realidade na ficção contemporânea imprime marcas diferenciadoras. São novos códigos de representação que apontam para a legitimação de um olhar outro, motivam o debate ético e reordenam as noções de espectralidade e autorismo.

## ABSTRACT

SALOMÃO, Pedro Eduardo Pereira. Contemporary realisms: the insertion of the reality in the cinematographic fiction. Rio de Janeiro, 2005. Dissertation (Mastering in Communication and Culture) – Communication School, Federal University of Rio de Janeiro, 2005.

The present study explores the impact of realism within the spectacularization of media constructions. It intends to reveal the technique, aesthetic and narrative *modus operandi* in the realistic manifestations of contemporary cinema by comparing the conjunction of the real and the fictional. The dissertation understands that the fictional contamination by the documental tone authorizes and confers credibility to the discourse built behind the story dramatized on the screen. Reality is evoked through the recognizable indexes that the realistic canon creates in order to produce the desired effects of the real. It concludes that the boundaries of fiction and documentary as genres organizers of the cinema production have vanished. The mapping of hybridization process identifies the different panorama in the west and east alternating between aesthetic shock and the everyday life registers. The *causal* paradigm is substituted by *casual* cinema model in which reality's interference in contemporary fiction leaves its differential marks. These are new codes of representation that indicates the legitimacy of another sight, motivate an ethic debate and reorganize the notions of spectorality and authorship.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.	09
I – PRODUÇÃO DE IMAGENS.	
1. O resgate do real na cena contemporânea.	14
1.1. Digitalização e viabilidade técnica.	29
2. A escrita <i>casual</i> .	33
2.1. Marcas da enunciação: a câmera em cena.	48
3. A autoria compartilhada.	51
3.1. Responsabilidade e limites da ética.	57
II – RECEPÇÃO DE IMAGENS.	
4. O papel do espectador.	61
5. Incoerências na análise crítica.	74
CONCLUSÃO - CINEMA HOJE: MODOS DE VER, SENTIR E REFLETIR.	80
BIBLIOGRAFIA.	82
FILMOGRAFIA.	85



## INTRODUÇÃO.

Quando acomodado na sala escura, inerte perante a tela, o que há de peculiar na relação do espectador com o cinema é a força da impressão de realidade. Conforme enreda o público na sua costura discursiva, o cinema condiciona o grau de credibilidade conveniente à fruição das imagens e sonoridades expostas.

Mesmo as propostas de cunho fantástico terão melhor eficácia quanto mais críveis forem seus códigos de representação. Exceção feita aos *trash movies* e demais variantes que deslocam a relação com o espectador para o campo do ridículo. A “mal feitura” é revestida de valoração positiva e consentida em níveis acordados na relação individualizada com seu nicho de público. O efeito, nesses casos em particular, é consequência do próprio defeito.

Nos demais casos, a relação de credibilidade entre filme e espectador é garantida pela convocação da presença do real na sua ausência. A realidade é evocada a partir de índices reconhecíveis pelo público para a então produção dos efeitos de real desejados. A partir dessa convocação, o encantamento é despertado no espectador, explicando o poder de fascínio exercido pelo cinema. Não à toa, persiste a versão mais espetacular da reação dos espectadores de 1895 diante do trem que avançava na platéia do *Grand Café* parisiense.

Interessa a esse estudo a relação de proximidade e afastamento da arte com o público obtida através das manifestações realistas no cinema contemporâneo do ocidente. Interessa desvendar seu *modus operandi* técnico, estético e narrativo a partir da costura estabelecida entre o real e o fabulado. Dispõe-se igualmente a apontar caminhos para novas decodificações críticas dessa cinematografia.

Convoca-se aqui a insistência do realismo em meio às fabulações de invocação supra-real glorificadas pelas construções midiáticas. Porém, é esse um realismo diferenciado daqueles que o antecederam. O cinema hoje tende a ultrapassar as barreiras da pura ficcionalização e segue determinado a invadir o terreno a priori exclusivo do documentarismo. Essa jornada de encontro à realidade induz ao esmaecimento das linhas demarcatórias da ficção e do documentário.

Enquanto gêneros organizadores da produção cinematográfica, ficção e documentário naturalmente nortearam a produção de imagens. Coube a primeira ocupar o

espaço reservado ao imaginário. Já o segundo, cúmplice da realidade, incumbiu-se de aprisioná-la no enquadramento cinético.

Diferente das incursões realistas e das aproximações entre gêneros que o antecedem, o cinema contemporâneo não reserva alocações diferenciadas para a realidade e a fabulação. O *locus* ocupado pela ficção no filme documental, bem como o *locus* do documentário na criação ficcional não estão mais claramente demarcados. O espaço reservado a cada um não se estabelece com transparência. Explorando justamente a dúvida é que o cinema contemporâneo convida o público a seu jogo “mise en scénico”.

Termos como docu-drama ou ficção-documental são usados com regularidade por pesquisadores e críticos das artes imagéticas para categorizar as proposições recentes. No entanto, esse padrão de classificação não parece ser o mais adequado. Faz lembrar algo fora do lugar, uma tentativa de encaixar forçosamente os filmes nos parâmetros até então em voga. Será preferível generalizá-los aqui como realismos contemporâneos ou novos realismos. Localiza-se melhor as obras em seu tempo e evita-se a associação direta com as demais formas de realismo já experimentadas pelo cinema.

O apego à representação realista é recorrente na história cinematográfica. Porém, a partir dos anos noventa, em dezenas de filmes, a contaminação da ficção pelo tom documental serviu para potencializar as fabulações. Ela autoriza e reveste de credibilidade o discurso construído por trás da estória dramatizada na tela. A realidade externa não é apenas um acessório subserviente aos apelos sensoriais limitados pela trama interna da ficção. O real representado não serve ao ficcional, vai ao encontro dele, fundindo-se. Ao transitar pelo indiscernível, o realismo contemporâneo entrega ao espectador o poder de decisão: verdade ou mentira, realidade ou fabulação, documentário ou ficção? Não se sabe ao certo. Pouco importa. O cinema contemporâneo, notadamente a filmografia que avança a segunda metade da década de noventa, insufla com vigor a dúvida.

O presente estudo não recorre a um exemplo individual, mas a um coletivo de obras áudio-visuais que julga representativas da tendência supracitada. A elas, isoladamente ou em conjunto, se recorre no corpo do texto quando a exemplificação é substancial para comprovar as hipóteses levantadas. O organograma geral aponta para dois nortes, que podem ser entendidos como dois momentos distintos: a produção e a recepção de imagens. Juntos, eles completam o ciclo de vida de um filme.

A primeira parte dedica-se à produção de imagens. Os filmes são abordados segundo os dispositivos narrativos e estéticos de que lançam mão. Somam-se a esses os dispositivos técnicos, agentes fundamentais na viabilização das propostas. Questões éticas pertinentes ao processo de realização fazem o contraponto.

A segunda parte envolve a recepção de imagens. Passa por revisões em relação às teorias da espectralidade e aponta para a recorrente dissonância entre a intenção dos realizadores e a recepção distorcida do público e da crítica. Expectativa e *feedback* são conceitos-chave nesse segundo momento.

O mapeamento dos filmes em análise sugere uma grande heterogeneidade. Contudo, as ferramentas de que lançam mão para a apreensão da realidade e construção de seus códigos realistas é similar.

A opção recai, em especial, sobre as produções americanas e escandinavas por serem significativas em termos numéricos ou terem alcançado, em proporções variadas, projeção internacional.

Desponta na cinematografia escandinava o movimento Dogma 95, responsável pela internacionalização do cinema dinamarquês contemporâneo. Os realizadores ligados ao movimento pregam, através de manifesto, a recusa aos elementos que apelem à artificialidade no cinema. Sob esse preceito agrupam-se nomes como Lars von Trier, Thomas Vinterberg e Lone Scherfig.

A produção americana responde igualmente com uma estética crua, porém mais propensa ao apelo transgressor e à exploração do real como choque. Tende a fazer uso do poder impositivo do real, recorrendo com frequência a cenas que desafiem a moral vigente na sociedade americana. Larry Clark, Harmony Korine e Vicent Gallo são nomes em destaque.

Prevalecem em ambos os casos filmes de cineastas jovens, o que sugere um desejo de renovação. O padrão hollywoodiano baseado na finalização cede espaço para a consolidação e disseminação de filmografias que se desenham ao sabor da realidade, durante o processo de produção. São obras abertas, que não fogem a desarticulação dramática, mantendo assim um ar de imprevisibilidade e frescor.

O arco de filmes merecedores de citação é amplo. Abrangendo produções ainda fiéis à estrutura narrativa, como *The Blair witch project*<sup>1</sup> (EUA) e *Festen*,<sup>2</sup> o *Dogma # 1*, (Dinamarca) e os que se entregam totalmente ao experimentalismo, como *Idioterne*, o *Dogme # 2*,<sup>3</sup> (Dinamarca) e *Julien donkey-boy*,<sup>4</sup> o *Dogme # 6* (EUA). Ambos transgressores e com um nicho de público bastante próximo.

A produção oriental pode servir de contraponto. Trata-se de uma cinematografia onde a apreensão do real se dá de maneira mais natural, sem sobressaltos e a partir da feitura de retratos simples do cotidiano.

A produção brasileira também não é esquecida, mas é muito mais tímida quanto à hibridização entre realidade e ficcionalização. As aparições da realidade na ficção nacional mais recente é apenas pontual.

A cultura oriental estabelece a relação entre o real e o imaginário de maneira mais natural, internalizada. No oriente, a questão da ética na apropriação de fatos ou pessoas reais não pode, portanto, ser julgada da mesma maneira que no ocidente. Seria exportar preconceitos de uma cultura para outra. O que não é ético do ponto de vista ocidental talvez não remeta a questões de juízos de valor no oriente.

O caráter híbrido dos conceitos se estende a natureza técnica no cinema do realismo contemporâneo. O uso facilitador de tecnologias digitais, cujo emprego se estende da filmagem à finalização, segue crescente. O tamanho reduzido, a leveza e mobilidade das câmeras digitais em relação ao 35mm, permite ganho de fluidez. A intimidação da câmera de cinema com seus refletores e marcação de luz diminui e dá margem ao imprevisto. A necessidade de um planejamento cede a favor da interferência das *casualidades*. O ato de filmar não se restringe a uma execução do roteiro, presa às relações de causa e efeito. O paradigma *causal* é substituído pelo modelo de cinema *casual* onde a interferência da realidade na ficção contemporânea imprime marcas diferenciadoras.

Enfim, a leitura das obras fílmicas considera a dinâmica do panorama sócio-cultural e entende a transdisciplinaridade como único meio de se compreender verdadeiramente o

---

<sup>1</sup> A bruxa de Blair.

<sup>2</sup> Festa de família.

<sup>3</sup> Os idiotas.

<sup>4</sup> Não disponibilizado comercialmente no Brasil.

processo comunicacional. Pretende este estudo abrir caminhos de investigação para um cinema freqüentemente analisado sob parâmetros que não lhe cabem.

## **I – PRODUÇÃO DE IMAGENS.**

### **1. O resgate do real na cena contemporânea.**

O retorno do realismo às manifestações cinematográficas contemporâneas é o objeto central desse estudo. O termo em si esconde um paradoxo. Engendra ele, na concepção primeira, a sua própria impossibilidade. A união da palavra real com o sufixo “ismo” outorgaria ao realismo a qualidade de representar o real. Considerando, porém, que o lugar por excelência do real é o terreno das anti-representações, configura-se o paradoxo.

O real, o simbólico e o imaginário são para Lacan os três registros cujo entrelaçamento faz desenvolver a experiência humana. O imaginário estabelece as imagens idealizadas que norteiam o desenvolvimento da personalidade do homem na sua relação com o ambiente. Ao simbólico compreende o conjunto de significantes relacionados com o campo da linguagem. Já o real situa-se à margem do processo lingüístico.

A simultaneidade da presença do real com a experiência de vivê-lo, impede o homem de fazer a sua sistematização. Como forma de se relacionar com o real, ele recorre às representações. A primeira delas é a realidade, considerada uma construção social do real.

A compreensão direta do real é impossível dada a intermediação da linguagem. O seu processo de percepção passa de modo invariável pelo auxílio das representações, sujeitas às seleções inerentes ao crivo da consciência. A realidade é parte do real, embora o real não possa ser aprisionado esteticamente senão filtrado pela representação da realidade. O objetivo maior do realismo é atingir o *status* de real, ainda que por definição seja esta uma meta impossível de cumprir. Estará sempre o realismo condicionado ao distanciamento do real experienciado.

Pensar a emergência de novas estéticas realistas hoje é tentar dar conta desse panorama de incertezas. O cinema contemporâneo não dá resposta a qualquer contradição. Longe disso, apenas contribui para tornar nebuloso o terreno ocupado pelo “real” nas ficcionalizações correntes. O esgarçamento das fronteiras entre o cênico e factual, a ficção e a realidade, é de seu franco interesse.

A seu modo, a representação da realidade no cinema atual refaz de forma tortuosa o caminho de tantos outros cânones realistas pelo terreno movediço da representação e da anti-representação. De forma tortuosa, porque recusa limites rígidos ao encenar sobre o natural ou naturalizar o encenado. Movediço em razão dos riscos inerentes ao conceber realista já introduzidos e apontados por Fredric Jameson ao ironizar a auto-inviabilização de um projeto estético personificado na Itália.

[...] se o realismo confirma sua pretensão de ser uma representação do mundo correta e verdadeira, ele, assim, deixa de ser um modo estético de representação e fica fora da esfera da arte. Por outro lado, se exploramos, enfatizamos ou colocamos em primeiro plano os artefatos artísticos com a captura da verdade do mundo, o “realismo” é desmascarado como um mero *efeito-de-realismo* ou *efeito-de-realidade*, e o real que ele pretendeu desvelar se transforma de imediato na mais completa representação e ilusão. (Jameson, 1995: 162) – itálico do autor.

Desgastada em sua aventura modernista de fabricação dos próprios códigos, a ficção cinematográfica agora arrisca uma radical aproximação da realidade, incorporando aspectos do documentário na sua construção fílmica.

O senso comum relaciona a ficção ao campo da representação e da invenção. O documentário, por sua vez, trabalha a realidade. Não raro, a ficção é ligada às idéias negativizadas de mentira e diversão. O documentário, pelo contrário, com frequência está associado às categorias positivas de veracidade e seriedade. Portanto, a idéia de separação entre ficção e documentário, mais que uma classificação, esconde uma intervenção ideológica.

Quando vão ao encontro da realidade, os filmes realistas contemporâneos procuram absorver elementos do real e incorporá-los ao discurso ficcional. A ficção, nesses casos, está a serviço da realidade e não o contrário, como acontecia no neo-realismo italiano e nos cinemas novos. O realismo, enquanto representação, entrega-se à dinâmica da realidade externa nas manifestações contemporâneas, quando fato e ficção se hibridizam. A desestabilização da representação é também a da verdade. O realismo se desreferencializa. O real impulsiona o ficcional e o ficcional impulsiona o real. A ficção absorve a força do seu próprio contrário, o documentário, usando-a para seu benefício.

Os realismos contemporâneos buscam no tom documental a intensidade que a ficção não lhes é capaz de fornecer. Quebram as expectativas do público com relação às características esperadas de acordo com o gênero do filme assistido. O espectador de uma

narrativa ficcional realista é obrigado a rever seus conceitos de gênero quando diante de uma cena que lhe pareça não uma dramatização, mas um fato extraído da realidade. Algo que não se assemelhe à construção de espírito, mas sim ao registro da realidade próprio do documentarismo. Da mesma forma, desconfia o espectador de um documentário quando uma passagem específica do filme lhe parece fabulada e o leva a repensar a autenticidade das imagens de outras passagens. Os realismos contemporâneos exploram as verdades provisórias que duram até que se prove o contrário.

A lei que nos é imposta é a da confusão dos gêneros. Tudo é sexual. Tudo é político. Tudo é estético. [...] Cada categoria é levada a seu mais alto grau de generalização e, por isso, perde toda a especificidade e se desfaz em todas as outras. (Baudrillard, 1992: 15)

A desestabilização dos conceitos de ficção e não-ficção impõe uma reordenação no espaço reservado a realidade dentro do universo fílmico contemporâneo. Os fragmentos da realidade intercalados a passagens ficcionalizadas não se limitam a uma co-presença, a serem um pano de fundo para a ficção. São mais que isso, interferindo fortemente na construção dramatúrgica e no conceito de verossimilhança do espectador.

Observa Christian Metz (1972: 19) que “A impressão de realidade [...] é sempre um fenômeno de duas faces: pode-se procurar a explicação no aspecto do objeto percebido ou no aspecto da percepção [...]”. Assim sendo, a fidelidade da cópia em relação ao seu modelo depende da quantidade de indícios de realidade que ela preserva. Depende igualmente da recepção em seus aspectos cognitivo-perceptivo e afetivo-participativo.

Em seu célebre ensaio sobre os efeitos de real para revista francesa *Communications*, Roland Barthes (1968) se ocupa do que ele chama “detalhes inúteis” de uma narração. São passagens curtas que escapam à análise estrutural, sempre muito presa as grandes articulações da narrativa. Esses detalhes inúteis ou notações insignificantes não tem para Barthes outra função a não ser promoverem os efeitos de real. Mesmo não cumprindo uma função descritiva, são eles essenciais à construção do realismo nas narrativas ocidentais. A não funcionalidade de um detalhe não importa, pois a força do real concreto torna a justificação desnecessária.

Em paralelo a concepção de efeito de real do francês Roland Barthes, a pesquisadora brasileira Beatriz Jaguaribe estabelece o conceito de choque do real como



sendo um tipo específico de representação cuja intensidade dramática desestabiliza a noção de realidade.

By the term *shock of the real*, I am referring to specific representations in both written narrative and visual imagery that unleash an intense, dramatic discharge that destabilizes notions of reality itself. The “shock” element resides in the nature of the event that is portrayed and in the convincing usage that emphasizes a “reality effect” that nevertheless disrupts normative patterns. (Jaguaribe, 2005) – itálico da autora.

A título de exemplificação, ela recorre a estudos de caso do cinema brasileiro recente. Vale destacar a ficção *Cidade de Deus* e o documentário *Ônibus 174*.

O recorte em *Cidade de Deus*, dirigido por Fernando Meirelles, recai sobre a cena em que o traficante Zé Pequeno pune um dos garotos da gangue de menores com um tiro no pé. Catapultado da passividade proporcionada pela dramatização, o público surpreende-se com o romper do choro do ator mirim. O barulho real da bala de festim usada na filmagem assusta o garoto de verdade e o faz chorar de fato em meio à ficção.

Já no documentário *Ônibus 174*, de José Padilha, os recursos de trilha, *slow motion* e montagem, criam efeitos para as imagens jornalísticas do seqüestro verdadeiro de um ônibus no Rio de Janeiro.

Celeste Olalquiaga (1998) considera a overdose de emoções intensas como uma exigência da condição alienada em que se encontra o sujeito contemporâneo. Perde o homem atual o grau de emocionalidade, a capacidade de empatia emocional, tendo de ser submetido a uma sucessão de situações extremas para sair do estado de letargia.

O choque do real é essa descarga intensa que tira o espectador da passividade. Colocado diante de uma situação factual que emerge da ficção, repensa ele a sua relação com a imagem, pois o que lhe foi apresentado ultrapassa os limites da fabulação. Trata-se de algo que faz o espectador parar e refletir, por ser “real demais” para ser aceito como representação. No entanto, está plenamente incorporado a narrativa ficcional.

Para produzir os seus choques de real o cinema dinamarquês do Dogma 95 e as narrativas urbanas de jovens diretores americanos independentes apelam muitas vezes para cenas de sexo, violência e freakologia. O cinema brasileiro, por sua vez, incorpora a realidade nas suas ficções com base em gêneros de narrativas urbanas (policial, detetivesco...) já configurados pela mídia. Daí as interferências da realidade serem pontuais

e eventuais, mais delimitadas pelos poucos espaços que a ficção permite a entrada em cena do choque.

Bem diferente do escapismo proposto por Flaherty no documentário *Nanook of the north*<sup>5</sup> que, apesar de promover a aproximação entre ficção e documentário, não procurava colocar o espectador em crise de fé através do choque do real. Pelo contrário, buscava produzir um *pathos*, criando uma identificação do público com o personagem. Mesmo tendo o diretor reencenado fatos cotidianos da vida do esquimó Nanook, o espectador tende a não sair do estado de fruição passiva e dar conta dos mecanismos de construção do filme.

Diante da pluralidade de realismos que atuam na cena contemporânea, certamente o Dogma 95 foi aquele que alcançou maior repercussão midiática. Inicialmente limitado à Dinamarca, o movimento cinematográfico logo se desmembrou em dezenas de produções de nacionalidades diversificadas.

O Dogma nasceu de um manifesto assinado pelos cineastas Lars von Trier e Thomas Vinterberg para defender a exclusão da artificialidade nos filmes. Foram estabelecidas dez regras de conduta conhecidas como o “voto de castidade”, nas quais os realizadores deveriam se pautar. O manifesto depõe contra o uso de recursos técnicos que possam iludir o espectador: “By using new technology anyone at any time can wash the last grains of truth away in the deadly embrace of sensation”.<sup>6</sup> O voto de castidade também se estende a não a alienação temporal ou espacial dos filmes. As produções que cumprem satisfatoriamente as regras recebem um certificado assinado pelos membros do grupo. A atenção dispensada pela mídia em torno do movimento acaba favorecendo a divulgação dos filmes.

Lone Scherfig, primeira mulher a dirigir um filme Dogma, dá o seu depoimento sobre as condições de filmagem: “Rodagem rápida, ligeira, o mais próximo possível da realidade. Enquanto cineastas, desembaraçamo-nos de uns quantos artifícios para chegar ao essencial: confiar no real, acreditar na vida e aceitá-la”.<sup>7</sup> *Italiensk for begyndere (Dogme # 12)*,<sup>8</sup> o filme da diretora, teve o argumento escrito especialmente para os atores. Os seus nomes, roupas e outros detalhes existem de fato.

---

<sup>5</sup> Nanook – o esquimó.

<sup>6</sup> Disponível em <http://www.dogme95.dk/menu/menuset.htm>. Acesso em 16 de março de 2005.

<sup>7</sup> Disponível em <http://www.atlantafilmes.pt/2002/italianoparapricipiantes>. Acesso em 05 de maio de 2003

<sup>8</sup> Italiano para principiantes.

O paradoxo do Dogma 95 é golpear o modelo de representação ilusionista instaurado, propondo para tal um manifesto ruptor que recondiciona o cinema a uma série de novas regras representativas. O movimento constrói um discurso que contém seu próprio fim. Cria-se um novo dogma que contradiz um dogmatismo anterior.

Antoine Compagnon (2003) analisa a contemporaneidade do ponto de vista de seus paradoxos. Ao propor o fim da modernidade, a pós-modernidade reproduz a operação moderna por excelência: a ruptura.

Em determinado momento do filme *The king is alive (Dogme # 4)*,<sup>9</sup> o personagem mais velho faz planos de encenar o Rei Lear com as pessoas reunidas no deserto por uma fatalidade. Demonstra irritação com o imobilismo dos companheiros e diz uma frase que pode ser compreendida como uma metalinguagem: “Eles provavelmente preferem sentar e olhar para o nada”. Essa frase faz pensar no que seria uma tragédia de Shakespeare sob a ótica do Dogma 95. As condições inóspitas de um deserto vazio, onde o grande clássico da literatura serve apenas para preencher o tempo, longe da nobreza dos palcos. O clássico então ganha vida a partir da reescrita imprecisa do texto, baseada no esforço mnemônico do velho. A partir da suas relações com o texto, mudam-se as relações das personagens, obrigando-as a conflitar-se, mesmo que dentro da lógica diegética, com suas próprias identidades. O filme, o quarto Dogma a ser feito, funciona como paradigma do movimento às avessas, onde a ficção reestrutura as relações da realidade ao contrário de se contaminar por ela.

O Dogma 95 induz ainda a mais um paradoxo: o vício transformado em virtude. O esforço de se conseguir financiamento para películas independentes acaba se traduzindo em propostas que fazem da limitação nos recursos um trampolim para a realização de projetos com características diferenciadoras. O projeto americano *The Blair witch...*, apesar de não pertencer ao movimento Dogma, trilha igualmente esse caminho.

O filme recorre a recursos estéticos obtidos a baixo custo para a simulação documental: imagens escuras, trepidantes, fora de foco e com ares de registro videográfico. Justamente por serem “sujas”, as imagens parecem factuais a um público acostumado com o aspecto das *webcams* e novas mídias domésticas. O padrão estético ruidoso não demorara

---

<sup>9</sup> O rei está vivo.

a ser pasteurizado por Hollywood em filmes como *My little eye*<sup>10</sup> e *Saw*<sup>11</sup>. Ao mesmo tempo, o discurso do medo em *The Blair witch project* não abandona os clichês do cinema de gênero *thriller*. A narrativa realista comporta perfeitamente expressões improváveis dos personagens como “Meu Deus, o que está acontecendo?”.

Porém, os efeitos de *Julien donkey-boy (Dogme # 6)*, de Hamony Korine, incluindo som e imagem, foram obtidos diretamente com a câmera, sem pós-produção, obtendo igualmente um resultado realista. Tudo foi feito organicamente. As vozes *off* foram lidas pelos atores durante a realização e também a música foi tocada no momento.

Esse cinema realista urbano nas mãos dos jovens diretores americanos Larry Clark, Harmony Korine e Vicent Gallo ganha as telas, recorrendo ao choque do real para polemizar com o moralismo ianque e conseguir espaço nos *mass media*.

*Julien donkey-boy (Dogme # 6)* aborda os efeitos da esquizofrenia em uma família. O diretor quis fazer um retrato realista da doença que se contrapusesse à excentricidade como os doentes são retratados na indústria cinematográfica. Buscou inspiração na história de seu tio Eddy e pensou, inclusive, em chamá-lo para protagonizar o filme. Porém, ele estava internado em uma instituição para doentes mentais e o papel ficou com o ator Ewen Bremner. A imagem do tio é exibida junto aos créditos finais com a dedicatória de Harmony.

O cinema iraniano recente tem seu foco nos acontecimentos simples do cotidiano e uma proposta de realismo onde a hibridação real e ficcional se dá mais naturalmente. O que garante ao Irã um realismo diferenciado das propostas do Dogma 95 e das narrativas urbanas dos jovens diretores independentes americanos é a espontaneidade com que estabelece a simbiose entre fato e ficção. O envolvimento dos realizadores orientais com a experiência de realização, registro e ficcionalização da realidade é outro.

*Zire darakhatan zeyton*<sup>12</sup> e *Zendegi va digar hich*<sup>13</sup> respondem juntos por um exemplo claro de dualismo entre realidade e ficção na obra de Abbas Kiarostami. *Zire darakhatan zeyton* tem a estrutura de um *making of*, onde pode-se assistir a filmagem de diversas cenas. A primeira impressão é a de que se trata de uma estrutura metalingüística,

---

<sup>10</sup> O olho que tudo vê.

<sup>11</sup> Jogos mortais.

<sup>12</sup> Através das oliveiras.

<sup>13</sup> Vida e nada mais.

uma auto-referencia de Kiarostami ao processo de produção e método de direção de seus filmes. A cena definitiva, escolhida pelo diretor, aparece em *Zendegi va digar hich*. Seria, portanto, *Zire darakhatan zeyton* o registro bruto da cena que se vê acabada em *Zendegi va digar hich*.

Pensando assim, incorrerá o espectador desavisado num erro cronológico. As filmagens de *Zendegi va digar hich* são anteriores as de *Zire darakhatan zeyton*, de forma que os aparentes registros de *making of* de *Zire darakhatan zeyton* não poderiam estar disponíveis para o uso em *Zendegi va digar hich*.

Kiarostami, na verdade, apoderou-se da cena de *Zendegi va digar hich* como fonte de inspiração para o projeto posterior denominado *Zire darakhatan zeyton*. Apenas o conhecimento da língua árabe permite ao espectador descobrir que as claquetes não indicam o nome da produção que estaria sendo filmada, *Zendegi va digar hich*, mas sim o nome do filme verdadeiramente feito *Zire darakhatan zeyton*. Da mesma maneira, os diálogos de cena em um filme e outro não correspondem em absoluto, como seria o esperado. O pseudo “engano” é apenas um indício proposital do diretor, hábil em deixa pistas que permitem decifrar o seu jogo sinuoso com o a realidade.

Ainda em *Zendegi va digar hich*, o diretor Abbas Kiarostami, após um terremoto, procura as crianças que participaram do filme *Khane-ye doust kodjast?*<sup>14</sup> Curiosamente, o diretor não interpreta a si próprio, mas recorre a um ator de nome Farhad Kheradmand. Assim como a claquete de *Zire darakhatan zeyton* leva o título do filme em questão e não do que estaria sendo filmado, aqui Kheradmand é chamado pelo próprio nome e não o de Kiarostami, a quem apenas interpreta. Fato que gerou muitas confusões nos diversos países onde o filme foi exibido, recebendo Kheradmand os cumprimentos pelo filme como se ele – o ator - fosse de fato Kiarostami – o diretor. O fator de diferenciação a que Kiarostami recorre para separar a realidade da sua criação ficcional acaba por corroborar com a confusão.

A seqüência final de *Ta'm e guilass*,<sup>15</sup> captada em sistema digital e acrescida à imagem do senhor Badii deitado na cova, como um epílogo, sugere a decisão de Kiarostami de encerrar o filme com seu *making of*. Uma vez mais o diretor usa de sua técnica artística e

---

<sup>14</sup> Onde fica a casa do meu amigo?

<sup>15</sup> Gosto de cereja.

engana seus espectadores, brincando com a realidade. As imagens do processo de realização foram feitas posteriormente e inseridas no epílogo.

As relações e conseqüente diferenciação entre arte e vida, arte e realidade, é recorrente na história do pensamento humano. O desenvolvimento do conceito de *mimesis* por Platão e Aristóteles tenta, em geral, dar conta dessa problemática e determinar racionalmente as fronteiras. Porém, a *mimesis* para os filósofos da Antiguidade não se limita a um imitar da realidade e se estende a tensão entre os conceitos de arte e vida. Em Platão, a *mimesis* abrange também a dimensão do jogo entre esquecimento e reconciliação da aparência com a essência. Essa dimensão do conceito original é resgatada no pensamento dos realismos contemporâneos. As representações artísticas, em especial, tendem a tencionar o ficcional e o factual.

A imbricação entre arte e vida, real e ficcional, em todos os contextos listados produz resultados inéditos, distanciados dos realismos antecedentes que sugerem uma receosa proximidade com a realidade. Propostas que, na verdade, apenas tomam a realidade como base para suas representações específicas. A amplitude da onda realista contemporânea, apesar das diferenças de abordagem, sinaliza para um outro norte que não aquele preconizado por Bazin (1992) e inspirador dos cinemas novos.

Quando Bazin aborda a ontologia da imagem na fotografia e no cinema, o que está em questão é a reflexão sobre a relação do mundo real físico com sua instância representada. Segundo ele, a imagem cinematográfica nasce revestida de uma credibilidade que a diferencia da representação pictórica ou outra que a anteceda. Fato explicado pela conexão direta entre o mundo e o registro, possibilitada pelo aparato fílmico. De forma que: “Sejam quais forem as objeções de nosso espírito crítico, somos obrigados a crer na existência do objeto representado, literalmente re-presentado, quer dizer, tornado presente no tempo e no espaço”. O filme é uma re-apresentação do mundo através das lentes da câmera. O que é visto em tela deriva do real empírico não sendo, portanto, questionável.

A manipulação perceptível da imagem ou dos objetos postos em cena é condenada por violar a crença do espectador na origem mecânica do registro. A partir da preservação da integridade do espaço e tempo narrativo é que o cinema procura atingir o registro ontológico em sua plenitude. A estética cinematográfica é predestinada a perseguir a idéia de um “cinema integral que dá a completa ilusão da vida”. (Bazin, 1992: 27)

A tentativa do cinema de replicar completamente a realidade é o impulso da arte com vistas a cumprir uma de suas funções. A expressão baziniana “mito do cinema total” sintetiza essa procura da arte por soluções que driblem a barreira da morte, criando a imortalidade. A passagem do mudo ao sonoro, do preto e branco às cores, a terceira dimensão, o *cinemascope*, o cinema 360° e o odorama são mais que simples avanços tecnológicos, como a historiografia de Georges Sadoul (1983) induz a concluir. São formas do filme se aproximar da textura da própria vida. Bazin entende como sendo este o destino do cinema e sua razão mesma de ser. Repensa inclusive, a aventura cinematográfica dos pioneiros e seus aparelhos de ilusão do movimento. Para ele, o processo de invenção do cinema não pode ser condicionado a mera aplicação prática do conhecimento cientificista.

O mito diretor da invenção do cinema é pois a inteira realização daquele que domina confusamente todas as técnicas da reprodução mecânica da realidade que aparecem no século XIX, desde a fotografia ao fonógrafo. É o do realismo integral, a recriação do mundo à sua imagem [...] Se o cinema ao nascer não teve logo todas as virtudes de cinema total do futuro, foi contra vontade sua e somente porque as suas fadas eram tecnicamente incapazes de lhas conceder, não obstante os seus desejos. (Bazin, 1992: 27)

Bazin exemplifica com as tentativas de uso casado dos aparelhos de registro fotográfico e fonográfico, bem como a introdução da cor nas tiras animadas e películas através da pintura, antes da invenção do pancromatismo technicolor. Edison tentou acoplar o fonógrafo ao kinetoscópio. Reynaud aplicava cores nas tiras do teatro ótico. Méliès coloria suas películas a mão.

O crítico de cultura americano Neal Gabler (1999) sugere uma atualização da teoria de Bazin que ajude a pensar a problemática do realismo hoje, embora ignore variantes importantes.

A partir do livro “Vida, o filme”, Gabler identifica na segunda metade do século XX o período da história americana em que a vida se estabelece como espetáculo. A espetacularização do cotidiano no ocidente tende a homogenização entre arte e vida. A espontaneidade mistura-se a manipulação no jogo cênico do cotidiano ocidental, onde cada agente participante é protagonista e espectador do espetáculo social. A vida imita a arte e a arte imita a vida. A vida real passa a ser mais interessante que a ficção e a ficção parece mais real que a realidade. A indistinção entre vida e arte sinaliza para a convergência das

instâncias representativas social e cultural. A assumir o papel de ocasião e “interpretar” a sua própria vida, o *Homo sapiens* torna-se *Homo scaenicus* – o homem artista. O entretenimento, nas palavras de Gabler, tornou-se “uma força tão esmagadora que acabou produzindo uma metástase e virando a própria vida”.(1999: 17) O conceito de filme-vida é o pretexto de Gabler para reorientar a teoria ontológica de Bazin.

Segundo o autor americano, o processo de aproximação dos filmes com a realidade “não seria impelido pelo nosso desejo de imortalidade, nem resultado do avanço estético ou tecnológico algum [...] Não, o cinema total seria o resultado do salto que a cosmologia do entretenimento deu da tela para a vida”. (1999: 60) Portanto, o veículo para o cinema total não seria o filme, mas a própria vida. “O cinema total existiria na realidade e seria constituído por ela”.(1999: 61)

A pretensa atualização do postulado da predestinação estética com a correlação entre o mito do cinema total e salto da espetacularização da tela em direção a vida ignora a determinante histórica em Bazin. De fato, apenas resgata Guy Debord (2000) no que o francês tem de coerente com a atual realidade.

Bazin desenvolve suas reflexões ontológicas acerca do cinema em tempos marcados pelo registro fotográfico da realidade. Tecnicamente, os anos cinquenta exploram as novas potencialidades óticas da câmera de cinema. Possibilidades são abertas pela maior sensibilidade da película a cores e o aumento da potência dos equipamentos de iluminação. Socialmente, as lentes da época deveriam prestar-se a denuncia da situação calamitosa na Europa do pós-guerra. O próprio conceito de montagem proibida guarda a idéia de foco no registro. Resguardar o realismo do espaço físico é evitar a sua fragmentação em favor da narrativa. O filme se resolve quase todo no processo de realização, restando a finalização o trabalho de ordenar os planos, definir duração, ritmo e fazer pequenos ajustes de luz e cor, se for esse o caso.

Se nos anos cinquenta havia o ideal da não manipulação do registro da realidade, nos anos noventa está ele agenciado pela digitalização. A preservação do realismo já está completamente descolada da idéia purista do registro intocável. Não guardam mais os cinemas realistas hoje a idéia da realidade intocada.



O movimento dinamarquês Dogma 95 explora não somente os novos recursos óticos disponíveis, mas entrega-se sem medo aos “pecados” da manipulação digital de imagens e sons.

A experiência contemporânea segue ancorada na autonomia propiciada pelos recursos tecnológicos de sua época, mas atende a contexto diferente. A versatilidade da câmera digital é igualmente propícia ao registro da realidade exterior durante a etapa de realização. Porém, a natureza técnica do sistema digital implica no agenciamento desse registro às manipulações estéticas da finalização. Dessa forma, por mais que se criem regras limitadoras do uso tecnológico, descortinar a realidade será sempre um jogo cinético. Atentar contra as regras não é uma questão ética, mas um pequeno deslize perdoável.

O movimento dinamarquês Dogma 95, quando lança o seu manifesto de intenções, cria regras e ao mesmo tempo ganha visibilidade na mídia durante o Festival de Cannes. Para ser realista basta parecer realista, retrabalhando a realidade e produzindo os efeitos de real a partir dos recursos disponíveis. O importante é que a performance seja boa e atinja seus objetivos, independente do método. Ainda que a representação da realidade seja profundamente estetizada, não perde sua verossimilhança ou mesmo sua capacidade de chocar o público. Não importa se às custas da sujeição das imagens a retoques nos computadores.

A predestinação estética dos anos cinquenta era aproximar o registro filmico da percepção orgânica, próxima a do olho humano. Se antes os avanços técnicos sinalizavam para a estética realista da não interferência na captação, as tecnologias contemporâneas servem a manipulação livre das imagens captadas, sem que isso signifique uma perda do grau de realismo.

Em geral, a expressão artística realista se manifesta como resultado de um conjunto de transformações em curso na sociedade. Foi esse o caso italiano, com o neo-realismo, bem como os cinemas novos por ele influenciados. Assiduamente o realismo opera com vistas a atender às necessidades impostas por novos contextos histórico-culturais. Preocupa-se em combater a maneira idealizada de ver a realidade. Não raro, serve ao discurso político, assumindo postura panfletária ou formato ideologizante. Caso de cânones realistas da literatura no século XIX, como o realismo socialista.

Os realismos contemporâneos não buscam dar uma resposta político-ideológica a um momento histórico, oferecendo um novo discurso. Outros recursos são hoje mais eficazes do que a arte para exercer essa função de forma que discurso artístico se esvazia. O Dogma 95, por exemplo, tem a intenção de renovar, mas não de ser novo tal como foi o neo-realismo na Itália e os cinemas novos que o seguiram.

Thomas Vinterberg, após ter dirigido *Festen (Dogme # 1)*, abusou dos efeitos especiais em seu segundo longa-metragem chamado *It's All About Love*.<sup>16</sup> Algo impensável para as regras do movimento Dogma. No Brasil, o filme recebeu o título irônico de Dogma do amor. Lars von Trier, realizador de *Idioterne (Dogme # 2)* e principal mentor do movimento dinamarquês, caracteriza-se hoje como um diretor multifacetado que transita por gêneros diferentes. Os filmes Dogma convivem com proposições de outra ordem, ligadas a gêneros anestesiados pela mídia de massa, sem que isso signifique dissonâncias irreconciliáveis.

A vivência no espetáculo das construções de simulacro midiáticas gera uma expectativa pelo retorno do real. Ansiedade respondida pelos novos realismos que surgem perfeitamente integrados aos métodos de divulgação da cultura de massa. Se não respondem mais a uma demanda pela pauta político-ideológica, os filmes atendem as expectativas sociais de consumo do seu nicho de público. Muitas das cinematografias independentes, que rompem com padrões ilusionistas de abordagem, fazem uso sem culpas da visibilidade proporcionada pela mídia a seu favor.

Larry Clark, Harmony Korine e Vicent Gallo, entre outros, concedem entrevistas sobre seus filmes polêmicos para periódicos conservadores de grande circulação, participam de programas de televisão conhecidos e de festivais repletos de astros e estrelas. Adjetivos como “o pior filme de todos os tempos” funcionam como *marketing* e trazem público para as suas produções.

Porém, quando Debord (2000) fala de espetáculo, não se refere somente a presença opressiva dos meios de comunicação de massa. O espetáculo é uma forma de sociedade que tem como características a vida fragmentária onde os indivíduos são obrigados a contemplar e a consumir passivamente as imagens do que lhes falta na existência real. As

---

<sup>16</sup> Dogma do amor.

imagens tomam o lugar da realidade e a relação econômica entre ser e ter é substituída pela ordem das aparências.

Debord identifica dois tipos de espetáculo: o democrático ou difundido e o totalitário ou concentrado. O difundido preserva certa liberdade na escolha das mercadorias que o concentrado impõe. Em 1988, os *Comentários sobre a sociedade do espetáculo* indicavam a união dos dois tipos em um único, o integrado, que a tudo falsifica e não dá outra alternativa a não ser a confiança cega nas imagens. “No mundo realmente invertido, o verdadeiro é um momento do falso”. Imerso na cultura do espetáculo, o indivíduo contemporâneo se viciou no olhar midiaticizado. O filtro eletrônico torna-se agente modulador da verdade.

Umberto Eco (1984) analisa na proliferação das reproduções em escala um por um dos museus-de-cera e das holografias a obstinação americana em ver na cópia um signo da verdade absoluta. Para alcançar o objetivo vale-se de técnicas de fusão entre cópia e original, (re)produzindo uma obra híbrida. Suspeita-se de que tudo é verdadeiro para, em seguida, suspeitar-se de que tudo seja legitimamente falso. As reproduções são tão perfeitas que não importa saber o que é original e o que deixa de ser. Não faz diferença.

No entanto, a idéia da passagem da sociedade disciplinar para uma sociedade de controle mediada pelo espetáculo, não provocou o esperado desconforto. Ao contrário, a aceitação pacífica da disseminação dos mecanismos de vigilância na vida social foi, inclusive, inspiradora da produção cultural, em específico a midiática.

Em termos globais, a diluição das lógicas disciplinares pelo campo social e a transição para uma sociedade mundial de controle denotam uma “mudança geral na maneira pela qual o poder marca o espaço, na passagem da modernidade à pós-modernidade”, conclui Michael Hardt (2000: 358). A antiga lógica imperialista européia é substituída pelo raciocínio imperial norte-americano, muito mais afeito à imbricação entre fora e dentro, público e privado.

A noção liberal do público como o lugar do fora, onde agimos sob o olhar dos outros, tornou-se ao mesmo tempo universalizada [...] e sublimada, ou desrealizada, nos espaços virtuais do espetáculo. O fim do fora é, assim, o fim da política liberal. (Hardt, 2000: 360)

Entregue a um jogo de graus e intensidades, hibridismo e artificialidade, a sociedade do espetáculo produz encantamento ao mesmo tempo que dá sinais de cansaço. A opção de cinematografias contemporâneas pela revalidação do cânone realista é também um sinal de desgaste das espetacularizações do simulacro.

O cinema atravessou a década de 1980 marcado pelas superproduções espetacularizadas. Foram centenas de filmes que contribuíram para difundir o mito da indestrutibilidade do imperialismo americano, personificado na figura do herói nacional, seja ele de carne e osso ou cibernético. Grandes narrativas deram lugar a produções preocupadas primordialmente em testar os limites da técnica gráfica computacional. Os anos seguintes, já na década de noventa, prosseguiram explorando a potencialidade tecnológica, porém uma reação desencadeou-se fora da indústria, para contaminá-la em seguida.

A concentração de efeitos especiais nos filmes ao mesmo tempo em que levava os estúdios a uma corrida pelas tecnologias *high end*, já resultava para uma parte dos espectadores em meros espetáculos causadores de fadiga visual. Seguindo a tendência de fugir da proposta americana do filme de finalização, bem como condicionados pela falta de recursos financeiros para atender as demandas de uma grande produção, alguns cineastas sinalizaram em outra direção.

O desinteresse pelo excesso de artificialismo fez com que as novas propostas filmicas centrassem o foco narrativo nas personagens, aproximando a realidade ficcional dessas da realidade cotidiana dos espectadores. A própria trilogia *The Matrix*,<sup>17</sup> em seu primeiro episódio, reflete a tentativa de resgatar os efeitos especiais de seu uso banalizado no cinema. Ainda que para tal siga por caminho diametralmente oposto ao dos novos realismos.

Talvez possa estar no hibridismo contemporâneo entre ficção e realidade a solução definitiva para o dilema dicotômico entre representação e anti-representação. Talvez seja esse o cinema que inviabilizará por completo a busca da resposta final. Talvez ainda, referenciando Jameson, a Itália nunca tenha mesmo existido. Quando ninguém tem acesso a um olhar privilegiado da verdade, a tentação do realismo revela-se impossível.

---

<sup>17</sup> Matrix.

### 1.1. Digitalização e viabilidade técnica.

O desenvolvimento de novas tecnologias para agenciamento da imagem e do som, já foi dito, tem resultado em impactos significativos sobre o campo cinematográfico. Além de seus efeitos técnicos e estéticos mais imediatos, a digitalização vem ao encontro das propostas narrativas e de espectralidade dos realismos contemporâneos. Os novos operadores tecnológicos têm influído decisivamente na linguagem final dos produtos e conseqüente fruição das obras. O fazer cinematográfico e a recepção do público sofrem alterações após o advento das câmeras digitais, mais adequadas que as de película para a profícua simbiose da ficção com a realidade.

Híbridos em seus contextos, os realismos contemporâneos podem também ser híbridos em suas naturezas técnicas. O uso casado de imagens digitais com analógicas em *The Blair witch project* foi decisivo para a boa performance da proposta de aproximação entre ficção e documentário. Embora a tecnologia digital não seja condição essencial a essa aproximação nem à credibilidade dos novos realismos junto ao público, ela funciona como agente facilitador.

Ao invés de enfraquecerem, as representações realistas têm se fortalecido com o progressivo abandono da relação analógica com a realidade no mundo contemporâneo. Previsões negativistas aquecem o debate pós-moderno, mas suas verdades absolutas são relativizadas pouco a pouco. O simulacro não toma de assalto o lugar do real. A figura do homem não desaparece num mundo dominado pela técnica. O realismo, mesmo deslocado do campo ideológico, continua sendo uma opção artística válida. Apesar de ninguém ter acesso ao olhar privilegiado da verdade, o realismo mantém-se como uma tentação.

A desconfiança com relação às novas tecnologias extrapola os muros do pensamento acadêmico e se estende aos realizadores. A discussão em torno das vantagens e desvantagens do processo digital em relação ao analógico acaba revelando-se pouco isenta. Para uma visão mais romantizada a “pureza” das imagens fotográficas chega ao fim com a contaminação do cinema pelas mídias domesticáveis. Aventa-se a hipótese de que não há uma relação entre a imagem digital e a realidade. Ignora-se a mínima correspondência entre os *pixels* que formam a imagem e o objeto disposto na frente da objetiva da câmera. Tentativa clara de deslegitimar a produção digital, qualificando-a como arte menor.

Apesar da resistência, a tecnologia trás novos sujeitos à cena do mercado cinematográfico. A sobrevivência ou mesmo a existência de suas realizações passa pelo digital. Projetos que dificilmente teriam investidores que garantissem um financiamento mínimo para a produção em película, tornam-se filmes acabados. Idéias que demorariam a se concretizar chegam às telas mais rapidamente, ainda que por circuitos alternativos de distribuição. O formato digital firma-se como ideal para produções rápidas que dispõem de pouco dinheiro. A equipe reduzida barateia os deslocamentos, as diárias, a alimentação... A falta de recursos para levar o filme ao copião e montá-lo em película é superada. O oferecimento de uma maior diversidade de propostas ao público é conseguido, mesmo que quase por táticas de guerrilha.

As câmeras digitais são muito mais leves e fáceis de operar quando comparadas as de 35 mm, permitindo maior mobilidade do *cameraman*. O ganho de rapidez e agilidade que uma câmera digital pode conferir a captação diminui a tensão do processo e abre um caminho mais favorável a experimentação. Com uma câmera 16 ou 35 mm o chassi é trocado freqüentemente, o que interrompe o fluxo da filmagem. A câmera digital permite que se tenha muito mais material captado com muito menos interrupções no processo de captação. Não é preciso parar com freqüência para colocar mais filme na câmera. Nas cenas internas, a grande sensibilidade para luz traz o benefício do uso mínimo de refletores. Nas cenas externas, a luz natural determina a fotografia. O tempo de espera pela marcação de luz acaba ou pode ser otimizado. O tempo de revelação do filme é totalmente eliminado. Fatores que, no conjunto, contribuem para que a filmagem flua melhor. A interpretação do ator não precisa ser interrompida por questões técnicas que dificultem a imersão na experiência e quebrem a espontaneidade da interpretação. As *casualidades* tão caras aos realismos contemporâneos não se perdem com facilidade.

O espaço para improvisações amplia-se decisivamente. A intimidação da câmera de cinema desfavorece a contribuição espontânea do ator. A distração com as atividades do *cameraman* como a regulagem de foco é evitada. Pode-se aplicar ao longa-metragem a lógica da improvisação do curta-metragem. Da mesma forma que o digital contribui conferindo maior segurança aos curta-metragistas nas suas aventuras por produções de maior duração.

Os processos de finalização e divulgação sofrem igualmente significativas mudanças. A democratização da informática com o barateamento do acesso a *hardwares* mais sofisticados trazem a edição de imagens para o ambiente doméstico. As produções independentes de jovens cineastas recém-saídos dos bancos universitários têm na internet um veículo eficaz para divulgação e encontro de seu público.

Foi a partir de um *site* que *The Blair witch project* seqüestrou a atenção dos espectadores, tornando-se o maior fenômeno de público da história do cinema independente norte-americano. A Artisan, uma distribuidora com recursos modestos, atraiu para o *site* oficial mais de vinte milhões de pessoas antes da estréia. O segredo de tamanho sucesso é a mitologia criada em torno da lenda da bruxa pelos diretores do filme e divulgada no *site* oficial como se tivesse um fundo real. Foi estabelecida uma cronologia que tinha início no surgimento da lenda e terminava com a descoberta do material filmado, que teria sido gravado pelos três estudantes desaparecidos na floresta. A página inicial do *site* reproduz a mensagem disposta no início do filme: “In October of 1994, three student filmmakers disappeared in the woods near Burkittsville, Maryland while shooting a documentary. A year later their footage was found”<sup>18</sup>. As informações adicionais do *site* e o aspecto precário e amadorístico do registro davam ainda mais verossimilhança a mitologia da bruxa. O público compareceu as salas, motivado por circunstâncias exteriores ao filme em si. A fórmula de sucesso dispensou diretores consagrados e experientes, atores conhecidos ou uma campanha de divulgação onerosa. Trinta e cinco mil dólares de investimento e um retorno de 140 milhões em bilheteria fizeram de *The Blair witch project* um dos filmes mais lucrativos da história. Capa das revistas *Time* e *Newsweek*.

As imagens digitais de *The Blair witch...* caracterizam-se pela crueza, condizente com o tom realista que o registro precário dá ao filme. A baixa gama de informações na composição da imagem, quando é o caso, entra como efeito e não como defeito nos realismos contemporâneos. Os inúmeros filmes do movimento Dogma 95 fazem uso recorrente da tecnologia digital e contribuem para sua divulgação. Porém, cada vez mais o digital tem perdido o estigma da baixa definição. Esse avanço contribui para a aceitação e legitimação junto ao grande público, mas que não descarta sua força como tecnologia de

---

<sup>18</sup> Site oficial do filme *The Blair witch project*. Disponível em <http://www.blairwitch.com>. Acesso em 07 de março de 2005.

resistência. Mesmo incorporada às produções dos grandes estúdios, a tecnologia digital continua servindo ao pequeno relato, ao cinema de rua, a escrita *casual* dos realismos contemporâneos. Mais intimistas, menos “cinemão”.



## 2. A escrita *casual*.

Ao elevar o processo filmico à condição de um experienciar na realidade, o cinema dos novos realismos incorpora a noção de acaso a sua dramaturgia. O recurso das obras abertas, herança do vanguardismo dos anos vinte, rompe com a arte hermética e sacralizada, ecoando com força na atual revalidação do cânone realista. Quando sujeita-se as acidentalizações que fogem ao controle total do realizador, a obra filmica abre-se para a realidade e suas interferências *casuais*. O acaso, intimamente ligado ao fazer e pensar artístico atual, impõe às narrativas uma série de contingências externas caracterizadas por Noel Burch (1992) como elementos perturbadores. Interferências que podem ser entendidas como acontecimentos fortuitos aos quais as obra são submetidas no momento da execução e que escapam a vontade do artista.

Vale notar a sequência do encontro de um dos casais que se formam na parte final de *Italiensk for begyndere (Dogme # 12)*. Eles se aproximam, manifestam seu carinho e ela o chama para uma pequena rua ao lado, sem movimento. Já sozinhos, a moça fita o rapaz e então direciona um olhar sutil para uma cama de armar, abandonada por ali. Percebendo o sorriso cúmplice revelador das intenções da moça, ele monta a cama. Finalmente ela retira o casaco que é jogado sobre o colchão. Fica sugerida a relação sexual aclimatizada pelo romantismo de Veneza.

A princípio, a sequência dá a impressão de ser inteiramente planejada. A presença da cama e a relação insinuada em meio à romântica cidade italiana, podem inclusive soar inverossímeis ao espectador exigente. No entanto, a cama foi encontrada ao acaso pela equipe no local da filmagem. A cena, ao menos na forma final como se apresenta ao espectador, não estava prevista no roteiro. O texto filmico foi redimensionado para aproveitar a presença da cama. Lone Scherfig, diretora do filme, apenas assimilou o objeto cama como um elemento a mais na composição da tessitura narrativa. A decisão, pouco realista sob a ótica da verossimilhança, é fruto do encontro entre ficção e realidade no ato da realização. O verossímil não necessariamente é verdadeiro e nem sempre o verdadeiro é verossímil. O princípio do Dogma 95 de que não se deve alterar o cenário encontrado nas locações faz crer que as *casualidades* da realidade podem e devem interferir no andamento das ações dos personagens.

Ao contrário do que hoje possa parecer, o cinema não nasce ligado ao conceito de *causalidade*. Os primeiros filmes que a cinematografia registra, datados do final do século XIX, revelam despretenhosos retratos da *casualidade* cotidiana.

A proliferação rápida dos aparelhos de captação e exibição levou os primeiros realizadores a uma busca pelas imagens do dia-a-dia. Cinegrafistas espalhados pelo mundo desenharam em conjunto um amplo panorama da cotidianidade a partir de fragmentos de imagens fugazes que antecederam o romper do século XX. Assim é *Sortie d'usine*,<sup>19</sup> *L'arrivée d'un train*,<sup>20</sup> *Le mer*,<sup>21</sup> entre outros. O modo como o historiador francês Georges Sadoul (1963) descreve um desses pequenos filmes remete a idéia do registro doméstico, não ensaiado e captado pela câmera de forma quase *casual*.

A bonomia domina **Le Déjeuner de Bébé** (O Almoço de Bebê), no qual o pai, em mangas de camisa (Auguste Lumière) e a mãe, vestindo uma bonita blusa de seda listrada, admiram com ternura os gestos e as caretas de um bebê que come mingau enquanto agita um biscoito. No primeiro plano, a baixela de prato do café e as garrafas de licor estão sobre uma bandeja. A cena é tratada em plano americano para que o espectador possa apreciar as expressões simples e naturais dos três intérpretes. (Sadoul, 1963: 21) – negrito do autor.

Os realismos contemporâneos, em especial o cinema do Irã e outros países orientais, resgatam esse espírito pioneiro. Suas pequenas narrativas recorrem a escritas abertas. Os filmes, quando não estão entregues a elementos fortuitos durante a realização, tentam ao menos reproduzir nos enredos os inesperados acontecimentos do cotidiano. Retratos de um mundo que escapa a lógica da causa e efeito tão forte no ocidente.

Em *Badkonake sefid*,<sup>22</sup> de Jafar Panahi, uma menina vai comprar um peixe dourado para as comemorações de ano novo. O problema começa quando ela deixa o dinheiro dado por sua mãe cair num bueiro da cidade.

Um retrato fiel do cotidiano na Faixa de Gaza é o que propõe Rashid Masharawi ao direcionar a câmera de *Ticket to Jerusalem*<sup>23</sup> para a região onde nasceu. A produção entre Holanda, França e Palestina gira em torno das dificuldades da personagem Jaber em fazer uma projeção de cinema para crianças na cidade velha de Jerusalém, área de acesso

---

<sup>19</sup> Saída da fábrica.

<sup>20</sup> A chegada de um trem.

<sup>21</sup> O mar.

<sup>22</sup> O balão branco.

<sup>23</sup> Passagem para Jerusalém.

proibido aos palestinos. O diretor nasceu no campo de refugiados em Shati, na mesma região de conflito que eleger como cenário para sua ficção.

Para não se limitar as ficcionalizações, cita-se aqui o documentário russo *Tiche!*<sup>24</sup> O diretor Victor Kossakovsky faz um retrato contemplativo a partir da rotina de obras na rua onde mora em São Petersburgo. As imagens foram captadas durante um ano a partir de uma janela. A inspiração veio do primeiro registro fotográfico conhecido, *View from my window*, de Joseph-Nicéphore Niepce. Quando o filme se encontra em seus minutos finais e a platéia se pergunta pelo significado do título, entra lentamente em cena uma velhinha com a resposta. Ela caminha dificultosamente e, incomodada pelo barulho, leva a mão à boca pedindo silêncio aos operários: – Tiche! Tiche! Tiche!

O olhar do público é presentificado, sem antes e depois. Como numa sucessão de agoras, que lembra as primeiras imagens do cinema das origens. Não há premissa no sentido clássico, personagens representando forças antagônicas e o conflito resultante. Com a ressalva que no cinema das origens, além das situações cotidianas serem interessantes por si mesmas, o registro é motivado pelo descortinar da realidade possibilitado pelas novas descobertas tecnológicas. Nos realismos contemporâneos o que há são situações com interesses intrínsecos, mas que ganham relevo em função da fadiga de um modelo de registro.

Sabe-se que, em todos os casos, os improvisos acontecem dentro de certos limites. As ações fortuitas são perfeitamente controláveis pelos realizadores contemporâneos que podem recorrer aos recortes de edição. Também Lumière ao posicionar a câmera na plataforma da estação La Ciotat a espera do trem, faz no mínimo, um recorte de enquadramento para uma situação relativamente previsível. Todavia, o acaso é desejável, seja na composição formal ou no conteúdo temático dos novos realismos.

O modelo da indústria cinematográfica americana privilegia o oposto e procura ter o controle total da realidade recriada pelas imagens. A lógica do “*time is money*” pede decupagens detalhadas e *storyboards* completos. No ambiente hermético do *studio system* os fatores externos devem ser isolados das filmagens. Os instrumentos de representação dessa realidade devem ser “apagados”, tornando-se invisíveis aos olhos do espectador. O

---

<sup>24</sup> Não disponibilizado comercialmente no Brasil.

ilusionismo de Hollywood procura neutralizar os aspectos *casuais* das obras ou quaisquer vestígios formais que façam o público lembrar que assistem a uma ficcionalização.

Pode-se dizer que o cinema, por setenta anos contados a partir dos primeiros filmes, perseguiu a “progressiva entronização da noção de grau zero do estilo cinematográfico, que visava tornar a técnica invisível e eliminar quaisquer ‘falhas’ devidas a interferências do acaso”. (Burch, 1992: 136)

Mas nem todos os realizadores contemporâneos absorvem o acaso com o mesmo espírito. O diretor pode não se comprometer com a realidade e apenas tentar dar às cenas ares realistas. Algo que será parcialmente perdidos com o tempo e ritmo ditados pela edição *causal*, diferente do tempo e do ritmo da vida. Caso de cenas gravadas em locações com as câmeras escondidas para que a situação pareça mais real, mas cujos acidentes de realização são eliminados por fugirem ao contexto do roteiro. O efeito de real pode ser obtido através do *causal*, mas o choque só será conseguido através da aceitação e entrega narrativa a uma circunstância *casual*.

O cinema apenas amplia seu papel quando a câmera traz o *off* em sua plenitude para dentro do quadro e da tessitura narrativa. *Ta'm e guilass*, de Abbas Kiarostami, tem na busca do espaço *off* um compromisso. Já no início, o Sr. Badiii percorre lentamente a cidade procurando algo. Os olhares dos transeuntes voltam-se para dentro do veículo, de onde a câmera está posicionada. Das intenções do motorista o público nada sabe por um longo tempo. Fica sugerida a procura de um parceiro homossexual, mas não há nenhuma cena anterior ou posterior onde o espectador possa buscar as motivações do personagem.

Em seu livro *Para trás e para frente*, sobre a construção dramática no teatro, David Ball (1999) entende que a análise de um texto pode ser feita de trás para frente ou de frente para trás, onde cada cena deve ter sido provocada pela cena anterior. A relação de causa e consequência é que determina um bom roteiro. Justamente nesse ponto as escritas contemporâneas realistas tendem a diferir, em maior ou menor grau, da escrita clássica.

Os filmes de narrativa tradicional, cartesiana, com começo, meio e fim, mesmo que não nessa ordem, tentam dar conta da experiência da realidade a partir do logos – no seu sentido moderno da lógica - com que a história se desenrola. Essa compreensão encontra eco no discurso filmico pela relação sujeito-objeto e oposição sujeito-sujeito. Ou seja, pela perseguição de um objetivo por parte do protagonista e pela sua confrontação com o

antagonista. São esses os princípios organizadores da realidade pela arte fílmica na sua abordagem clássica, tal como foram herdados da Antiguidade e sistematizados por Aristóteles. As experiências são ordenadas a luz do raciocínio. A arte sistematiza o poder de transformação do homem sobre a realidade. Narrar é dar um sentido as imagens, disciplinar o caos de signos imagéticos, priorizar o essencial, linearizar e dosar a estória.

Drama, em grego, significa ação. A arte dramática é a arte de colocar forças conflitantes em ação. A narração é a resultante do processo de dramatização e procura atrair a atenção do público. Para que o interesse se mantenha vivo, o apelo narrativo é constantemente renovado. Os instrumentos para tal são os ganchos, uma analogia ao objeto que serve para se pendurar coisas. As seqüências unem-se umas as outras através de ganchos que mantêm a fruição do espectador.

Para Aristóteles “As fábulas bem constituídas não devem começar num ponto ao acaso, nem acabar num ponto ao acaso, mas utilizar-se das formas referidas” (1997: 27), de começo, meio e fim, nessa ordem. Para que seus resultados sejam plenamente atendidos, a tragédia e a epopéia devem abranger uma ação inteira e completa. As ações devem ser encadeadas e convergirem para um mesmo resultado. Sendo que:

Começo é aquilo que, de per si, não se segue necessariamente a outra coisa; fim, pelo contrário, é aquilo que, de per si e por natureza, vem após outra coisa, quer necessária, quer ordinariamente, mas após o quê não há nada mais; meio o que de si vem após outra coisa e após o quê outra coisa vem. (Aristóteles, 1997: 26 e 27)

Os realismos contemporâneos e suas narrativas fragmentárias rompem também com a idéia de nó e desenlace.

Toda tragédia tem um enredo e um desfecho; fatos passados fora da peça e alguns ocorridos dentro constituem de ordinário o enredo; o restante é o desfecho. Entendo por enredo o que vai do início até aquela parte que é a última antes da mudança para a ventura ou desdita, e por desfecho o que vai do começo da mudança até o final [...]. (ibidem, 1997: 38)

A mudança na narrativa ou peripécia, em Aristóteles, equivale ao conceito de *plot point* nos roteiros cinematográficos. Ou seja, o momento de mudança da estória que fornece ao espectador um novo ponto de interesse. A articulação *causal* entre momentos narrativos

que se sucedem serve para que o drama atinja seu objetivo, mantendo o interesse do público.

Hoje, contudo, a grande narrativa articulada dá lugar a colagem, a pequena narração de acontecimentos isolados. Mais uma vez vale o exemplo do cinema de cotidiano produzido atualmente no Irã por diretores consagrados internacionalmente como Abbas Kiarostami, Jafar Panahi, Mohsen Makhmalbaf e sua filha Samira Makhmalbaf. Também as novas narrativas urbanas do cinema independente americano, representado por jovens diretores como Larry Clark, Harmony Korine e Vicent Gallo. Sem esquecer do bem sucedido *The Blair witch project* e dos filmes do movimento Dogma 95, inicialmente restritos a Dinamarca e depois pulverizados em produções de diversos países.

Em alguns desses filmes persiste uma linha narrativa bastante tênue, como a estória dos dois garotos que matam gatos para ganhar a vida em *Gummo*<sup>25</sup> ou a vida desregrada dos adolescentes de *Kids*<sup>26</sup> e *Ken Park*.<sup>27</sup> Em outras impera a proposta sensório-experimental como na jornada irregular do esquizofrênico *Julien donkey-boy (Dogme # 6)*, no grupo de amigos que exercita a idiotia em *Idioterne (Dogme # 2)* e nas corridas paranóicas do motociclista Bud de *The brown bunny*.<sup>28</sup>

As realizações mais radicais dos realismos contemporâneos evitam totalmente a linearidade do começo, meio e fim, a linha clássica do tempo que um dia tentou organizar a história e também as estórias. Não há um tema único e sim ações sucessivas que se encadeiam. O *leitmotiv* justifica uma estrutura em *bricolage*. A escrita *casual* desses realismos trabalha com uma linguagem gerativa em detrimento de uma linguagem normativa. O fragmento e a livre-associação predominam sobre o discurso cartesiano e o encadeamento hierárquico. Os realizadores experimentalistas evitam a hierarquização de cenas, de forma que o montador tem grande liberdade para fazer a costura que melhor lhe satisfizer.

O personagem e sua estória *causal* são substituídos pelo processo artístico da livre associação *casual* de instantâneos. Como se a práxis cinematográfica não tivesse mais a capacidade de articulação, de postular um discurso encadeado pela lógica da narrativa

---

<sup>25</sup> Vida sem destino. Também exibido no canal SBT (Sistema Brasileiro de Televisão) como Realidade perversa.

<sup>26</sup> O título original foi mantido no Brasil.

<sup>27</sup> O título original foi mantido no Brasil.

<sup>28</sup> Não lançado comercialmente no Brasil.

tradicional. Ou como se esse pensamento articulado fosse insuficiente para dar vazão à manifestação filmica em sua completude. O incompleto é desejável. O filme não precisa ter um fim. Qualquer parte extraída do meio pode ser um bom começo. As narrativas sujeitam-se as imprevisibilidades, onde não se sabe quando nem como as histórias terminam. Às vezes assumem um caráter cíclico e a idéia de eterno retorno.

Os arremedos narrativos de *Gummo* começam e terminam com imagens de um furacão. *Ken Park* inicia e se encerra com uma volta de skate. O público, durante a exibição, esta sempre na espera fortuita da próxima volta.

Desse modo, cai por terra a lógica da contigüidade e oposição entre as cenas. Não são imagens de síntese que obedecem a leis do drama, exteriores a elas e que simulam a gênese físico-biológica do ser vivo. As novas imagens organizando-se segundo critérios particulares e voltam-se para si mesmas. Uma nova cena pode surgir abruptamente a partir de qualquer ponto da cena precedente sem que haja uma lógica encadeadora. São imagens que transitam por direções variadas reconfigurando-se conforme pedirem os elementos que perturbem a sua construção. Por vezes prescinde-se de enredo.

O discurso se fragmenta para dar conta de um universo de múltiplos personagens inseridos em situações dramáticas diferentes e cujas trajetórias se cruzam ao acaso. O garoto com orelhas de coelho, o anão negro, as lésbicas que se auto-mutilam e a portadora de síndrome-de-down de *Gummo*. O skatista que transa com a namorada e a mãe dela, o garoto que se masturba seguidamente ao lado do cachorro de três pernas e os pais violentos que batem nos filhos de *Ken Park*. Suas ações isoladas se sobrepõem ao enredo.

O comportamento é injustificado. Situação proposital que funciona como uma afronta ao moralismo da sociedade americana, mas que pela perspectiva do cinema clássico é fatalmente apontada como um roteiro “mal amarrado” de personagens chapados, movidos pela *casualidade*. Aos personagens não é conferido o poder de conduzirem a trama de suas vidas.

Questões filosóficas como quem sou, de onde vim e para onde vou sempre foram objeto de questionamento do homem. Sabe-se que ele tende a fazer uso da dramatização como dispositivo de mediação dos contatos sociais. Ou simplesmente para dar um ordenamento lógico a sua existência e tentar responder as essas questões básicas. Forma encontrada por ele de se resguardar do caos. Através do discurso encontra seu lugar no

mundo e o codifica em uma grande estrutura de três atos: introdução (nascer), desenvolvimento (crescer) e conclusão (morrer). “A estrutura dramática não é uma invenção arbitrária, nem ao menos consciente. É uma codificação orgânica do mecanismo humano de ordenar informações”. (Mamet, 2001: 72) Também não deixa de ser uma falsificação da realidade, uma construção ilusória que costura os acontecimentos da vida uns após os outros. Dessa forma a experiência cotidiana é narrativizada e o fio da narrativa equipara-se ao fio da vida.

Foram as ciências sociais que determinaram a legitimação da vida como fato histórico, cujos acontecimentos transcorreriam em ordem cronológica. Credores, portanto, dos princípios de tempo – *cronos* – e racionalidade – *logos*. Não à toa, para citar Pierre Bordieu, o relato biográfico ou autobiográfico tende a organizar os acontecimentos segundo relações inteligíveis de causa e efeito. Pode-se falar em uma construção consentida e artificial de sentido a partir da experiência. “O sujeito e o objeto da biografia [...] têm de certa forma o mesmo interesse em aceitar o *postulado do sentido da existência* narrada [...]” (Bordieu, 1998: 184) – itálico do autor.

Ao contar um acontecimento, já foi dito, o homem recorre a técnicas dramatúrgicas. São técnicas internalizadas através das quais ele se insere no mundo, construindo a sua representação da realidade e compreendendo o papel que lhe cabe como indivíduo nessa superestrutura. Paradigma de representação que a literatura dos *nouveau romanciers* abandonou nos anos cinquenta ao ficcionalizar sob uma realidade descontínua e que os realismos contemporâneos no cinema seguem hoje a reboque.

A dificuldade e a forma fragmentária de narrar é um dos sintomas do contemporâneo. A palavra fragmento vêm do latim *frangere* que significa quebrar. Dele derivam outros vocábulos como fração e fratura que pressupõem a parte em relação ao todo. A narrativa explicadora do mundo entra em crise. O fragmento e o silêncio são seus últimos pilares de resistência. A lógica cartesiana sai de cena sendo substituída pela plena decadência do sujeito.

Em *Gummo*, o personagem que veste duas orelhas de coelho, passa as horas sobre uma ponte cuspidando abaixo. Em outra cena, a câmera passeia deslumbrada durante longos oito segundos, descortinando em movimento curvilíneo o cabelo espetado do personagem que toma banho em banheira de água suja e come *spaguetti*. Amarga o espectador a



sensação do vazio absoluto, de tempo parado, inerte, nulidade de sentidos. Em entrevista do diretor ao *talkshow Late show with David Letterman*, na rede americana CBS em 17 de outubro de 1997, o público fica sabendo tratar-se de uma auto-referência. Em sua infância, Harmony Korine tinha o costume de comer dentro da banheira. Os telespectadores desavisados são alertados sobre o *bacon* que aparece em cena, grudado na parede do banheiro. Korine lhe dá ênfase: “I personally like it. Well, bacon is my aesthetic, essentially”<sup>29</sup>. Para quem perdeu o detalhe, vale um *review*. Apesar de tamanho descompromisso, o espectador pode pensar que *Gummo*, o título, seja a chave para decodificação da obra. Que não espere ele nenhuma grande explicação. *Gummo* é o apelido do quinto Marx Brother, a quem o fã Harmony Korine quis render homenagem.

A tragicidade dos personagens soltos em seus mundos “gummóticos” traz um humor quase involuntário, tão *casual* quanto a razão mesma de ser das cenas. Antoine Compagnon (2003) vê a presença do humor na contemporaneidade como uma forma do sujeito se distanciar e proteger do caos aparente. Seu uso, a princípio um elemento com vistas a desconstrução, pode funcionar como único atenuante do espectador à natureza fragmentária das narrativas urbanas do cinema independente americano. No fundo, apenas mais uma maneira do sujeito pós-moderno se proteger do mal estar. Em *Kids*, *Ken Park*, *Gummo*, *Julien...* e *The brown bunny* o humor, ainda que involuntário, fortuito, *casual*, suaviza as passagens pesadas do choque do real e ajuda a unificar os fragmentos narrativos.

Metaforicamente, *Gummo* é varrido pelo furacão do prólogo e epílogo, restando seus efeitos catastróficos de presentificação e ausência de futuro. A estrutura é randômica, não obedecendo a um senso linear na ordenação das cenas. A lógica herdada do teatro clássico em três atos costurados por *plot points* é substituída pela idéia do *ready made*. O diretor justifica: “[...] when I watch movies, the only thing I really remember are characters and specific scenes. So I wanted to make a film-making system entirely of that, really random”<sup>30</sup>. Cenas se sucedem umas as outras sem que a inversão de posições produza grande mudança no sentido narrativo.

Os personagens contemporâneos, antes de empenharem-se em ações cotidianas que lhes assegurem o controle de uma situação desajustada, entregam-se à dinâmica da

---

<sup>29</sup> Disponível em <http://www.harmonykorine.com/letterman.html>. Acesso em 16 de março de 2005.

<sup>30</sup> *ibidem*

realidade. Com a exceção do filho abusado pelo pai em *Festen (Dogme # 1)* e outros casos onde a narrativa é mais consistente, os personagens dos primeiros filmes-dogma e das narrativas urbanas americanas não têm a pretensão de determinar os rumos da estória. O mover dos acontecimentos abre um leque de possibilidades dentre as quais, por vezes, os personagens se furtam a decidir ou decidem-se embasados não na razão, mas levados pelas circunstâncias do momento. Os novos realismos pouco acreditam na escolha prévia motivada por decisões anteriores e projeções futuras. O objetivo é atender a uma expectativa aberta pelas sinalizações circunstanciais. Seus personagens não agem movidos por uma necessidade nem buscam um objeto específico de satisfação. Em muitos casos, também não querem contrapor as suas visões às de outras personagens. A insuficiência de sua condição frustra qualquer pretensão de *causalidade*.

No filme *Gummo* vemos sujeitos perdidos no meio do vazio. O sociólogo inglês Stuart Hall (1998) fala do sujeito pós-moderno que se fragmenta ao perder as referências estáveis que o conectavam ao tecido social. O sujeito entra em crise de identidade e sofre um descentramento.

Segundo o raciocínio de Antoine Compagnon (2003), o sujeito capaz de representar, ou seja, projetar as suas verdades em direção ao objeto entra em crise junto com a crise da representação. “Readquire-se o valor etimológico do termo *subjectus*, particípio passado de *subjicere*, onde o sentido caminha em direção às idéias de submissão, subordinação, sujeição”. (ibidem, 2003) O sujeito agente retorna ao seu lugar original de paciente da situação. O ator, enquanto personagem, é submetido a uma trajetória cujos norteamentos são interditos por incertitudes.

A pluralidade de personagens nos realismos contemporâneos, sem clara hierarquização entre primários, secundários e terciários, reflete a minimalização do eu. O foco narrativo disperso contribui para a dissolução da estabilidade, autonomia e objetividade dos personagens. Sentem-se eles perdidos nos seus próprios processos de subjetivação e no mundo que não lhes ampara. Não há um encaixe exato que lhes acomode na estrutura descontínua da narrativa. O jogo controlado e fechado do fazer cinético ilusionista dá lugar ao jogo aberto e imprevisível da vida. Mergulhados num presente contínuo, os personagens contemporâneos não tem uma *backstory*, algo que justifique as ações mostradas ao espectador.

Um roteiro (*screenplay*) pressupõe a existência de um argumento, uma estória (*treatment*). Sua linha principal poderá ser resumida na *storyline*, a estória em uma linha. Porém, com a descontinuidade fortuita dos realismos contemporâneos é às vezes difícil encontrar a ação principal, a *storyline* bem definida que unifica as ações de todos os outros personagens. Nas narrativas *casuais* o roteiro pode se resumir a sua estrutura básica, conforme explica Harmony Korine para a ID Magazine em setembro de 1999 no caso de *Julien donkey-boy* (*Dogme # 6*): “The whole movie was improvised, we worked from a skeleton script and ended up with about 70 hours of footage”.<sup>31</sup> Na narrativa clássica a trama é a alma da estória e os personagens secundários. Nos realismos contemporâneos, não raro, temos apenas personagens e um arremedo de trama. Traçar perfis é muito mais importante que predefinir ações.

São esses perfis aliados a um trabalho de direção e interpretação que fazem do processo de escrita *casual* também o da esquizofrenia entre ator, realizador e espectador. Em filmes como *Julien donkey-boy* (*Dogme # 6*) e *Idioterne* (*Dogme # 2*) os atores procuram entrar em um processo de hibridação com seus personagens para atingirem uma melhor performance simbólica e ganharem a credibilidade do público. Chegam ao grau do extremo realismo ao se entregarem completamente a dramaturgia como fosse ela a própria realidade.

Ao tomarem-se por loucos, os atores de *Idioterne* (*Dogme # 2*) acabam acreditando na experiência e questionando se são ou não verdadeiros idiotas. *Julien donkey-boy* (*Dogme # 6*) vai as ruas para inserir a realidade no filme e se inserir na realidade não apenas como personagem, mas também como pessoa. A esquizofrenia de Julien na ficção coloca em cheque o próprio conceito de realidade da personagem dentro do universo diegético e metaforiza a discussão central dos novos realismos fora da sala de projeção.

Renato Cohen (2002) entende a performance como uma manifestação artística que se inscreve em um determinado tempo e espaço. Relaciona-se com o aqui e agora num processo de presentificação. Atravessa ela as fronteiras da vida e da arte e incorpora a realidade.

Da mesma forma que a *live art* sai dos espaços mortos dos museus para os espaços ao vivo, os realismos contemporâneos buscam mais a locação e menos o estúdio. Para o

---

<sup>31</sup> Disponível em <http://www.harmonykorine.com/id.html>. Acesso em 16 de março de 2005.

movimento Dogma é essa uma das regras: filmar em locações. A realidade é toda ela incorporada pela dramaturgia, incluindo as situações comuns do dia-a-dia. Andar pelas ruas, comer, tomar banho... O silêncio e os ruídos são partes do cotidiano levadas as telas sem culpas por criar o que o jargão cinematográfico define como “barrigas de roteiro”. Fala-se aqui de um processo de construção fílmica que se aproxima das experiências literárias de escrita automática. Tal como faz o escritor português Augusto Abelaira em *O bolor* (1999) e como propôs o francês Alain Robbe-Grillet (1969) no *nouveau roman*. Prioriza-se o fluxo em detrimento da forma fechada.

O processo de execução dos filmes de cunho experimental, como *Idioterne* (*Dogme # 2*) e *Julien donkey-boy* (*Dogme # 6*), recorre a força da pulsionalidade. O ator está permanentemente exposto a estímulos sensoriais (entre visuais, auditivos, tácteis e olfativos) aos quais dá uma resposta imediata. O estímulo sensorial deve ser bastante forte e o ator deve saber usar sua memória sensória e emotiva para extrair das situações *casuais* cenas interessantes. Seus corpos ansiosos deixam-se interpenetrar pela realidade para dar vazão ao que a psicanálise chama de pulsão.

PULSÃO • Processo dinâmico que consiste numa pressão ou força [...] que faz tender o organismo para um alvo. Segundo Freud, uma pulsão tem a sua fonte numa excitação corporal [...]; o seu alvo é suprimir o estado de tensão que reina na fonte pulsional; é no objecto ou graças a ele que a pulsão pode atingir o seu alvo. (Laplanche e Pontalis, 1998: 506)

*Idioterne* (*Dogme # 2*) deixa a sensação de que os atores não tem um roteiro a seguir. Estão ali reunidos nos mesmos espaços físicos para toda e qualquer improvisação. A única regra é a de que devem permanecer em cena, não podendo ir embora. Estão irremediavelmente presentes, cabaia de uma experiência representativa que os torna vítimas da própria idiotice.

*Julien donkey-boy* (*Dogme # 6*) é a experiência cinematográfica mais radical de Harmony Korine. Várias são as seqüências em que a dramaturgia adota uma escrita *casual* e liberta-se de qualquer amarra narrativa. O espectador transita entre elas sem conseguir retê-las por muito tempo na memória. A sensação de fugacidade é resultante da falta de um elo estruturador do pensamento. Ainda no início, o jovem esquizofrênico que dá nome ao filme transita pela cidade fazendo perguntas a todos: “— Excuse me, is my family tree this

tree, or that tree?". A câmera captura as reações naturais dos transeuntes enquanto Julien disponibiliza-se sua exuberância *freak* para o horror e o divertimento alheio.

O processo entrópico que Cohen identifica na performance pode aqui ser incorporado ao cinema. Entropia, para a física, é o estado de desordem ou desorganização de um sistema. Logo, a entropia crescente leva a uma desorganização crescente. Em termos filmicos, a desestruturação de um padrão vem resultar em maior liberdade de criação. Quando os realismos contemporâneos no ocidente recorrem ao choque do real, trazem aos filmes uma sensação de presentificação.

A experiência é mais importante que a realização que, por sua vez, será consequência da experiência. Os espaços vazios são necessários, pois é através deles que os atores podem exercer as suas individualidades. O ator vai de encontro à realidade e passa a ter com ela uma outra relação que não a gestaltiana entre figura e fundo.

A contemporaneidade os distancia também dos modelos categorizados no estudo de Christopher Vogler (1997). O livro *A jornada do escritor* adapta a mitologia de Joseph Campbell para as técnicas de roteirização. Quando elaboradas sob a ótica mitológica e do modelo actancial, os personagens (actantes) não se individualizam, mas tipificam-se e assumem uma clara função dramática. Na cena contemporânea, a falta de um papel a desempenhar impossibilita os personagens de sofrerem modificações drásticas.

O filósofo francês Gilles Deleuze (1985) considera imagens-movimento àquelas que agem sobre outras e reagem a outras estabelecendo um vínculo que define o realismo da chamada imagem-ação.

O meio e suas forças se encurvam, agem sobre o personagem, lançam-lhe um desafio e constituem uma situação na qual ele é apreendido. O personagem, por sua vez, reage (ação propriamente dita) de modo a responder à situação, ou a modificar o meio ou a sua relação com o meio, com a situação, com outros personagens. (Deleuze, 1985: 179)

Nesse momento do cinema, o dos filmes de ação, há uma preocupação com a narratividade das imagens cuja trajetória de ação e reação transpassa as categorias de imagem-percepção, imagem-afecção e imagem-ação. O personagem percebe determinada situação, envolve-se com ela e age sobre ela numa espécie de representação orgânica que relaxa e contrai para instaurar uma situação modificada. A fórmula sensório-motora que

parte da situação inicial à situação transformada por intermédio da ação decisiva é chamada de grande forma.

Ao contrário da grande forma onde a estória vai se afunilando linearmente, na pequena forma há uma série de ações que sempre resultam no retorno a uma situação primeira. A grande forma parte da situação a ação numa estrutura em espiral. A pequena forma parte da ação que vai sendo engendrada a situação que engendrará uma nova ação numa estrutura cíclica e circunstancial. O personagem da grande forma tem uma moralidade, uma consciência que adensa uma vontade de ação (impregnação ou fase vegetal) que se externaliza (*acting-out* ou fase animal). O personagem da pequena forma é levado de um lado a outro como um objeto. O esquema sensório-motor é invertido.

Enfim, “A imagem ação inspira um cinema de comportamento (behaviorismo), pois o comportamento é uma ação que passa de uma situação a outra, que responde a uma situação para tentar modificá-la ou instaurar uma outra situação”. (ibidem, 1985: 194)

Entretanto, o período pós-guerra desarticula a organicidade da imagem-ação e instala no cinema a inorganicidade das imagens-tempo. Os personagens são agora incapazes de agir sob circunstâncias externas que lhes fogem do controle. A quebra do vínculo sensório-motor reverte à tendência do cinema de ação e restabelece a não-narratividade sensório-ótica na cinematografia. “Nós não acreditamos mais que uma situação global possa dar lugar a uma ação capaz de modificá-la. Também não acreditamos que uma ação possa forçar uma situação a se desvendar, mesmo parcialmente”. (ibidem, 1985: 253) A imagem não remete mais a uma situação sintética e sim dispersiva. Cortes abruptos fazem oscilar de um personagem de outro sem explicação.

Os personagens são múltiplos, com interferências fracas, e se tornam principais ou voltam a ser de novo secundários. No entanto, não se trata de uma série de *sketches* ou de uma sucessão de episódios, pois todos eles são apresentados na mesma realidade que os dispersa. (ibidem, 1985: 254) – itálico do autor.

A ação dos personagens não se baseia unicamente numa lógica *causal*. As imagens ganham uma autonomia cristalina ao desligarem-se de seu prolongamento motor. Precisamente esse é o cinema que prevalece nos realismos contemporâneos: um cinema de vidente, não mais de actante.

O regime orgânico caracteriza-se pelas relações localizáveis, demarcáveis, de encadeamentos *causais*, compreendendo o real e o imaginário como dois pólos opostos. No regime cristalino, bem diferente, ambos começam a valer por si próprios, “correm um atrás do outro, trocam de papel e se tornam indiscerníveis”. (ibidem, 1990: 156)

O jogo das ambigüidades e da poética de imagens deleuzianas é similar ao das obras abertas enunciadas por Umberto Eco (1988). O italiano fala da poética como o estado de ser das coisas sempre em formação, em processo de criação. A ambigüidade é fator constitutivo da obra de arte e das produções humanas em geral, que as fazem abrir-se a novas interpretações.

O caráter aberto do discurso nos realismos contemporâneos acaba por incentivar a cacofonia entre os personagens. Os diálogos se aglutinam e justapõem, mas pouco importa efetivamente o assunto de que se fala. Pode-se falar de futilidades apenas para integrar-se a um grupo social, caso dos personagens de Harmony Korine, ou falar para preencher o silêncio, superar o medo e sentir-se vivo (em *The Blair witch project*). Falar sem pensar. O diálogo não precisa ter força dramática, ser econômico. Fala-se ao acaso e por acaso.

A verborragia colide frontalmente com a recomendação de moderação do consultor de roteiros Syd Field. “A boa regra diz ‘entre tarde e saia cedo’. Isso significa que, em muitas cenas [...] é melhor entrar na ação no último momento possível. [...] Desse modo, você só precisa de um diálogo mínimo para expressar a finalidade dramática”. (Field, 1995: 291)

Controlar a dinâmica narrativa foge ao propósito dos realizadores e a razão mesma de ser dos filmes. As obras ganham ares de prólogo de uma ação anunciada que nunca se concretiza e deixa os espectadores em compasso de espera. Apesar das passagens ocorrentes garantirem alguma dinâmica temporal, não há ações concatenadas em função de um conflito. A relação com o tempo filmico aproxima-se da relação com o tempo da realidade. A duração das cenas equipara-se ao tempo real que as ações teriam e a aproximação da ficção com a realidade passa a se dar também através da presentificação do tempo. O silêncio e a espera são quebrados apenas nos instantes em que o choque do real retira o espectador da liturgia diegética e a realidade se manifesta. Em verdade, a própria realidade é constituída muito mais por espaços ociosos que de grandes oscilações determinantes da linha do tempo.

*Ten*,<sup>32</sup> de Abbas Kiarostami, é uma composição de dez seqüências episódicas passadas sempre no carro de uma jovem que transporta seu filho e dá carona a três outras diferentes mulheres. Os dez blocos do filme têm sua duração e ritmo definidos pelo improviso dos atores cujos diálogos dos personagens não constam no roteiro. Apenas a prostituta, uma atriz profissional, repetiu no momento da realização de sua cena um texto pré-determinado. A dimensão temporal esteve, durante quase todo o filme, sujeita ao acaso.

Em resumo, é o tempo condensado contra o fluído, os grandes atos e as pequenas ações, a articulação e a desarticulação, a valorização do enredo e a do personagem, a interpretação tradicional e a performática, a obra fechada e a obra aberta, a causalidade e a casualidade, o ilusionismo e o seu fim.

### **2.1. Marcas da enunciação: a câmera em cena.**

O modelo de um realismo puramente ilusionista, baseado nos efeitos de real, é francamente abandonado pelas propostas contemporâneas. O fato do público, através do choque, sair do estado de recepção passiva, não é encarado pelos realizadores como um fator negativo ou uma deficiência do seu discurso filmico.

A identificação por parte do público dos mecanismos da enunciação o induz a sair do estado de fruição para repensar os critérios de verossimilhança das imagens assistidas e, como consequência, estar consciente do processo de realização. Entendendo-se aqui enunciado como aquilo que é dito e enunciação como o processo de colocar o enunciado em cena. Enunciação é o ato de produção de um texto e enunciado o texto propriamente dito.

Não receia o cineasta de que o espectador aponte seu dedo para a tela denunciando um microfone que invade o enquadramento. O aparato tecnológico não é apenas o instrumento que possibilitará a construção da ficção. Ele é igualmente participante da estruturação fílmica. Quando coloca-se dentro do quadro, não é visto como indício indesejado da criação de espírito, mas sim como legitimador da experiência coletiva que vai de encontro à realidade. Melhor que contar uma história é mostrar o processo de contá-la.

---

<sup>32</sup> Dez.



Não há mais a necessidade de se ocultar os artifícios. Não está mais em questão a verdade do enunciado, ou seja, a relação entre o enunciado e o fato, mas sim, a verdade da enunciação – a cota de realidade do que é mostrado.

Fugindo a tendência herdada do drama puro, que é apresentado como se não existisse público nenhum, os realismos contemporâneos não ignoram a presença do espectador. A aparição da câmera denuncia o jogo cênico como se comunicasse ao público que ele está vendo um registro que pode vir a ser um recorte da realidade.

O cinema narrativo clássico, através de suas técnicas, adotou como princípio o fato de que a história deve correr de forma direta, sem interferências. Prima ele pela naturalização do drama ao ocultar os meios de representação e fazer com que o espectador tenha uma identificação direta com o mundo ficcional. Os realismos contemporâneos, ao exporem as marcas de enunciação de seus discursos determinam uma forma outra de realismo.

Os artifícios podem contribuir sem culpas na construção do discurso verossímil. A montagem é francamente permitida, pois a fragmentação de espaços corrobora com o desnorreamento do olhar investigativo do público. A *mise en scène* volta-se para si mesma num processo de auto-reflexão. Está em julgamento a forma de narrar. A câmera aparece no enquadramento assim como o escritor que se manifesta no texto literário.

A revelação da câmera ou do *cameraman* que macularia a alvura da textura diegética ilusionista é desejável. Pode estar o aparato presente de forma direta ou indireta, por meio do aparecimento de sua sombra ou algo que o evoque, como reflexos da luz solar na lente.

Em *The king is alive (Dogme # 4)*, o sol reflete na lente da câmera produzindo efeitos de mosaico que denunciam sem culpas a presença dela. São marcas da enunciação que não invalidam o novo cânone realista ao contrário da antiga concepção baziniana, onde a câmera era algo a ser escondido. No máximo poderia ser assumida como o ponto de vista subjetivo do personagem.

A presença do equipamento confere *status* de registro da realidade ao material filmado. A câmera estava lá e registrou a realidade a qual o espectador tem acesso por meio dela. A presença dela não é encarada como prova de que a situação vista na tela é inverídica.

Por outro lado, a naturalização da iminência do aparato técnico nos filmes é consequência direta da proliferação das câmeras de vigilância na vida comum do cidadão. Bem como o é da maior acessibilidade a tecnologias de áudio e vídeo pelo mercado doméstico. O mesmo efeito provocado pelo mosaico é conseguido ainda pelo som abafado que denuncia um áudio precário.

As imagens e sonoridades sem qualidade técnica são amplamente utilizadas e aceitas no jornalismo televisivo e internet. Tem uma “crueza” que lhes confere um ar autêntico. O que antes seria encarado como amadorismo ganha *status* de qualidade e mérito de realidade.

Em *The Blair witch project*, a presença técnica e estética do aparato de registro ajuda a dar aparência de autenticidades às imagens. A presença técnica se dá através da aparição direta em cena da câmera e do cinegrafista atuando. Estética, em função das imagens com aspecto precário lembrarem o registro improvisado.

Os realismos contemporâneos reestruturam os códigos de verossimilhança ao aceitarem a presença em cena da equipe e do equipamento através de uma estetização marcada pela precariedade do registro espontâneo.

### 3. A autoria compartilhada.

O ensaio *Naissance d'une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo*, publicado em 1948 por Alexandre Astruc na *Écran Français*, preconizava que o cineasta deveria ser capaz de dizer eu como o romancista e o poeta. A idéia de *caméra stylo* (câmera caneta) sintetizava a postura autoral que o diretor de cinema deveria ter, usando a câmera como os escritores usavam a caneta. O cinema é um meio de expressão novo, uma forma "dans laquelle et par laquelle un artiste peut exprimer sa pensée, aussi abstraite soit-elle, ou traduire ses obsessions exactement comme il en est [...] de l'essai ou du roman"<sup>33</sup>.

François Truffaut, em ensaio-manifesto de 1954 para a revista francesa *Cahiers du Cinema*,<sup>34</sup> reforçou o ideário de Astruc e usou o termo *auterism* para enfatizar a marca pessoal que cada diretor devia imprimir a seus filmes. Ao valorizar o ato de filmar, Truffaut estabelecia uma política dos autores e resgatava a importância do diretor como artista pleno. O autor passa a ser entendido como aquele que domina a *mise en scène* e controla todo o processo de filmagem. Pode ser considerado um autor o diretor cujo estilo possa ser facilmente identificado nas obras. Muitas vezes acaba se tornando ele e não os atores ou mesmo os roteiristas, o maior responsável por trazer o público às salas.

O autorismo foi acompanhado de um amplo movimento cultural, incluindo o cineclubismo, os festivais de cinema e a própria *Cahiers du Cinema*. A revista exerceu papel central na difusão ideológica da teoria dos autores a partir de entrevistas com diretores admirados por sua linha editorial.

Acreditavam os ensaístas da *Cahiers*... na idéia de proximidade entre a escrita fílmica e a textual. Porém, ao mesmo tempo, recusavam as adaptações literárias, considerando seus diretores meros executores dos roteiros baseados em obras avalizadas pela tradição francesa. Muitos desses ensaístas viriam a se tornar conhecidos realizadores.

Os chamados *metteurs en scène*, aqueles diretores que apenas colocam em cena, eram criticados por submeterem-se a um processo mediado pelo *studio system*. Os diretores que tinham o domínio da *mise en scène* eram os verdadeiros *réalisateurs*, na acepção da

<sup>33</sup> ASTRUC, Alexandre. "Naissance d'une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo". In: *Écran Français*, 144. Paris: 30 mar. 1948.

<sup>34</sup> TRUFFAUT, François. "Une certaine tendance du cinéma français". In: *Cahiers du Cinéma*, 31. Paris: jan. 1954.

palavra, ou seja, aqueles que tornavam o filme real. A idéia de autorismo funcionava assim como postura política para fazer frente aos produtores e validar as primeiras experiências de jovens realizadores.

Hoje a noção de autorismo não tem a mesma força. Os filmes tendem a ser julgados menos em função de suas qualidades intrínsecas que pela habilidade de seu diretor em expor o seu personalismo. Dentre os créditos da equipe responsável, mesmo àqueles destinados as funções principais, o nome do diretor acaba por merecer maior destaque. De certa forma, o destaque que o diretor recebe na condição de autor acaba sobrepondo-se a importância da própria obra. Prevalece a equiparação pretensiosa ao maestro de uma orquestra ali posicionada para tocar os instrumentos segundo suas coordenadas. Posição que ignora a característica plural da arte cinematográfica. Mais que isso, menospreza a importância de um grande número de profissionais especializados que, em geral, contribuem na realização de um filme.

Se em determinado momento o autorismo serviu a viabilização de um determinado conceito de cinema, nos realismos contemporâneos ele é agente castrador. Em um cinema que forja seus efeitos junto à realidade e se desenha ao sabor dela, não há mais lugar para a clássica cadeira com a palavra diretor grafada nas costas. O autorismo dá lugar a uma autoria pulverizada. O diretor é muitas vezes apenas mais um agente do processo de experiência na realidade. Mais importante que encenar é colocar em cena. Os novos realismos não se apóiam apenas na construção dramatúrgica, mas no processo fílmico como um todo.

O objetivo de um trabalho tradicional de direção cinematográfica é adquirir uma metodologia que possibilite o controle total da situação cênica. Já os realismos contemporâneos fazem uso de novos métodos de direção, produção e atuação onde o elemento surpresa, a contribuição *casual*, pode e deve ser incorporada. O amplo uso de locações e conseqüente sujeição da obra a intempéries imprevistas apontam nesse sentido.

Quanto ao ator, não precisa ele sistematizar psicologicamente o papel que lhe cabe, tal qual reza o método de Constantin Stanislavski. Para o russo, a boa representação é aquela onde o ator não se deixa levar pela emoção. Deve sim, buscar na sua própria experiência íntima uma emoção que lhe seja verdadeira e possa ser emprestada ao personagem. Ao mesmo tempo, ele deve controlar a manifestação dessa emoção a partir do

seu domínio técnico, utilizando-a para fins interpretativos. Para isso, dedica-se a um treinamento junto a um diretor detentor das bases do método que lhe ajuda a modular sua introspecção e sua interpretação.

Sabe-se que Stanislavski busca o naturalismo através da espontaneidade do ator, fê cênica e movimentos bem arquitetados. Porém, o procedimento de naturalização dos personagens nos realismos contemporâneos aponta para o performatismo.

Quando o ator estabelece uma reflexão sobre o personagem acaba se privando da naturalidade. Mais importante que entender o personagem é procurar ser o personagem e, dessa forma, imprimir sua contribuição autoral na obra. Parece buscar o ator um processo mais instintivo e o mais espontâneo possível. De forma que sua relação com o diretor, não raro, torna-se conturbada. O papel do diretor não é o do autor único que dita os rumos, mas o co-autor que saber instigar os atores e extrair deles o máximo de naturalidade com o mínimo de interferência. Ele deve saber como e quando interferir, absorvendo os erros como parte do processo de construção do discurso fílmico. São esses erros o que há de mais espontâneo no trabalho do ator.

Em entrevista a Paul Zimmerman para a Independent Film Magazine em 22 de agosto de 1999, Korine é bastante elucidativo sobre seu método de trabalho:

I wanted to kind of strip things down by putting cameras on actors and setting them in a real situation. And after a certain point having myself not even involved. Just set up a scene and get out of the way. I think to some degree traditional screenplay writing is just not exciting.<sup>35</sup>

Declara o diretor Harmony Korine ao *New York Times*, em 12 de setembro de 1999, sobre sua relação com o ator Ewen Bremner em *Julien donkey-boy (Dogme # 6)*:

I knew the film would be fake if, when I said 'Cut,' Ewen had said, 'Can I have a cappuccino now?' If Ewen had lost his mind forever, I would be sad, but at the same time it would have been worth it. I demand everything from the people I make my films with. I demand their blood.<sup>36</sup>

Foi para alcançar a espontaneidade que os diretores de *The Blair witch project* procuraram não revelar todas as suas intenções para os atores, o que fatalmente os

<sup>35</sup> Disponível em <http://www.harmonykorine.com/inde.html>. Acesso em 16 de março de 2005.

<sup>36</sup> Disponível em <http://www.harmonykorine.com/nytimes.html>. Acesso em 16 de março de 2005.

delimitaria em seus potenciais autorais. Talvez seja essa a maneira encontrada para se extrair os melhores resultados de atores não-profissionais ou com pouca experiência. Quando muito cobrado o ator desenvolve a fixação em fazer um trabalho de excelência e acaba perdendo o espontâneo. A conquista do entendimento é também a perda da espontaneidade performática e conseqüente inscrição autoral.

O fato encenado, claro, não deixa de ter uma certa autenticidade, pois por mais que se planeje uma reconstituição perfeita, cada momento é único e não pode ser repetido com exatidão. O processo de convívio com os atores é para inseri-los no processo coletivo de construção autoral e fazê-los participantes dessa reconstituição tecida em conjunto com o diretor e a equipe. Um conceito é assimilado quando é esquecido e adormece na memória como algo superado. Ponto germinal para o desabrochar do espontâneo.

Em *Idioterne (Dogme # 2)* os atores são induzidos a se comportarem como idiotas, a se sentirem idiotas, a serem idiotas, não apenas no momento em que o diretor grita ação. O mesmo ocorre com *The Blair witch project* onde os atores são inseridos em uma realidade construída e aceitam o jogo de mentiras armadas pela produção para capturar momentos fugazes de seu medo real. O ator de *Julien donkey-boy (Dogme # 6)* se comporta nas ruas como um esquizofrênico e confere credibilidade na sua relação com a realidade externa, interagindo com pessoas na rua.

Em *Ten Abbas* Kiarostami fez um longo trabalho de preparação do elenco com a atriz principal e o menino, mas quando dentro do carro eles realmente contracenam. Kiarostami está posicionado no banco traseiro ou, por vezes, nem está presente dentro do carro. Não olha na câmera ou monitora através de um *video assist*. Quando a personagem Mania ajeita o véu, o faz para ajustar o fone de ouvido a partir do qual ouvia as orientações do diretor. A cena da prostituta (única atriz profissional) é uma exceção. Tem a duração de treze minutos ininterruptos. A atriz ouvia o diálogo pré-gravado através do fone de ouvido e o repetia. Kiarostami entende essa postura como o momento de eliminação do diretor. Quando não há ninguém atrás das câmeras, a subjetividade visual desaparece e a autoria recai nas mãos dos atores. A esse processo Kiarostami chama de eliminação do diretor.

C'est comme si on allait à la pêche, dans le noir complet. J'ai lancé le filet et, heureusement, il s'est passé quelque chose. On ne peut pas contrôler les

mots, parfois ils dépassent nos désirs, nos souhaits, et parfois ce n'est pas tout à fait ce que l'on attendait, mais il n'y a rien à faire, c'est cela qui est arrivé.<sup>37</sup>

Embora o diretor iraniano continue a se considerar um autor, não há dúvidas que seu processo de construção autoral é impregnado de múltiplas vozes, incluindo a do espectador.

Os ensaios *O ato criador*, de Marcel Duchamp, e *A morte do autor*, de Roland Barthes, ilustram o novo lugar a ser ocupado pelo leitor ou espectador na recepção das obras no século XX. Ambos dão conta das mudanças que os anos sessenta trouxeram ao panorama artístico e ressoam ainda hoje nas discussões acerca da pulverização da autoria.

Para discutir a participação do público no processo de significação das obras, o ensaio de Duchamp opera os conceitos de coeficiente artístico e osmose estética. O coeficiente artístico é a "relação aritmética entre o que permanece inexpresso embora intencionado, e o que é expresso não-intencionalmente". (Duchamp, 2002: 73) A obra propõe significados que extrapolam a intenção inicial do artista. O público então pode trabalhar a sua interpretação por osmose estética, ou seja, através das lacunas entre a intenção do artista e a sua realização. A perda do controle total da obra por parte do artista permite ao público se envolver com o ato criador.

De forma a complementar a proposição de Duchamp, Barthes entende que a atuação criadora do leitor ou espectador passa pelo abandono da idéia de obra fechada. Para que o público exerça sua liberdade de interpretação é preciso que morra o autor, enquanto portador da verdade única precedente a criação. Apesar da obra ser o lugar onde o autor expressa suas mensagens, o texto não tem um sentido único. Ele é um espaço de dimensões múltiplas, atravessado por escritas variadas. O autor não tem autonomia suficiente para fechar a escrita dando a ela um significado último. "A unidade do texto não está em sua origem, mas no seu destino" (Barthes, 2004: 64) O leitor, através de seu repertório, será capaz de propor novos significados a obra. Acaba a idéia do público como mero fruidor, receptor passivo de um discurso dado como verdade. Os textos, literários ou cinematográficos, podem ser lidos de diversas maneiras. Cabe ao leitor (ou espectador) e não ao autor decidir o lugar em que essa multiplicidade de escritas se reúne.

---

<sup>37</sup> BLOUIN, Patrice & TESSON, Charles. "Ten. Entretien avec Abbas Kiarostami. Elimination de l'auteur". In: *Cahiers du cinéma*. Paris: nº 571, Sep. 2002, p. 16.

Para Barthes, a imagem da literatura na cultura corrente vincula-se tiranicamente ao autor, sua pessoa, sua história, seus gostos e suas paixões. Usualmente, a crítica tenta explicar as obras a partir do ponto de vista quem as produz, como o fracasso de Baudelaire, a loucura de Van Gogh ou o vício de Tchaikovsky. “A explicação da obra é sempre buscada do lado de quem a produziu, como se, através da alegoria mais ou menos transparente da ficção, fosse sempre afinal a voz de uma só e mesma pessoa, o *autor*, a revelar a sua ‘confidência’”. (Barthes, 2004: 58) – itálico do autor.

As teorias de Marcel Duchamp e Roland Barthes aplicam-se a áreas diferentes como a literatura, as artes plásticas e o cinema com a mesma validade. Nos realismos contemporâneos, ganha também o público o *status* de autor já que as obras só se fecham a partir de seu processo de interpretação. Os filmes são atravessados por uma multiplicidade de vozes, como o ator, o diretor, equipe e a própria realidade externa que deixam no filme as suas escritas particulares.

Pressupondo que dar autoria a um texto é fechar a escrita, o Dogma 95 prega na décima regra de seu voto de castidade: “The director must not be credited”<sup>38</sup>. O objetivo é não fechar a escrita, não dar a ela um autor legitimado, mesmo que tenha sido essa regra descumprida em várias produções do movimento. O final de *Italiensk for begyndere* (Dogme # 12), por exemplo, trás a relação completa da equipe. Sabe-se que não é necessário assinar um filme para que o espectador perceba nele traços estilísticos de seu diretor. Porém, ignorar suas múltiplas escritas é não compreender um aspecto importante na autoria dos realismos contemporâneos.

O gosto pelo instantâneo e pelo imperfeito é parte da cultura atual. A atração por imagens que aparentemente são frutos do acaso, como se não tivessem um autor, tem hoje forte poder de atração. Entretanto, quando o diretor é visto como autor único, torna-se ele um fim e perde o filme muitas de suas possibilidades artísticas.

Entretanto, o processo de pulverização da autoria faz também de cada agente do discurso co-responsável pelos seus conceitos e métodos.

---

38 Dogme 95: The vow of chastity. Disponível em <http://www.dogme95.dk/menu/menuset.htm>. Acesso em 11 de março de 2005.



### 3.1. Responsabilidade e limites da ética.

Para Susan Sontag (2003), a vida ofereceu ao homem moderno a possibilidade de um debruçar contemplativo perante imagens dos horrores do mundo. Em situações de guerra, o dever profissional do fotógrafo ou cinegrafista se sobrepõe ao ato humano de socorrer o próximo, vitimando-o com sucessivos disparos do obturador de uma câmera municiada. Ao espectador é reservado o direito de um fruir estéril. Sufocada entre o dever e o devir, a ética está constantemente em questão numa “cultura em que o choque se tornou um estímulo primordial de consumo e uma fonte de valor”. (Sontag, 2003: 23 e 24)

*The brown bunny*, segundo longa-metragem do diretor e ator Vicent Gallo, ilustra o apelo a escandalização recorrente nas novas narrativas urbanas do cinema independente americano. A discussão ética está freqüentemente ligada ao uso do choque do real como forma de atentar contra “a moral e os bons costumes” tão caros ao *american way of life*.

Nos seus momentos finais, o filme exhibe uma cena de sexo oral aparentemente autêntica. Dela participam o próprio Vicent Gallo, protagonista do filme, e Chloé Sevigny, atriz-fetice de uma geração de jovens cineastas. Apesar da crítica do Festival de Cannes ter recebido o filme muito mal, a cena de sexo tornou a entrevista coletiva de Gallo e Sevigny muito disputada. Perguntado se a cena era verdadeira ou não, o diretor respondeu apenas que estavam ambos em uma sala reservada com a câmera ligada ao controle remoto. A atriz complementou que esse era o filme mais “real” que havia feito em toda a sua carreira. Difícil saber se houve ou não sexo de fato, pois Gallo durante toda a cena segura a base do órgão, podendo ter recorrido a uma prótese.

Para divulgar *The brown bunny* nos Estados Unidos um outdoor foi afixado no Sunset Boulevard com a cena de sexo oral estampada e borrada de maneira a atenuar o impacto da imagem. A estréia do filme ocorreu com um ano e meio de atraso, em poucas salas, tendo a justiça americana mandado recolher o outdoor. A classificação da censura foi estabelecida como MC17, onde menores de 18 anos não podem entrar nem acompanhados pelos pais.

Entretanto, a questão ética no cinema do Irã trilha outros caminhos. Os realizadores iranianos lidam de maneira diferenciada com as discussões do juízo de valor fatalmente levantadas por seus filmes quando no debate ocidental.

*Sib*,<sup>39</sup> longa-metragem de estréia da diretora iraniana Samira Makhmalbaf, tem início com um abaixo-assinado ao Departamento do Bem Estar Social pedindo providências urgentes para a situação de uma família composta de um homem de 65 anos, uma mulher cega e duas meninas de doze anos: “As meninas nunca saíram de casa. A porta fica trancada. Elas não sabem falar. Não tomam banho há anos. Os vizinhos reclamam da situação, mas ninguém ousa intervir”.

Samira teve a idéia de retratar a história quando assistiu a uma reportagem de televisão mostrando a realidade das duas meninas trancafiadas há onze anos e convivendo apenas com os pais. O isolamento social implicou no retardamento do seu desenvolvimento mental com reflexos aparentes na fala e locomoção das garotas.

Em dado momento do filme, o pai explica sua convicção de estar fazendo o melhor para preservar a pureza das filhas a uma assistente social revoltada com a situação: “Uma menina é como uma flor. Se o sol brilhar sobre ela, murchará. O olhar de um homem é o sol e uma menina é uma flor. É como pôr algodão perto do fogo. Será consumido”.

Apesar do filme aparentar uma linha narrativa, a realidade mostrada na tela é um documento do cotidiano de Zahra e Massoumeh, as próprias meninas. O roteiro foi escrito pela diretora em parceria com o pai, Mohsen Makhmalbaf, famoso diretor do cinema iraniano, com base no material captado. *Sib* começou a ser rodado apenas quatro dias após a ampla divulgação da história pela imprensa. O que se vê são as consequências sociais e psicológicas do acontecido. O filme não é apenas “baseado em uma história real”, ele é a história real. O que a princípio parece uma construção ficcional acaba se revelando um documentário. Expõe aos espectadores a triste morbidez de duas garotas mal capazes de balbuciar três palavras em uma construção lingüística considerada adequada para a idade.

A relação estabelecida entre a realizadora e a realidade retratada pela câmera provocou uma discussão acerca da ética das imagens nas ocasiões em que o filme foi exibido no ocidente.

A ética é aqui considerada como o estudo da moral, que por sua vez regula os valores e comportamentos considerados legítimos em um determinado contexto. A conduta ética pode ser considerada com a apreciação dos atos humanos passíveis de serem qualificados como

---

<sup>39</sup> A maçã.

bons ou ruins, seja de forma absoluta ou relativa a uma situação. Nesse contexto, três passagens específicas de *Sib* merecem atenção especial.

Na primeira delas o espectador percebe um garotinho sentado na janela de sua casa com uma maçã pendurada por um fio a uma vara. Vendo passar as duas meninas pela rua abaixo da janela ele as incita a tentarem apanhar a fruta: “Pulem!”. Sem terem sucesso, o garotinho mostra-lhes a língua e pede que elas o esperem descer da janela para a rua. Coloca então a vara sobre os ombros e segue caminho com as meninas seguindo a maçã pendurada: “Quem quer uma maçã?”.

Em um segundo momento, a assistente social tranca em casa o pai e a mãe das garotas como forma de castigo. A ele é dada uma pequena serra. As intenções da assistente são claras: “Ou serra as grades ou arrebenta a fechadura”. A câmera acompanha do lado de fora a tentativa frustrada do senhor de serrar as grades do portão. Ao receber a visita de uma vizinha, ele chora e lamenta a sua situação e da esposa que não pode cuidar das meninas por ser cega: “Durante 65 anos ninguém soube quem eu era, nem onde eu morava. [...] Eles me desonraram”. A assistente social retorna então a casa e, diante dos apelos do senhor, entrega a chave para as meninas tentarem abrir a porta. Após muitas tentativas, uma delas consegue e livra os pais do cativeiro.

Logo em sequência, o pai sai com as meninas e a mãe, cega, tenta localizá-las pela casa sem sucesso. Ela sai a rua e pede ao marido, já ausente, que traga as garotas de volta. Novamente o garotinho da janela usa a sua vara, desta vez para cutucar a senhora com a maçã. Ela tenta apanhar o objeto que a incomoda, mas contando apenas com a audição e o tato só consegue depois de muita insistência. O filme termina com a imagem congelada da senhora segurando a maçã ainda pendurada no fio com uma das mãos.

Após a exibição do filme *Sib* em sessão da Mostra Internacional de Cinema de São Paulo, realizada no MAM em outubro de 1998, Samira Makhmalbaf subiu ao palco para receber os aplausos do público. Logo no início da entrevista que sucedeu a projeção, a diretora foi questionada se havia feito uma recriação ou registrado a realidade. De forma natural, Samira respondeu que não usou atores e atrizes, mas pessoas interpretando a si próprios. Fato que não lhe parecia remeter a nenhum juízo de valor, separando ela naturalmente a realidade da câmera e a realidade da vida.

[...] me perguntam "o filme é a realidade?", para o qual eu respondo: "é o mais próximo possível da realidade, se considerarmos que existe uma realidade específica da câmera, uma realidade que existe na minha cabeça e uma realidade dos próprios personagens".<sup>40</sup>

Tanto no caso de *Sib* como no de *The brown bunny*, a discussão ética girará em torno da universalidade dos princípios éticos e a ética de situação. Por um lado, os princípios e regras morais são fixos. Por outro, o que é certo ou bom depende das circunstâncias e não das determinações de uma lei geral.

Não há como julgar a conduta ética de Samira Makhmalbaf de acordo com padrões de comportamento considerados adequados pela visão ocidental. A postura da diretora pode ser considerada amoral. Baseia-se no relativismo das circunstâncias. Também é difícil saber se a postura de Vicent Gallo deve ser julgada através dos resultados obtidos ou pelos meios com que os resultados são alcançados. Considerando que Gallo alcançou uma projeção satisfatória na mídia em função da cena de sexo oral, sua conduta ética pode ser qualificada como imoral. Baseia-se nos fins que justificam os meios.

---

<sup>40</sup> Entrevista concedida ao jornalista Kleber Mendonça Filho durante a 22ª Mostra Internacional de Cinema de São Paulo. Disponível em <http://cf.uol.com.br/cinemascope/criticassf.cfm?CodCritica=209>. Acesso em 15 de março de 2005.

## II – RECEPÇÃO DE IMAGENS.

### 4. O papel do espectador.

O filósofo holandês Johan Huizinga (2002) afirma que a idéia de jogo desempenha um papel importante na história da civilização. A cultura humana nasce do jogo. O elemento lúdico aparece na filosofia e seus conceitos, no direito e seu cerimonial, na guerra e suas estratégias de combate... Todas as atividades humanas, de uma forma ou outra, estão ligadas a questão do jogo e fazem do *homo sapiens*, o homem que raciocina, também um *homo ludens*, o homem que joga.

Jogam os realismos contemporâneos quando conferem ao seu público um novo papel. O espectador, inserido no jogo lúdico entre realidade e ficção, oscila entre a crença e a descrença na veracidade do que vê, como se estivesse na zona fértil do semi-adormecimento e não pudesse distinguir claramente as coisas. Porém, seguramente não é esse um cinema de fruição. Distinguir a representação da não-representação não é uma atividade voluntária, tampouco prazerosa. O papel lúdico a que os novos realismos submetem os espectadores não é tão agradável quanto pode fazer supor a teoria de Huizinga. O espetáculo híbrido da realidade e da fabulação conduz o espectador à angústia do indiscernimento. Estará ele entregue a incerteza e ao acaso, sendo que o objetivo final, a distinção entre os dois campos, não será plenamente alcançado.

O ato de ver no cinema contemporâneo é para além do exercício de fruição, ampliando o conceito de *spectator* e o aproximando da pluralidade significativa de sua família etimológica. A tela é o *speculum* – o espelho, lugar do *spectabilis* – o visível, mapeado por *species* e *spectrums* – o real e o fabulado, que sujeitam o *spetaculum* aos critérios de verossimilhança – a um *speculandus* – do *spectator*. Ser espectador é também investigar, buscar o *specimen* – a prova, os indícios de verdade. Ir para além da estética e estabelecer com o objeto uma relação mítica.

Explica Cohen (2002) que a relação estética se diferencia da relação mítica. Na primeira há um distanciamento psicológico em relação ao objeto. A relação com a obra é de fruição, de observação ou de crítica. Na relação estética há uma representação do real, porém na mítica há uma vivência. Os novos realismos transitam entre as duas, tanto do

ponto de vista do público quanto dos atores. Os primeiros, exercendo seu poder investigativo. Os últimos, participando da interação lúdica com a realidade tanto como personagens quanto como pessoas. O choque do real transita no campo da vivência e o efeito de real no da representação. Os realismos contemporâneos fazem uma representação direta do real (realismo) através de seus efeitos, ao mesmo tempo que sujeitam-no aos olhos de um interpretante - herança da visão particularizadora do modernismo.

Nem sempre, porém, encontram os realismos contemporâneos um espectador disposto a decifrar seus códigos. Para Jean-Pierre Ryngaert (1998), o esforço do público na compreensão da obra – teatral e cinematográfica - ainda está muito limitado a sua capacidade direta de compreender o enredo e resumir a narrativa. Resiste ele em trabalhar sobre as ausências e o esvaziamento da escrita textual ou imagética, preenchendo as lacunas com seu imaginário particular.

Ryngaert identifica dois modelos de escrita que se aplicam tanto ao teatro quanto ao cinema: o clássico e o contemporâneo. No modelo clássico a escrita é precisa, informativa e fechada. No contemporâneo ela é imprecisa, cheia de vazios e aberta. Para o autor, as ausências funcionam como ímãs e atraem sentidos que devem ser buscados pela interpretação do leitor ou espectador.

Entretanto, ao se deparar com essas lacunas, o público desabituaado “suspeita da ausência de *savoir-faire*” (ibidem, 1998: 8 e 9) – itálico do autor – por parte do criador da obra. Insiste Ryngaert que “O trabalho de leitura consiste, com a menor dose de *a priori* possível, em entrar no jogo do texto e medir sua resistência” – itálico do autor. (ibidem, 1998: 9)

*The Blair witch project* procura romper com esse anestesiamiento no olhar do público. A narrativa em primeira pessoa convoca os espectadores a resgatarem um medo infantil (do escuro) que lhes provoca as sensações de desorientação e pânico. A câmera subjetiva, as imagens trepidantes e a estética similar ao registro doméstico incitam a platéia a sair da passividade. O olho do personagem é também o olhar do espectador que deve lutar contra os próprios medos e angústias, agravados à medida que não mais sabe definir se o que vê é a realidade ou encenação. A interatividade com a obra é sedimentada no plano psicológico.

Na cena que ilustra o pôster principal do filme, Heather segura a câmera ligada e apontada para o próprio rosto, transfigurando o seu medo no medo do público. Por sinal, o nome da atriz é o mesmo do personagem, bem como acontece com Josh (Joshua Leonard) e Mike (Michael Williams). O equipamento firme entre as mãos da moça sublima parte do seu pânico, revelando uma tentativa desesperada de manter o autocontrole. A câmera metaforiza o coração disparado, batendo a vinte e quatro quadros por segundo.

Tudo em *The Blair witch project* procura favorecer a interpretação dos atores de maneira a enevoar a consciência da realidade e ficcionalização no público, levando-o a posição de testemunho credo dos acontecimentos encenados. O ator pode dar margens ao imprevisto e trazer para as cenas contribuições espontâneas que lhe são inerentes ou inatas e dizem respeito não mais a seu papel no filme, mas as suas peculiaridades humanas em particular. Enfim, a simbiose se completa com a impossibilidade, seja do espectador, ator ou realizador, de distinguir o real do fabulado, a ficção do documentário.

A equipe técnica de *The Blair witch project* planejou minuciosamente o ambiente de filmagem e forneceu aos atores apenas informações básicas. Pouco sabia o elenco sobre o que o aguardava. Durante as noites eles eram assustados com gritos e vozes da equipe que lhes arrancavam reações espontâneas. O prazer masoquista de temer se alia então ao prazer sádico de fazer temer. O produtor Greg Hale explica como usou sua experiência nas Forças Especiais do Exército Americano para conseguir dos atores o resultado desejado:

Normalmente, o nosso consciente nos distancia do medo extremo. Porém, se pudéssemos enfraquecer os atores mental e fisicamente, no final do filme, quando coisas realmente intensas estão acontecendo, eles entrariam em contato com uma parte da psique que normalmente não tocamos. O ‘distanciamento’ seria anulado e eles reagiriam de uma forma mais primitiva.<sup>41</sup>

Durante as filmagens, os atores foram orientados a seguir pontos pré-determinados, onde se encontrariam com outros atores (planejadamente) e com civis (fortuitamente). A partir desses encontros muitas cenas foram improvisadas e a direção se limitava a lhes fornecer anotações gerais durante o caminho. Não tinham eles acesso aos pormenores do processo de realização.

---

<sup>41</sup> Disponível em <http://www2.uol.com.br/bruxadeblair/producao.htm>. Acesso em 16 de março de 2005.

A filmagem na cidade não apresentou grandes problemas, mas quando os atores adentraram a floresta do *Seneca Creek State Park* passaram a depender de um aparelho de localização *GPS* (*Global Positioning System*). A comida e os equipamentos eram fornecidos em cestas marcadas com sinais luminosos. A equipe manipulava a sua movimentação de acordo com as indicações do *GPS*. A cada dia que passava os atores eram obrigados a caminhar mais e tinham menos comida. Quando, finalmente chegaram a casa que serve de locação à cena final do filme, estavam realmente abalados nos seus aspectos físicos e emocionais.

Em entrevista posterior a exibição do filme, a atriz Heather Donahue confessa: “eu estava preparada para o horror absoluto”.<sup>42</sup> O resultado, misto de espontaneidade e interpretação, foi todo documentado, com ênfase nas reações naturais dos atores para as situações armadas pela equipe técnica.

O filme tenta provocar alucinações ou ilusões no público, colocando-o num estado neurastênico e retirando-o da passividade diegética. Sendo que, para a psicologia, neurastênico é o indivíduo que tem sensações de toque, temperatura, cheiro ou som com o que vê na tela.

Diferente do modelo tradicional de representação, no caso dos realismos contemporâneos não há um distanciamento psicológico em relação ao objeto. Conforme foi exemplificado, não há também uma distinção clara entre pessoa e personagem.

Ao adotar uma perspectiva dramatúrgica para a análise da interação social, Erving Goffman (2001) pode contribuir na decodificação dos efeitos desnorteadores provocados pela simbiose entre pessoa e personagem. O sociólogo analisa o século XX como o período onde a própria vida é algo dramaticamente encenado. Na relação social, um indivíduo tem no outro o seu público. Os melhores atores, os sinceros, são também os mais disciplinados e assimilam melhor a própria atuação. Os indivíduos cínicos, ao contrário, são aqueles indiferentes à qualidade de sua interpretação. Quando há uma resposta inconsciente do indivíduo aos fatos tem-se uma representação verdadeira. Do contrário, trata-se de algo montado, onde um elemento fabricado cola-se ao outro. A vida pública é, em si, o palco de uma performance onde as pessoas mostram-se as outras como querem ser percebidas. Tal qual Vitangelo Moscarda no romance de Pirandello (2001) se desdobrando em um, nenhum

---

<sup>42</sup> VILLAÇA, Pablo. “A bruxa de Blair”. In: *Revista Movie Star*. São Paulo: ano 1, ed.2, p. 40 a 45.



e cem mil. Na interação social o homem cria papéis para si. Na tela contemporânea o jogo com a realidade ocorre da mesma maneira.

O desejo de cada membro atuante de um processo interativo será sempre o de guiar a resposta dos outros participantes. No entanto, faz notar Goffman que o comportamento humano é provido de uma parte governável, depreendida pelas expressões verbais, e igualmente uma parte não governável. Essa última é a responsável pelas deixas que permitem ao espectador desenvolver identificar as assimetrias do jogo comunicacional entre pessoa e personagem. Por mais eficaz que seja a simbiose obtida entre os atores e seus papéis a projeção não será constante a ponto da personagem sobrepor a pessoa. Em algum momento de oscilação levará o observador uma vantagem sobre o ator. Momento situado entre a crença nas informações transmitidas (controláveis) e a descrença evidente em alguma das informações emitidas (sintomáticas) Uma nota em falso pode quebrar toda a harmonia da representação.

A própria etimologia da palavra pessoa remete ao latim *persona* que na Grécia Antiga se referia à máscara de teatro. Por extensão, o termo pode ser aplicado ao papel atribuído a essa máscara, ou seja, o personagem. “É através do uso de *pessoa* em gramática que a *persona* adquire pouco a pouco o significado de ser animado e de pessoa, que a personagem teatral passa a ser uma ilusão de pessoa humana” (Pavis, 1999: 285). Tal qual a simbiose que o ator estabelece com a personagem perante o público em um filme, na interação social o homem tende a empregar técnicas de interpretação que corroborem seu desempenho. A dificuldade do espectador em diferenciar pessoa e personagem é sintoma da espetacularização do cotidiano e da hibridação ficção e realidade nos realismos contemporâneos.

Num dos extremos, encontramos o ator que pode estar inteiramente compenetrado de seu próprio número. Pode estar sinceramente convencido de que a impressão de realidade que encena é a verdadeira realidade. Quando seu público está também convencido deste modo a respeito do espetáculo que o ator encena [...] então, pelo menos no momento, somente o sociólogo ou uma pessoa socialmente descontente terão dúvidas sobre a “realidade” do que é apresentado. (Goffman, 2001: 25)

O cinema iraniano é pródigo em exemplos que ilustram o esgarçamento da fronteira entre a realidade e ficção e, por extensão, a de pessoa e personagem. O filme *Nema-ye*

*nazdik*<sup>43</sup> baseia-se na trajetória de Ali Hossein Sabdzian que se faz passar pelo famoso cineasta iraniano Mohsen Makhmalbaf perante uma família para extorqui-la. O título *Nema-ye nazdik* (Close up) remete ao enquadramento cinematográfico onde a câmera fica bastante próxima do personagem. A idéia é a aproximação, única forma de se conhecer verdadeiramente uma pessoa. O close cria uma idéia mais próxima e “real” do personagem.

Sabdzian ilude a família Ahanjah alegando querer realizar um filme, tendo como cenário a sua casa e como atores os seus membros. Kiarostami se propõe a investigar o acontecido com uma postura narrativa ardilosa, que oscila entre a ficcionalização dos fatos e o documentarismo.

O diretor obtém a permissão para filmar o julgamento de Sabdzian no tribunal e cruza o depoimento do envolvidos com a reencenação fragmentada do acontecido. Faz pensar no aspecto “mise en scène” do julgamento em si, parte dele, inclusive, forjado posteriormente e enxertado na montagem. Dubiedade da qual reveste-se também Sabdzian com sua identidade desvendada pelo close e enevoadada pela construção de um outro eu.

Em dado momento do filme, o impostor Sabdzian vai ao encontro do ídolo Makhmalbaf. A expectativa que a cena gera no espectador é subitamente quebrada por uma interrupção sonora. A voz do técnico de som anuncia que “o som foi cortado”. A conversa da equipe técnica sugere problemas no plugue do microfone de Makhmalbaf, a precariedade do equipamento ou algum fio solto. No momento do abraço entre o original e seu duplo, o som retorna cheio de interferências. Ouve-se o diálogo e o choro de Sabdzian. Mais adiante, novas falhas e o áudio é tomado por uma música.

A princípio, a manutenção dessas cenas no filme apesar da precariedade técnica parece ser explicada pela sua importância documental e a falha sonora é entendida pelo público como acidental. A impossibilidade de se repetir esse encontro único justificaria o uso das imagens. Jean-Claude Bernardet (2004) enumera várias considerações da equipe que parecem desfazer essas impressões iniciais.

Pelas explicações de Kiarostami a falha sonora foi criada na sala de montagem, o que seria coerente com o pensamento do diretor a respeito das imprevisibilidades. Perguntado sobre o que o impressiona em um filme, respondeu ele: "Today, what impresses

---

<sup>43</sup> Close up.

me are the accidents that happen in a film, out of the director's control. Things that escape the script and the acting - happy accidents that nobody can expect or plan."<sup>44</sup>

Segundo Kiarostami, na passagem referida de *Nema-ye nazdik*, Makhmalbaf sabia de antemão do encontro e atuava para a câmera, o que fez a cena soar falso. Daí sua decisão de cortar o som, de forma que assim ela parecesse mais real ao espectador. Sabdzian, por sua vez, não teria tido conhecimento prévio do encontro e agiu, portanto, com naturalidade. Porém, o resultado final não teria agradado e Kiarostami que decidira cortar o som.

Outra versão divulgada pela própria equipe dá conta que Makhmalbaf teria dito algo que o comprometeria junto ao público, tendo o som sido eliminado para poupá-lo de dissabores.

A terceira versão retoma a hipótese do acidente técnico. O som teria sido danificado durante a montagem, o que traria críticas e problemas profissionais ao técnico responsável. Após o som ter sido sincronizado com os cortes, Kiarostami teria cortado a faixa sonora com uma tesoura.

Makhmalbaf tem também a sua versão para o acontecido. Sabdzian, incrédulo em relação à equipe, estaria se recusando repetidas vezes a participar do filme. Makhmalbaf teria então se incumbido de lhe convencer do contrário. Por isso, no momento que ambos percorrem um trajeto de moto à casa da família Ahanjah, o diálogo foi substituído por uma trilha.

Entretanto, Makhmalbaf não se inibe em apresentar mais uma versão. Na ocasião da filmagem de seu encontro com o impostor, Sabdzian já estaria livre. Teria sido pedido que ele voltasse a cadeia e sua saída reencenada. Porém, como antes de entrar na cadeia ele teria percebido a presença do ídolo Makhmalbaf, foi cumprimentá-lo. A idéia de cortar o som existiria, mas não um roteiro detalhado.

Caso o som da cena de *Nema-ye nazdik* tivesse mesmo sido cortado, ouviriam-se chiados mas nunca a voz do técnico acusando o problema. Os atores sim tinham microfones de lapela, o técnico não. Detalhe que passa facilmente incólume ao espectador tomado pela intensidade do encontro.

---

<sup>44</sup> SAID, S. F. "Filmmakers on film: Abbas Kiarostami." 28/09/2002. Disponível em: <http://www.telegraph.co.uk>. Acesso em 01 de fevereiro de 2005.

Bernardet (2004: 139-141) identifica em *Ayneh*,<sup>45</sup> dirigido e roteirizado por Jafar Panahi, outro exemplo do que ele chama “golpe do microfone”. Na sequência destacada, uma menina espera pela mãe na saída da escola com o braço engessado. A mãe não chega e ela acaba por ser conduzida até um ônibus. Até que, já dentro do ônibus, a menina olha para a câmera no que é repreendida por uma voz fora do quadro pedindo que não o faça. Irritada, ela grita e tira o gesso, dando por encerrada sua participação no filme. Um assistente de produção acompanha a garota que desce do ônibus decidida. A pessoa que supostamente chamou-lhe a atenção, assume a responsabilidade de fazê-la voltar atrás na decisão. De nada adianta e o diretor deixa que ela vá embora com o microfone de lapela ainda ligado. A câmera segue então a menina pelas ruas de dentro do ônibus. Perdida, ela pergunta o caminho de casa a um transeunte que se abaixa para ouvi-la e é ouvido pelo público. Sem saber dar a informação, ele pede ajuda a um segundo transeunte cuja voz também pode ser ouvida pelo espectador.

Novamente, apenas o conhecimento técnico pode ajudar o espectador a descobrir que a sequência é totalmente forjada. A suspeita de que tudo é verdadeiro vem acompanhada da suspeita de que tudo seja uma construção. Depois, vem a pesquisa e a verificação (Eco, 1984). Até o ponto em que o primeiro transeunte se abaixa para ouvir a pergunta da menina é possível acreditar que sua voz é ouvida por ter ela um microfone junto ao corpo. Já a voz do segundo transeunte apenas poderia ser ouvida tendo também ele um microfone, o que de fato acontece, revelando a farsa.

Bernardet aponta ainda para uma mudança brusca no ângulo da câmera que sugere um local mais baixo que o anterior e, portanto, não estaria mais ela dentro de um ônibus como seria de se supor. Somente esses apontamentos podem quebrar a ilusão de realidade ricamente construída.

Propositadamente ou não, os cineastas iranianos recorrem a versões diversificadas sobre a realidade, o que torna ainda mais difuso o panorama de incerteza das cenas. Na falta de uma voz autorizada, a única conclusão que se pode tirar é aquela revelada pela técnica.

O cotejamento sutil entre ficção e realidade no cinema iraniano recente é calçado na simplicidade do registro cotidiano. Recorre principalmente a reconstrução de uma situação já vivenciada, como nos seus falsos *making ofs*. A naturalidade com que seus cineastas se

---

<sup>45</sup> O espelho.

referem às pequenas mentiras que pregam no espectador pode ser notada em entrevista de Abbas Kiarostami para o jornal *Folha de São Paulo*. “Eu tento fazer filmes que sejam, ao mesmo tempo, a representação de uma coisa e um acontecimento. As duas coisas ao mesmo tempo, sem ser uma nem outra”.<sup>46</sup>

Na condição de realizador, Kiarostami reserva-se o direito de deixar ao público o papel de tirar as suas conclusões e configurar a sua realidade a partir das idéias sugeridas pelo diretor. O cinema é uma mentira pela qual tentamos nos aproximar da realidade. Para ele “Não é só o cinema que habita o espaço entre o falso e o verdadeiro. Nossa vida também se desenrola nesse espaço”.<sup>47</sup>

Mesmo indiretamente, Kiarostami prenuncia uma urgência na redefinição do papel da ficção e do documentário, em função da crise da representação instaurada na arte contemporânea. A disputa pela categoria de autêntico parece cada vez mais inviável, pois os limites fronteiriços da realidade e da ficção se desdobram. A dificuldade está em se estabelecer parâmetros com base em dualismos simplistas como verdadeiro e falso.

Em entrevista a Jean-Luc Nancy no livro *L'Évidence du film: Abbas Kiarostami*, o diretor iraniano opina sobre o novo lugar a ser ocupado pelo espectador em seus filmes.

Não suporto o cinema narrativo. Quanto mais ele conta história e quanto melhor o faz, maior fica a minha resistência. O único meio de pensar um novo cinema é dar maior importância ao papel do espectador. Devemos encarar um cinema inacabado e incompleto para que o espectador possa intervir e preencher os vazios, as lacunas. A invés de fazer um filme com uma estrutura sólida, devemos enfraquecê-la – tendo consciência de que não se deve afugentar o espectador! (Nancy, J.-L. apud Bernardet, 2004: 52 a 53)

Em artigo para o jornal *Folha de São Paulo*, refletindo sobre o cinema de Kiarostami, o crítico Inácio Araújo pergunta: onde se forma o filme? Na cabeça de quem o concebe, na realidade que a câmera apreende ou no olhar do espectador? A resposta é simples e complexa ao mesmo tempo: em todos esses lugares.

Ao cineasta cabe organizar um material capaz de sugerir idéias ao espectador. À câmera, apreender fragmentos de um real que preexiste ao

---

<sup>46</sup> ARAÚJO, Inácio. “Kiarostami transfigura a realidade com poesia”. In: **Folha de São Paulo**. São Paulo, 02 nov. 1994. Ilustrada, p. 5-6.

<sup>47</sup> *ibidem*.

filme. Ao espectador, por fim, partir dessas sugestões e fragmentos para compor algo que possa se chamar de uma realidade.

O espectador contemporâneo depara-se com um angustiante processo no seu recorte de fragmentos. Criar situações dúbias em ambientações fílmicas que acolhem o acaso ou mesmo o falseiam é deixar o espectador livre para interpretar. Os realismos contemporâneos não querem doutrinar o público e conferem a ele o papel fundamental de participante. O espectador agente não apenas assiste ao horror alheio de *The Blair witch project* como entra em sinestesia com ele. Bem como, sente-se tomado pela esquizofrenia de *Julien donkey-boy* (*Dopgme # 6*) ou pelo processo de idiotia em *Idioterne* (*Dogme # 2*).

No entanto, toda excitação tende ao prazer, a uma descarga, a uma resolução. Prazer não atendido nas narrativas inacabadas dos realismos urbanos de jovens cineastas americanos. Assiste-se a dupla decadência das dialéticas da totalidade e do devir num processo de dissociação e catatonia. *Julien donkey-boy* e *Idioterne* trabalham insistentemente a justaposição de cenas sem nexos lógicos. A síntese deve ser feita pelo espectador.

O público é inserido num processo tautológico de acompanhar uma narrativa circular, sem fim ou finalidade clara. Foge a ênfase que o roteiro clássico dá aos personagens, produzindo no espectador uma sensação de empatia e controle. A atração não está na representação simbólica do mocinho ou do bandido e sim no comportamento dos personagens.

O tempo, usualmente mais arrastado, obriga a uma readaptação o espectador acostumado com o ritmo vertiginoso ditado pelos videoclipes e filmes de ação. Deve ele redimensionar a sua relação com o cinema, abrigando o novo ritmo e a nova estética num processo diferenciado de leitura fílmica. Os realismos contemporâneos tendem a fugir do campo de afeto e, em geral, afastam o grande público das salas. Ser agradável aos olhos e fazer-se entender não é uma preocupação.

O olhar do espectador contemporâneo é um olhar iludido, um olhar que não sabe ao certo para o quê e porquê está olhando. Para entender essa confusão de sentidos, Jean Baudrillard (1992) recorre à contaminação da estética por outros campos. Em consequência, o julgamento é prejudicado. “Quando as coisas, os signos, as ações são liberados de sua idéia, de seu conceito, de sua essência, de seu valor, de sua referência, de

sua origem e de sua finalidade, entram numa auto-reprodução ao infinito”. (ibidem, 1992: 62)

As intermináveis, repetitivas e monótonas cenas de Bud dirigindo seu carro em *The brown bunny* prendem no tempo o olhar do espectador. O tédio só é aliviado quando o motorista interrompe a viagem para urinar ou escovar os dentes. A versão exibida no Festival de Cannes foi acrescida de mais meia hora, o que intensificou a sensação.

As cenas em que Bud e Daisy contracenam de fato (brigam e fazem sexo) parecem imaginação de Bud deitado na cama do hotel. Se de fato são imaginação ou lembrança do personagem, pouco importa. De toda forma, estará o espectador entregue ao vazio existencial da presença e ausência. Presente, passado e futuro se unem num tempo que é apenas o da duração, do fluxo.

O espectador, abandonado pela construção narrativa tradicional, deve “cristalizar o olhar deleuziano” e se preparar para uma outra relação com a obra, que não mais as de fruição diegética e purgação catártica.

Compreendida pelo significado que lhe era atribuído na Grécia Antiga, a palavra *diégesis* ou *diégema* pode ser traduzida como “narração”. Referia-se a uma das partes constitutivas do discurso judiciário, na qual expunham-se os fatos.

Aplicado ao cinema em geral, o termo *diégesis* abrange a instância representada do filme. A participação conjunta dos elementos semânticos, denotivos, sobretudo o enredo e personagens, contextualiza o espectador no ambiente autônomo da ficção. Dessa forma, o trabalho de narração é construído num espaço-tempo com o qual a plateia estabelece relação de passividade. Ela crê na veracidade da história, tornando-se refém do efeito diegético sustentado pela dissimulação das marcas de enunciação do discurso fílmico.

A cega inserção do espectador no universo ficcional pode vir a ser reforçada pela técnica de montagem por justaposição, musicalização incidental, sincronia entre som e imagem e, quando é o caso, pela própria condição de penumbra e isolamento da sala de cinema.

Certamente, porém, a constatação pode ser diferente quando as considerações acima são aplicadas a norteamientos acentuados nos realismos contemporâneos. Quando o espectador coloca a todo instante em cheque sua crença na “veracidade da realidade” ou no caráter representativo das imagens exibidas, a diégese cinematográfica é rompida. A

dubiedade do trabalho do elenco faz questionar o público se acompanha na tela uma atuação ou uma *performance*. Reage ele de maneira ativa, sendo induzido a participar das obras não apenas como espectador, mas como testemunha das cenas, entre as quais não se sabe mais onde procurar a encenação ou encontrar a realidade.

No prólogo do filme francês *La haine*,<sup>48</sup> cenas da violência policial são apresentadas ao espectador ao som de um reggae jamaicano. Em geral pasmado, o público se pergunta pela veracidade das imagens. Mesma sensação conseguida por *Bloody sunday*,<sup>49</sup> reencenação da execução pelos soldados britânicos de treze cidadãos em passeata pelos direitos humanos.

Para Jean Mitry (1963), o efeito provocado pelo cinema no público não pode ser entendido apenas através das relações passivas como a hipnose ou o mimetismo. Quando o espectador se distancia do mundo para entrar no universo fílmico deve haver uma transferência de realidade compensadora. A passagem para uma atividade afetiva, perceptiva e intelectual depende de um espetáculo que guarde similitudes com a realidade. Mitry encontra elementos de realidade na própria natureza do cinema, como a ilusão de movimento. Plenamente inserido na diégese do universo fílmico assegurada pelos efeitos de real, o espectador dos realismos contemporâneos será logo catapultado pelo choque do real.

A sensação catártica, resultado direto do efeito diegético, também vê seus contornos serem enebriados pelo cinema contemporâneo. Na definição que Aristóteles lhe deu, a palavra grega *kátharsis* significa purificação ou purgação e foi empregada para definir o efeito da tragédia sobre o público. São os sentimentos de terror ou de piedade vivenciados na contemplação do espetáculo trágico. Ou seja, a descarga emocional ou afetiva a partir da experiência estética, promovendo a purificação do espírito do espectador.

É a tragédia a representação de uma arte grave, de alguma extensão e completa, em linguagem exornada, cada parte com o seu atavio adequado, com atores agindo, não narrando, a qual, inspirando pena e temor, opera a catarse própria dessas emoções. (Aristóteles, 1997: 24)

O conceito de catarse é desenvolvido laconicamente por Aristóteles se comparado à atenção dispensada a forma como o efeito se dá quando aplicado a uma dimensão trágica. A

---

<sup>48</sup> O ódio.

<sup>49</sup> Domingo sangrento.



catarse se relaciona com o prazer obtido através da mimese na tragédia. A satisfação provém da piedade e do temor que não são vistos como experiências patológicas do espectador.

Freud re-trabalhou o tema na teoria da catarse, na qual apontava a cura do sintoma histérico por meio da descarga de energia não elaborada pelo psiquismo. A teoria cinematográfica entende a sensação catártica, da mesma maneira, como capaz de exorcizar as angústias do espectador através do matiz emocional atrativo ou repulsivo.

Entretanto, não cabe à relação obra-público nos realismos contemporâneos o discernimento da resultante catártica como proposta por Aristóteles. Considerando que o processo de catarse é alcançado pela simbolização de uma força pulsional no nível da consciência, há de se chegar a uma descarga prazerosa, produzida no caso através da construção filmica. A indistinção entre representação e anti-representação e a impressão do inacabado fazem da filmografia atual geradora de angústia e frustração para o espectador comum. Acostumado ao padrão dramatúrgico em três atos, frustra-se diante de um cinema sem *plot points* pré-mensuráveis e o tradicional conflito entre protagonista e antagonista impulsionando a narrativa para o desfecho. Obras abertas caracterizadas por instabilidades e incertezas que se concluem com a mesma dispensa de objetividade inicial. A situação de angústia encabula a mediação aprazível obra-espectador e concebe uma relação outra. Os realismos contemporâneos, ao abandonarem as categorias de fim, unidade e verdade, promovem um abalo na estrutura narrativa e na expectativa catártica do público.

Quando o público perde o referencial do que é arte e do que é vida, do que é representação e do que não o é, perde a sua capacidade analítica. No entanto, o cânone realista continua a operar com o vigor de seus efeitos, ainda que sujeito a interferências da realidade como choque hibridizante. A anti-representação não deslegitima a representação. Pelo contrário, otimiza. O projeto realista que Jameson cola na imagem da Itália vai continuar existindo. O signo artístico continua operando, ainda que sem a aura benjaminiana.

## **5. Incoerências na análise crítica.**

O italiano Gillo Dorfles identifica na arte “uma evidente necessidade de chegar a uma brusca interrupção no caso de certas situações já cristalizadas e que, apenas por uma mudança de rumo, poderiam adquirir novos impulsos e novo vigor”. (Dorfles, 1987: 87) Tal renovação no panorama artístico passa pelo “desvio” na concepção estética baseada na ordem, na harmonia e no equilíbrio. Funciona esse desvio como um profícuo “intervalo” nas operações artísticas “com vista a uma recuperação de novas possibilidades expressivas experienciais”. (ibidem, 1987: 90)

Os realismos contemporâneos, marcadamente o Dogma 95, atuam como uma pausa na produção cinematográfica. Pára-se com a repetição do modelo e sistematiza-se o ideário em um manifesto para então renovar e reelaborar as possibilidades inventivas dos filmes.

Mas quando a discussão acerca do movimento dinamarquês chegou a mídia brasileira, a primeira reação de significativa parcela da crítica e da própria classe cinematográfica foi tentar de dissociá-lo do estigma do novo. Atitude que talvez escondesse certa frustração de uma cinematografia de retomada com bom volume de produção, mas saudosa e desejosa da notoriedade internacional já alcançada pelo cinema novo e outros filmes ou cineastas em particular. O sopro de novidade não vinha de casa, nem da Itália ou da França, países detentores de um cinema que sempre foi referência aos diretores brasileiros que atuaram intensamente nos anos sessenta. O novo vinha da região escandinava, precisamente da Dinamarca, país cuja produção nunca sentiu tanto a companhia dos olhares estrangeiros voltados para si. A discussão da proposta de recusa ao artificialismo e aproximação da realidade foi encarada como uma variação “marqueteira”, no sentido pejorativo, do que foram o neo-realismo italiano e os cinemas novos por ele influenciados. Postura que mudou aos poucos, dada à desenvoltura com que o movimento percorreu festivais e ganhou adeptos no mundo.

Preconceito similar não sofreu o cinema iraniano mais recente, trazido às telas brasileiras pouco antes do Dogma 95 na Mostra Internacional de Cinema de São Paulo, pelas hábeis mãos de seu idealizador Leon Cakoff. Longas filas se formaram para assistir aos filmes, que sem demora ficaram associados à própria imagem pública do festival, com a presença de seus diretores no júri ou nas sessões inaugurais. O próprio selo criado para

distribuir os filmes da *Mostra* no mercado doméstico, incumbiu-se de incluir vários títulos iranianos no seu catálogo.

Novamente a estética realista predominava, em registros simples, porém não banalizados, do cotidiano no Irã. Os longos planos estáticos permitiam contemplar as imagens de uma paisagem exótica, freqüentada por pessoas de um convívio outro e cadenciadas num ritmo que o estilo de vida acelerado do ocidente fez perder-se. Era como se o cinema iraniano fosse capaz de ensinar aos seus novos espectadores uma outra forma de olhar o mundo e encarar a realização cinematográfica. Tamanho apreço crítico, porém, não está ligado apenas às qualidades evidentes dessa cinematografia. A discussão muitas vezes se limitava a descoberta do diferente, oferecido ao público como painel de uma realidade incomum. A acolhida generosa da crítica especializada para com o cinema iraniano recente o estereotipou inicialmente como um último suspiro do humanismo.

Se tinha o cinema de cotidiano do Irã a qualidade de trazer o homem para o centro do enquadramento, muitas propostas do Dogma 95 ou das novas narrativas urbanas do cinema independente americano não contabilizavam esse ponto a favor. Situação agravada pela tendência a polêmica, desafio aos padrões morais e fragmentação da narrativa. As críticas favoráveis atribuídas aos Dogmas e produções independentes de jovens diretores americanos indicam uma oscilação diretamente relacionada ao padrão narrativo adotado. Quanto menos narrativa é a proposta, piores costumam ser os comentários. Filmes como *Idioterne* (Dogme # 2), *Julien donkey-boy* (Dogme # 6) e *Gummo* são difíceis de se resenhar, pois escapam aos padrões clássicos de roteirização. *Festen* (Dogme # 1) foi muito melhor recebido que *Idioterne* (Dogme # 2). Para John Anderson, em crítica para o *Los Angeles Times*, por exemplo, “[...] ‘Kids’ was a primer compared with ‘Gummo’”.<sup>50</sup> O primeiro filme, sabe-se, tem uma linha narrativa muito mais clara que o segundo, o que parece explicar a preferência do crítico.

Jean-Pierre Ryngaert (1998) identifica no público do teatro ou cinema um desejo manifesto de compreender as obras a narrativa a partir da clara decodificação de suas narrativas. Age como se o sentido da peça (ou do filme) se apoiasse essencialmente na estória narrada. Quando os autores contemporâneos demonstram ser mais escritores, em

---

<sup>50</sup> Disponível em <http://www.calendarlive.com/movies/reviews/cl-movie971111-39.story>. Acesso em 16 de março de 2005.

toda a densidade da escrita, do que simplesmente bons contadores de histórias, grande parte do público e a crítica especializada se ressentem.

A crítica pouco contribui para o esclarecimento das obras e parece hora não compreender, hora não aceitar, as novas propostas trazidas pelos realismos contemporâneos do ocidente.

Janet Maslin sentenciou no *New York Times* que *Gummo* era o pior filme do ano. O crítico Leonard Maltin, autor do *Leonard Maltin's 2005 movie guide*, descreve *Gummo* como "pointless, plotless, mind-numbingly awful." (Maltin, 2005)

Parece faltar a eles a exata compreensão da natureza de uma proposta realista que não vê razão em se criar amarras narrativas para retratar vidas que se desenham ao sabor da *casualidade*.

A intransigência e má-vontade de Mick Martin e Marsha Porter, autores do famoso *Video movie guide*, para com Harmony Korine, diretor de *Gummo* também é flagrante: "A perfect example of why overhyped, precocious teenage directors should not be allowed to make films. There's nothing entertaining or redeeming about two teenage slackers who need to get a life". (Martin e Porter, 2001: 461)

Cobra-se do cineasta uma postura clássica, como se os efeitos desejados pela crítica não tivessem sido alcançados pela imaturidade ou ignorância do jovem. Não bastasse a fragilidade dos argumentos, ou a recusa de encontrar para eles uma justificação plausível, os dois críticos destilam venenosos preconceitos contra o diretor. Os filmes que não lhes agradam, ou que não compreendem bem, são classificados no *Video movie guide* em uma categoria abaixo do regular, com o sugestivo nome de *turkey*.

Mas *Gummo* não está sozinho na lista negra do guia de filmes. *The Blair witch project* têm lá o seu espaço. Desta vez os críticos desdenham do *marketing* bem sucedido do filme via internet, que vendeu a história da bruxa como real. A brincadeira dos realizadores, garantindo a um filme de baixo orçamento lucros maiores que muito *blockbuster*, foi muito mal recebida. *Turkey!* "A friendishly clever publicity campaign fueled the release of this ultra-low-budget quickie, which turned out to be one of the biggest swindles ever perpetrated on unsuspecting movie audiences". (Martin e Porter, 2001: 112)

Ainda sobre *The Blair witch project*, a discussão do grande público através de sites<sup>51</sup> onde os internautas são convidados a opinar e atribuir nota ao filme mostra receptividades diametralmente opostas. Empatia e antipatia são justificadas com idêntica argumentação.

O terror induzido, sempre sugestivo e nunca explícito, teve retornos bastante diferentes. Para um internauta, “Deu dor de cabeça, não fez medo”. Para outro, foi “Ótimo! Para quem gosta de abstrair e imaginar. Resgata os mais terríveis medos infantis”. Há quem reclame da ausência da figura da bruxa na sequência final o final: “Fui ao cinema para ver este filme. A única coisa que não encontrei foi uma bruxa”. Proposição respondida na crítica de outro leitor que elogia: “O grande trunfo do filme é deixar o espectador com medo daquilo que ele não vê”.

Em *The Blair witch project* a relação entre obra e espectador se baseia no plano psicológico e, portanto, a relação do tipo gosto e não gosto está calcada num fator externo a obra, ou seja, no caso, o medo do escuro e de ficar sozinho. Certamente, o internauta foi ao cinema esperando um filme de terror nos moldes do cinema de gênero, com todos os seus clichês. Faz juízo de valor sobre algo que não está em questão.

O marketing também é alvo certo nas discussões dos internautas: “Propaganda enganosa, não há outra definição para este filme”. Seja como for, não resta dúvidas que a polêmica funcionou: “Não assisti, mas deve ser fabuloso! Nunca vi um filme gerar tantas discussões num site sobre filmes!”.

Criticas como “[...] os atores são de segunda linha [...]” estão longe do esclarecimento. Difícil distinguir o talento dos atores quando é sabido que em várias cenas eles não estão interpretando, mas vivenciando uma situação de desgaste físico e psicológico arquitetada pela equipe de produção. Sem deixar de citar o indivíduo mal informado que se auto-delata: “Eu gostei do filme, o problema é que eu não entendi se é um documentário ou um filme mesmo”. Entendendo que ao empenhar o termo filme o espectador referia-se ao gênero ficcional, a verdadeira resposta está no próprio questionamento. Quando se perde a referência de ficção ou documentário, a referência básica de gênero, fica difícil para o espectador encontrar parâmetros para fazer a sua crítica. Ou o público e os críticos

---

<sup>51</sup> Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/bruxa-de-blair/bruxa-de-blair.htm>>. Acesso em 27 de abril de 2003.

perseguem um modelo de ficção, rejeitando o tom documental, ou perseguem um modelo de documentário, rejeitando o tom ficcional.

A ignorância do projeto *The Blair witch...* ou a sua não aceitação pode ser finalmente resumida no comentário: “Sem brincadeira, minha irmã de 12 anos faz filmes bem melhores”.

Muitos críticos da mídia especializada parecem ter a mesma lucidez e habilidade da irmã de doze anos do internauta citado.

O crítico Roger Ebert do *Chicago Sun-Times* e autor do *Roger Ebert's Movie Yearbook*, faz uma hyperbole gratuita ao filme *The brown bunny*, dirigido, roteirizado, produzido e estrelado por Vicent Gallo, durante o Festival de Cannes: “I said I thought it was the worst film in the history of the festival”.<sup>52</sup>

Aaron Hillis usa de um tom jocoso, na *Première Magazine*, ao associar o perfil dramático do filme com a cena de sexo oral no final: “In its last five minutes, Gallo ejaculates more drama than the whole movie preceding it [...]”<sup>53</sup>

A ironia do crítico Desson Thomson, do *Washington Post*, demonstra parecer estar ele mais preocupado em encontrar uma simbologia para o título do filme que o próprio diretor. “There's a bunny in a cage. Daisy's bunny, we're told. Um... a symbol?”<sup>54</sup>

Os críticos, em geral, gargalharam durante a exibição de *The brown bunny* no Festival de Cannes. Fez-se correr o boato, posteriormente desmentido, que o diretor estava traumatizado com a experiência e prometera nunca mais voltar a dirigir. No entanto, a entrevista coletiva do filme foi uma das mais concorridas do Festival e a conceituada revista *New Yorker* dedicou algumas de suas páginas a produção.

*The Brown bunny* é uma experiência de duração, com longas seqüências do personagem Bud, interpretado pelo próprio diretor, circulando de carro por uma estrada vazia. As circunstâncias em que Bud se envolve relacionam-se às informações fragmentadas de que dispõe o espectador. O filme força o público a um exercício de paciência recusando-se a preencher com diálogo os espaços vazios.

---

<sup>52</sup>Disponível em

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20040903/REVIEWS/409020301/1023>. Acesso em 16 de março de 2005.

<sup>53</sup> Disponível em [http://www.premiere.com/article.asp?section\\_id=2&article\\_id=1765](http://www.premiere.com/article.asp?section_id=2&article_id=1765). Acesso em 16 de março de 2005.

<sup>54</sup> Disponível em <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A8713-2004Sep9.html>. Acesso em 16 de março de 2005.

Várias passagens de *The Brown bunny*, *The Blair witch...*, *Kids*, *Gummo*, *Ken Park...* ou dos filmes do Dogma seriam certamente consideradas erros de roteiro. Difícil diferenciar o efeito do defeito. Incômodo acompanhar os descaminhos de personagens, muitas vezes desfuncionalizadas, cuja presença ou não na trama não faz diferença à narrativa.

A crítica persiste na avidez da busca de um paradigma estrutural claramente identificável e que sirva de base para a classificação dos filmes entre péssimos, ruins, regulares, bons e excelentes. Padrão categorizador que engessa o olhar, cegando-o para as novas condições perceptivas.

## CONCLUSÃO - CINEMA HOJE: MODOS DE VER, SENTIR E REFLETIR.

Sobretudo a partir da segunda metade da década de noventa as produções cinematográficas indicaram uma forte tendência à hibridação entre ficção e documentário. Quando a ficção adentra o *locus* reservado ao documentarismo, o processo de realização passa a ser também o da experiência na realidade.

As imprevisibilidades próprias a essa interação rearticulam a escrita e incorporam a noção de acaso na tessitura fílmica. As ficções autorizam a interferência do real como choque e redefinem a discussão acerca da ontologia da imagem. Os realismos contemporâneos se distanciam do debate político-ideológico, mas não deixam de atender a uma expectativa pelo retorno do real enquanto demanda social de consumo.

O performatismo próprio ao ato realização pulveriza a concepção de autorismo quando abre o controle da *mise en scène* à participação efetiva de novos sujeitos do discurso. As múltiplas vozes dos diretores, atores e produtores somam-se também à possibilidade do espectador atravessar a escrita com seu olhar de interpretante.

Inserido no jogo lúdico da crença e descrença na veracidade das imagens, o papel do espectador não se limita a sua capacidade de sistematização do enredo. Quando uma imagem se aproxima demais da realidade, ela se confunde com a própria realidade. Diminui a margem que tem o espectador para discernir claramente entre o registro e o fato. Esse caráter repressivo da imagem como choque do real força o público e a crítica a buscarem uma nova inserção espectral. São os novos modos de ver, sentir e refletir os realismos contemporâneos. Muito embora ainda persista uma postura valorativa que se limita a estabelecer uma hierarquização dos filmes entre melhores e piores.

O livro VII da *República* de Platão (1997) propõe a concepção de uma caverna de onde os prisioneiros, que nunca de lá saíram, poderiam ver apenas as sombras projetadas na parede. Estas sombras seriam tomadas por eles como a “verdadeira realidade”.

Apesar do risco de descontextualizar a citação, vale aqui uma reflexão que serve a melhor compreensão dos novos realismos.

Na condição de testemunho de cenas reais entrelaçadas na teia da dramatização, o espectador contemporâneo faz das imagens projetadas na tela o seu objeto de culto. Recluso no interior da sua caverna platônica, projeta verdades onde existe apenas representação,



efeitos de real, mas é abruptamente desorientado ao tomar contato com a “real verdade” do choque.

Discernir, em meio híbrido, o natural do encenado, torna-se impossível sem que se deixe o público instigar pelo jogo lúdico da investigação. Da mesma forma que o prisioneiro da caverna quando obrigado a subir a encosta, não o fará o espectador sem esforço, castigado pela luz ofuscante do esclarecimento. Voltará talvez com os olhos estragados, a vista confusa e inapta a retornar ao mundo das sombras e suas simples fabulações.

O caminho de ida não tem volta. Ao espectador dos realismos contemporâneos foi arrancado o prazer ignorante propiciado pelo mundo tradicional, diegético e narrativo do modelo ilusionista das sombras e suas puras representações.

Mais que nunca, a visão do espectador e sua capacidade de diferenciar fato de ficção, depende do lugar que ele ocupa e do seu olhar treinado. A noção de realidade, bem como a de ficção, não é estática.

Não se pode afirmar com certeza se os filmes listados nesse estudo cairão no esquecimento ou serão lembrados num futuro não muito distante. Em geral, são produções filmadas do começo ao fim sem que se soubesse ao certo como terminariam. Entretanto, talvez seja mesmo essa imprevisibilidade que possa lhes garantir um ar atemporal de eterno frescor.

## BIBLIOGRAFIA.

- ABELAIRA, Augusto. *Bolor*. Rio de Janeiro: Lacerda Editores, 1999.
- ANDREW, J. Dudley. “Teoria realista do cinema”. In: *As principais teorias do cinema*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 1989.
- ARISTÓTELES. “Arte poética”. In: *A poética clássica*. São Paulo: Cultrix, 1997.
- BALL, David. *Para trás e para frente*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- BARTHES, Roland. “L’effet de réel”. In: *Communications*, 10. Paris: Seuil, 1968.
- \_\_\_\_\_. “A morte do autor”. In: *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BAUDRILLARD, Jean. *A transparência do mal*. Campinas, SP: Papyrus, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Simulacros e simulações*. Lisboa: Relógio d’Água, 1991.
- BAZIN, André. *O que é o cinema*. Lisboa: Livros Horizonte, 1992.
- BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. In: *Obras escolhidas*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- BENTES, Ivana. “O dogma, a bruxa, a câmera na mão e as vanguardas contemporâneas no Brasil” In: *Revista Cinemais*, 19. Rio de Janeiro: Editorial Cinemais, setembro/outubro de 1999, p.153-172.
- BERNARDET, Jean-Claude. *Caminhos de Kiarostami*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- \_\_\_\_\_. *O autor no cinema*. São Paulo: Brasiliense / Edusp, 1994.
- BLACK, Joel. *The reality effect*. New York: Routledge, 2002
- BORDIEU, Pierre. “A ilusão biográfica”. In: FERREIRA, Marieta de Moraes. & AMADO, Janaína (org). In: *Usos e abusos da história oral*. Rio de Janeiro: FGV, 1998.
- BURCH, Noel. “Funções do acaso”. In: *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- COMPAGNON, Antoine. *Os cinco paradoxos da modernidade*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema*. São Paulo: Scritta, 1995.
- DEBORG, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2000.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema 1 - A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

- \_\_\_\_\_. *Cinema 2 - A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DORFLES, Gillo. “O ‘desvio’ na estética contemporânea”. In: *O elogio da desarmonia*. Lisboa: Edições 70, 1986.
- DUCHAMP, Marcel. “O ato criador”. In: BATTCOCK, G. *A nova arte*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- \_\_\_\_\_. *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1988.
- FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- GABLER, Neal. *Vida, o filme*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- GENGE, N. E. *Beyond Blair witch*. London: Boxtree, 2000.
- GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1988.
- HARDT, Michael. “A sociedade mundial de controle”. In: ALLIEZ, É. (org.) *Gilles Deleuze: uma vida filosófica*. São Paulo: Editora 34, 2000.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- JAGUARIBE, Beatriz. *The shock of the real*. No prelo.
- JAMESON, Fredric. “A existência da Itália”. In: *As marcas do visível*. Rio de Janeiro: Graal, 1995.
- LAPLANCHE, J. e PONTALIS, J.-B. *Vocabulário da psicanálise*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- MALTIN, Leonard. *Leonard Maltin's 2005 movie guide*. New York: New American Library, 2004.
- MAMET, David. *Três usos da faca: sobre a natureza e finalidade do drama*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.
- MARTIN, Mick e PORTER, Marsha. *Video movie guide 2002*. New York: Ballantine Books, 2001.
- METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MITRY, Jean. *Esthétique et psychologie du cinema*. Paris: Editions Universitaires, 1963.
- NICHOLS, Bill. *Blurred boundaries*. Bloomington, IN: Indiana University Press, 1994.
- OLALQUIAGA, Celeste. *Megalópolis: sensibilidades culturais contemporâneas*. São Paulo: Studio Nobel, 1998.

- ORVELL, Miles. *The real thing: imitation and authenticity in american culture, 1880-1940*. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1989.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- PIRANDELLO, Luigi. *Um, nenhum e cem mil*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- PLATÃO. *A república*. São Paulo: Nova Cultural, 1997.
- ROBBE-GRILLET, Alain. *Por um novo romance*. São Paulo: Editora Documentos, 1969.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. “Mal-entendidos entre autor e leitor”. In: *Ler o teatro contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- SADOUL, Georges. *História do cinema mundial*. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1963.
- SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- STAM, Robert. “O culto ao autor”. In: *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- STERN, D. A. *The Blair witch project: a dossier*. New York: New American Library, 1999.
- VALLEJO, Américo e MAGALHÃES, Ligia C. *Lacan: operadores de leitura*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- VATTIMO, Gianni. *A tentação do realismo*. Rio de Janeiro: Lacerda Editores: Instituto Italiano di Cultura, 2001.
- VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor*. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997.

**FILMOGRAFIA.\***

*Ayneh* (O espelho, 1997, Irã).

Direção: Jafar Panahi.

Roteiro: Jafar Panahi.

Elenco: Ymina Mohammad-Khani, Naser Omumi e Kadem Mojdehi.

Sinopse: A garotinha Bahareh espera por sua mãe na saída da escola. O tempo passa, a mãe não aparece. Ela decide então sair sem rumo pelas ruas da cidade.

Duração: 95 min.

Cores.

*Badkonake sefid* (O balão branco, 1995, Irã).

Direção: Jafar Panahi.

Roteiro: Abbas Kiarostami.

Elenco: Aida Mohammadkhani, Mohsen Kafili e Fereshteh.

Sinopse: Uma menina vai comprar um peixe dourado para as comemorações do Ano Novo, mas perde o dinheiro.

Duração: 85 min.

Cores.

*Bloody Sunday* (Domingo sangrento, 2002, Inglaterra e Irlanda).

Direção: Paul Greengrass.

Roteiro: Paul Greengrass.

Elenco: James Nesbitt e Tim Pigott-Smith.

Sinopse: O dia é 30 de janeiro de 1972. Na Irlanda do Norte, na cidade de Derry, os cidadãos saem em passeata pelos direitos humanos. Sem motivo aparente, soldados britânicos atiram e matam 13 pessoas desarmadas e, até onde se sabe, sem qualquer conexão com o I.R.A., grupo que luta pela libertação da Irlanda do Norte. Esse episódio é conhecido como “Domingo Sangrento” e marca o começo do conflito que culminou em guerra civil e muitos atos de violência e terrorismo. O filme acompanha, em estilo seco e realista, a vida de quatro homens envolvidos em ambos os lados do conflito.

Duração: 107 min.

Cores.

*Cidade de Deus* (Cidade de Deus, 2002, Brasil).

Direção: Fernando Meirelles

Roteiro: Bráulio Mantovani.

Elenco: Matheus Nachtergaele, Seu Jorge, Alexandre Rodrigues, Leandro Firmino da Hora, Roberta Rodrigues, Phellipe Haagensen, Jonathan Haagensen, Douglas Silva, Jefechander Suplino, Alice Braga, Emerson Gomes, Édson Oliveira, Luis Otávio, Maurício Marques, Gero Camilo e Graziella Moretto.

Sinopse: Buscapé é um jovem pobre, negro e muito sensível, que cresce em um universo de muita violência. Buscapé vive na Cidade de Deus, favela carioca conhecida por ser um dos locais mais violentos da cidade. Amedrontado com a possibilidade de se tornar um bandido, Buscapé acaba sendo salvo de seu destino por causa de seu talento como fotógrafo, o qual permite que siga carreira na profissão. É através de seu olhar atrás da câmera que Buscapé analisa o dia-a-dia da favela onde vive, onde a violência aparenta ser infinita.

Duração: 135 min.

Cores.

*Festen* (Dogme # 1) (Festa de família, 1998, Dinamarca).

Direção: Thomas Vinterberg.

Roteiro: Thomas Vinterberg e Mogens Rukov.

Elenco: Ulrich Thomse, Henning Moritzen, Thomas Bo Larsen, Paprika Steen, Birthe Neumann e Trine Dyrholm.

Sinopse: A trama desvenda segredos esquecidos da família Klengenfelt. O patriarca vai completar 60 anos e dá uma grande festa para a numerosa família no luxuoso hotel em que vive. Comparecem todos: a mulher, os três filhos queridos e até os agregados. Christian, filho preferido, surpreende ao fazer um discurso inesperado em homenagem ao pai e à irmã gêmea, que se matara um ano antes.

Duração: 105 min.

Cores.

*Gummo* (Vida sem destino, 1997, Estados Unidos).

Direção: Harmony Korine.

Roteiro: Harmony Korine.

Elenco: Jacob Reynolds, Nick Sutton, Lara Tosh, Jacob Sewell, Darby Dougherty e Chlöe Sevigny e Carisa Glucksman.

Sinopse: Solomon e Tumbler são dois adolescentes aborrecidos com a vida em Xenia, Ohio. Alguns anos atrás, um tornado passou pelo local, destruindo mais da metade da cidade e causando muitas mortes, incluindo o pai de Solomon. Os dois garotos têm que se virar para conseguir algum dinheiro e matam gatos para vender ao dono de um restaurante. Sua trajetória inclui sexo, passeios de bicicleta ouvindo black metal e o encontro com pessoas de comportamento e aparência bizarros pelo caminho. Entre eles um anão negro, duas garotas lésbicas que se auto-mutilam, uma portadora de síndrome-de-down que participa de uma cena de sexo e um skatista que veste duas orelhas de coelho e passa as horas sobre uma ponte cuspidando abaixo.

Duração: 89 min.

Cores.

*Idioterne (Dogme # 2)* (Os idiotas, 1998, Dinamarca).

Direção: Lars von Trier.

Roteiro: Lars von Trier.

Elenco: Bodil Jorgensen, Jens Albinus, Anne Louise Hassing, Troels Libby, Nikolaj Lie Kaas, Henrik Prip, Luis Mesonero e Louise Mieritz.

Sinopse: Mulher solitária e deprimida encontra e se agrega a um grupo de amigos que exercita a idiotia. Eles têm uma casa de campo como base para desenvolver seu interesse comum. Passam todo o tempo juntos explorando os mais secretos e menos apreciados valores da idiotia. A princípio ela se irrita, mas em seguida começa a participar do estranho jogo que culmina com um teste final: demonstrar a idiotice na frente da própria família.

Duração: 117 min.

Cores.

*Italiensk for begyndere (Dogme # 12)* (Italiano para principiantes, 2000, Dinamarca).

Direção: Lone Scherfig.

Roteiro: Lone Scherfig.

Elenco: Anders W. Berthelsen, Anette Stovelbaek e Ann Eleonora Jorgensen.

Sinopse: Um curso noturno de língua italiana pode ser uma boa ocasião para se encontrar uma companhia, um novo amigo ou mesmo um grande amor. Na verdade, nem precisa ser tão grande assim. A vida depois dos trinta anos quando se vive na periferia de uma pequena e cinzenta cidade do interior da Dinamarca exige que as pessoas saibam se virar. É o que fazem Olympia, que trabalha em uma confeitaria, a cabeleireira Karen, a garçonete Giulia, o garçom desempregado Hal-Finn e o pastor protestante Andreas, que acaba de chegar na cidade. Juntos, entre sujeitos e predicados, esses alunos irão descobrir as regências dos verbos e do coração.

Duração: 112 min.

Cores.

*It's All About Love* (Dogma do amor, 2003, Estados Unidos, Japão, Suécia, Inglaterra, Dinamarca e Alemanha).

Direção: Thomas Vinterberg.

Roteiro: Thomas Vinterberg e Mogens Rukov.

Elenco: Joaquin Phoenix, Claire Danes, Sean Penn, Douglas Henshall, Alun Armstrong, Margo Martindale, Mark Strong, Geoffrey Hutchings, Sean-Michael Smith e Harry Ditson.

Sinopse: Num futuro não muito distante, um desastre ambiental causa estranhos fenômenos: em alguns lugares a gravidade desaparece e as pessoas que sofrem de tristeza são vitimadas por uma doença fatal, que congela de repente o coração. John e sua mulher, Elena, uma famosa patinadora de gelo, vivem há anos separados: ele na Polônia e ela em New York. Esse tempo distanciou o casal e John vai a New York para, finalmente, acertar os detalhes da separação. Porém ele percebe que algo estranho aconteceu com sua esposa e as pessoas que a cercam.

Duração: 105 min.

Cores.



*Julien donkey-boy (Dogme # 6)* (1999, Estados Unidos).

Direção: Harmony Korine.

Roteiro: Harmony Korine.

Elenco: Ewen Bremner, Brian Fisk, Chloë Sevigny, Werner Herzog, Joyce Korine e Evan Neumann.

Sinopse: Retrato dos efeitos da esquizofrenia na família de Julien.

Duração: 94 min.

Cores.

*Ken Park* (Ken Park, 2002, Estados Unidos, Holanda, França).

Direção: Larry Clark & Edward Lachman.

Roteiro: Larry Clark & Harmony Korine.

Elenco: James Ransone, Tiffany Limos, Stephen Jasso, James Bullard.

Sinopse: A vida de jovens skatistas californianos e suas relações com os pais. Shawn é um skatista que transa com a namorada e com a mãe de sua namorada. Tate gosta de se masturbar várias vezes seguidas e tem um cachorro de três pernas. Ele é criado pelos avós que não respeitam a sua privacidade, o deixando furioso. Claude é agredido seguidamente pelo seu violento pai, um alcoólatra que o acusa de homossexualismo, sendo consolado pela sua apática mãe obesa e grávida. Peaches anseia por liberdade, mas tem de cuidar de seu religioso pai, um cristão fundamentalista, que a espanca após vê-la transando. Embora conversem o tempo todo, cada um dos personagens não sabe dos problemas enfrentados pelos outros.

Duração: 96 min.

Cores.

*Khane-ye doust kodjast?* (Onde fica a casa do meu amigo?, 1987, Irã)

Direção: Abbas Kiarostami.

Roteiro: Abbas Kiarostami.

Elenco: Babek Ahmed Poor, Ahmed Ahmed Poor, Kheda Barech Defai, Iran Outari e Ait Ansari.

Sinopse: O garoto Ahmad, ao fazer seu dever de casa, percebe que pegou o caderno de seu amigo por engano. Sabendo que o professor exige que as tarefas sejam feitas no caderno, escapa das vistas de sua mãe e parte em busca do colega. Ele vai até uma vila nos arredores com o intuito de encontrá-lo para devolver o caderno. Chegando lá, encontra-se com diversos moradores e vivencia o dia-a-dia de cada um num ritmo lento e extremamente real.  
Duração: 83 min.

Cores.

*Kids* (Kids, 1995, Estados Unidos).

Direção: Larry Clark.

Roteiro: Harmony Korine.

Elenco: Leo Fitzpatrick, Justin Pierce e Chlöe Sevigny.

Sinopse: A vida de um grupo de adolescentes no subúrbio de New York. As drogas, o problema da Aids e o sexo entre eles.

Duração: 91 min.

Cores.

*La haine* (O ódio, 1995, França).

Direção: Mathieu Kassovitz.

Roteiro: Mathieu Kassovitz.

Elenco: Vincent Cassel, Saïd Taghmaoul, Hubert Koundé e Abdel Ahmed Ghili.

Sinopse: A intolerância racial nos subúrbios de Paris e a realidade dos filhos de imigrantes. A história começa com cenas de televisão, mostrando o confronto entre imigrantes e a polícia. Abdel, um garoto de 16 anos, vai parar no hospital, entre a vida e a morte. Saïd, que encontrou um revólver na rua, jura que, caso Abdel morra, vai matar o primeiro policial que encontrar.

Duração: 96 min.

Cores.

*L'arrivée d'un train* (A chegada de um trem, 1895, França).

Fotografia: Louis Lumière.

Sinopse: A chegada de um trem na estação de La Ciotat, na França, no final do século XIX.

Duração: 52 seg.

Preto e branco.

*Le déjeuner de bébé* (O almoço do bebê, 1895, França).

Fotografia: Louis Lumière.

Sinopse: O pai e a mãe admiram o comportamento de um bebê que faz sua refeição no final do século XIX.

Duração: 45 seg.

Preto e branco.

*Le mer* (O mar, 1895, França).

Fotografia: Louis Lumière

Sinopse: Imagens do mar.

Duração: 20 seg.

Preto e branco.

*My little eye* (O olho que tudo vê, 2002, Estados Unidos, Inglaterra, França e Canadá).

Direção: Marc Evans.

Roteiro: David Hilton e James Watkins.

Elenco: Sean C. Johnson, Jennifer Sky, Kris Lemche, Stephen O'Reilly, Laura Regan e Nick Mennell.

Sinopse: Cinco jovens têm como desafio morar em uma casa abandonada por seis meses, sendo filmados por câmeras 24 horas por dia e recebendo US\$ 1 milhão caso alcancem seu objetivo. Porém as provações as quais são submetidos aos poucos começam a criar dúvidas se compensa mesmo continuar no jogo.

Duração: 95 min.

Cores.

*Nanook of the North* (Nanook - o esquimó, 1922, Estados Unidos e França).

Direção: Robert J. Flaherty.

Roteiro: Robert J. Flaherty.

Elenco: Nanook, Nyla, Cunayou, Allee, Allegoo, Sinopse: Um ano da vida de Nanook, um esquimó, acompanhado de sua família e exercendo atividades como o comércio, a calça, a pesca e a migração.

Duração: 79 min.

Preto e branco.

*Nema-ye nazdik* (Close up, 1990, Irã).

Direção: Abbas Kiarostami.

Roteiro: Abbas Kiarostami.

Elenco: Mohsen Makhmalbaf, Abolfazl Ahankhah, Mehrdad Ahankhah, Monoochehr Ahankhah, Mahrokh Ahankhah e Nayer Mohseni Zonoozi.

Sinopse: Jovem cinéfilo frustrado é preso pela polícia ao se fazer passar por Mohsen Makhmalbaf, célebre diretor de cinema iraniano.

Apresentando-se como Makhmalbaf perante uma família rica, o homem dizia pretender usar sua casa como cenário e escalá-los como atores em seu próximo filme. Desmascarado, é preso e levado a julgamento. Ao visitar o acusado na prisão e obtendo permissão para filmar seu julgamento, Abbas Kiarostami dá ao acusado a oportunidade de revelar suas razões e argumentos para montar esta farsa. Revela-se uma pessoa que apenas no momento em que se fez passar por outro se sentiu realmente importante.

Duração: 90 min.

Cores.

*Ônibus 174* (Ônibus 174, 2000, Brasil).

Direção: José Padilha.

Roteiro: José Padilha.

Elenco: Yvonne Bezerra de Mello, Sandro do Nascimento, Rodrigo Pimentel e Luiz Eduardo Soares.

Sinopse: Uma investigação baseada em imagens de arquivo, entrevistas e documentos oficiais, sobre o seqüestro de um ônibus em plena zona sul do Rio de Janeiro. O incidente, que aconteceu em 12 de junho de 2000, foi filmado e transmitido ao vivo por quatro horas,

paralisando o país. No filme a história do seqüestro é contada paralelamente à história de vida do seqüestrador, intercalando imagens da ocorrência policial feitas pela televisão. É revelado como um típico menino de rua carioca transforma-se em bandido e as duas narrativas dialogam, formando um discurso que transcende a ambas e mostrando a violência urbana no Brasil.

Duração: 133 min.

Cores.

*Saw* (Jogos mortais, 2004, Estados Unidos).

Direção: James Wan.

Roteiro: Leigh Whannell.

Elenco: Leigh Whannell, Cary Elwes, Danny Glover, Ken Leung, Dina Meyer e Mike Butters.

Sinopse: Jigsaw é um assassino que possui uma marca registrada: ele deixa em suas vítimas uma cicatriz em forma de quebra-cabeças, que faz com que elas cometam atos ignominiosos para se salvar. O detetive David Tapp é designado para investigar os assassinatos, bem como a capturar seu autor. Porém o caminho evasivo seguido por Jigsaw leva o detetive a desenvolver uma obsessão por capturá-lo.

Duração: 102 min.

Cores.

*Sib* (A maçã, 1998, Irã, França).

Direção: Samira Makhmalbaf.

Roteiro: Samira Makhmalbaf e Mohsen Makhmalbaf.

Elenco: Massoumeh Naderi, Zahra Naderi, Ghorban Ali Nadei, Azizeh Mohamadi e Zahra Saghrisaz.

Sinopse: Massoumeh e Zahra Naderi são as personagens reais do filme. As meninas nunca saíram de casa, tendo sido trancafiadas pelo pai de 65 anos e a mãe cega com o intuito de protegê-las. Apesar de seus doze anos, a ausência do contato social prejudicou fortemente seu desenvolvimento. Elas não sabem falar e não tomam banho.

Duração: 86 min.

Cores.

*Sortie d'usine* (Saída da fábrica, 1895, França).

Fotografia: Louis Lumière.

Sinopse: A saída dos operários da fábrica dos Lumière em Lyon, na França, no final do século XIX.

Duração: 49 seg. Preto e branco.

*Ta'm e guilass* (Gosto de cereja, 1997, Irã e França).

Direção : Abbas Kiarostami.

Roteiro : Abbas Kiarostami.

Elenco: Hodayun Ershadi, Abdolhossein Bagheri, Afshin Khorshid, Bakhtari, Sefar-Ali Moradi e Mir-Hossein Noori.

Sinopse: O senhor Badii tenta encontrar em meio a esse gente alguém disposto a entrar no seu carro e ganhar um dinheiro rápido e fácil em troca de um trabalho. Um trabalho difícil de explicar e que ninguém parece disposto a aceitar. O senhor Badii dialoga com uma série de personagens que vivem mais ou menos à margem da sociedade e que recebem sua proposta com reações variadas. Há quem aceite entrar no seu carro e ouvi-lo até o final. Difícil é encontrar alguém que aceite a sua generosa oferta. O que o senhor Badii quer é alguém que se disponha a atender ao seu último desejo, na aurora do dia seguinte: chamá-lo pelo nome duas vezes, ao pé de uma cova já cavada; se ele responder, socorrê-lo; se não responder, cobri-lo com terra. O gosto da cereja é uma lembrança sugerida pelo único personagem que deixa aberta a possibilidade de colaborar com o senhor Badii. O seu relato emocionante também usa o tema do suicídio, mas para inspirar amor à vida.

Duração: 95 min.

Cores.

*Ten* (Dez, 2002, França, Irã e Estados Unidos).

Direção: Abbas Kiarostami.

Roteiro : Abbas Kiarostami.

Elenco : Mania Akbari e Amin Maher.

Sinopse: Dez episódios que transcorrem em dias diferentes, mas sempre no interior do carro de uma jovem mulher. Divorciada e recém casada com outro homem, ela tem um filho do primeiro casamento, que, no entanto, não cansa de culpá-la por não agir dentro do código moral vigente no país. Além de seu filho, ela dá carona a várias mulheres: entre elas, uma prostituta, uma jovem apaixonada e uma senhora, elaborando um sensível retrato da familiaridade no Irã.

Duração: 94 min.

Cores.

*The Blair witch project* (A bruxa de Blair, 1999, Estados Unidos).

Direção: Daniel Myrick & Eduardo Sanchez.

Roteiro: Daniel Myrick & Eduardo Sanchez.

Elenco: Heather Donahue, Joshua Leonard e Michael Williams.

Sinopse: Em outubro de 1994, três jovens foram para a Floresta de Black Hills nos Estados Unidos, filmar um documentário sobre uma lenda local: “A Bruxa de Blair”. Nunca mais ouviu-se falar deles. Um ano depois, a gravação que eles fizeram é encontrada e seu legado tem o título de “A bruxa de Blair”, que documenta a angustiante e arrepiante jornada de cinco dias através da floresta e todos os eventos aterrorizantes que resultaram no desaparecimento deles.

Duração: 86 min.

Cores.

*The brown bunny* (The brown bunny, 2003, Estados Unidos).

Direção: Vincent Gallo.

Roteiro: Vincent Gallo.

Elenco: Vincent Gallo & Chlöe Sevigny.

Sinopse: Bud Clay é um piloto de motocicleta que perdeu Daisy, o grande amor da sua vida. A história começa com uma corrida de Bud em New Hampshire. A próxima corrida é na Califórnia em cinco dias. Bud inicia então sua jornada através da América. Atormentado pelas lembranças da última vez que viu Daisy, ele passa a tentar encontrar um novo amor.

Aproxima-se das mulheres com a mesma facilidade com que as deixa, mas as lembranças permanecem.

Duração: 90 min.

Cores.

*The king is alive (Dogme # 4)* (O rei está vivo, 2000, Dinamarca, Suécia e Estados Unidos).

Direção: Kristian Levring.

Roteiro: Kristian Levring e Anders Thomas Jensen.

Elenco: Anderson, Romane Bohringer, David Bradley, David Calder, Bruce Davison, Brion James, Peter Kubheka, Vusi Kunene, Jennifer Jason Leigh, Janet McTeer, Chris Walker e Lia Willians.

Sinopse: Perdidos no calor infernal de um deserto africano, onze tripulantes de um ônibus se refugiam nas ruínas de uma vila fantasma. À medida que as chances de serem resgatados se tornam mais remotas e que a angústia aumenta, surge uma idéia salvadora: por que não montar uma peça? A escolha pela célebre Rei Lear, de Shakespeare, se revela uma opção arriscada, colocando os passageiros em conflito, obrigados a enfrentar, além da cólera dos elementos naturais, sua própria fragilidade. Sob um sol de chumbo, a "montagem" da peça fornece as condições ideais para a explosão de tensões emocionais e sexuais, ao passo que os atores são postos frente a frente com o lado mais brutal de suas emoções. Despidos de todas as inibições, os combates individuais travados pela sobrevivência fazem com que eles encenem o maior papel de todos: o de suas próprias vidas.

Duração: 109 min.

Cores.

*The Matrix* (Matrix, 1999, Estados Unidos).

Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski.

Roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski.

Elenco: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Gloria Foster, Joe Pantoliano, Marcus Chong, Julian Arahanga, Matt Doran, Belinda McClory e Ray Anthony Parker.



Sinopse: Em um futuro próximo, Thomas Anderson, um jovem programador de computador que mora em um cubículo escuro, é atormentado por estranhos pesadelos nos quais encontra-se conectado por cabos e contra sua vontade, em um imenso sistema de computadores do futuro. Em todas essas ocasiões, acorda gritando no exato momento em que os eletrodos estão para penetrar em seu cérebro. À medida que o sonho se repete, Anderson começa a ter dúvidas sobre a realidade. Por meio do encontro com os misteriosos Morpheus e Trinity, Thomas descobre que é, assim como outras pessoas, vítima do Matrix, um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas, criando a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia. Morpheus, entretanto, está convencido de que Thomas é Neo, o aguardado messias capaz de enfrentar o Matrix e conduzir as pessoas de volta à realidade e à liberdade.

Duração: 136 min.

Cores.

*Tiche!* (Tiche!, 2003, Rússia).

Direção: Victor Kossakovsky.

Roteiro: Victor Kossakovsky.

Elenco: não há.

Sinopse: A rotina de obras de uma rua em São Petersburgo para a comemoração dos 300 anos da cidade, registrada durante o período de um ano. A intenção é retratar um pequeno universo para se compreender melhor as nuances do cidadão russo contemporâneo. A histórica vontade da Rússia de expandir os seus territórios e conseqüente motivação que causou inúmeras guerras e batalhas ao longo dos anos. O filme foi inspirado na pioneira foto “View from my window”, de Joseph-Nicéphore Niepce, e no conto “My cousin’s corner window”, de E.T.A. Hoffman.

Duração: 82 min.

Cores.

*Ticket to Jerusalem* (Passagem para Jerusalém, 2002, Holanda, França, Palestina).

Direção: Rashid Masharawi.

Roteiro: Rashid Masharawi.

Elenco: Gassan Abbas, Areen Omari e George Ibrahim.

Sinopse: Jaber é um homem pacato que mantém um cinema móvel no campo de refugiados próximo a Ramallah, onde mora com a mulher, Sanah. Ele se recusa a ser desmoralizado pelas tropas nos campos e passa o dia com seu projetor, exibindo filmes para as crianças, enquanto sua mulher trabalha para a Cruz Vermelha. Um dia, uma professora de Jerusalém o incentiva a fazer uma projeção na cidade velha de Jerusalém, área em que os palestinos não têm autorização para entrar. Jaber coloca sua vida em risco, mas consegue levar adiante sua paixão pelo cinema.

Duração: 85 min.

Cores.

*Zendegi va digar hich* (Vida e nada mais, 1991, Irã).

Direção: Abbas Kiarostami.

Roteiro: Abbas Kiarostami.

Elenco: Farhad Kheradmand, Pooya Pievar, Hocine Rifahi, Ferhender Feydi, Mahrem Feydi e Bahrovz Aydini.

Sinopse: Um *road movie* que mistura crítica social com o registro de uma tragédia. Junto com seu filho, um cineasta faz uma viagem pela região norte do Irã, local atingido por um forte terremoto em 1990, para reencontrar os dois jovens atores de seu filme “Onde fica a casa do meu amigo” (do próprio Abbas Kiarostami). No caminho, testemunham diversos acidentes e se defrontam com o caos gerado pelo terremoto. Apesar de desolados, os habitantes da região não se abatem e, ao mesmo tempo em que lutam para resgatar dos escombros o que restou, assistem aos jogos da Copa do Mundo.

Duração: 95 min.

Cores.

*Zire darakhatan zeyton* (Através das oliveiras, 1994, França e Irã).

Diretor: Abbas Kiarostami.

Roteiro: Abbas Kiarostami.

Elenco: Mohamad Ali Keshavarz, Farhad Kheradmand, Zarifeh Shiva, Hossein Rezai, Tahereh Ladanian, Hocine Redai, Zahra Nourouzi, Nasret Betri, Azim Aziz Nia, Astadouli Babani, N. Boursadiki, Kheda Barech Defai, A. li Ahmed Poor e Babek Ahmed Poor.

Sinopse: Um cineasta filma no interior do Irã, numa região marcada pela pobreza e abalada por um terremoto. Paciente, ele conversa com as pessoas e se interessa pelos pequenos dramas de todos. Os atores são recrutados entre os habitantes e o final das filmagens acaba retardado porque dois dos selecionados não conseguem repetir as falas de uma cena banal. O jovem está apaixonado pela atriz e, no fundo, ele erra as falas para retardar a separação dos dois. Nos intervalos, implora que ela se case com ele e, quando o diretor encerra os trabalhos, ele aproveita os últimos instantes para conquistá-la.

Duração: 103 min.

Cores.

\* O tempo de duração indicado para cada filme é aproximado e pode variar em função da nacionalidade da cópia.