



RIZOMA.NET

REVISTA

CÂMERA OLHO

Amigos Leitores,

Agora está acionada a máquina de conceitos do Rizoma. Demos a partida com o formato demo no primeiro semestre deste ano, mas só agora, depois de calibradas e recauchutadas no programa do site, que estamos começando a acelerar.

Cheios de combustível e energia incendiária, voltamos à ativa agora, com toda a disposição para avançar na direção do futuro.

É sua primeira vez no site? Estranhou o formato? Não se preocupe, o Rizoma é mesmo diferente, diferente até pra quem já conhecia as versões anteriores. Passamos um longo período de mutação e gestação até chegar nesta versão, que, como tudo neste site, está em permanente transformação. Essa é nossa visão de "work in progress".

Mas vamos esclarecer um pouco as coisas. Por trás de tantos nomes "estranhos" que formam as seções/rizomas do site, está nossa assumida intenção de fazer uma re-engenharia conceitual.

Mas de que se trata uma "re-engenharia conceitual" ? Trata-se sobretudo de reformular conceitos, dar nova luz a palavras que de tão usadas acabam por perder muito de seu sentido original. Dizer "Esquizofonia" em vez de "Música" não é uma simples intenção poética. A poesia não está de maneira alguma excluída, mas o objetivo aqui é muito mais engendrar novos ângulos sobre as coisas tratadas do que se reduzir a uma definição meramente didática. Daí igualmente a variedade caleidoscópica dos textos tratando de um mesmo assunto nas seções/rizomas. Não se reduzir a uma só visão, virar os ângulos de observação, descobrir novas percepções. Fazer pensar.

Novas percepções para um novo tempo? Talvez. Talvez mais ainda novas visões sobre coisas antigas, o que seja. Não vamos esconder aqui um certo anseio, meio utópico até, de mudar as coisas, as regras do jogo. Impossível? Vai saber... Como diziam os situacionistas: "As futuras revoluções deverão inventar elas mesmas suas próprias linguagens".

Pois é, e já que falamos de jogo, é assim que propomos que você navegue pelo site. Veja as coisas como uma brincadeira, pequenos pontos para você interligar à medida que lê os textos, pois as conexões estão aí para serem feitas. Nós jogamos os dados e pontos nodais, mas é você quem põe a máquina conceitual para funcionar e interligar tudo. Vá em frente! Dê a partida no seu cérebro, pise no acelerador do mouse e boa diversão!

Ricardo Rosas e Marcus Salgado, editores do Rizoma.

28/08/2002

Índice

| | | | |
|--|-------------|---|-------------|
| A CORPORAÇÃO (The Corporation) - Tiago Soares | PÁGINA - 7 | CINECLUBE FEITO EM CASA - Vitória Guimarães | PÁGINA - 39 |
| FÚRIA TANTA, FÚRIA CHAMA, FÚRIA SANTA - Paulo Amoreira | PÁGINA - 10 | CINEASTAS E PROJEIONISTAS, UNI-VOS! - Francisco Serra | PÁGINA - 42 |
| A IMAGEM SUBVERSIVA - Paulo Amoreira | PÁGINA - 13 | CINECLUBISMO: PRÁTICA SUBVERSIVA - Ricardo Brisolla Ravello | PÁGINA - 44 |
| A PRESSÃO DA TROCA: O V2V ENCONTRA O P2P - J. J. King | PÁGINA - 16 | CINEMA E REVOLUÇÃO - Internacional Situacionista | PÁGINA - 49 |
| ALEJANDRO JODOROWSKY - Alex Burns | PÁGINA - 18 | CRISE ARGENTINA FAZ SURGIR “CINEMA PIQUETEIRO” NO PAÍS - Gérson de Oliveira | PÁGINA - 51 |
| BRÓCOLIS VHS – VIDEO HOMELESS SYSTEM - Leandro Garcia Vieira e Mariana Meloni Vieira Botti | PÁGINA - 20 | NOTAS PARA UMA DEFINIÇÃO DE CINEMA REVOLUCIONÁRIO - Por Alfredo Rubinato | PÁGINA - 53 |
| CANETA DIGITAL - Patrícia Moran | PÁGINA - 26 | CINEMA DO GÊNERO EXTREMO - Por Lori Selke | PÁGINA - 55 |
| DOCUMENTÁRIO REVELA SUBMISSÃO DA MÍDIA - Bia Moraes | PÁGINA - 37 | DOSSIÊ GORE-SPLATTER & SNUFF: Os filmes de horror mais brutais e sangrentos da história (Parte 1) - Heráclito Maia | |

| | | | |
|---|-------------|---|--------------|
| | PÁGINA - 57 | UM NOVO REGIME DA IMAGEM: RASTREANDO NOVOS ALVOS - Guy Amado | PÁGINA - 99 |
| DOSSIÊ GORE-SPLATTER & SNUFF: Os filmes de horror mais brutais e sangrentos da história (Parte 2) - Heráclito Maia | | | |
| | PÁGINA - 67 | LÚCIFER Á SOLTA EM HOLLYWOOD – KENNETH ANGER - Jefferson Wille Kielwangen | PÁGINA - 104 |
| A REVOLUÇÃO, VIA SATÉLITE: Uma entrevista com A REVOLUÇÃO NÃO SERÁ TELEVISIONADA - Ricardo Rosas | | | |
| | PÁGINA - 76 | La Jetée, “DOCUMENTÁRIO” DO FUTURO - Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia | PÁGINA - 106 |
| ENTREVISTA COM KIKO GOIFMAN - Claudia Priscilla | | | |
| | PÁGINA - 82 | LIXOS, MARGINAIS E CHANCHADA - João Luiz Vieira | PÁGINA - 114 |
| MICRÓBIOS DA INFORMAÇÃO, DO RISO... - Agência de Notícias Anarquistas (ANA) | | | |
| | PÁGINA - 85 | MANIFESTO DO CINEMA DA TRANSGRESSÃO - Nick Zedd | PÁGINA - 116 |
| EZTETYKA DA FOME - Glauber Rocha | | | |
| | PÁGINA - 89 | V2V – UMA CONSPIRAÇÃO DA COOPERATIVA DE COMPARTILHAMENTO DE VÍDEO - v2v@mail.kein.org | PÁGINA - 118 |
| O CINEMA MILITANTE DE GODARD - Moacy Cirne | | | |
| | PÁGINA - 93 | FICÇÃO CIENTÍFICA: DA PERSPECTIVA GEOMÉTRICA AO TEMPO REAL - Jorge Luiz Cruz | PÁGINA - 120 |
| UM DELIBERADO ICONOCLASTA (Guy Debord diretor) - Robert Koehler | | | |
| | PÁGINA - 97 | | |

| | | | |
|--|--------------|---|--------------|
| RESISTÊNCIA ENTRE QUATRO PAREDES - Slavoj Zizek | PÁGINA - 128 | OS FILMES DE WARHOL (Parte 2) - Patrick S. Smith | PÁGINA - 173 |
| A ESCRITA QUE VEM DOS ARQUIVOS - Carlos Alberto Mattos | PÁGINA - 133 | OS FILMES DE WARHOL (Parte 3) - Patrick S. Smith | PÁGINA - 189 |
| O QUE É UMA IMAGEM? A PROPÓSITO DO CINEMA DE HARUN FAROCKI - Susana Nascimento Duarte | PÁGINA - 137 | PIER PAOLO PASOLINI: POETA DA TRANSGRESSÃO - Ricardo Rosas | PÁGINA - 198 |
| O DEUS GÂNGSTER DE DOGVILLE - Paulo Amoreira | PÁGINA - 142 | PRÓ E CONTRA O CINEMA - Internacional Situacionista | PÁGINA - 201 |
| A ESTÉTICA DO ESTUPRO AUDIOVISUAL - André Setaro | PÁGINA - 147 | PROGRAMAÇÃO DE GUERRILHA PARA EQUIPAMENTOS DE VIGILÂNCIA POR VÍDEO - Surveillance Camera Players | PÁGINA - 203 |
| O GOLPE DE ESTADO DA MÍDIA - Mair Pena Neto | PÁGINA - 150 | O QUASI-CINEMA DE HÉLIO OITICICA - Kátia Maciel | PÁGINA - 206 |
| CINEMA DE NUMEROS : OS FILMES ASCII DE VUK COSIC – Lev Manovich | PÁGINA - 153 | SORRIA, VOCÊ ESTÁ SENDO FILMADO! - Rubens Pileggi Sá | PÁGINA – 210 |
| OS FILMES DE WARHOL (Parte 1) - Patrick S. Smith | PÁGINA - 159 | OS PERFORMÁTICOS DAS CÂMERAS DE VIGILÂNCIA - ANA – Agência de Notícias Anarquistas | PÁGINA – 214 |

THE WEATHER UNDERGROUND: O PROTESTO ESQUECIDO DOS ESTADOS UNIDOS - Alexandre Wernneck

PÁGINA - 217

UM SENTIDO GLOBAL DE LUGAR - David Garcia – Proxyvision

PÁGINA - 220

VERTOV INVENTOR - Bernardo Oliveira

PÁGINA - 226

A CARA DA MÚSICA - Alguns coletivos que unem música à imagem
- Adriana Ferreira

PÁGINA - 230

OUTROS CINEMAS - Lucas Bambozzi

PÁGINA - 233



A CORPORAÇÃO (*The Corporation*)

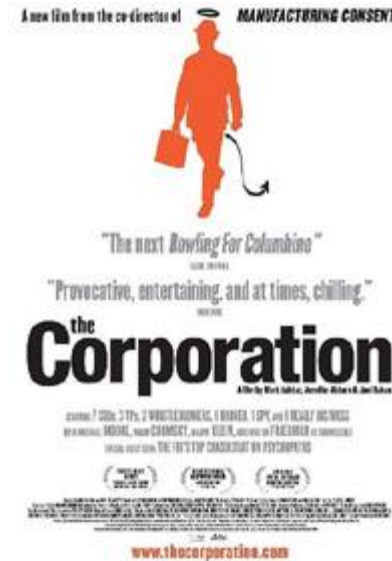
Tiago Soares



Em 1886, o condado de Santa Clara, nos EUA, enfrentou nos tribunais a Southern Pacific Railroad, poderosa companhia de estradas de ferro. No veredicto, sem maiores explicações, o juiz responsável pelo caso declarou, em sua argumentação, que "a corporação ré é um indivíduo que goza das premissas da 14ª Emenda da Constituição dos Estados Unidos, que proíbe ao Estado que este negue, a qualquer pessoa sob sua jurisdição, igual proteção perante a lei". Isso significa que, a partir daquele momento, era estabelecida uma jurisprudência através da qual, perante as leis norte americanas, corporações poderiam considerar-se como indivíduos.

Apesar do peculiar raciocínio por trás do veredicto do caso de Santa Clara, corporações, é claro, não podem ser consideradas como "pessoas". Tecnicamente, elas nada mais são do que um instrumento legal através do qual determinado negócio é transformado numa estrutura cujo funcionamento transcende as limitações individuais de seus responsáveis de carne e osso. Por conta disso, apesar das posições individuais de seus fundadores, e mesmo após a morte destes, uma corporação segue em sua

existência, operando como um "organismo" autônomo em busca de um objetivo bastante específico - o lucro.



das companhias transnacionais através de um método de estudo que, distanciando-se da análise sócio-política, aproxima-se da psicanálise. O trabalho dos três, que resultou no documentário *A Corporação (The Corporation)*, aponta para uma conclusão perturbadora.

Lucros sem culpa

O documentário, baseado no livro *The corporation - the pathological pursuit of profit and power**, de Joel Bakan (que também assina o roteiro do filme), é uma profunda e divertida análise do mundo corporativo. A partir do estudo de crimes cometidos por transnacionais, e de dezenas de entrevistas com gente direta ou indiretamente ligada ao mundo

corporativo, como ativistas de esquerda e de direita, acadêmicos, jornalistas, executivos, e espiões industriais, os autores fazem uma radiografia das corporações como "seres" autônomos, que funcionam de acordo com um conjunto específico e determinado de regras e motivações, bastante distintas daquelas partilhadas entre os homens comuns. Um "comportamento" que, de tão voltado à busca pela realização pessoal em detrimento de qualquer dano causado a terceiros, resvalaria, segundo alguns dos entrevistados, na psicopatia.

Montado sobre uma estrutura ágil, baseada numa esperta colagem de cenas de filmes B, vídeos institucionais antigos, imagens documentais e entrevistas nas quais, contra um fundo negro, representantes das mais distintas correntes políticas, como Noam Chomsky, Milton Friedman, Sir Mark Moody-Stuart (ex-dirigente mundial da Shell) e Vandana Shiva têm seu discurso contextualizado em relação ao "comportamento" institucional das grandes corporações, o filme faz uma análise dos vetores "psicológicos" responsáveis por regular o relacionamento das grandes companhias com o indivíduo - social, cultural e politicamente.

Criadas com o objetivo único de tornar mais eficiente o acúmulo do capital, corporações seguem uma dinâmica própria, que transcende as vontades individuais de seus acionistas e executivos. Mas, mais do que criar estruturas de produção viciadas, a lógica do lucro é responsável também pelo modo como é construída a cultura corporativa e suas noções de responsabilidade social e política. "Pedir a uma corporação que seja socialmente responsável faz tanto sentido quanto pedir a um edifício que o seja", dispara, em depoimento, Milton Friedman, economista vencedor do prêmio Nobel. Ou, como lembrado em outra entrevista, desta vez pelo historiador Howard Zinn, "corporações sempre foram amigas de políticas totalitárias".



Isso é refletido também nas relações de trabalho. Seja no que diz respeito à dissociação entre atos individuais de funcionários e realizações criminosas cometidas pela companhia, seja na desumanização do processo de produção, existe, no ideal corporativo, algo próximo da diminuição do homem à condição de máquina. O esforço humano despe-se de qualquer carga moral ou ideológica, aproximando-se de um ideal de eficiência análogo à idéia pré-fordista de automatização. As cenas e depoimentos do filme sobre as rotinas de trabalho nas sweatshops (veja texto) são a demonstração desse processo.

Por amorais, as grandes transnacionais têm no lucro o único mediador de suas responsabilidades e ações em relação ao público. A não ser que interfira de alguma maneira em sua capacidade de acumular capital, corporações não se sentem responsáveis por danos políticos, sociais,

ambientais ou culturais que possam causar. Uma atitude que, em casos extremos, pode levar grandes companhias à autodestruição. "Como um mercador que, de tão ganancioso, vende a corda com a qual ele próprio vai ser enforcado", afirma, no documentário, o jornalista e documentarista Michael Moore.

Chamando o blefe

Produto de intensa e ampla pesquisa, *A Corporação* procura, mais que trazer o debate sobre poder corporativo à agenda do dia, criar mobilização. "Nós queremos mostrar às pessoas que elas ainda podem mudar as coisas", disse, em entrevista à agência de notícias IPS, o roteirista Joel Bakan. O caráter de guerrilha, que permeia todo o filme, é estendido também à estratégia de divulgação. Sem grandes investimentos em publicidade, os realizadores do filme apostam na propaganda boca-a-boca para conquistar espectadores. No que depender da recepção ao documentário em festivais ao redor do mundo, a publicidade positiva parece certa. Vencedor do prêmio de melhor documentário nos festivais de Sundance e Amsterdam, o filme tem tido recepção calorosa de público e crítica ao redor do mundo. No Brasil, foi exibido no festival *É Tudo Verdade*, além de estar programado para o festival de cinema de Brasília, em junho.

Obra essencial da nova safra de documentários críticos do modelo de produção desumanizado, como *Tiros em Columbine* e *Supersize Me* (ainda inédito no Brasil), *A Corporação* pretende, com seu mergulho nos sombrios e amorais subterrâneos da "psique" corporativa, lembrar que a sociedade não é impotente ante o monstro que criou. Afinal, como lembra a ativista Vandana Shiva, "Em todo o período da história... eventualmente, se você chamar o blefe, as mesas acabam sendo viradas".

Dir: Mark Achbar e Jennifer Abbott

Roteiro: Joel Bakan

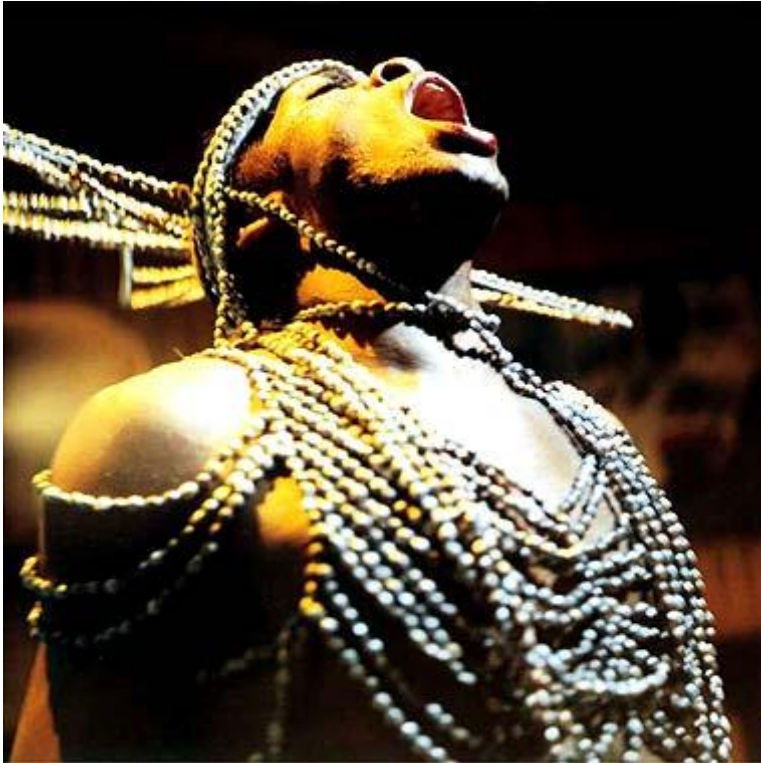
Canadá, 2004.

Fonte: Comciência (www.comciencia.br/).

[Postado em 04 de setembro de 2005]

FÚRIA TANTA, FÚRIA CHAMA, FÚRIA SANTA

Paulo Amoreira



Talvez você não concorde com William Blake quando ele afirma, nos *Provérbios do inferno*, que "*o caminho do excesso leva ao palácio da sabedoria*" ou com Antonin Artaud e o seu *Teatro da Crueldade*, onde "*a lógica anatômica do homem não permite que ele exista senão como um possesso*". É mesmo possível que você não repita de cor trechos de *On*

The Road, de Jack Kerouac, como: "*as únicas pessoas para mim são os que queimam, queimam, queimam*". Mas, quando você se depara com alguém que arde como o fogo do inferno, que vibra, briga e se indigna; quando a fúria emerge em certezas, incertezas, movimento; quando do gueto vem um garbo que aniquila toda hipocrisia legitimada dos salões sociais e expõe as vísceras do cruel tecido excludente, a letargia é vomitada nos nossos pés bem ou mal calçados.

João Francisco dos Santos - malandro, artista, presidiário, pai adotivo, preto, pobre, homossexual, dito Madame Satã, é o Dionísio que digladiava com o Apolo dos nossos tempos. Não há disputa mais contemporânea e pertinente. A fúria carnavalesca que enfrenta o ascetismo inosso que teima em querer que haja silêncio onde há trovão.

Madame Satã poderia ser um personagem de Eurípedes (1). Uma Médea bukowskiana que se vinga de seu esposo-mainstream adúltero com um abismo de raiva e energia. Madame Satã tem raiva. Mesmo que não saiba de que exatamente. Aconteceu em 1932, mas poderia estar acontecendo agora. Pois hoje não se sabe mais ao certo quem é o inimigo. A opressão existe, mas onde está o rei?

As paredes carcomidas, os pedaços de mundos decadentes e cheios de histórias licenciosas e extremas. O caminho do excesso. Como se saídos de fotos de Miguel Rio Branco (2), personagens mergulhados no noir de suas paisagens. Em alguns momentos, as esquinas semi-iluminadas me trazem o Spirit de Will Eisner e suas obscuridades e silhuetas extraordinárias. É preciso dizer que a fotografia de Walter Carvalho é um dos protagonistas dessa história. A construção da atmosfera é perfeita.

O diretor Karim Aïnouz acerta no coração da serpente quando constrói sua 'antropologia da face gloriosa' - tal qual o fotógrafo Arthur Omar –

com um êxtase. Com a arrebatadora performance de Madame Satã. Um rito bacante. Ogum, Iansã e Dionísio reunidos num mesmo corpo pleno de potência.

Foto de Artur Omar

Lázaro Ramos ressuscitou Madame Satã em cada palavra, em cada gota de suor, em cada ímpeto. A interpretação leva a força do teatro para o cinema. Vemos o bicho *Jamaci* – fera da floresta da tijuca que se mistura com o *Tubarão Monstro* da china - explodir diante de um espelho e nos mostrar o caminho para a resistência possível: apropriar-se do inimigo, digeri-lo e regurgitá-lo como um outro ser. Ser livre e subversivo, avesso aos limiões da sociedade do controle. Ser pleno de devires e absoluto no que tem de mais monstruoso, belo e original: sua identidade.

Laurita (Marcélia Cartaxo), o bebê e Tabu (Flávio Bauraqui) completam essa família insólita, marcada pela cumplicidade dos que só tem a si como mínima posse.

Laurita, a anti-maria. Neo Maria Madalena que sabe ser mãe e sabe ser puta.

Tabu é o tabu: a imagem arquetípica de um homem ‘afeminado’. A semelhança física entre os atores (Lázaro e Flávio) só realça a diferença dos personagens. Caracterizar por contraste, diziam os mestres da arte de contar histórias. Madame Satã é tão mais forte e pulsante quanto mais frágil é Tabu. A ‘homossexualidade máscula’ de Madame Satã só é compreendida em toda a sua amplitude quando confrontada com a ‘homossexualidade afeminada’ de Tabu. A certa altura o protagonista afirma: ‘eu sou viado por que quero. Não deixo de ser homem por isso’. Paradoxo para as múltiplas identidades dos nossos tempos?



Curiosamente, as duas cenas de sexo entre homens acabam gerando mais comentários que as muitas outras coisas que, nitidamente, tornam esse filme o mais contemporâneo dos filmes brasileiros. Impossível ser indiferente à fotografia fabulosa, com a câmera a uma distância mínima dos personagens, expulsando o espectador de sua situação de expectante (aquele que espera) e empurrando-o para o miolo do furacão, misturando espectador e personagens. A incrível incorporação do desfoque, elemento sofisticado de linguagem da fotografia contemporânea – lembre dos trechos mais inspirados do documentário "Janela da Alma" (3) – e da cor fabulosa, completamente irreal do ponto de vista histórico, mas totalmente verossímil diante do vulcão das ações em cascata. É sempre bom lembrar que a fotografia ‘libertou’ a pintura de seu compromisso

com o real, detonando as vanguardas históricas (futurismo, cubismo, surrealismo...) e abrindo caminho para a arte conceitual. Pois bem, a fotografia contemporânea agora também segue essa vereda imediata e assume o desfoque e a falta de compromisso com a captura descritiva do real. Mais do que nunca, fotografia e pintura estão embrincadas. E é essa a opção de imagem que se vê em *Madame Satã*. Os enquadramentos surgem como telas exuberantes, como registros de algum Toulouse Lautrec cinematográfico, habituê dos Moulin Rouges / Danúbio Azuis de uma Lapa imersa na marginália romântica aspirada em nuvens de pó branco. Todos nós assistimos ao filme compartilhando do mesmo entorpecimento imagético. Um cinema de poesia, como os melhores momentos subversivos de Pasolini.

Sua construção de tipos é impecável e vigorosa. Como se retirados de *Passagem das Horas*, de Fernando Pessoa (poema-grito de velocidade e insaciabilidade), os personagens seguem à risca o que se espera deles: pulsões de vida e pulsões de morte, engalfinhados nos escombros cotidianos. A economia no texto traz a dose certa de veneno e salvação.

A história, para além da elipse inicial, mantém um gosto de vida que soa desorganizado para aqueles viciados na narrativa aristotélica (começo+meio+fim). Como a vida, segue em saltos abruptos e inesperados, que fazem girar a *roda da fortuna* que pode levar alguém a abraçar o infortúnio no seu dia de maior alegria. Marca nosso descontínuo contemporâneo, sem apelar para efeitos mirabolantes. Tudo é belo e cru. Sofisticado e rude. Poético e patético.

Foto de Miguel Rio Branco

Madame Satã, como Medéia dos nossos dias, vence, com seu caminho torto e pleno de fúria, os obstáculos e conhece, enfim, a glória que

almejava. Mesmo sem saber do que ou de quem tinha raiva, sobreviveu. E alcança essa santidade sacrílega que rege os espíritos de força.

Será essa lógica proto-carnavalesca a suprema manifestação de resistência e contestação do nosso Dionísio libertador, que há que vencer a obsoleta lógica do Apolo capitalista?

É preciso manter o caos dentro de si

para dar luz à uma estrela dançante.

Goethe

Notas:

1. Eurípedes (484 a.C. - 406 a.C.), dramaturgo grego. Seus dramas transformam os heróis da mitologia grega em pessoas comuns, sujeitas a comportamentos discutíveis do ponto de vista ético, moral e psicológico. A peça *Medéia* foi escrita em 431 a.C.

2. Miguel Rio Branco (55 anos), brasileiro, filho de diplomata, fazia pinturas e desenhos antes de se dedicar exclusivamente à fotografia. Fez uma exposição chamada: "Nada levarei quando morrer, aqueles que me devem, cobrarei no inferno" sobre a comunidade do Maciel - conjunto arquitetônico do Pelourinho - Salvador, onde convivem prostitutas, biscateiros, operários, vendedores ambulantes e marginais.

3. Documentário de João Jardim e Walter Carvalho (2001), que trata da deficiência visual sob diversos e imprevisíveis ângulos.

Visite o sítio do filme: www.madame.com.br.

A IMAGEM SUBVERSIVA

Paulo Amoreira

Palestra em 2001, na Semana dos Malditos na Universidade Estadual do Ceará - UECE

É necessário determinar, para que alcancemos o objetivo dessa provocação, uma ausência de um foco específico nessa investigação sobre como a subversão, no sentido aqui aplicado de insubordinação a uma ordem vigente, de determinadas imagens atinge o coletivo e o particular numa intenção de desconstrução e deslocamento. Trata-se aqui mais de uma tentativa de acercar-se de uma possibilidade de representação não-estereotipada do que construir um discurso que estabeleça, de forma equivocada, uma situação limítrofe para a compreensão dessa insurreição. Caminharemos, pois em uma rede rizomática, como a compreende Deleuze, e poderemos nos permitir navegar em diferentes direções, impulsionados pelos devires que se sucederão às questões propostas.

Para se ser subversivo é preciso que haja ainda um poder ao qual se irá se opor. Assim, uma representação visual subversiva deve, necessariamente ser uma força de afirmação de uma idéia tanto quanto de oposição a uma outra idéia. A delimitação desse opositor é nossa questão inicial.

Por outro lado, o caráter mesmo da subversão já pressupõe uma ordem vigente como sendo essa força opositora, uma estrutura de poder oficial, um mainstream, que em vários momentos da passado histórico foi

representada pelo poder constituído pelo Estado, Igreja ou pela correlação de ambas essas forças. Seria o que poderíamos ilustrar como lógica do feudo. Uma relação que se dava em um território determinado, com papéis claros para todos os personagens.

No entanto, com os processos de desterritorialização e reterritorialização da idéia de Indivíduo e da idéia de Coletivo, em muito corroborada pela constituição de um não-lugar conhecido como cyberspaço, e com a inserção de uma transitoriedade e multiplicidade dessas mesmas instituições de poder, a silhueta de nosso arquiinimigo se torna coberta por uma bruma que nos afasta de seu reconhecimento.

Em meio à desmaterialização das forças opressoras na contemporaneidade, a Sociedade do Espetáculo, entendida aqui como sendo o primado que estende suas idéias fetichistas e mistificadoras dos signos de consumo e da banalização de processos complexos, se apresenta como a candidata válida para esse cargo, visto se tratar de uma planejada seqüência de enlaces midiáticos, levada a cabo por inúmeros personagens, que visa a inserção do indivíduo no contexto de uma realidade espetacularizada e alienante. O feudo, desta feita é todo o planeta. Os vassalos são os telespectadores, mantidos na situação de expectantes de uma vida construída com doses maciças de formatos aceitáveis de convivência social.

Aceitando como válido que a Sociedade do Espetáculo seja uma força opositora para as Imagens Subversivas, somos levados a uma nova questão: Em que ponto a subversão promovida pelos conteúdos imagéticos deveria concentrar então seu poder de fogo?

A construção da imagem significativa e pertinente passa pela descoberta de uma semiótica que nos sirva de arcabouço para a construção de uma mitologia que agregue os desejos e estruturas de compreensão das questões macro de nossa contemporaneidade. Diante das possibilidades, é necessário estabelecer um caminho que torne possível a discussão dessa questão com alguma eficiência no tempo, ainda que correndo o indesejável risco de permanecer na superfície e não produzir uma idéia totalmente constituída desse propósito.

Acredito que podemos estabelecer, então, alguns alvos para a ação promovida pela Imagem Subversiva. O que equivale perguntar: O Que as imagens ditas subversivas querem afinal subverter? A resposta é, talvez, instigante: A Imagem Subversiva questiona o conceito de Identidade.

Como parte do plano pré-estabelecido de uniformização de reações e implantação de padrões comportamentais aceitáveis, a Sociedade do Espetáculo desloca o indivíduo da sua subjetividade pessoal e o convence das vantagens de fazer parte da platéia global, onde os grupos são tratados em blocos estratificados e organizados segundo sua capacidade de consumo e papel social. Para amenizar o impacto dessa redução, é oferecida, com frequência, doses homeopáticas de interatividade parcial, promovendo a ilusão da existência de uma autoria coletiva ou singular por parte do público, quando da manifesta condução real dos processos e conseqüências por parte do Dono do Espetáculo. Nesse formato a identidade está em permanente conflito com as urgências implantadas de uma homogeneização comportamental. As Imagens Subversivas, através de seus conteúdos imantados de significação conflitante, forçam os observadores a procurarem um novo formato de compreensão e,

conseqüentemente, a construir um pensamento novo, exercendo assim uma autonomia indesejada pelas esferas de poder. O que nos leva a cogitar a real possibilidade de que uma exposição constante a Imagens com conteúdo subversivo pode exercitar a construção de uma nova identidade, que rejeite a identidade oficialmente sugerida pelas estruturas de dominação. Essa questão já se torna íntima de muitos artistas da chamada Arte Contemporânea, ciosos que estão da necessidade de promover o estranhamento que, acredita-se, levará às reformulações conceituais pertinentes à construção do novo corpus coletivo. Dessa forma, pode-se dizer que enquanto germinadora de experiências que promovem um re-entendimento do significado das coisas e dos processos, a Arte Contemporânea é uma fábrica de Memes, lembrando que um meme está para o pensamento assim como o gen está para DNA. Quanto mais memes se produz, mais conexões são processadas e pensamentos novos emergem. Novos pensamentos, novas lembranças, novos referenciais de realidade. A identidade é, antes de qualquer coisa, uma experiência mnemônica de constante reconhecimento e re-elaboração desse reconhecimento. A Arte Contemporânea é uma frente de guerrilha da Imagem Subversiva.

Outra questão que se assinala é: em que campo de batalha se dá o confronto entre a Ordem Vigente e a Imagem Subversiva? Facilmente se chega à conclusão que, considerando como aceitável o fato de que as Imagens Subversivas questionam a identidade padronizada, o campo de embate é o próprio indivíduo, na sua dimensão corpórea e na sua consciência de si e do meio.

Freqüentemente as Imagens Subversivas apresentam situações que promovem um estranhamento entre o que é visto e a comparação com o real. Fusões, deslocamentos, aliterações, insubordinações estéticas, escatologia, surrealismo, apropriações, plágios, heresias, mistificação e conspiração, são elementos utilizados com o objetivo de forçar a reflexão apontada anteriormente. O lugar onde isso se dá tanto pode ser a idéia do ser e sua representação transfigurada, como o próprio corpo, apresentado com uma nova anatomia ou uma nova relação com o espaço e as coisas.

Uma questão que não pode deixar de ser explorada é quais são os caminhos preferenciais que a Imagem Subversiva percorre para levar seu intento às conseqüências desejadas.

A produção de Imagens Subversivas tem como principal construtor o artista ou pensador marginal. A condição de outsider possibilita a inclusão em sua produção de imagens dessa natureza, sendo quase sempre rejeitado pelas estruturas culturais oficiais de sua época ou relevado à circulação restrita de sua produção a uma minoria intelectualizada ou a guetos culturais. Não é o caso dos grupos de Congestionamento Cultural, chamados de Culture Jammers, que interferem em espaços públicos como shopping centers e praças encenando esquetes de autores marginais ou melhorando outdoors com inscrições que subvertem o significado original da mensagem. O mesmo ocorre com o resgate do ideário do movimento situacionista e suas inúmeras apropriações de conteúdos pop com o fim de reapresentá-los adulterados por frases que exprimiam seu pensamento e manifesto.

Cabe aqui louvar a obra de Charles Baudelaire, Rimbaud, os poetas beats e Burroughs como essenciais para a construção desse novo imaginário. Os Cut-ups de Burroughs e a produção de uma poesia visualmente subversiva por parte do autor de O Barco Bêbado e tantos outros autores marginais, são fundamentais no universo da subversão imagética.

Como última reflexão, gostaria de colocar uma questão que acredito ser crucial para o desenrolar desse embate entre a Imagem Subversiva e a Ordem Vigente: Como a Imagem Subversiva pode construir uma nova mitologia ou mesmo propiciar a construção de mitos coletivos ou individuais sem ser, ela mesma, um instrumento redutor da mitologia pessoal de cada ser?

Imagens utilizadas:

Painel 1: filme Um Cão Andaluz (1928), de Luis Buñuel - Diretor Espanhol;
 Painel 2: imagens subliminares no filme O Clube da Luta (com Brad Pitt e Edward Norton), de David Fincher - EUA.;
 Painel 3: quadro Espanha, detalhe ampliado, de Salvador Dali;
 Painel 4: cenas do filme O livro de Cabeceira, de Peter Greenaway - Diretor, Cenógrafo e Pintor Inglês.
 Outros filmes do diretor: O Sonho do Arquiteto, O Bebê Santo de Macon (86), A Última Tempestade, Oito Mulheres e Meia.;
 Painel 5: ilustrações de Milo Manara, quadrinista Italiano;
 Painel 6: cenas de O Sangue do Poeta (1932), de Jean Cocteau - Escritor e Diretor Francês ;
 Painel 7: cenas de Videodrome (1982), de David Croneberg – Diretor Canadense;
 Painel 8: cenas de Mazeppa- A lenda de Uma paixão (1993), de Bartabas.

Links: Vertigem (<http://www.tanomeio.com.br/colunistas/vertigem.asp>).

A PRESSÃO DA TROCA: O V2V ENCONTRA O P2P

J. J. King



As redes de Peer-to-Peer podem ter dado desagradáveis (e muito lamentadas) dores de cabeça aos donos da mídia, mas fizeram pouco em se tratando de lidar com o tema crucial da independência da mídia. Sistemas de trocas de

arquivos, que permitem a atividade de compartilhamento em grande quantidade, distribuída e em rede, oferecem oportunidades sem igual para por em cheque os regimes de propriedade intelectual que controlam a indústria da mídia. Mas enquanto os arquivos que são compartilhados em tais sistemas sejam as super promovidas, mercantilizadas e sobrecodificadas produções de Hollywood e da indústria musical, quão radicais podem realmente ser nossas “revolucionárias” economias de compartilhamento de arquivos?

Dirija-se ao V2V, uma cooperativa de compartilhamento de arquivos que resultou dos primeiros workshops D-A-S-H realizados em Weimar, Alemanha, em maio de 2003. O V2V objetiva construir um sistema de publicação aberta para a filiação e distribuição de material de vídeo independente, político e de esquerda pelos atuais domínios de compartilhamento de arquivo. A iniciativa, baseada em servidores chave seguros e feeds RSS (Rich Site Summary) (1), permitiria o compartilhamento em muitas infraestruturas diferentes – incluindo

Gnutella, Edonkey e o recentemente aclamado BitTorrent. Ao prover um backbone estável para os arquivos da cooperativa, assim como chaves hash (2) para identificar a mídia, o V2V sistematicamente evita os problemas centrais do P2P: instabilidade, indisponibilidade e spams deliberados de conglomerados da mídia desejando acabar totalmente com o compartilhamento de arquivos.

O grupo por trás do V2V, incluindo membros de coletivos de vídeo e ativistas de mídia de Nova York, Roma, Londres, Berlim e Munique, vê suas atividades como parte da crescente tentativa de fazer com que o cinema se aproxime da tecnologia que o cerca. Eles não estão falando de efeitos especiais. Os membros do V2V vêem seu sistema de filiação como “distribuição para as multidões digitais”: “acreditamos em imagens com códigos abertos”, eles escrevem em seu mais recente manifesto (não-oficial), “potencializando as narrativas coletivas, mudando pontos de vista, compartilhando conteúdos, habilidades e recursos rapidamente, possibilitando múltiplas conexões entre nodos criativos e redes. Produção e distribuição vão finalmente se convergir num processo de compartilhamento de suas imagens com outras. Imagens virtuais que todos podem editar, mudar e repassar.”

Admirável utopismo à parte, o projeto V2V é importante em muitos sentidos, não menos em sua tentativa de povoar os sistemas peer-to-peer saturados de *mass media* com conteúdo verdadeiramente independente. A consideração do projeto pelas questões centrais dos direitos de artistas e indivíduos, e a experimentação com a licença dos Creative Commons e codecs abertos de vídeo (3), sugerem um comprometimento absoluto de estabelecer uma infraestrutura de compartilhamento para filmes produzidos pela comunidade para consumo da comunidade. Se bem sucedido, o V2V poderia dar um novo sopro de vida para o absurdamente comercializado “patrimônio comum” do P2P.

Notas:

1. RSS é um formato padrão criado para compartilhamento de conteúdo Web. Usando um programa bastante simples, chamado de leitor de RSS, o usuário pode, por exemplo, receber as manchetes publicadas em seu jornal online predileto assim que elas são publicadas. Além disso, por exemplo, é possível ler as notícias no próprio leitor de RSS, sem necessidade de acessar o site do jornal. Para que isso seja possível, é necessário que o jornal em questão disponibilize um arquivo XML que alimentará o programa leitor instalado no computador do usuário. A este arquivo dá-se o nome de feed. (Nota do Tradutor).

2. Hash é uma função algorítmica com uma estrutura de dados que permite o rápido reconhecimento de uma palavra-chave em um conjunto de palavras usando somente uma pesquisa na estrutura de dados. Cada dado armazenado é associado a uma chave, por exemplo, o nome de uma pessoa. (N. do T.)

3. Um codec é um algoritmo utilizado para compactar e descompactar arquivos de som ou de vídeo. Um codec aberto é aquele cujo código está aberto para desenvolvedores, como no caso da comunidade Linux, livre de patentes e de royalties.(N. do T.)

Tradução de Ricardo Rosas

Links: D-A-S-H (www.d-a-s-h.org).

V2V (www.v2v.cc).

Creative Commons (<http://creativecommons.org>).

Fonte: Metamute (www.metamute.com).

ALEJANDRO JODOROWSKY

Alex Burns

The Holy Mountain

“O apocalipse é agora! Os americanos sabem disso, que a única esperança são os discos voadores. Como uma pessoa que está morrendo. É uma larva que está morrendo para gerar uma borboleta. Não devemos impedir a larva de morrer, devemos ajudá-la a morrer para ajudar a borboleta a nascer. Precisamos dançar com a morte. Este mundo está morrendo, mas, muito bem. Resultaremos numa grande, uma enorme borboleta. Você e eu seremos os primeiros movimentos nas asas da borboleta por estarmos falando disso”.

Alejandro Jodorowsky



O cultuado cineasta underground Alejandro Jodorowsky uma vez afirmou: “Eu espero do cinema o que a maioria dos norte-americanos esperam das drogas psicodélicas”. Nascido em 1930 em Iquique, Chile, Jodorowsky teve uma infância misteriosa antes de viajar a Paris em 1953 para estudar mímica com Marcel Marceau. Durante os anos 1960, Jodorowsky fez experimentos com mímica e quadrinhos (suas *Fabulas Panicas* semanais

tiveram êxito duradouro no México), encenando performances artísticas de vanguarda tal como *Melodrama Sentimental* (1964), uma peça de quatro horas que combinava temas religiosos e violência (que mais tarde se tornariam temas de Jodorowsky). Junto com os surrealistas Fernando Arrabal e Roland Topor, ele criou o Teatro Pânico (1962), que encenou happenings e causou uma balbúrdia geral.

El Topo

Em 1968, Jodorowsky fez sua estréia como diretor com o filme *Fando y Liz*, que refletia a perturbação psicológica e o levante sócio-político que rodeava o México.

No entanto, foi *El Topo* (1971) que catapultou Jodorowsky ao status de cult. Saudado por John Lennon como uma obra prima, *El Topo* revelou Jodorowsky como o herdeiro cinematográfico de Salvador Dali e Luis Buñuel. As imagens oníricas também sugeriam a proximidade de



Jodorowsky com cineastas de vanguarda como Kenneth Anger e Maya Deren (o filme pode ser melhor descrito como um “faroeste psicodélico”).

Jodorowsky compôs o roteiro e a trilha sonora, fez a direção, e estrelou em *El*

Topo, contribuindo para sua notoriedade.

Sua seqüência *The Holy Mountain* continuou uma obstinada exploração de atavismos primordiais e um imaginário profundamente espiritual, muitas vezes transgressor. Hollywood acenou. E então a hiperbólica bizarria entrou em erupção.

The Holy Mountain

Há muitas estórias conflitantes sobre as infelizes tentativas de levar o romance *Duna* de Frank Herbert para as telas, mas o elenco de colaboradores era inacreditável. Pink Floyd, no auge de sua criatividade, se ofereceu para criar a trilha. Salvador Dali, Gloria Swanson, e Orson Wells estavam no elenco. Dan O'Bannon foi contratado para supervisionar os efeitos especiais; o ilustrador Chris Foss para desenhar as espaçonaves; H.R.

o
Geidi
dos



Giger para
desenhar
mundo de
Prime e

Harkonnens; o artista Jean “Moebius” Giraud desenhou milhares de

croquis. O projeto foi eventualmente cancelado em 1977, passando subsequentemente para Ridley Scott, e depois para David Lynch, cujo filme (1983) foi criticado tanto pelo público quanto pela crítica. Poderia Jodorowsky - mestre de temas mitológicos profundos – ter superado George Lucas?

O filme seguinte de Jodorowsky, *TUSK* (1978), padeceu no ostracismo, e ele passou seis anos desenvolvendo o enredo para o que eventualmente viraria *Santa Sangre* (1989), uma exploração violentamente pessoal da dinâmica familiar, do assassinato e da obsessão. Bem recebido pela crítica, *Santa Sangre* levou a um ressurgimento do interesse na obra de Jodorowsky.

Santa Sangre

The Rainbow Thief (1990) é provavelmente o projeto mais comercial que Jodorowsky já fez, embora ele tenha odiado trabalhar com Peter O'Toole. *Viaje a Tulún* (1994) e *Abelcaim* (1999) mostram uma bem vinda volta à forma. Jodorowsky também publicou muitos romances e quadrinhos, e sua visão continua a influenciar muitos artistas que hoje exploram a cartografia interna da psique, mais notavelmente Marilyn Manson. Amando ou odiando-o, Jodorowsky é seguramente o misterioso autor “esquecido” do Cinema Underground.

Tradução de Ricardo Rosas

Link: The Symbol Grows (www.hotweird.com/jodorowsky/).

Fonte: Disinformation (www.disinfo.com).

BRÓCOLIS VHS – VIDEO HOMELESS SYSTEM

Leandro Garcia Vieira e Mariana Meloni Vieira Botti(1)



Aproveitando as comemorações em torno dos cinco anos de atividades da Brócolis VHS – projeto cultural que visa realizar, exibir e distribuir vídeos que busquem soluções criativas e experimentais utilizando recursos tecnológicos de baixo custo –, apresentamos aqui um registro reflexivo acerca deste experimento em desenvolvimento, considerando especialmente a interface corpo & tecnologia.

No projeto Brócolis, o corpo está presente enquanto temática de uma série de vídeos que abordam, de um modo ou de outro, uma diversidade de questões que encontram na carne seu local de inscrição (identidade, memória, gênero, sexualidade, etc); e também, no sentido de congregar o contato entre pessoas e grupos em um canal de comunicação via web, formando assim uma espécie de "corpo coletivo", constituído principalmente a partir da Internet e das redes sociais que são engendradas neste processo de intercâmbio e circulação de trabalhos. Este ensaio, de caráter introdutório, pretende traçar uma breve retrospectiva dos caminhos trilhados até então, assim como apontar alguns novos rumos para a Brócolis VHS.



Como muitos sabem, VHS é a abreviatura de *Video Home System*, marca registrada de um sistema de videocassete lançado no Japão em 1976 pela JVC (Japan Victor Company), empregando fitas de ½ polegada para

finalidades predominantemente domésticas (Jalaton, 1991, p. 13). Nos anos 1980, o sistema VHS foi um dos grandes responsáveis pela popularização da imagem eletrônica, possibilitando ao consumidor de classe média assistir filmes telecinados em casa, gravar programas de TV, editar seus próprios vídeos, entre outras utilidades (Santoro, 1989, p. 47).

Na contemporaneidade, as possibilidades oferecidas pela tecnologia digital acessível ao público – acesso à Internet, edição em computadores domésticos, miniaturização e barateamento de câmeras, pirataria de *softwares* etc –, proporcionou um fenômeno que alguns pesquisadores chamam de "vídeo de garagem" (Moran, 2002, p. 8), em alusão ao clima de experimentação que caracterizaram as manifestações contraculturais

nos anos 1970/1980. O que antes era feito em caras ilhas de edição, agora pode ser realizado em uma máquina caseira e veiculado na *web*, dinamizando (e democratizando) os meios de produção e distribuição.

Mais recentemente, na Internet, circulou um rumor que a fita VHS estaria sendo utilizada para fazer um chá alucinógeno. Em contraste com as bebidas psicoativas tradicionais, derivadas de elementos da natureza (cogumelo, lírio, peiote, ayahuasca etc), o chá de VHS tem como matéria-prima a fita magnética, uma substância artificial composta por cristais de óxido. Essa espécie de "lenda urbana", nos parece uma boa metáfora para pensarmos a interação do corpo com a tecnologia na contemporaneidade, onde o sujeito está se tornando cada vez mais, ciborgizado ou seja, um "híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção" (Haraway, 2000, p. 40). O chá de VHS ilustra, de certo modo, essa conexão corporal direta que estamos tendo com o vídeo: *games*, TV, computadores, painéis eletrônicos, circuitos de segurança e celulares participam hoje, com desenvoltura, de nosso cotidiano e imaginário cultural. Na carne, a tecnologia é apreendida e registrada, modificando nossa percepção de mundo.

Tendo como uma de suas características principais a baixa resolução (240 linhas) e o baixo orçamento, o VHS foi, a partir dos anos 1990, uma via de acesso à produção de imagens em movimento. As *camcorders* – principalmente as do formato VHS-C –, tornaram-se acessíveis ao consumidor de classe média que, a partir de então, pôde realizar seus próprios vídeos, passando da condição de espectador para a de potencial realizador. Essa mudança de posições trouxe, como uma de suas conseqüências, uma maior proximidade do público com a linguagem audiovisual, na medida em que surge a possibilidade de experimentá-la sem maiores comprometimentos. A troca de papéis

espectador/realizador implica também em conseqüências políticas, visto que o vídeo, como uma ferramenta poderosa de expressão, estaria agora ao alcance popular.

No entanto, quando pensamos no circuito de veiculação/distribuição dessas imagens, o VHS, por sua tessitura "caseira", acaba ficando muitas vezes restrito ao espaço privado, sendo alvo de discriminação por uma "segregação tecnicista" (Bambozzi, 2003, p. 239). Mas se de um lado há o preconceito, de outro o *Video Home System* tornou-se cultuado como ícone de contestação aos modelos de representação tradicionais, justamente por suas propriedades como imagem precária.

A paródia *Vídeo Homeless System*, que acompanha o nome Brócolis, surge como uma maneira de exprimir uma de nossas idéias principais: reunir e trazer ao público, através da Internet, mostras do acervo, fanzines, festivais e emissoras de TV, uma significativa parcela da vídeo-cultura que, não raras vezes, é excluída dos circuitos oficiais de exibição. Ao realizar e apoiar produções independentes, ou seja, que estão à margem do sistema comercial, o Brócolis VHS atua, em certo sentido, como uma mídia de resistência aos cânones da linguagem eletrônica hegemônica. Essa proposta, que remonta aos célebres "salões dos recusados" do final do século XIX, engendra a configuração de espaços contaminados por uma diversidade de realizadores, onde uma poética colaborativa firma-se através de um *corpus* heterogêneo, operando o contato entre produtores de vídeos, bandas, artistas e coletivos. No *Video Homeless System* está o desejo de criar um canal de difusão para manifestações videográficas que abrigue, e faça circular, idéias e processos criativos em desenvolvimento.

Inicialmente, o Brócolis surgiu da expressão de dois corpos em um "contexto criativo compartilhado", entendido aqui como um ambiente em que se quebra a crença tradicional de que a criatividade é uma luta

solitária e individual pela auto-expressão artística (Chadwick e Courtivron, 1995, p. 9). Tudo começou quando nos conhecemos na oficina de vídeo *Vôo Fantástico*, ministrada por José Mojica Marins, no Festival de Inverno da UFMG (Ouro Preto), em julho de 1998. Esta oficina marcou definitivamente a Brócolis VHS, tanto do ponto de vista ideológico como afetivo, pois além de ter proporcionado o nosso encontro – e o encontro com outras pessoas que nos são muito caras, incluindo aí o próprio Zé do Caixão –, trabalhar com Mojica nos estimulou a criar vídeos com poucos recursos, sugerindo modos de produção alternativos, como a prática *do it yourself*.

Nesta ocasião realizamos dois experimentos que elegeram, cada qual ao seu modo, o corpo como um elemento signifiante da trama diegética: *Literalmente Comida* e *Fálicas*. *Literalmente Comida*, ao apresentar uma mulher que se transforma em gato e depois em churrasco, trata de forma irônica a problemática do corpo/gênero, cuja figura feminina é compreendida, na carne, enquanto alimento sexual/animal; e *Fálicas*, que relata um jogo macabro e sedutor entre um garoto e duas mulheres envolvidas na rede de *snuff movies*, sugerindo a violência sobre o corpo como fetiche para iniciados em cultos obscuros da imagem.

Quando a oficina terminou, tivemos que lidar com a distância geográfica que se interpunha entre nós, já que nos dividíamos entre as cidades de São Paulo (SP) e Rio Grande (RS). Começamos então a nos corresponder através de vídeo-cartas (2). Durante o período de um ano e meio, experimentamos uma espécie de deslocamento corporal para a fita magnética, que viajava e levava a telepresença do outro, possibilitando assim um contato através de imagens e sons. Em carne e osso, juntamos essas correspondências e montamos uma das primeiras vídeo-instalações da Brócolis, que consistia em colocar dois monitores, muito próximos, um

em frente ao outro, apresentando essas vídeocartas. Em cada TV, um enviava sua mensagem para o outro.

O trabalho se chamou *Vídeo-diálogo* (1999), mas na verdade o que ocorria era uma desconversa (*sic*), já que as televisões falavam sozinhas, apresentando assim a impossibilidade de comunicação entre esses corpos aprisionados no écran eletrônico. Imagens que reclamam sua própria condição enquanto tal e que, diante uma da outra, não se vêem. Obsessão e frustração, o *Vídeo-diálogo* expõe a incapacidade do contato corporal, e a experiência de um encontro através da máquina interpolada entre nós. (3)

O corpo, auto-representado, esteve presente em diversas produções da Brócolis VHS. As pequenas ficções realizadas no ambiente doméstico: *Animal Fetiche* (1998), *Misterios de la carne* (1999), *A manicure do vampiro* (1999) e *Pré-edição matrimônio infernal* (1999), incorporaram personagens narrativos como John, Glenda, Brenda e Mr.Khamis, com forte influência do cinema *trash*. Já nas atuações de: *In cômodo* (1998), *Leirner não é culpado* (1998), *Ontologia de um universo obsceno pessoal* (2000), *Summer Collection* (2001), *R\$ 6,66* (2001), *Ame M* (2001), *Lov* Feet* (2002), *REC* (2002), *Tecnofilia* (2003), *Rituais cotidianos de feminidade* (2003) e *Signature Project* (2003), o corpo se aproxima mais da ação performática, encenando gestos para a câmera.



Para a Brócolis, a utilização do próprio corpo é um modo recorrente de enunciação, pois além da praticidade de estar disponível a qualquer hora e fazer-se enquanto instrumento de trabalho, a auto-imagem funciona

como um modo de problematizar questões relacionadas ao processo de construção da identidade e memória do sujeito, tão em xeque em nossa sociedade. A necessidade de afirmação do indivíduo – ou a evidência de sua fragmentação – é hoje mediada pelos aparatos tecnológicos, um sintoma que nossos corpos estão cada vez mais em dependência, constante e violenta, com imagemcâmera. Nosso interesse pelo corpo no interior da obra instigou, inclusive, pesquisas de mestrado acerca da produção de auto-retratos em vídeo e fotografia, onde se tem investigado o confronto corpo/câmera na cena artística contemporânea no Brasil. (4)

Historicamente, o corpo como "motor da obra" aparece intensamente a partir dos anos 60/70 com o fenômeno da *bodyart*. Desde então, o corpo pode ser considerado como um dos principais objetos de investimento na atual arena cultural. Em 1976, Rosalind Krauss cunhou a proposição "estética do narcisismo", ao referir-se à produção de vídeo-arte norte-americana. No Brasil, também se percebe a forte presença do corpo auto-referencializado (5). Conforme Arlindo Machado, a auto-representação do corpo está presente desde os primeiros tempos da experiência do vídeo no Brasil, constituindo-se como uma tendência do vídeo experimental em deslizar rumo à auto-imagem (2003, p. 19).

Particularmente, a fusão corpo & tecnologia se destaca no experimento *Corporis* (2003), uma instalação realizada com três monitores de vídeo, que ganhou, recentemente, uma versão para Internet (<http://brocolis8.tripod.com/corporis.htm>). A idéia básica de *Corporis* consiste em gravar corpos nus seccionados em três partes: cabeça, tronco e genitália. Cada um desses pedaços traz fortes informações identitárias que, ao serem misturadas, montam seres híbridos e fragmentados, embaralhando as fronteiras étnicas e de gênero. Na versão do *Corporis* para Internet, essas partes são congeladas e animadas, de acordo com o clique do usuário. Essa interferência no tempo do vídeo, ao fixar certos

frames e deixar correr outros, permite que se faça várias combinações corporais diferentes. O público pode ainda escrever *online* seus comentários acerca de sua experiência como fruidor, e/ou participar enviado a imagem de seu próprio corpo para integrar esse trabalho.

***Corporis* - Brócolis VHS, 2003**

Corporis reflete alguns caminhos novos para o Brócolis VHS, no sentido de estarmos interessados nas potencialidades de agenciamento entre homem e máquina a partir da Internet. E isso não implica necessariamente em dispendiosos investimentos com tecnologia de ponta (*caves*, ambientes de imersão, próteses digitais, etc), mas com acessíveis conexões discadas que permitem o desenvolvimento de comunidades digitais (fóruns, listas de discussão, *chats* e sistemas gerenciadores de conteúdo).

Em um canal de difusão na rede Internet (<http://www.brocolisvhs.cjb.net>), a Brócolis VHS busca a união de suas produções com a de outros realizadores, a fim de criar um "corpo coletivo". No início, o website serviu como uma espécie de portfólio dos vídeos feitos até então, na medida em que a crescente quantidade de experimentos nos impunha a sistematização do material produzido. Mas, aos poucos, a página se tornou um espaço que passou a abrigar as produções de outros realizadores, na medida em que surgiam os novos contatos e as trocas de vídeos. Há, de fato, uma série de possibilidades que advém da intersecção do vídeo com a Internet: além de funcionar como um modo alternativo de veiculação e permuta de trabalhos, os vídeos ganham mais força quando participam de uma coletividade, formando assim uma rede social de troca de experiências. O intercâmbio com outros produtores começou em 2000, não só através do site, mas ainda por mediação de listas de discussão, como o grupo Cineamador

(<http://br.groups.yahoo.com/group/cineamador>), moderado por Pedro Daldegan, também realizador e responsável pela *Kobold Pictures*.

Assim, a Brócolis vai congregando a produção de vídeos independentes e os disponibilizando para consulta, em uma espécie de banco de dados on-line. Esses trabalhos ficam fazendo parte de um acervo, e são divulgados e exibidos em diferentes mídias sempre sob o crédito de seus autores. Temos em mente um eixo curatorial informal em sua proposta: difundir todo e qualquer trabalho que nos é enviado. O critério aqui seria algo próximo à falta de critério, pois o mundo já está cheio de paradigmas, ou, como diria Jean Dubuffet, o importante é simplesmente "estar contra" (1970, p. 101). E aí que podemos notar o surgimento de uma outra noção de corpo, um corpo coletivo que surge nas imbricações dos sujeitos envolvidos na rede. *É nós tudo na fita!*

Notas

1. Leandro Garcia Vieira é graduado em Educação Artística (FURG) e mestre em Multimeios (UNICAMP), e Mariana Meloni Vieira Botti é graduada em Antropologia (UNICAMP) e mestranda em Multimeios (UNICAMP).

2. Cf. "A correspondência videográfica entre Mariana e Leandro: passagem da vídeo-carta ao vídeo-diálogo". Disponível em: http://planeta.terra.com.br/arte/fetich/videoarte/mono_vc.htm.

3. Pesquisas de mestrado de Mariana Meloni Vieira BOTTI, *Espelho, espelho meu? Auto-retratos fotográficos de mulheres artistas no Brasil*, <http://www.meloni.cjb.net>; e Leandro Garcia VIEIRA, *Vídeo em primeira pessoa: autobiografia e auto-imagem na produção audiovisual brasileira*,

<http://videoarte0.tripod.com>, ambas desenvolvidas no Departamento de Multimeios do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

4. Frederico Moraes faz algumas considerações interessantes em "Vídeo-arte: revolução cultural ou um título a mais no currículo dos artistas?", artigo seminal publicado originalmente em janeiro de 1976, no jornal *O Globo*. O crítico examina a transição do corpo ao meio eletrônico, do caráter documental da ação efêmera (*happening*) às expressões sobre o próprio vídeo.

5. A auto-representação em vídeo aparece como um dado recorrente na produção de diversos artistas brasileiros, como Analívia Cordeiro, Anna Bella Geiger, Regina Silveira, Gabriel Borba, Letícia Parente, José Roberto Aguilar, Sonia Andrade, Paulo Bruscky, Rafael França, Tadeu Jungle/TVDO, Marcelo Tas/Olhar Eletrônico, Otávio Donasci, Inês Cardoso, Carlos Nader, Fábio Carvalho, Lourdes Colombo, Ida Feldman, Clarissa Borges, Neide Jallageas, Brígida Baltar, Sara Ramo, Simone Michelin, Marilá Dardot, Almir Almas, entre outros.

Referências Bibliográficas

BAMBOZZI, Lucas. "Oportunidade para lembrar". In: MACHADO, Arlindo (Org.). *Made in Brasil - três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003, pp. 237-247.

CHADWICK, Whitney e COURTIVRON, Isabelle de (Orgs.). *Amor e Arte: duplas amorosas e criatividade artística*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

DUBUFFET, Jean. *Cultura Asfixiante*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 1970.

HARAWAY, Donna. "Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX". In: SILVA, Thomaz Tadeu da (Org.). *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 37-129.

JATALON, Equipe. *Manual do vídeo*. São Paulo: Summus, 1991.

KRAUSS, Rosalind. "Video: the aesthetics of narcissism". In: JONES, Amelia & WARR, Tracey. *The Artist's body*. Londres: Phaidon, 2000.

MACHADO, Arlindo. "As linhas de força do vídeo brasileiro". *Made in Brasil - três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003, p. 13-47.

MORAIS, Frederico. "Vídeo-arte: revolução cultural ou um título a mais no currículo dos artistas?". In: PECCININI, Daisy V. Machado (Coord.). *Arte: novos meios-multimeios, Brasil 70/80*. São Paulo: FAAP, 1985, pp. 73-75.

MORAN, Patrícia. "Caneta Digital". In: Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. CD-ROM. Salvador, 2002, p. 8-16.

SANTORO, Luiz Fernando. *A imagem nas mãos: o vídeo popular no Brasil*. São Paulo: Summus, 1989.

Fonte: *Corpo & Tecnologia*. CD-ROM, São Paulo, SENAC, 2004.

[Postado em 03 de setembro de 2005]

CANETA DIGITAL

Patrícia Moran

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

O slogan punk do início dos anos 80 do it yourself, chegou ao vídeo. A miniaturização de equipamentos de produção como câmeras digitais e ilhas de edição em computadores domésticos está criando o vídeo de garagem. A qualidade do equipamento permite tanto o transfer para cinema 35mm, quanto um trabalho jornalístico. Já na realização artística o maior acesso a um equipamento praticamente portátil e com recursos sofisticados cria uma outra cultura de produção; câmera e ilha de edição funcionam como caneta e caderno de notas. Há um tempo maior para imersão nos trabalhos. Por outro lado, mais de um trabalho costuma ser produzido ao mesmo tempo. Algumas vezes os trabalhos surgem do registro gratuito de situações, roteiros são apresentados em vídeo. Em suma, a caneta digital é a versão garagem do audiovisual com as portas abertas a diversas experiências.

.....



Agosto, de Avi Mograbi

Vinheta de apresentação

Na introdução de seu livro *The language of new media*, Lev Manovich coloca o desafio de se pensarem as novidades das novas mídias no momento em que as estamos experimentando. Para o autor estudos desta natureza podem ter mais equívocos, o que seria um resultado do olhar projetivo e da falta de maturidade no uso do meio. Mas este tipo de esforço tem além do papel que cabe a qualquer ensaio teórico – o de elaborar uma perspectiva de análise sobre um assunto específico - fornecer a futuros estudiosos nosso ponto de vista ainda verde em algumas questões, sobre as novas mídias. Estaremos assim mostrando o olhar da descoberta e por consequência o que estas inovações significaram por ocasião de seu lançamento para as pessoas que viveram sua instauração.

Nos propomos a abraçar esta “causa” e tentar mapear e analisar algumas mudanças na maneira de produção audiovisual tendo em vista a generalização do uso do equipamento digital, seja na captação ou finalização. Nossa ênfase é a tecnologia digital e como novos hábitos, comunidades e culturas resultantes desta produção fazem emergir um novo processo criativo, uma nova criatividade.

Gostaríamos de lembrar que um novo artefato tecnológico não se traduz necessariamente em uma proposta de linguagem inovadora. Mas diversos trabalhos exibidos tanto no circuito comercial quanto no alternativo têm mostrado experiências instigantes que souberam utilizar recursos oferecidos pelo equipamento digital de uma maneira ainda não vista. Realizadores consagrados como Godard em seu último filme *O elogio do amor* trata a cor conferindo novo sentido às imagens. O documentarista israelense Avi Mograbi, um dos vencedores do Festival de Berlim de 2002 e de diversos festivais, entre eles o “It’s all true” 2002, no Rio de Janeiro e

São Paulo com seu filme *Agosto* também tem uma perspectiva particular e inventiva. Destacamos o trabalho de Mograbi menos pelo uso da cor e mais pela maneira como a câmera, uma mini-DV, imprime à movimentação e à imagem captada uma tensão e descomprometimento típicos do que denominamos *caneta digital*. O realizador vai para as ruas e se propõe explicitamente a aventura de ser sujeito e objeto do trabalho. Ele tem um propósito, ele busca uma questão, e sai para a rua em busca dela. Este é um dos aspectos da miniaturização do equipamento que iremos tratar adiante. Nos dois casos temos peças audiovisuais marcadas por uma opção técnico-estética.

O cinema digital atinge tanto a ponta comercial da arte do audiovisual, quanto possibilita a invenção de novas formas de trabalho à qual denominamos de vídeo de garagem, numa alusão direta ao rock de garagem e à liberdade de expressão proporcionada nesta situação de trabalho. Buscaremos um paralelo entre a cena punk do início dos anos 80 e a situação do audiovisual nos dias de hoje.

Também utilizaremos a título de exemplo experiências como as de Avi Mograbi acima citado, e de Éder Santos, artista brasileiro que tem uma carreira internacional construída com sua criação audiovisual em vídeo, instalações e performances.

Recentemente, na apresentação de seu último projeto de roteiro *Blue Desert*, vencedor do concurso promovido pela Fundação Vitae, Éder entregou parte dos aspectos formais exigidos pelo edital em vídeo. Ou seja, antes de desenvolver o roteiro - o concurso era para a realização do roteiro - ele apresentou imagens e sons. O que aparentemente é um paradoxo, entregar um vídeo para pleitear recursos para redigir um roteiro, pode estar se configurando em outra escrita.

Em suma, nos propomos a mapear uma nova cultura de produção proporcionada pelo barateamento e melhoria de qualidade do equipamento digital. Consideramos que esta mudança traz um novo olhar, um novo tipo de imersão no trabalho o que resulta na escrita da caneta digital.

A cena digital

A consolidação da pesquisa e produção audiovisual vem acompanhada da união de empresas como a Lucas Filmes, de instituições governamentais como a NASA, de universidades e de artistas para a investigação e descoberta de soluções tanto no âmbito de simuladores com uma utilização prática imediata, quanto de trabalhos artísticos e comerciais(1). Essa união de saberes para a criação de *hardware*, *software* ou peças de arte testemunha a importância da união e troca de conhecimentos possibilitados e demandados pela cena digital. A associação dos grupos acima citados não se restringe à invenção de novos instrumentos de trabalho, passa por soluções que se fazem presentes no trabalho, na imagem no som, enfim na linguagem. Essa união é ainda importante em termos da filosofia da ciência pois saberes que estavam separados são chamados novamente a operar em conjunto.

Os realizadores que não tem acesso à tecnologia mais cara de uma linha, que fazem seus vídeos de garagem, também participam dos debates de criação e ajuste de programas. Hoje já é praxe nas corporações produtoras de *software* a consulta regular a diversos realizadores e/ou técnicos espalhados pela rede. Sejamos mais claros. Um programa antes de ser lançado no mercado, têm versões beta disponíveis na rede para o uso dos curiosos. Alguns destes, normalmente jovens inventivos, se deliciam em apontar falhas nos programas, inclusive criam uma disputa entre si para ver quem conseguirá entender melhor o programa e

descobrir usos não previstos dos mesmos. De acordo com as sugestões oferecidas pelo testador curioso, as companhias elegem alguns para receber diversos produtos da empresa e testá-los. Listas de discussões na rede sobre programas aprovados, mas com suas primeiras versões ainda com problemas, também utilizam as questões levantadas pelos usuários para repensar e refazer a nova versão do programa.

Estas situações são um esboço de uma nova cultura de troca e produção da cena digital. De um lado há o esmaecimento da linha divisória entre profissionais e amadores. Os testadores nem sempre são desenvolvedores de programas, mas estão sugerindo mudanças para estes. Outro dado interessante é que muitas vezes quem mais contribui são jovens com tempo disponível, jovens que tem uma relação apaixonada com as máquinas e em suas “garagens” operam como profissionais. A fronteira arte e não arte também é atingida. Designers gráficos e realizadores de filmes voltados para a rede por exemplo, não necessitam do carimbo de arte para produzir, e assim caminham e criam experimentações originais entendidas pelos estudiosos de arte como tal. (2)

O acesso a programas também não se pauta em divisões profissional e amador. Alguns *softwares* como o *Photoshop* (3) são utilizados tanto por amadores, quanto profissionais. Do garoto que tem uma cópia pirata, ou um genérico segundo os vendedores, ao profissional de Hollywood, todos usam o *Photoshop*. Mas não é apenas no acesso a um *software* que percebemos a proximidade do trabalho amador e profissional, diversos procedimentos de manipulação de programas são próximos. O uso de programas é assim a porta de acesso a uma lógica de trabalho que será desenvolvida em escala de mercado ou doméstica.

A possibilidade do entusiasta do audiovisual ou do artista ter acesso a programas complexos em sua própria casa acontece graças à diminuição do tamanho e dos custos do equipamento. Um computador G4 da Macintosh, um *software* de edição de imagens, outro para o som, uma câmera digital funcionando como vídeo, duas caixas de som, um amplificador e um monitor são mais baratos que dois vídeos *Betacam*, e com vídeos *Betacam* nada se faz, enquanto com esta configuração de equipamento é possível se realizar a captação, finalização e até distribuição pela rede do trabalho. O avanço da indústria no barateamento das máquinas tem proporcionado a um número cada vez maior de pessoas o acesso à criação.

O aumento da quantidade de trabalhos produzidos extrapola um dado estritamente estatístico. Um maior número de trabalhos representa potencialmente mais pessoas realizando e de maneira diferente. A qualidade, o novo, não tem uma relação causal com a quantidade, mas potencializa alternativas de expressão diferenciadas, principalmente quando consideramos que os custos de alguns trabalhos são pequenos pelo fato dos meios de criação estarem ao alcance do realizador.

A ampliação dos “circuitos” de exibição como já citamos é uma novidade da cena digital. Um filme produzido digitalmente pode ser exibido na internet e também transferido (4) para o cinema alcançando assim os circuitos tradicionais. A internet é o campo por excelência de expressão de trabalhos experimentais, a ausência praticamente completa de compromissos institucionais ou comerciais faz dos filmes produzidos para a internet um campo ideal para a experimentação.

Em se tratando da exibição no cinema, além dos aspectos comerciais implicados na possibilidade de se alcançar o circuito mais organizado em termos de mercado temos a abertura de flancos para experiências

personais chegarem aos rincões mais conservadores da produção audiovisual, promovendo discussões de linguagem em um âmbito oficial. Novamente o digital proporciona a duas pontas opostas em termos de condições e estrutura o acesso à produção de bens simbólicos. Do *mainstream* da sala de cinema a filminhos colocados na rede há uma lógica digital.

A captação em vídeo, para a posterior utilização da imagem no cinema não é uma novidade. Pelo contrário, muitas experiências pioneiras foram realizadas antes de entrarmos no uso generalizado do vídeo para a pós-produção em cinema como vemos hoje. Em 1988 Arlindo Machado (5) já discutiu em seu livro *A arte do vídeo* a aproximação entre o cinema e o vídeo. Na época o sinal era analógico e o equipamento eletrônico, hoje é digital. Mas as diferenças entre aquele momento e hoje não se restringem a um aspecto técnico. Estas têm implicações na quantidade de trabalhos realizados, na ampliação do alcance potencial destes filmes e na maneira de criação.

Em suma, a cena digital não obedece a modelos excludentes de invenção. Temos distintos projetos de realização, de linguagem e de formato. Na sala de cinema o digital aparece na transferência de fita para filme e em efeitos especiais. De outro lado há uma gama praticamente imensurável de trabalhos sem muitos vínculos institucionais, sem compromisso com procedimentos de linguagem usuais. Estes são livres, muitas vezes criativos, são as expressões de subjetividade produzidas para a internet ou para ser exibida em mostras locais, bares e festivais de cinema. As listas distribuídas pela internet de festivais e eventos internacionais não param de chegar solicitando trabalhos que muitas vezes são a manifestação de grupos e tem a intenção de expressar anseios dos criadores do trabalho.

Algumas defesas da cena digital têm o tom das utopias modernistas. Nas comunidades virtuais de discussão vemos um entusiasmo militante. Este tem seu correspondente em estudiosos que em vez de fechar os olhos aos novos trabalhos se debruçam neles buscando trazer sua novidade como pensamento e proposta de linguagem sobre/do nosso tempo. Novamente cito Lev Manovich (6) quando na conclusão de seu texto sobre a *Geração Flash* (7), chama nossa atenção para as possibilidades de montagem materializadas na internet. Por que as pessoas se dedicam a fazer filminhos, com programas disponibilizados na rede? É porque “nós ainda precisamos de arte. Nós ainda queremos dizer alguma coisa sobre o mundo e sobre nossas vidas nele, nós ainda precisamos de nosso próprio espelho no meio de uma estrada empoeirada, segundo expressão de Stendhal para chamar a arte do século XIX.” (8) Conclui esta parte do seu texto com um convite para a aventura de criação possibilitada por programas utilizados na internet: “Welcome to visual remixing Flash style.”

Alex Sernambi (9) diretor de fotografia de *Houve uma vez dois verões*, primeiro longa do diretor gaúcho Jorge Furtado, também destaca as alternativas potenciais de invenção de um trabalho em DV. “Como fotógrafo me entusiasmo com as possibilidades do processo de transferência digital e não só quando a captação é feita em DV, pois entendo que isso é uma prerrogativa do produtor, mas porque ele aumenta de diferencial fotográfico.” Em suma a cena digital impõe novos procedimentos, pede outras habilidades e maneira de pensar. Até situações de trabalho corriqueiras podem responder diferente no trabalho. Há uma instabilidade inicial interessante para o realizador que decidir abraçar a alternativa de transformar sua maneira de criar, de deixar seus hábitos, para também fazer da técnica uma fonte de inspiração, uma aliada na exploração recursos de linguagem ainda não experimentados.

O vídeo de garagem

Temos usado a expressão vídeo de garagem para nomear uma condição de trabalho criada com a miniaturização do equipamento de captação e finalização. O barateamento de equipamentos para produção audiovisual esta socializando os meios de produção. Em países como o Brasil onde as desigualdades e carências atingem grande parte da população, onde grande parte da população é excluída do consumo é difícil falar em socialização em um sentido amplo (10), mas há um acesso maior a equipamentos. Escolas de comunicação e de artes tem mais facilidades para adquirir as máquinas e pessoas tem comprado o equipamento individualmente ou em grupos. Novas formas de organização aparecem.

Uma produção de garagem retoma um estado de espírito da contracultura. O compromisso do realizador é com suas questões. O vídeo de garagem é uma proposta de organização e de trabalho. Uma pessoa pode ter um equipamento destes e fazer um uso convencional do mesmo. O realizador de garagem não faz, para ele ter acesso a um meio de produção é uma maneira de falar, de se expressar, de construir representações sobre seu tempo.

Um dos pontos que os aproxima da cena punk está no slogan do movimento punk, a palavra de ordem era “do it yourself”. Este slogan trazia embutida a idéia de que não havia porque se esperar gravadoras para produzir os discos, eles deveriam ser realizados independente de um domínio técnico virtuose do meio, independente de gravadoras e mesmo de empresários. Existia a proposta de uma relação social de produção. Hoje os garotos que auxiliam na definição da dinâmica de programas e fazem vídeo instalações, filmes para internet ou para o cinema estão imbuídos deste estado de ânimo, eles fazem seus filmes independentes

sem compromissos institucionais. Isso implica uma maior liberdade de criação.

A maneira como as pessoas se organizam nas garagens têm um espírito comunitário. Os trabalhos são discutidos e criticados em grupos, as idéias circulam. Curiosamente foi este princípio que uniu a dupla Steve Jobs e Steve Wozniac inventores da Apple, atual fabricante do G4. Em meados da década de 70, ainda sob a égide do movimento hippie eles se reuniam em garagens no Silicon Valley para desenvolver traquitanas tecnológicas. “O campus de Berkeley não ficava muito longe; a paixão pela bricolagem eletrônica se misturava então a idéia sobre o desvio da alta tecnologia em proveito da ‘contracultura’ e a slogans tais como *Computers for the people* (computadores ‘para o povo’ ou ‘a serviço do povo’ ou ‘ao serviço das pessoas’)”(Levy. pg 43). Os computadores que tem possibilitado o vídeo de garagem são tataranetos dos ideais de liberdade, da aventura (11) do fazer aonde o compromisso é com a necessidade pessoal de expressão, seja representativa de minorias ou trabalhos mais poéticos e pessoais.

Esta alternativa de criação gera trabalhos marcados pela condição de produção do digital de garagem. O vídeo *Só* de Conrado Almado é um exemplo. Com duração de quatro minutos, ele foi exibido no VídeoBrasil de 2001. Segundo sinopse do catálogo do Festival, *Só* “narra a insólita trajetória de um jovem ao interior de seu ego. Lá, ele se vê só, tendo como única companhia sua própria pessoa”. *Só* utiliza um único ator e pelo corte quase obsessivo de alguns frames desumaniza a pessoa. A personagem é transformada em uma animação, sua questão existencial não é apresentada por textos ou reflexões, é na maneira de se relacionar com o espaço, em como ela se situa no espaço, que vemos seus estados emocionais.

O desconforto da perda parâmetros existenciais têm seu correlato na imagem, na maneira como o filme é cortado. O desespero da personagem está no ritmo frenético da imagem e do som, é linguagem. Conversei com Conrado sobre este trabalho e ele narrou uma situação exemplar de uma certa incompatibilidade da experiência de garagem e do mercado. Para o mercado tempo é dinheiro, para o mercado publicitário a solicitação de vídeos é para ontem. Para a garagem tempo é invenção, é erro, é acerto, é descoberta, é uma série de versões para o mesmo trabalho. Conrado costuma ser procurado por agências de publicidade que solicitam um VT comercial com as características de montagem como as de seu filme de garagem *Só*. Perguntei-lhe como reagia, sorriu e disse, impossível. O vídeo de garagem pede o tempo da utopia, pede um tempo desperdício; tempo do erro para o encontro de um caminho para o trabalho. Os realizadores de garagem investem em cada frame. Lembrando que cada segundo tem 29,97 frames o trabalho no frame a frame em máquinas semi-domésticas exige uma imersão e tempo fora de praticas comerciais. Arrisco-me a pensar que um trabalho como *Só* existe graças a esta condição de trabalho.

Um diferencial em termos de linguagem de filmes produzidos em computadores é essa manipulação do detalhe, de cada frame. No cinema do filme fotográfico é o laboratório quem vai fazer, na era do eletrônico, de ilhas de edição analógica, a fita que é a parte material do trabalho não suportava muitos cortes. A constante pressão do cabeçote do vídeo na fita acabava por danificar a mesma, ela ficava amassada ou se rompia. Hoje, nos computadores, imagem e o som são arquivos que podem ser cortados e colados *ad infinitum* sempre juízo da existência física do mesmo, alias no computador eles nem existem fisicamente.

Filmes experimentais em película e vídeo eletrônico também buscavam alcançar a materialidade do frame. No cinema (12) temos exemplos de

cineastas como Fernand Léger, Man Ray e cineastas brasileiros do *udigrudi* dos anos 70 que desenhavam, arranhavam ou colocavam objetos no negativo para alcançar formas abstratas no positivo. No vídeo um procedimento usualmente utilizado era fazer uma série de cópias xerox e gravá-los quadro a quadro, na cena digital esta manipulação do frame se concentra na finalização. Um dos grandes trunfos do cinema digital é ter conseguido elevar a quantidade de cortes e ordenação significativa dos mesmos a tal ponto que chega, com é o caso de *Só* ao transformar imagens realistas em abstrações dada a quantidade de cortes e tratamento de cor a que a imagem é submetida. Nestes casos o programa mais utilizado é o *After Effects*, como o *Photoshop*, também da Adobe.

Outros trabalhos. Outras experiências

Neste ensaio usamos exemplos de filmes muito diferentes, pois como temos dito uma das características da cena digital é promover uma aproximação de procedimentos de trabalho em proposta de linguagem bem distintas. Há no entanto diferenças em termos de velocidade e precisão das tarefas solicitadas à máquina, mas o tempo de dedicação ao filme cria novos caminhos.

Outro aspecto desta nova cena é o crescimento do papel da montagem na construção da linguagem do filme. Se em animação em ambientes virtuais pode-se prescindir da captação, quando temos imagens captadas estas podem ser manipuladas em praticamente todos os seus parâmetros de cor, luz, forma, etc. O laboratório perde sua função nos efeitos especiais. Se tomarmos como exemplo o cinema eletrônico, os efeitos de computação eram criados e desenvolvidos em computadores para posterior incorporação ao trabalho. Hoje tudo está no computador.

O filme de Godard *O elogio do amor* já citado acima modificou principalmente os parâmetros de cor. O que mais chama a atenção neste trabalho em relação ao uso do digital é a desnaturalização da paisagem proporcionada pela cor. Godard usa filme preto e branco e quando trabalha com fita digital mantém as imagens coloridas. A cor da paisagem de Godard só existe no filme não é um verde como o da natureza. A natureza de Godard é de um amarelo árido misturado com um certo roxo leve, puxado ligeiramente para o magenta. Jogar com o naturalismo e a encenação faz parte do filme. Ele aborda temas como o cinema, a guerra e a encenação de uma maneira geral. Em um jogo de naturalizar a encenação, Godard nos fazer crer que um teste de atores é uma situação que está acontecendo no filme. Por outro lado, o campo é desnaturalizado. Em suma, a representação como um todo é colocada em questão. É sempre bom lembrar que o tratamento significativo da cor foi usado em *O mistério de Oberwald* e em diversos filmes de Peter Greenaway o que muda hoje é que alternativas deste tipo estão disponíveis em escala comercial, são uma opção barata e o espectro de mudanças possíveis é bem maior. A gama de recursos disponíveis é mais ampla.

Na captação a cultura do digital, da pequena câmera cria o que estamos chamando de caneta digital. A câmera é usada como bloco de notas ela é um rascunho que pode virar matriz, que pode estar no produto final. É na hora de gravar o trabalho que ele é pensado. Isso não significa falta de reflexão anterior, mas o embate com o tema fornece ao realizador dados para a mudança do mesmo na hora da filmagem, principalmente em se tratando de trabalhos mais subjetivos ou de documentários.

Mudanças de andamento na captação sempre acontecem, costuma-se dizer que no audiovisual existem três trabalhos, o da idéia e roteiro, o da captação e o da montagem, ou seja em cada etapa de trabalho um novo

filme vai se fazendo. Mas agora, a disponibilidade de tempo para filmar, a fita é mais barata e longa, e a praticidade proporcionada pelo tamanho da câmera, permite ao realizador uma agilidade maior e o confronto com o tema muitas vezes transforma-se em enredo.

É na hora de se fazer o trabalho que a estratégia de sua realização é elaborada. O filme *August*, dirigido por Avi Mograbi é um exemplo. Este trabalho é um documentário com trechos ficcionais. É a história de um diretor de cinema que considera o mês de agosto uma metáfora dá má sorte de Israel, ele decide fazer um documentário e se confrontar com o azar e a violência. Sua mulher, papel representado pelo próprio diretor, pensa diferente e conversa com ele algumas vezes. Um produtor, também Mograbi, cobra do diretor o elenco de seu próximo filme de ficção. As situações ficcionais são todas realizadas na sala da casa do diretor, testes com atores acontecem no mesmo lugar. A câmera é fixa em um tripé. A cena ficcional é utilizada como momento de reflexão sobre as imagens captadas, sobre as situações de violência a que estão submetidos o diretor e o povo de Israel, que é filmado em momentos de embate tornados corriqueiros nas ruas de Israel. Quando vai para rua, ele é questionado o tempo todo sobre o porque de estar fazendo imagens, para qual emissora de TV está fazendo o trabalho. Sua câmera é nervosa, é militante.

Nas reflexões de Mograbi colocadas no documentário são analisadas as dificuldades do documentarista. Ele sai às ruas com a câmera em busca de cenas de confronto, nada encontra. Em outro momento ele sem câmera nas ruas, perde uma situação importante aos objetivos de seu trabalho. “When I started filming, I thought I would shoot events, small and big, whose potential violence would materialize. But once you go to the street with an intention to film it the way you conceive it in your mind’s eyes, you find that it has a mind of its own” (13).

É a pulsão dos acontecimentos, a mente dos acontecimentos, para usar a expressão de Mograbi, que é revelada na escrita digital. Em certos aspectos aproxima-se da câmera jornalista, a imagem é mais instável, mais suja. Mas tanto nos aspectos formais do trabalho como um todo, quanto na insistência de manter planos longos, sem corte, incômodos, ele instaura outra situação, ele constrói outra linguagem. O confronto com policiais ou passantes não é encenado, este é o ponto documentário do filme, em um momento sua câmera é atingida. Manter a cena no todo de sua duração parece dilatar o tempo do acontecimento. As situações ficam em suspenso. O desfecho da cena ganha em tensão pois a informalidade da câmera nos faz sentir que tudo pode acontecer a qualquer momento. A câmera de Mograbi é o típico caderno de notas. Ele anda pelas ruas fazendo anotações em fita digital para posterior ordenação do material. Seu filme tem o frescor e a desordem de um caderno de notas.



Frame do projeto *Blue Desert* de Éder Santos

Outro tipo de escrita digital é a de Éder Santos. Há cerca de dois anos atrás Éder ministrou uma oficina de vídeo no Festival de Inverno de Ouro Preto. Para produzir uma instalação com o grupo de alunos foram feitas imagens. Éder participava de todo o processo, tanto na concepção quanto na captação do material. Para fazer a vídeo instalação foram projetadas dentro em uma caverna pessoas se movimentando. As condições de luz da caverna eram poucas, a imagem ficou nebulosa, difícil de se identificar o que havia. Talvez a textura da caverna ajudava a se criar uma ambiência que lembrava a caverna primitiva. Éder gostou das imagens e as manteve ali à mão, o que significa dentro do seu G 4 portátil ou numa fita bem identificada. Daí, revendo a imagem, começou a ter outras idéias. A imagem suscitava uma situação possível de ser continuada.

Corta para Austrália.

Olhando o deserto na Austrália Éder têm a idéia de fazer um longa-metragem de ficção. Em sua história o personagem principal tem o sonho de conhecer o deserto. Como ele tem medo de ir ao deserto faz um robô que irá em seu lugar. O personagem passa a ver o mundo pelos olhos do robô e não consegue mais distinguir o que é uma experiência sua ou do robô. Uma das experiências do robô acontecerá em uma caverna, onde ele se encontrará com homens pré-históricos.

As imagens produzidas durante o Festival são chamadas a entrar na estória. Mas a estória ainda não existia, ainda não existe, é apenas uma sinopse, é apenas um indicativo de um futuro trabalho. Éder decide mandar sua idéia para o concurso de bolsas da Fundação Vitae, este concurso apóia o desenvolvimento de roteiros. Como as imagens da caverna já estão em seu computador, como as imagens já estão sendo trabalhadas, como elas serão incorporadas ao filme através da

transferência Éder decide entregar um projeto com as imagens montadas, ele entrega um vídeo em processo.

Considero este caso exemplar desta idéia de caneta digital. Você registra alguma situação ou evento sem muita expectativa sobre o mesmo. E este, e alguma imagem que você faz, puxa uma associação e já é um outro projeto, uma outra idéia. O interessante neste caso é que a idéia vem de uma imagem em movimento, e já é parte do trabalho, principalmente em se tratando de criador como Éder que em toda sua trajetória nunca se apegou a padrões de qualidade de imagem pré-estabelecidos. Suas imagens têm uma plasticidade que dispensa a figurativização realista.

É do encontro com a imagem que surge o trabalho. A gênese dele é lúdica, é imagética, é resultado de uma aventurar do querer fazer, é resultado da facilidade de se ter uma câmera na mão. Originalmente há uma idéia na cabeça também. Mas a imagem se presta a outras idéias. Assim uma câmera na mão está não só a serviço de uma idéia na cabeça, mas posteriormente poderá suscitar outras idéias.

Os casos de Conrado Almada, Avi Mograbi e Éder Santos são exemplos diferentes de propostas de trabalho marcados pelas novas possibilidades de produção audiovisual da garagem, da caneta digital que imprime sua assinatura no trabalho juntamente com o diretor.

Referências Bibliográficas

Engeli, Maia. 2000. *Digital Stories. The Poetics of Communication*. Basel/Boston/ Berlin. Birkhäuser.

Lévy, Pierre. 1995. *As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática*. 2 a ed. Tradução: Carlo Irineu da Costa. Rio de Janeiro. Editora 34.

Machado, Arlindo. 1990. *A Arte do Vídeo*. 2a ed. São Paulo: Brasiliense.

_____. 1993. *Máquina e Imaginário: O desafio das poéticas tecnológicas*. SP: Edusp.

Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT press.

Pires, Paulo Roberto. *Idéia na cabeça, mouse na mão*. Revista do Centro Cultural Banco do Brasil. Ano 7. número 76. abril 2002.

Rees, A.L. 1999. *A history of experimental film and video. From the canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice*. London: British Film Institute.

Weibel, Peter. 1984. "On the History and Aesthetics of the Digital Image". In: Druckrey, Timothy. 1999. *Ars Electronica. Facing the Future. A Survey of Two Decades*. Massachusetts and London: MIT press.

Revista de Cinema – Ano II, no 23. Março de 2002. Alex Sernambi.

Revista Sinopse, no 8, Ano 4, abril de 2002.

www.rhizome.org

www.nettime.org

www.manovitch.net/index.html

Home pages transfer:

www.cineric.com

www.duart.com

www.dvfilm.com

www.efilm.com

www.4mc.com

www.filmoutxpress.com

www.spe.sony.com/Pictures/Hidef/

www.swisseeffects.ch

Notas:

1. Peter Weibel cita algumas experiências da associação de empresas, universidades e artistas. Outra questão levantada pelo autor é a presença cada vez maior de artistas das novas mídias nas universidades americanas.

2. Maia Engeli em *Digital Stories* trata desta questão fornecendo diversos exemplos de trabalhos.

3. Lev Manovitch em *The language of new media* tem um capítulo em que analisa estes aspectos do programa da Adobe e outros mais.

4. Estou aportuguesando a expressão americana *transfer tape to film*, que significa a transferência da imagem captada em vídeo para filme. A expressão kinescopia usualmente empregada se refere ao primeiro tipo de procedimento para se realizar a transferência. Ver nas referências bibliográficas endereços eletrônicos sobre o processo.

5. Machado: 1990. No capítulo “O cinema eletrônico” (181/206) é analisada a aproximação do cinema e do vídeo. Num primeiro momento, no final dos anos 60, o vídeo era uma maneira de se assistir em tempo real às imagens, iniciava-se o que hoje é uma rotina no cinema, o *videoassist*. Posteriormente passou a ser imagem em trabalhos experimentais dirigidos e orquestrados por Michelangelo Antonioni em *O Mistério de Oberwald* e por Francis Ford Coppola em *No fundo do Coração*.

6. Este jovem pensador russo, professor em Chicago leva até as últimas conseqüências seu engajamento teórico. Traça comparações entre a nova e a velha mídia, procura na nova, rastros da velha, tendo por base a historiografia da arte. Mas não se furta, como programador de computadores, artista plástico e arquiteto à liberdade de colocar nas notas de agradecimentos os *softwares* que utilizou no desenvolvimento de sua pesquisa e que serviram de lentes para sua análise dos “novos objetos” da nova mídia.

7. www.rhizome.org; www.nettime.org.

8. www.rhizome.org; www.nettime.org.

9. Revista de Cinema – Ano II, no 23. Março de 2002.

10. Não cabe aos fins deste trabalho discutir questões de política-econômica. A exclusão digital é mais uma. Em países como os Estados Unidos o G4 já é vendido em supermercados e anunciado na TV, e com um trabalho produzido neste equipamento pode-se alcançar qualquer mídia.

11. A dupla de Steves é também conhecida por haver fabricado nos idos dos anos 70 um equipamento para romper a segurança da companhia telefônica. Com esta maquininha eles alteravam os dados e não pagavam contas. Eles são a versão 70 dos hackers, invasores de sistemas.

12. Rees em diversas passagens do livro.

13. Trecho extraído de material enviado por Avi Mograbi para a autora deste texto. As reflexões recebidas de Mograbi são seu material de divulgação para a imprensa, esta parte do texto citada esta no item *Director's Statement*.

Trabalho apresentado no NP07 – Núcleo de Pesquisa Comunicação Audiovisual, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05 de setembro de 2002.

Fonte: Intercom (www.intercom.org.br).

DOCUMENTÁRIO REVELA SUBMISSÃO DA MÍDIA

Bia Moraes (1)

Neste momento, as atenções da mídia norte-americana estão voltadas para Michael Moore e o surpreendente desempenho de bilheteria do seu documentário “Fahrenheit 9/11” – um verdadeiro manifesto anti-Bush. Mas um outro documentário, que estreou em 12/05 nos EUA e ainda está em cartaz em cinemas de New York, é ainda mais contundente ao revelar a manipulação – e a submissão – das grandes redes de TV e jornais pelos oficiais encarregados de distribuir notícias sobre as operações das tropas aliadas durante a invasão do Iraque.

O longa-metragem “Control Room”(2), dirigido pela documentarista egípcia Jehane Noujaim, vai direto ao ponto. A diretora coloca as lentes especificamente na atuação da Al Jazeera, o canal de notícias árabe que se destacou durante os doze meses da invasão por exibir imagens e notícias que as demais redes (CNN, Fox, CBS, ABC, BBC e outras “majors”) não mostravam: civis iraquianos mortos ou mutilados, crianças feridas e corpos de soldados norte-americanos.

A equipe de “Control Room” acompanhou todo o desenrolar da guerra a partir da redação da Al Jazeera, no Qatar, e também na base norte-americana montada em Doha, no Qatar, onde se concentravam os escritórios de correspondentes das principais redes de TV e jornais do mundo (o CentCom). Dois jornalistas funcionam como condutores informais da narrativa: Sameer Khader, diretor de redação da Al Jazeera, e Hassan Ibrahim, repórter da rede árabe (ex-BBC). Como contraponto a eles, aparece o oficial Josh Rushing, encarregado de comandar a distribuição de notícias no CentCom.

Há, ainda, um terceiro personagem – o correspondente Tarek Ayoub – que, embora apareça pouco, simboliza de forma trágica o outro lado da moeda para jornalistas que cobrem guerras.

Logo no início do filme, Tarek aparece experimentando o capacete e o colete que ele, como correspondente da Al Jazeera em Bagdá, levaria para trabalhar no front. Ingenuamente, o repórter chega a comentar, olhando para a câmera: “Tomara que eu não precise usar isso tudo”.

Meses depois, durante um bombardeio em Bagdá, Tarek seria morto por um míssil norte-americano, usando o mesmo capacete. Vemos imagens do jornalista cobrindo o bombardeio a partir do telhado do hotel Palestina, poucos minutos antes de ser atingido pelo míssil. “Foi logo depois que o cameraman girou a câmera para o horizonte, para focar o avião que bombardeava Bagdá”, recorda, emocionado, o diretor de redação da Al Jazeera.

Sameer Khader diz entender que o bombardeio foi um recado direto para a rede árabe de notícias. Em várias declarações à imprensa, o secretário de Defesa norte-americano, Donald Rumsfeld, havia dito que a Al Jazeera “servia aos interesses” ou que “era um instrumento” de Saddam Hussein e dos terroristas da Al Qaeda. “OK, entendemos a mensagem”, diz o veterano jornalista. A equipe da Al Jazeera sai, então, de Bagdá e volta para o Qatar.



Poucos dias depois, o presidente Bush declararia a guerra “encerrada”, com a vitória dos aliados. Para exemplificar, TVs e jornais do mundo inteiro divulgaram com estardalhaço a imagem de um grupo de iraquianos derrubando a estátua de Saddam Hussein para comemorar a “nova era de liberdade” do povo do Iraque. Os comentários dos jornalistas da Al Jazeera sobre este episódio são surpreendentes , e funcionam como uma aula sobre marketing de guerra e manipulação da

imprensa (neste caso específico, todos caíram na armadilha, sem questionar, com exceção da Al Jazeera).

Em determinado momento do documentário, em meios às acusações de que o canal de notícias estaria explorando inescrupulosamente a guerra, servindo a Saddam ou ferindo a ética do jornalismo, Khader diz uma das frases-chave do filme. “Nosso foco está no ser humano”.

(30/06/2004)

1. Correspondente do Comunique-se em Curitiba (PR), Bia Moraes está em Nova York.

2. Também conhecido no Brasil como “Central Al Jazeera”, como exibido no Festival do Rio 2004.

Fonte: Comunique-se (www.comunique-se.com.br).

Link: Crítica de Roberto Maxwell (<http://www.geocities.com/maxpires/meninos/centralaljazeera.htm>).

Site do filme (www.controlroommovie.com).

[Postado em 16 de junho de 2005]

CINECLUBE FEITO EM CASA

Vitória Guimarães



O Cine Falcatrua, projeto de extensão da UFES, exhibe e ensina a exhibir material audiovisual com tecnologias digitais caseiras.

O Cine Falcatrua, programa que envolve cineclube, produção de material didático e oficinas para produção e exibição de vídeo, nasceu da vontade de alunos de vários cursos da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) de replicar o circuito cinematográfico por conta própria - não só na

realização, mas na distribuição, exibição e crítica. Só que utilizando tecnologias digitais caseiras.

Há dois anos, quando chegaram novos equipamentos na universidade, como datashow e amplificadores, os alunos decidiram usá-los para construir uma estrutura de projeção barata e flexível, em vez de deixá-los apenas para as apresentações em salas de aula. Assim, no final de 2003, começou o Cine Falcatrua, que foi encampado pela UFES.

Uma das principais preocupações do Falcatrua é a articulação com o público. Além de abrir espaço para filmes ou vídeos que não encontram lugar nas salas de exibição convencionais, o projeto quer provocar, nos espectadores, o surgimento de exibidores. Ou seja, as técnicas utilizadas pelo Cine Falcatrua são difundidas para o maior número de pessoas possível, de forma a ampliar a quantidade de cineclubes digitais.

“As sessões são montadas na frente do público, para que as pessoas entendam como tudo funciona e possam repetir depois”, diz Gabriel Menotti, participante e redator do projeto. Enquanto projeto de extensão e pesquisa, o Cine Falcatrua pretende criar um local para a experimentação prática de novas formas de produção e difusão cultural, usando tecnologias digitais amplamente acessíveis. Gabriel acredita que, dessa maneira, é possível pensar as implicações e motivações econômicas, jurídicas e criativas dessas tecnologias, com uma base mais real.

Normalmente, para as exibições, são utilizados auditórios e descampados na própria UFES. Mas já foram realizadas projeções em galerias de arte, nas ruas de São Paulo, em bairros da periferia de Vitória (ES) e até em bailes funk. “Procuramos mostrar como qualquer espaço pode ser transformado em um cinema, com algumas tecnologias simples”, explica

Gabriel. Foi o caso do documentário "Sou Feia, mas Tô na Moda", sobre as mulheres do funk carioca, exibido durante um baile.

A maioria dos títulos é baixada na internet. Mas a veiculação de dois filmes antes de suas estréias ("Kill Bill" e "Fahrenheit 11 de Setembro") renderam uma ação judicial ao Falcatrua. As distribuidoras Lumière e Europa acusaram a universidade de concorrência desleal.

Após esse incidente, o Cine Falcatrua, em vez de encerrar as atividades, optou por se concentrar em filmes independentes. Entraram em contato direto com realizadores, que aprovaram a idéia do cineclubes e enviaram seus filmes para exibição. Foi assim que, após um ano do lançamento, o Falcatrua conseguiu fazer as estréias de documentários como "O Prisioneiro da Grade de Ferro", de Paulo Sacramento, e "O Fim do Sem Fim" de Cao Guimarães, com o apoio dos seus diretores.

Cinema-gambyarra

Começaram também a procurar material audiovisual feito para a internet, com direitos de cópia e exibição livres. Desse movimento, surgiram as Mostras de Conteúdos Livres, que são programas de exibição de filmes sob licenças Creative Commons, copyleft ou GPL. Essas mostras, normalmente, são acompanhadas de uma breve explicação sobre alternativas de direito autoral, em um contexto de redes digitais. A idéia é explorar uma nova economia do produto audiovisual, na qual a distância entre o realizador e o exibidor é a menor possível, facilitando assim a circulação do filme.

Em 2004, o Cine Falcatrua realizou mais de 40 sessões semanais, todas gratuitas, reunindo um público de cerca de 5 mil pessoas. O projeto foi aplaudido e incentivado por nomes do cinema nacional, como Luiz Carlos

Lacerda, Cláudio Assis e Paulo Sacramento. O grupo também foi convidado para participar de eventos por todo o país, como o festival de mídia-ativismo Digitofagia, em São Paulo, a XXV Jornada Nacional dos Cineclubes, também em São Paulo, e o V Fórum Social Mundial, em Porto Alegre. Em maio deste ano, o Falcatrua participou do II Festival do Livre Olhar, em Porto Alegre, no qual conduziram uma Mostra de Conteúdos Livres, composta inteiramente de filmes licenciados em Creative Commons.

Além das exibições de filmes, o Falcatrua também ministra oficinas, como a de Cineclubismo Digital Gambyarra, que ensina a construir salas de projeção e explica a logística de distribuição de filmes com tecnologias digitais caseiras; produz e distribui gratuitamente panfletos e cartilhas sobre assuntos relacionados ao cineclubismo gambyarra, como direitos autorais e produção cinematográfica, e também produz material audiovisual, como os vídeos "TV Falcatrua" e "O Gilbertinho prefere cópias digitais". Esses já foram exibidos em lugares diversos, como o II Festival de Software Livre da Bahia e o Salão de Maio, festival de intervenções artísticas de Salvador.

Todos os participantes do Cine Falcatrua são voluntários, e a UFES entra com o empréstimo dos equipamentos. "Quando queremos fazer alguma coisa mais complexa, procuramos parceiros, como a Secretaria de Estado da Cultura do Espírito Santo e o Conselho Nacional de Cineclubes", conta Gabriel. Com a popularização do projeto, o nome Cine Falcatrua se transformou em uma modalidade de cinema, que consiste em baixar filmes da internet e exibí-los direto do computador em uma sala de projeção simulada. "Já temos notícias de pessoas fazendo isso, com esse nome, no Rio Grande do Sul e em Florianópolis", comemora Gabriel.

E-mail para: cinefalcatrua@gmail.com.

Link: Fotolog do Falcatrua: (<http://ubbibr.fotolog.com/cinefalcatrua/>).

Fonte: Revista A Rede (www.aredo.inf.br).

[Postado em 27/01/2006]

CINEASTAS E PROJECCIONISTAS, UNI-VOS!

Francisco Serra

(ensaio para um manifesto)

É inútil dizer que o eterno problema do cinema brasileiro está na articulação entre produção e exibição. Trata-se, então, de uma questão política, pois na distribuição de filmes no Brasil, como na maioria dos países pobres, as cópias de filmes estrangeiros (especialmente NORTAMERICANOS) chegam a dominar cerca de 90% do mercado nacional, e enquanto isso estima-se que mais da metade do que ganha em Hollywood venha dos mercados estrangeiros...

De muito pouco adiantam leis protecionistas e de obrigatoriedade, se os exibidores e empresários em geral negam-se a cumpri-las, sob pena de pagarem menos pela devida multa do que se deixarem de exibir tantos filmes gringos por obrigatoriedade de contrato com as distribuidoras internacionais. Na maioria das vezes, o exibidor brasileiro que quer exibir o lucrativo Titanic, por exemplo, é também obrigado a passar em seu cinema tantos outros filmes estrangeiros de baixíssima qualidade da mesma distribuidora do filme milionário. Pacotão da (sub)cultura dominante.

Os festivais de cinema, já consagrados no calendário cultural, e as demais mostras independentes que correm o Brasil talvez sejam insuficientes para difundirem a intensa produção de filmes universitários e independentes. Sem desmerecer as devidas importâncias, as mostras e os festivais são eventos que normalmente surgem e desaparecem em poucos dias, beneficiando uma quantidade de filmes relativamente pequena (em relação ao que se produz) e que não representam necessariamente um espaço de exibição independente, no sentido político e artístico. Os grandes festivais, com escassas exceções, além de

realizarem a seleção dos filmes a partir do acabamento técnico, e não do conteúdo, funcionam como manobras de marketing para lançarem mega-produções em busca de lucro perdido, enquanto algumas raras mostras (estas sim, necessárias) funcionam realmente como eventos de articulação entre produtores culturais, cineastas independentes e estudantes.

No Brasil, salvo a elite econômica, cineastas, estudantes, técnicos, escritores, atores e atrizes correm o risco de passarem fome ao tentarem qualquer caminho profissional / audiovisual que não passe pela TV GLOBO ou grandes empresas e produtoras similares, que apenas reproduzem o discurso do cinema hollywoodiano ou uma versão hollywoodiana da nossa realidade. No cinema e vídeo de curta-metragem são incontáveis os cineastas frustrados que realizam filmes curtos como única via possível de se produzir (dados os meios, grana, equipe não-profissional, etc.) Mas o problema está no seguinte processo: produz-se / finaliza-se um filme, a duras penas, e depois? Sua exibição se restringe às mostras e festivais que o selecionarem e ponto final.

Se fizermos uma pesquisa nos meios alternativos de produção (produtoras independentes, faculdades de comunicação, escolas técnicas, etc.) facilmente iremos encontrar uma das causas da distância entre intenção e gesto, entre produção e exibição: são raros os interessados na projeção cinematográfica. Muitos produzem, poucos exibem... Há muitos anos já testemunhamos o funeral dos cineclubes em 16mm dos quais sobrevivem hoje um ou outro espaço, perdido na complexidade cultural / comercial do Rio de Janeiro. Os projeccionistas das grandes salas, se aposentando, sem herdeiros, assistem ao avanço de novas tecnologias multiplex / megaplex, onde o jovem "projeccionista" contratado tem uma função de "apertador de botões". E a cada dia surgem novas tecnologias imperialistas, como o cinema de transmissão digital, com exibições via

satélite, substituindo o filme e o operador...Mas será que os filmes produzidos no terceiro mundo serão exibidos nestes cinemas via satélite ? Terão os países latinos, africanos, asiáticos, países ditos subdesenvolvidos, condições tecnológicas e políticas de terem seus filmes exibidos nestas salas globalizadas ?!

Portando, exibidores e projetonistas, cineastas e produtores independentes, nós que produzimos e exibimos filmes de forma alternativa no Brasil, devemos ter em mente a necessidade de formarmos quadros técnicos e criarmos novos espaços a fim de que nossos filmes circulem, interna e externamente, independente do tal "grande circuito" ... Não importa a bitola: vídeo, super8, 16, 35mm (quantas salas de cinema fechadas possuem projetores intactos...), o que importa é criarmos os meios , humanos e técnicos, para que estes filmes sejam exibidos, (re)pensados, discutidos, de uma forma contínua.

E quem sabe, num futuro não muito distante, os realizadores independentes se tornem os distribuidores e exibidores de suas obras...Assim o cinema independente teria maior difusão e formaria um público mais antenado, diferente daquele encontrado nas grandes salas de cinema, em busca de um cinema industrial, de consumo e entretenimento.

Na LUTA por um cinema político, e por uma política de cinema que se oponha ao cinema comercial dominante e aos veículos oficiais de comunicação (anti)social, projetonistas, cineastas e produtores independentes, uni-vos !

Francisco Serra é estudante de cinema, projetonista, roteirista e diretor dos curtas "Superoyto", "Severino da Silva" e "Psico Brasilis" (em produção). E-mail: chicoserra@zipmail.com.br.

Texto retirado do site Curta o curta (www.curtaocurta.com.br).

CINECLUBISMO: PRÁTICA SUBVERSIVA

Ricardo Brisolla Ravanello*



Na ditadura da produção comercial do cinema, os cineclubes propõem um novo modelo, em que um filme deve extrapolar a função de divertir e ser um veículo de cultura, informação e conscientização

.....

Desde a consolidação do sistema de produção industrial de filmes, nos Estados Unidos, os produtos cinematográficos criaram um cenário de produção, distribuição e consumo. Opondo-se a isso, os cineclubes nasceram no Brasil com o intuito de mudar (ou subverter) o processo ditado pelo esquema cinematográfico comercial, um dos principais produtos de exportação da indústria norte-americana do pós-guerra.

Ao se reduzir o cinema a uma atividade comercial, tem-se a implicação geral da atividade capitalista, pois, enquanto produto, o filme passa a ter um caráter único de entretenimento - e, por isso, menor. Passa a ser

concebido não pela potência criadora do cineasta ou do roteirista, mas pela expectativa de lucro no mercado. Assim, repete, insistentemente, fórmulas consagradas, dobradinhas de atores, roteiros etc. Desse ponto de vista econômico, criou-se o modelo de produção hollywoodiana, que conquistou o mundo. Portanto, enquanto produto, o filme sempre terá um valor de uso. No caso, o entretenimento. O filme, enquanto espetáculo, pode retransmitir um sistema de alienação e exclusão.

Entendendo que um filme deve extrapolar a função de divertir e ser um veículo promotor de cultura, informação e conscientização, além de, necessariamente, ter de ser acessível a todos, os cineclubes surgem propondo um novo modelo: comunidades formadas por alguma relação social se organizam acerca da escolha e da avaliação de filmes, dos processos de exibição e até dos processos de produção.

Com os cineclubes, inicia-se um processo em que criação, produção, distribuição e consumo não se configuram como coisas separadas, mas um processo em que foi possível ver e entender de forma completa o cinema. O aprofundamento de uma proposta alternativa independente nos processos de recepção, produção e distribuição de filmes foi o que podemos chamar de subversão do cinema comercial, que se limitava a produzir e exibir, sem, em nenhum momento, relacionar esses processos. Ao apresentar tal arte de forma segmentada e desconexa, não se concretizam vários componentes que são fundamentais para se entender o cinema na sua complexidade, como sistema potente de produção de bens simbólicos, de atitudes e valores, como legitimador cultural ou como possibilidade de representação e reflexão da realidade.

O comprometimento dos cineclubes com o cinema nacional e, principalmente, com a realidade do país, era o fundamento que movia essa entidade. Mesmo que os filmes nacionais se submetessem ao

sistema comercial, à tutela e patrocínio do Estado, à legitimação de posições imperialistas/monopolistas, eram combatidos pelos cineclubistas. Manifestações populares pressionaram o governo para que fosse promulgada, em 21 de novembro de 1968 (três semanas antes do AI-5), a lei 5.536, que estabelece que um cineclubista é uma entidade cultural, que não se confunde com a atividade comercial. Subentendendo seu registro unicamente como associação civil, a lei também estabeleceu uma norma fundamental que o distingue de qualquer outra organização de caráter comercial: não poderia remunerar dirigentes, mantenedores ou associados. Isto significa que qualquer dinheiro envolvido na atividade do cineclubista não pode ser apropriado individualmente por nenhum de seus membros, devendo ser propriedade exclusiva da entidade como um todo.

Assim, ninguém pode, legalmente, explorar comercialmente a atividade cineclubista, e os cineclubes ficaram perfeitamente caracterizados e regulamentados no texto da lei, não cabendo nenhuma outra iniciativa controladora, como as impostas sistematicamente - e ilegalmente - por órgãos reguladores e o Estado.

Hoje, entende-se a atividade cineclubista como a que promova a exibição pública e gratuita de audiovisuais, não só as produções em película, mas as produzidas das mais diversas formas, tais como em computação gráfica, fita magnética, digital etc., seguida de debate.

Pelo cinema, reflete-se a existência de cada um

Enquanto subversão, os cineclubes promoviam discussões e atitudes de resistência ao que identificavam como sendo os maiores inimigos: o cinema comercial de Hollywood e a censura nacional. Os cineclubes pretendiam ampliar a participação popular e, por meio do cinema, refletir

as condições de existência de cada um. Para os cineclubistas, tal atividade deveria criar meios para que a população pudesse se expressar, isto é, para que a expressão popular fosse assegurada e tivesse seu desenvolvimento, podendo absorver todas as contribuições necessárias de outras civilizações sem ser subjugada por elas. O cineclubista deve colaborar para que o público se torne sujeito na sua atitude em relação à cultura e à arte. Não um mero objeto.

A intervenção do Estado no plano cultural, por mais contraditória que isso possa parecer num primeiro olhar, visou a privilegiar interesses estrangeiros. Ao subjugar a cultura nacional, impondo pressupostos ideológicos que objetivavam o impulsionamento do imperialismo, o Estado legitima o modelo econômico, que o legitima em contrapartida. Ao se apresentar, especificamente no campo cinematográfico, desvia-se o olhar da miséria local. Ao se entreter com o romance do tipo água com açúcar, formatado dentro de padrões industriais de aceitação, ignora-se a amarga realidade sem perspectivas.

Os cineclubes, em alguns períodos, se confundiam com os movimentos sociais efervescentes, pois eram práticas estreitamente ligadas a uma vontade de articulação tanto de protesto quanto de discussão cinematográfica. O movimento tinha a preocupação em promover uma atividade cultural fundamentada na conscientização de suas platéias. Além dos incentivos às práticas de ver e discutir cinema, uma série de materiais impressos informava a população acerca da programação de exibição. Nesses materiais, encontravam-se textos sobre os filmes em questão, como pequenas biografias e/ou filmografia do diretor, textos críticos relacionando o conteúdo discursivo do filme com a história recente, moções de repúdio a atos de censura, moções de apoio a pessoas ou instituições, manifestos sindicais e vários outros textos de caráter cultural, informativo, político ou subversivo.



Além de sessões de cinema, atividades sobre política e cultura

Os cineclubes também promoviam outras atividades político-culturais sem fazer necessariamente mostras de filmes. Tendo como escopo a transmissão de informação, palestras também eram organizadas e promovidas pelo movimento, além de minicursos e atividades de discussão cinematográfica, cultural e política. Podemos verificar uma preocupação no sentido da formação cultural e política dos próprios cineclubistas, como requisito para a sua, digamos, função de agentes subversivos.

Temos, como referência registrada mais antiga, o Clube de Cinema de Marília, que funcionaria de 1952 até 1981 ininterruptamente. Porém, em relação a encontros que foram realizados em caráter de participação nacional, 1959 é o marco inicial das jornadas que reuniram cineclubistas de vários lugares do Brasil. Também pode ser considerado o ponto de partida para a criação, em 1962, do Conselho Nacional de Cineclubes (CNC).

No Brasil, o CNC organizou os cineclubes em federações, de acordo com seus Estados de origem, e jornadas de trabalho, em que se colocavam em pauta assuntos que variavam muito, conforme os momentos particulares que o movimento passava. Desde sua criação, o CNC passou por momentos de grande intensidade de ações e outros de desarticulação, como podemos constatar atualmente, quando o movimento tenta novamente se articular.

O cineclubismo no Brasil passou por fases distintas. Esses momentos refletem não só o movimento, mas também confundem-se com o momento vivido no país como um todo. A grande conquista da aprovação da lei que tornava legítima a atividade cineclubista, pouco antes do AI-5, representou uma vitória que definiu a continuidade do movimento nos períodos mais repressivos da ditadura. Porém, mesmo amparado pela Constituição, a atitude repressora do governo militar foi definitiva na desarticulação do movimento no final dos anos 60 até o início dos anos 70. Com isso, o movimento concentrou suas forças com a intenção de continuar existindo. Nesse período, tentou-se reorganizar as federações, acuadas pela repressão violenta (vários cineclubes foram depredados e seus membros perseguidos), e o circuito alternativo. Acervos foram confiscados, e muitos filmes, queimados, por serem considerados subversivos.

A partir da metade da década de 70, com o enfraquecimento do regime e as mobilizações da sociedade brasileira ganhando força, o movimento inicia uma fase política, rompendo com o silêncio na manifestação pública de suas posições. Nos anos 80, sem o assombro vigoroso da ditadura, mas ainda prejudicado por sua herança, fortalecido pela rearticulação e esgotado de discussões políticas, inaugura-se uma fase cultural, onde o objetivo voltava a ser a transformação da consciência e o método de ver e discutir cinema (não mais conjuntura política). Mas, mesmo nessa fase,

alguns fatos repressivos chamam a atenção. Um deles refere-se à tentativa de apreensão e intimidação dos cineclubes do sindicato dos bancários do Rio de Janeiro, que exibiram o filme *Vento Contra*, de Adriana Mattoso. Além da repressão no Rio, foram indicados também atos da mesma natureza no Espírito Santo, São Paulo e na Paraíba.

Em 1982, 20 anos depois da criação do CNC, existiam em São Paulo em torno de cem cineclubes e, no Brasil, mais de 400. Em 1982, ocorreu em Piracicaba (SP), junto com a 16ª Jornada Nacional de Cineclubes, o 2º Encontro de Cineclubes de Países de Língua Portuguesa e o 2º Encuentro Latino Americano de Cineclubs, que comprovam essa articulação.

Depois da ditadura, a pressão passa a ser comercial

Em Santa Maria, a atividade cineclubista é uma prática corrente há mais tempo que se possa imaginar, tão precoce que o cinema chega na cidade apenas três anos depois da sua invenção na França. A história da cidade se confunde com a história do cineclubismo. A própria articulação que possibilitou a existência da UFSM conta com participação ativa dessas pessoas, assim como é do cineclubismo que saem os idealizadores de um dos maiores eventos da cidade cultura, o Santa Maria Vídeo e Cinema, cuja quinta edição termina neste sábado.

Mas, apesar da sua existência histórica e da luta heróica do movimento em favor do cinema de arte nas sociedades globalizadas da atualidade, o poder das corporações ganha evidência e faz com que a maioria das regulamentações, em seus diferentes níveis (municipal, estadual e federal), sejam tomadas em função da pressão desses grupos capitalizados. O sistema democrático, como experimentamos hoje, não legitima a vontade popular; antes disso, representa o poder do capital nas sociedades em que a globalização se impõe como alternativa única.

A justificativa da acumulação desse capital é meio e fim nesse sistema. Como ocorre agora com os cineclubes da cidade, tal fato diz respeito à pressão exercida pelas distribuidoras comerciais de filmes aos cinemas e à pressão das locadoras (com o apoio jurídico das distribuidoras) sobre os cineclubes. Represálias contra as práticas cineclubistas, que tem por princípio realizar um bem para sociedade, ocupando lugares que nem o capital nem o Estado ocuparam, ocorreram logo após a inauguração da sede nova da Cooperativa de Estudantes de Santa Maria (Cesma), que tem importância fundamental no cineclubismo santa-mariense, pois, junto com sua criação, criou-se também o Cineclubes Lanterna Aurélio. Entre períodos de atividade e recesso, mantém a atividade viva até hoje no município e é referência nacional pela sua trajetória e pela sua atuação nessa prática.

Historicamente, o cineclubes nunca recebeu nenhum tipo de repressão comercial. Agora, com a sede nova da Cesma, passa a receber pressão de representantes jurídicos das distribuidoras de São Paulo. Os donos de locadoras, que sempre entenderam a atividade importante e até benéfica para os seus negócios, pois entre outras coisas acaba apaixonando cada vez mais as pessoas por cinema e, como consequência, estas pessoas acabam locando mais e mais filmes, parecem ser a origem das denúncias.

Os cineclubes se caracterizam por viabilizar a exibição de filmes que não entram em circuito comercial, ou seja, justamente os filmes que as locadoras e os cinemas não compram, por entenderem que não serão locados e que não trarão lucros. É estranho que justamente esses distribuidores finais de filmes agora reclamem os seus direitos de exclusividade, quando, por seu julgamento, baniram tais filmes das prateleiras e dos cartazes de cinema. O cinema, aliás, merece um comentário à parte, pois não é de hoje a reclamação da comunidade acerca da qualidade das salas, dos filmes selecionados para exibição e,

principalmente, do atraso homérico para os lançamentos serem exibidos na cidade.

De fato, o que parece ter ocorrido, com a construção de uma espécie de cinema alternativo e gratuito, é que o sucesso desse empreendimento tenha aguçado a ganância dos empresários desse setor. Porém, o que deve ser lembrado também é que esse sucesso é fruto de uma batalha de mais de 30 anos, que sempre se manteve à margem, mas que prova agora, depois desse pessoal dos cineclubes falar por tanto tempo, sem serem ouvidos, que há uma enorme demanda de filmes que tenham valor artístico. Assim, temos o processo histórico em movimento, vivo, bem diante dos nossos olhos e possibilitando-nos participar ativamente dessa construção, por princípio subversiva.

* Publicitário formado pela UFSM, mestre em Ciências da Linguagem. Professor da Universidade Comunitária Regional de Chapecó (Unochapecó)

Fonte: Diário de Santa Maria
(<http://www.clicrbs.com.br/jornais/dsm/jsp/default.jsp?section=Home&channel=17&edition=5990>).

CINEMA E REVOLUÇÃO

Internacional Situacionista



O correspondente do Festival de Cinema de Berlim, J. P. Picaper, ficou atemorizado pelo fato de “em *Le Gai Savoir*, co-produção da O.R.T.F. e da Rádio-Stuttgart - proibida na França -, Godard ter pronunciado sua admirável auto-crítica ao ponto de projetar seqüências com a tela escura ou mesmo deixando o espectador durante um período quase insuportável de tempo diante de uma tela branca” (*Le Monde*, 8 de julho de 1969). Sem considerar o que representou mais precisamente “um período quase insuportável de tempo” para este crítico, podemos ver Godard, como sempre seguindo a moda do momento, adotando um estilo destrutivo da mesma maneira tardia, plagiadora e obtusa como todo o restante de sua obra, foi esta negação, expressa no cinema antes dele, que deu início a longas séries de pretenciosas pseudo-inovações que despertaram tanto entusiasmo entre as audiências estudantis no período anterior(1). O mesmo jornalista informa que Godard, por um dos personagens do seu curta *L'Amour*, confessa que a “revolução não pode ser colocada em

imagens” porque “o cinema é a arte da mentira”. O cinema não tem sido mais “arte da mentira” do que as demais artes, que estão mortas em sua totalidade bem antes de Godard, que nem mesmo pode ser considerado como um artista moderno, quer dizer, ele não foi capaz de revelar qualquer vestígio de originalidade pessoal. Este maoísta mentiroso com seu blefe retorcido tentou despertar admiração para sua brilhante descoberta de um cinema não-cinema, denunciando a espécie de inevitável falsidade na qual ele participou, mas não mais do que tantos outros. Godard foi na realidade imediatamente ultrapassado pela revolta de maio de 1968, que fez com que fosse reconhecido como um espetacular fabricante de uma arte superficial, pseudocrítica, cooptativa digna das latas de lixo do passado (veja *Le rôle de Godard na Internationale Situationniste* #10). Naquele momento a carreira de Godard como cineasta foi essencialmente encerrada, e em várias ocasiões ele foi pessoalmente insultado e ridicularizado por revolucionários que eventualmente cruzavam seu caminho.

O cinema enquanto meio de comunicação revolucionário não é inerentemente mentiroso apenas porque Godard ou Jacopetti o tocaram, basta que seus autores sejam stalinistas para que toda análise política seja condenada pela fraude. Vários novos diretores em vários países estão tentando atualmente utilizar filmes como meio de crítica revolucionária, e alguns deles terão sucesso parcial nesta empreitada. Porém, as limitações tanto em suas concepções estéticas como também em sua compreensão da natureza da presente revolução vão, em nossa opinião, impedir-lhes durante algum tempo de ir até onde é necessário. Nós acreditamos que no momento apenas as posições e métodos situacionistas, conforme formulados por René Viénet em nosso tema anterior (*Os Situacionistas e as Novas Formas de Ação Contra a Arte e os Políticos*), são adequadas para um uso diretamente revolucionário do cinema — entretanto, as

condições políticas e econômicas ainda se apresentam como óbvios obstáculos à realização de tais filmes.

Sabe-se que Eisenstein quis fazer um filme do Capital. Considerando suas concepções formais e submissão política, dificilmente tal filme seria fiel ao texto de Marx. Mas de nossa parte, somos confiantes que podemos fazer melhor. Por exemplo, assim que se possível o próprio Guy Debord fará uma adaptação cinematográfica de A Sociedade do Espetáculo que certamente em nada ficará devendo ao seu livro.

INTERNACIONAL
1969

SITUACIONISTA

1. A alusão aos filmes no início dos anos cinquenta, que freqüentemente continham tais passagens de tela branca, culminaram com o primeiro filme de Debord, *Howls for Sade* (1952). (Nota do Tradutor)

Tradução de Railton Sousa Guedes com base na versão inglesa de Ken Knabb (ligeiramente diferente do texto constante na Antologia Internacional Situacionista).

Fonte: Projeto Periferia (www.geocities.com/projetoperiferia/).

[Postado em 04 de setembro de 2005]

CRISE ARGENTINA FAZ SURTIR “CINEMA PIQUETEIRO” NO PAÍS

Gérson de Oliveira



Por Um Novo Cinema em Um Novo País

As imagens da crise argentina estão rendendo uma onda de documentários batizada de “cine piqueteiro”, uma referência ao movimento que

promove o bloqueio do trânsito em vários pontos do país para chamar a atenção das autoridades. Nas telas, os argentinos podem assistir desde *Piqueteiras*, de Malena Bystrowicz e Veronica Mastrosimone, que fala da “luta” das mães de família que vão para a estrada com os filhos, a *Por Um Novo Cinema em Um Novo País*, de Fernando Krichmar. Este último exhibe imagens exclusivas da repressão policial e da resistência popular que levaram à queda do ex-presidente Fernando de la Rúa em dezembro passado.

Mais demanda

“O nosso drama social está nas telas destes documentários porque também aumentou a demanda por esse tipo de produção”, explica Krichmar, da Associação de Documentários e do grupo de produção Argentina Arde. Nesta semana foi aberto na Universidade Mães da Praça de Maio um ciclo sobre esses filmes, que vai até dezembro. No próximo dia 15 de outubro, os filmes “político-militantes”, como muitos de seus

realizadores os definem, também serão exibidos no Museu de Arte Latino-Americana de Buenos Aires.

Piqueteiras

No filme *Piqueteiras*, a projeção começa com a tela ocupada por um olho que acompanha a narração sobre os motivos que, no entender de Malena e Veronica, levaram a Argentina à atual situação, com 21% de desocupação. Elas citam, por exemplo, as privatizações e a falta de emprego para os que viviam do serviço estatal, como o setor de petróleo. Quando aquele olho se abre, começam os depoimentos de mulheres que encontraram no piquete uma forma de expressar seus problemas. “Ser piqueteira é ir à luta por suas necessidades. Tentar ser ouvida pelos que não querem escutar, que fazem ouvidos moucos, como nossos governantes”, diz uma piqueteira do norte do país. “Muitas vezes não temos pão para nossos filhos. O jeito é ir à luta”, completa outra do sul da Argentina.

Simpatizantes

Malena, de 24 anos, conta que ela e Veronica tiveram a idéia de fazer o documentário quando ficaram desempregadas no ano passado. Com o dinheiro da indenização compraram uma câmera e as passagens para o interior do país. No total, calculam que gastaram 10 mil pesos no documentário, que já foi exibido na França e na Espanha. Veronica, de 28 anos, é fotógrafa e revela que decidiu entrar para o mundo dos documentários porque não poderia ficar de braços cruzados vendo os protestos dos que se sentem excluídos. “Antes das privatizações, as manifestações eram na porta das fábricas, mas hoje, na falta delas, o jeito é bloquear o trânsito”, declara. O filme *Piqueteiras* tem 42 minutos e

mostra a atuação dos piqueteiros e a repressão policial a esse tipo de protesto. Por admiração ao sub-comandante Marcos, os piqueteiros e piqueteiras escondem o rosto com lenços ou camisetas.

Nova onda

Fernando Krichmar, da Associação de Documentaristas, diz que a nova onda de filmes do gênero ganhou força a partir de dezembro com a queda do ex-presidente Fernando de la Rúa. Ele conta que nos últimos nove meses surgiram cerca de 20 documentários sobre os problemas políticos e sociais da Argentina. Fernando confessa que não faz um cinema imparcial. “Ser neutro, neste momento, seria o mesmo que ser um marciano. Temos que participar desta luta contra o sistema. Não dá para ficar de braços cruzados enquanto tem gente caindo do teu lado”, diz. Durante a entrevista à BBC Brasil, Fernando falou várias vezes em “luta”, “sistema” e “excluídos”. Para ele, a atual geração de documentários lembra a onda que surgiu nos anos 70, mas que acabou destruída pela censura da época da ditadura militar (1976 a 1983). “A arte, como o cinema, por exemplo, é a saída para traduzir a crise que estamos vivendo”, observa Malena.

NOTAS PARA UMA DEFINIÇÃO DE CINEMA REVOLUCIONÁRIO

Por Alfredo Rubinato

Desde o advento do cinema soviético, com a vitória da revolução socialista, as possibilidades de um cinema de expressão revolucionária começaram a ser seriamente discutidas. Através, sobretudo, dos cineastas Sergei Eisenstein e Dziga Vertov, tornou-se palpável a concepção de um cinema não apenas revolucionário em termos de conteúdo, mas revolucionário também em seu aspecto formal, uma arte revolucionária na amplitude máxima de seus meios de formulação. A mesma atitude pode ser encontrada nas vanguardas literárias soviéticas, em poetas como Maiakóvsky, Klebhnikov ou Krutchonik, bem como nas artes plásticas, com Malevitch, Lissitzky, Rodchenko, Tatlin e outros, e seria a característica determinante da cultura soviética nos anos 20, antes do advento do stalinismo e da ditadura do realismo socialista nas artes com Zdanov.

Eisenstein preconizou uma montagem dialética, que se inspirou em fontes tão diversas como o marxismo, o teatro Nô japonês e os ideogramas. A concepção dialética de montagem advoga o princípio da justaposição de dois planos que criam um novo significado, que não é expresso em termos visuais, mas sim em termos conceituais na mente do espectador. Pode-se citar, como exemplo notável desta concepção, a memorável seqüência de A Greve (Stachka — 1924), onde são justapostos planos consecutivos que mostram cenas de um matadouro de bovinos e a repressão da polícia czarista aos grevistas. O significado almejado não é exibido plasticamente na tela, mas de obtido de modo abstrato no entendimento. É importante

verificar que não há, pois, um objetivo meramente didático, pois o significado não é apresentado como um realidade acabada, pronta para ser assimilada, mas sim como uma proposta que deve ser discutida pelo espectador. Trata-se de um cinema que desencadeia no público a formação da consciência revolucionária, num processo que exige uma participação ativa daquele que o contempla, que é chamado a refletir sobre o conteúdo expresso na tela. Forma-se portanto a seguinte equação: conteúdo revolucionário + forma revolucionária = ARTE REVOLUCIONÁRIA.

Para Vertov, o caráter revolucionário do cinema se resolve na montagem. O cinema de Vertov proclama o primado da câmara sobre o olho humano. A câmara é o instrumento que organiza a realidade numa perspectiva coerente. É um cinema que recusa toda forma de encenação, se afirmando como uma interpretação revolucionária da realidade. Nesse sentido, considera a ficcionalização da realidade como uma forma de ilusão, de mistificação. O cinema se transforma num instrumento dialético não apenas de interpretação, mas de transformação revolucionária da humanidade. É o olho mecânico — KINOGLAZ — que organiza a realidade, que força o espectador, antes passivo, a converter-se em sujeito histórico de sua própria libertação.

O cinema revolucionário é aquele que, portanto, responde de maneira transformadora e libertária às questões do contexto histórico que enfrenta, não apenas na perspectiva das idéias, mas também da estética, da forma. É, em sua essência, o mesmo trabalho que um Brecht, um Heiner Müller, irão desenvolver no teatro, estimulando a sensibilidade e a

reflexão crítica do público. É importante enfatizar que a arte revolucionária, quando destituída de uma estética revolucionária que acompanhe suas idéias, logo degenera em arte didática, em arte falsamente "popular", e o que é mais grave, em objeto de manipulação política de governos autoritários, como no célebre caso do realismo socialista stalinista. Sem a vanguarda formal, pois, a arte revolucionária perde o seu conteúdo transformador, pois é manipulada de maneira a se converter em instrumento de mera doutrinação; e, sem as idéias revolucionárias, a vanguarda formal perde sua capacidade de transformação, perdendo-se em estetizações estéreis, em solilóquios na torre de marfim.

Se observarmos os grandes artífices do cinema revolucionário pós-soviético — Godard, Gorin, Glauber, Buñuel, Chris Marker, Solanas, Pasolini, Sanjinez e outros mais — verificaremos que são artistas que utilizaram um suporte formal sumamente inovador e transgressivo para veicular suas idéias revolucionárias, inclusive, em muitos casos, rejeitando as soluções estéticas preconizadas pelos mestres soviéticos. Glauber Rocha, que começou, de um certo modo, pagando tributo a Eisenstein e ao neo-realismo italiano em seus primeiros esforços, irá, no decorrer de sua carreira, se afastar cada vez mais dos modelos europeus em direção a uma estética totalmente original, fusão de alegoria barroca, pajelança e cristianismo libertário, num processo que acompanha o seu desligamento progressivo das categorias racionalistas do marxismo em direção a um conceito de revolução messiânica, que se processa num êxtase místico revolucionário. Godard, por seu turno, radicaliza a perspectiva de um cinema filosófico e alicerçado em conceitos, expressando, todavia, tais

reflexões numa narração cada vez mais descontínua e caótica, que rompe com a linearidade ideológica colonizante do cinema convencional. A desconstrução narrativa impede que o espectador aceite passivamente o que está sendo apresentado, forçando-o a refletir sobre o que vê e ouve. A idéia é justamente provocar desconforto no público, perturbando-o em suas convicções mais firmes, instalando o conflito e desmantelando o consenso.

Pode-se dizer que uma estética revolucionária tem a função de despertar o espectador para o conteúdo das idéias que estão sendo discutidas no filme. É como se fosse um rastilho, um detonador de consciências, que implode a muralha de preconceitos que o público já traz dentro de si. Não é difícil verificar como a narrativa linear é um instrumento de doutrinação ideológica, conduzindo o espectador, através do encadeamento linear de idéias, a uma determinada conclusão previamente determinada e controlada pelos autores da obra. Um cineasta revolucionário, ao contrário, não consegue, e nem tampouco deseja, controlar a interpretação de sua obra, pois apresenta suas idéias de um modo não-linear, não-didático, forçando o espectador ao debate, evitando de maneira resoluta o adestramento ideológico.

Texto tirado da revista de cinema Contracampo (www.contracampo.he.com.br/)

(Arquivo Rizoma)

Cinema do Gênero Extremo

Por Lori Selke



Quando o cineasta transpornô(*trannyporn*) Christopher Lee teve uma retrospectiva realizada em Paris no ano passado, algumas pessoas da platéia não ficaram muito satisfeitas. Numa atitude tipicamente parisiense, elas argumentaram com ele e os organizadores nas ruas de Paris, no meio da noite.

"Uma pessoa disse, 'Eu pensei que iria ver um tipo de ato sexual diferente que nunca tinha sido mostrado antes,'" Lee relata. "Eu tentei voltar a atenção para todas estas coisas que você nunca teria visto antes - você nunca viu um cara transsexual levar

um boquete de um cara *bio* (biologicamente-nascido, "normal") antes. E quando é que você vê uma mulher sangrando e tendo isso mostrado num filme? E ainda quantas mulheres sangram e transam?"

Não importando o que as pessoas em Paris poderiam pensar, Christopher Lee realmente faz vídeos como você nunca viu antes. Seus pornôs, *Alley of the Tranny Boys* e *Sex Flesh in Blood*, já são clássicos underground. Apresentando suas próprias stars e uma estética única, e exibido em festivais de filmes por todo o mundo (incluindo seu próprio evento, o

Transgender Film Festival de São Francisco), eles estão juntando uma platéia bastante interessada.

Alley of The Tranny Boys (Vila dos transgarotos), seu primeiro filme, foi inspirado pela estética do pornô gay masculino dos anos 70, e continua a ser um campeão de locações na Good Vibrations de São Francisco. Ele é repleto de enérgicas bombadas de cúis de transgarotos por outros atraentes trans-homens punks, temperado com um pouco de *bondage* (servidão, de S/M, N. do Trad.), um pouco de abdução e um pouco de mijo. Sua segunda produção, *Sex Flesh in Blood* (Carne de sexo em sangue), retorna a uma era diferente, a época áurea da velha escola do Gótico dos 80. Com uma trilha sonora embalada por Vulgarian Lezboi e outras bandas, é um sonho molhado de fita pornô para qualquer um fascinado com erotismo de sangue e morte. É repleto de moda fetichista, sexo de cemitério, e insinuações de necrofilia.

Filmagem de Alley of The Tranny Boys



O elenco de *stars* de Christopher Lee, que inclui a "transbicha" Angel e o artista performático Jade Blue-Eclipse, povoa todos seus filmes e ancora a crescente "família pornô" de Lee. Lee ama sexo obscuro de todos os tipos - em banheiros, esportados quartos de

hotel e apartamentos sujos; suas *stars* fodem pra valer e gozam muito. E gênero não é a única coisa que fica embaralhada em seus filmes. *Sex Flesh in Blood* apresenta uma narração em off em Mandarim e equipe de produção composto inteiramente de pessoas de cor. Kitsch de Hong Kong, camp, e estilo punk, tudo é adicionado na poção. Lee está conscientemente reagindo contra as divisões a que o pornô e (e a identidade sexual) são submetidos, onde cada fetiche é subdividido e categorizado. Seu objetivo para *Sex Flesh in Blood* era capturar um tempo quando "eu me sentia o mais liberto com sexualidade e gênero. Eu não tinha de ficar sentado e negociar até que as vacas fossem para casa, tratando de tudo com todo mundo até as primeiras horas da manhã!"

Três anos atrás, Lee e o co-produtor Alison Austin criaram o Transgender Film festival, afetivamente conhecido como Trannyfest, em São Francisco. Uma extravagância de um dia para tudo que for transgressor de gênero (gender-bent), o Trannyfest ocorre a cada outono e tem crescido a cada ano. "As pessoas estão fazendo filmes sobre isso agora, que é exatamente o que eu queria," diz Lee.

Quanto a seus próprios planos futuros, Lee é prudente, mas se apressa em afirmar, "Eu estou ficando um pouco cansado de censurar meu trabalho. Em *Alley* eu senti que eu tinha uma responsabilidade no que eu mostrava; eu não podia ir ao extremo que eu queria ir, por que eu tinha de levar a comunidade em consideração, por que eu sabia que isso era uma das poucas coisas saídas de lá." A partir de agora, ele promete, não vai ficar se podando. "Eu quero dizer 'mais sangue,'" ele sorri, "mas não quero abdicar de nada."

Lori Selke é a editora principal de *Scarlet Letters*, www.scarletters.com. Ela tem escrito para, entre outras, *On Our Backs*, *Sheets* e *FaT Girl*.

Tradução de Ricardo Rosas

Texto extraído da revista *Getting It* (www.gettingit.com)

Links:

Site de Christopher Lee

www.christopherleeproductions.com

Ficha do filme *Alley of the tranny boys* e informações para conseguir uma cópia.

members.aol.com/trannyfest/alleyboy/alley.html

Sobre *Sex Flesh in Blood*

www.frameline.org/festival/23rd/programs/nf_sex_flesh_in_blood.html

Sobre transpornô

www.frameline.org/festival/22nd/programs/tranny_porn

Breves análises críticas de *Alley of the trannyboys*:
members.aol.com/trannyfest/alleyboy/hxmag.html

Texto muito interessante de Gary Morris do site *Bright Lights Film* sobre o Trannyfest:

www.brightlightsfilm.com/23/trannyfest.html

Mais Gary Morris no *San Francisco Weekly*, também sobre o Trannyfest:

www.sfweekly.com/issues/1998-11-18/film5.html

Silke Tudor, também no *SF weekly*, analisa o Trannyfest:

www.sfweekly.com/issues/1998-11-18/film5.html

DOSSIÊ GORE-SPLATTER & SNUFF: Os filmes de horror mais brutais e sangrentos da história (Parte 1)

Heráclito Maia

O que leva uma pessoa a gostar de filmes extremos, com violência explícita, muitas vezes gratuita, repletos de mutilações, sangue jorrando e demais nojeiras? Por incrível que pareça, os chamados *gore* ou *splatter movies* funcionam como uma espécie de terapia para quem os assiste, ao mostrar uma violência tão exagerada e descomunal, que ao invés de nos afetar negativamente, descarrega e exorciza nossas raivas e angústias. Para nós, horror-maniacos, filmes *gore* e *splatter* são sinônimos de diversão e na maioria das vezes de bom cinema, onde a criatividade e o poder de invenção dos diretores está sempre a prova, ao criar e elaborar climas e atmosferas sinistras. Só mesmo um ser alienado e ignorante poderia criticar negativamente a obra de cineastas autorais como Dario Argento e Lucio Fulci, entre tantos outros, verdadeiros mestres da sétima arte. Mas, antes de adentrarmos na história do gênero, contando a trajetória dos filmes *gore* e *splatter*, é interessante explicar as diferenças entre estes dois termos. Segundo o especialista César "Coffin" Souza, *gore* seriam filmes nojentos nos quais predominam sangue, vísceras e melecas em geral, enquanto o *splatter* seria a violência explícita com jorrimento de sangue, membros, decepções, etc., mas sem nojo tipo escatológico como no *gore*. Já Guilherme de Martino, autor do Guia de Vídeo Terror, define *gore* como produções mais pobres e realistas, enquanto o *splatter* é caracterizado por produções mais espetaculares, preocupadas com efeitos e explicitações. Mas uma coisa é certa, quem gosta de *gore* gosta de *splatter* e vice-versa, portanto, é bobagem se prender aos rótulos, e é por isso que adotamos a junção das duas palavras, *gore-splatter*, para classificar este sub-gênero do horror.



Color Me Blood Red

O pioneirismo de Nakagawa, Mojica e a dupla Lewis & Friedman

O *gore* propriamente dito surgiu em 1960 no fantástico filme japonês "Jigoku/Hell", de Nobuo Nakagawa, diretor especialista em horror envolvendo fantasmas e vampiros. "Jigoku" é uma verdadeira viagem ao inferno e a cores, com corpos putrefatos se arrastando como vermes em meio a chamas e torturas. Uma verdadeira obra-prima do fantástico! Mas foi somente em 63, nas mãos do americano Herschell Gordon Lewis, com o cult "Banquete de Sangue/Blood Feast", que o *gore* explodiu mundo afora, embora quando José Mojica Marins, o Zé do Caixão, desembarcou no mercado americano, passou-se a questionar se Mojica teria sido o precursor do gênero com "À Meia-Noite Levarei Sua Alma", rodado na mesma época. Mas como o filme só foi lançado em 64, ou seja, um ano após o clássico de Lewis, foi "Blood Feast" que influenciou toda uma geração de cineastas sedentos por sangue e mutilações. Nascido em 1926, e formado em psicologia, H. G. Lewis (também conhecido pelos pseudônimos Lewis H. Gordon, Mark Hansen, George Parades, Armand Pays, Sheldon Seymour e R.L. Smith) era um homem refinado e

inteligente, apaixonado por música e que, após concluir sua faculdade, passou a trabalhar com publicidade para TV. No final da década de 50, Lewis conheceu o produtor David F. Friedman e juntos iniciaram uma parceria, que embora tenha sido breve, pode ser considerada um marco na história dos filmes de horror e *exploitation*, sendo eles os grandes pioneiros dos filmes que misturavam nudez e violência de forma sensacionalista. O primeiro trabalho da dupla foi "Living Venus", que não foi bem sucedido nas bilheterias. De olho nos chamados *Nudie-Cuties* (que tem como pioneiro Russ Meyer), filmes baratos sobre campos de nudistas que rendiam muito dinheiro, Lewis e Friedman realizaram uma série de filmes do gênero, finalmente obtendo sucesso de público. Como pessoas inteligentes e cultas que eram, a dupla começou a pensar numa maneira de inovar os *Nudie-Cuties*, e foi aí que chegaram no *gore*, mesclando a nudez habitual de seus filmes com violência explícita. "Blood Feast", além de ter sido o primeiro *gore* da história, é um filme crucial na história do horror e do *exploitation*. Contando a história de um psicopata que matava mulheres (geralmente seminuas), arrancando partes de seus corpos para utilização em rituais religiosos, o filme foi um sucesso absoluto! Sem perder tempo, realizaram nos anos seguintes "Maníacos/2000 Maniacs!", onde fantasmas sulistas abatiam e mutilavam os visitantes nortistas (yankes) que visitavam uma cidadezinha no sul dos EUA, como vingança pela derrota na guerra civil, e "Color Me Blood Red", em que um pintor utilizava sangue humano como matéria prima para suas obras. Juntos, estes três filmes compõe a trilogia *gore* de Lewis e Friedman, que por sua vez, após "Color Me Blood Red", partiu pra Califórnia, enquanto Lewis permaneceu em Chicago, abandonando temporariamente o gênero *gore*, só voltando ao sexo e à violência em 67, com filmes como "The Gruesome Twosome", "Something Weird" e "Dracula: A Taste of Blood", entre outros. Em 68 Lewis alterou novamente uma fórmula predominante, a dos filmes de motoqueiros brutamontes que humilhavam e violentavam mulheres indefesas. Em "Demônias sobre

Rodas/Devoradoras de Homens/She-Devils on Wheels", uma gangue feminina de motociclistas subjuga os homens, humilhando-os e transformando-os em seus brinquedos sexuais. Mas o auge da carreira de Lewis ainda estava por vir no início da década de 70, com "The Wizard of Gore" (70) e "The Gore-Gore Girls" (72). O primeiro trazia uma história quase metafísica, sobre um mágico e hipnotizador que matava mulheres que se ofereciam como voluntárias em seus shows. Embora o público as visse saindo ilesas do palco, na realidade elas estavam terrivelmente mutiladas. E o segundo, "The Gore-Gore Girls", mostrava uma sequência de assassinatos brutais de dançarinas de nightclubs, neste que é considerado o trabalho mais aterrador de Lewis. Em 73 o pai do *gore* abandonou o cinema, cansado das dificuldades que cercavam a produção dos filmes independentes. Tornou-se homem de negócios, especialista em marketing, mas recentemente chegou a notícia de que os já velhos Lewis e Friedman estão anunciando para breve "Blood Feast 2: Buffet of Blood". Será um retorno em grande estilo dos pioneiros do *gore*? Esperamos que sim! E vale lembrar que o "Blood Feast" original ganhou um *remake trash* em 89, intitulado "Um Jantar Sangrento/Blood Diner" (89), dirigido por Jackie Kong, que iniciou sua carreira com o horror medíocre "The Being/Easter Sunday" (83) e posteriormente passou pelas comédias "Night Patrol" (84) e "The Underachievers" (87) até cair na podreira e depois sumir do mapa.

George A. Romero e o nascimento do *splatter*

Já o termo *splatter* surgiu em 78 para definir a obra-prima "Zombie-O Despertar dos Mortos/Dawn of the Dead", do americano George A. Romero. Mas, é interessante citar que antes de 78 foram produzidos alguns filmes que mais tarde vieram a ganhar o rótulo de *splatter*, como por exemplo "Let the Sleeping Corpses Lie" (74), de Jorge Grau, sobre o qual falaremos mais adiante, e "I Drink your Blood" (71), de David

Durston, filme underground americano sobre zumbis hippies, além dos próprios filmes anteriores de Romero, entre outros. Afeito às atividades artísticas, certo dia, Romero, que trabalhava como publicitário, reuniu os amigos nos fins de semana e rodou, com o orçamento irrisório de 70 mil dólares um dos maiores clássicos do horror: "A Noite dos Mortos-Vivos/Night of the Living Dead" (68), a principal influência para o cinema *splatter*, e principalmente para os filmes de zumbis, dos quais Romero é praticamente o pai. Suas duas continuações também são grandes clássicos do horror e da escatologia: o já citado "Zombie-O Despertar dos Mortos" e "Dia dos Mortos/Day of the Dead" (85), que juntos compõe uma das trilologias mais importantes do horror moderno, além de serem filmes altamente políticos, que criticam ferozmente a sociedade americana, o racismo, o consumismo e o militarismo. Há quem defenda que o cinema de Romero é de direita, por mostrar seus personagens lutando pela sobrevivência de modo individualista. Mas os mortos-vivos nada mais são do que a representação simbólica da "zumbificação" da sociedade. Romero ainda possui oito filmes, quase todos versando sobre o horror, em doses maiores ou menores de violência: "A Metade Negra/The Dark Half" (93), "Dois Olhos Satânicos/Two Evil Eyes" (90), "Comando Assassino/Monkey Shines: An Experiment in Fear" (88), "Creepshow" (82), "Cavaleiros de Aço/Knightriders" (81), "Martin" (78), "Exército de Extermínio/Code Name: Trixie/The crazies" (73) e "Bruiser" (2000), seu mais recente trabalho, um horror sutil e psicológico. E ao falarmos de Romero, logo lembramos de seu colaborador Tom Savini, o grande mago dos efeitos e maquiagens no cinema de horror americano, que no início dos anos 90 homenageou seu amigo e mestre com uma refilmagem de "Night of the Living Dead". Savini trabalhou com make-up, design e efeitos em filmes como "Trauma" (92), de Dario Argento, "Dois Olhos Satânicos/Two Evil Eyes" (90), "Comando Assassino/Monkey Shines: An Experiment in Fear" (88), "O Massacre da Serra Elétrica 2/The Texas Chainsaw Massacre 2" (86), "O Dia dos Mortos/Day of the Dead" (85),

"Creepshow" (82), "Sexta-Feira 13/Friday the 13th" (80), "Maniac" (80), "Zombie-O Despertar dos Mortos/Dawn of the Dead" (78), "Martin" (78) e "Deranged" (74). Tom Savini ainda atuou em "Um Drink no Inferno/From Dusk Till Dawn" (96), como o impagável Sex Machine; "Inocente Mordida/Innocent Blood" (92), "Creepshow 2" (87), "Cavaleiros de Aço/Knightriders" (81), "Maniac" (80), "Zombie-O Despertar dos Mortos/Dawn of the Dead" (78) e "Martin" (78), entre outros.

Fulci, Mattei, Grau, Ossorio e seus mortos-vivos pós-Romero

Não podemos deixar de falar também sobre a trilogia de *zombie-movies* que sucedeu a de Romero, composta pelo divertido "A Volta dos Mortos-Vivos/The Return of the Living Dead" (86), de Dan O'Bannon, a comédia "A Volta dos Mortos-Vivos 2/The Return of the Living Dead 2" (88), de Ken Wiederhorn e "A Volta dos Mortos-Vivos 3/Return of the Living-Dead 3" (93), de Brian Yuzna, que ficou famoso por trazer a primeira morta-viva ninfeta (e gostosa) do cinema! Mas depois de George Romero, sem dúvida nenhuma o segundo maior mestre do *splatter* e dos filmes de zumbis foi o italiano Lucio Fulci. Nascido em 1927 e falecido em 1996, antes de se tornar cineasta foi crítico de cinema, jornalista e médico. De sua última profissão, trouxe para o cinema cenas quase cirúrgicas de jugulares abertas, olhos arrancados, etc., sem contar as cenas filmadas em salas de necrópsia, presentes em quase todos os seus filmes de horror. Diretor de mais de cinquenta filmes, iniciou no *splatter* com o clássico "Zombie" (79), embora já tivesse flertado com o horror no excelente *giallo* "Don't Torture a Duckling" (72), cuja trama foi considerada tão ofensiva à igreja, mostrando um padre assassino de crianças, que Fulci foi excomungado pelo Vaticano! Mais tarde realizou uma sequência brilhante de filmes, com "Pavor na Cidade dos Zumbis/Paura Nella Città dei Morti Viventi" (80); "A Casa dos Mortos Vivos/A Casa do Cemitério/Quella Villa Accanto al Cimitero/House by the

Cemetery" (81), tido como uma mistura de "O Iluminado", de Stanley Kubrick, com "The Beyond", do próprio Fulci; "Terror nas Trevas/A Casa do Além/L'Aldila/The Beyond" (81), seu maior clássico; e o *giallo* ultrabrutal "Lo Squartatore di New York/The New York Ripper" (82), uma viagem num universo decrépito e perturbador. Depois Fulci foi decaindo em filmes menores como "Manhattan Baby" (84) e "Enigma do Pesadelo/Aenigma" (88). Seu último trabalho foi "The Door to Silence/Le Porte del Silenzio" (92), rodado inteiramente num cemitério, e produzido por seu amigo Joe D'Amato, que sempre considerou esta a melhor obra que já produzira. Influenciado por Fulci, surgiu Andrea Bianchi (aka Andrew M. White), que dirigiu "Burial Ground/Nights of Terror" em 80, lançado no Brasil sob o nome "A Noite dos Mortos Vivos", título igual ao clássico de George Romero, e posteriormente com o título correto, "A Noite do Terror". O filme pode até ser fraco, mas será sempre lembrado pelos fãs mais *hardcores* por uma cena antológica do garoto zumbi que morde o seio da própria mãe! Outro velho conhecido do cinema picareta é o italiano Bruno Mattei, também conhecido por Vincent Dawn, Werner Knox, Jimmy Matheus, Jordan B. Matthews, Stefan Oblowsky e William Snyder. Seu filme mais famoso é "Predadores da Noite/Inferno dei Morti-Viventi" (81), que embora seja super citado não passa de uma versão fuleira de "Dawn of the Dead" de George Romero. Em outros países recebeu títulos como: "Hell of the Living Dead", "Die Hoelle der Lebenden Toten", "Night of the Zombies", "Virus", "Zombie Creeping Flesh" e "Zombie Inferno". Nesta área Dawn também fez os infames "Rats: Night of Terror" (83) e "Zombi 3" (88). Na onda W.I.P. (Women in Prison - Mulheres Atrás das Grades), ele dirigiu dois autênticos exemplares do gênero: "Escravas da Corrupção/Emmanuelle, Reportage da un Carcere/Violenza in un Carcere Femminile" (82) e "Emmanuelle, A Detenta/Emanuelle Fuga dall'Inferno/Blade Violent" (83), ambos estrelados pela musa de Joe D'Amato, Laura Gemser. Mattei também é o responsável pelo plágio de "Tubarão", "Tubarão Cruel/Cruel Jaws", onde o

tubarão, quando não aparece somente suas barbatanas de plásticos, ou é copiado do National Geographic ou dos outros filmes da série "Tubarão"... Indo da Itália à Espanha, encontramos dois diretores muito interessantes, Jordi Grau e Amando de Ossorio. Grau, que fez uma média de 15 filmes entre 62 a 89, como "Ceremonia Sangrienta/The Legend of Blood Castle" e "A Força do Diabo/La Vergine Cavalcano de la Morte", tem como obra mais famosa "Let the Sleeping Corpses Lie" (74), também conhecido por "Fin de Semana para los Muertos", "Don't Open the Window" e "The Living Dead at Manchester Morgue". No Brasil, o título é extremamente equivocado ("Zumbi 3"), pois não se trata de nenhuma continuação! "Let the Sleeping Corpses Lie" é considerado um dos melhores filmes de zumbis da história. Já Amando de Ossorio, nascido em 1918 e falecido em 2001, é o responsável pela tetralogia dos mortos cegos, uma das melhores séries sobre zumbis da história do cinema europeu. Só que ao invés do tradicional morto-vivo canibal, os zumbis de Ossorio eram Cavaleiros Templários revividos após séculos de sono profundo. O primeiro filme da série foi "La Noche del Terror Ciego/Tombs of the Blind Dead" (71), que com o sucesso gerou a continuação "El Ataque de los Muertos Sin Ojos/The Return of the Evil Dead" (73) (o único lançado no Brasil, sob o título "O Retorno dos Mortos Vivos"). Enquanto o primeiro era bastante sério, o segundo desleixou um pouco no roteiro, mas investiu na ação, agradando os fãs. Pena que o terceiro filme da série, "El Buque Maldito/Horror of the Zombies" (74), não tinha nem uma coisa nem outra, sendo o mais fraco da tetralogia. O encerramento se deu com o bom "La Noche de las Gaviotas/The Nighth of the Seagulls" (75), cujo roteiro é bastante elogiado. Atualmente, o gênero *zombie* continua vivo somente no underground americano, graças a diretores independentes como J.R. Bookwalter e Scooter McRae. Mas enquanto McRae dirigiu o elogiadíssimo "Shatter Dead" (94), sobre o final dos tempos, Bookwalter é o responsável pelo *trash* "A Morte/The Dead Next Door" (89), que embora seja uma homenagem bem humorada aos filmes de George

Romero, peca pelo excesso abusivo de amadorismo. Mas, se por um lado Bookwalter pode até ser um péssimo diretor, por outro é um batalhador na cena *splatter-gore* americana. Sempre envolvido na produção e distribuição de filmes de horror barato, é amigo de Sam Raimi, e já foi um zumbi (extra não creditado) em "Day of the Dead", do mestre Romero. E além do já citado "The Dead Next Door", Bookwalter também dirigiu outras tranqueiras, tais como "Robot Ninja", "Kingdom of the Vampire", "Ozone", "The Sandman" e "Polymorph". Também foi o produtor do *gore* "Skinned Alive", de Jon Killough, e do documentário "Night of the Living Dead 25th Anniversary", de Thomas Brown.

Canibalismo: exploração da violência

Outra faceta radical do cenário *gore-splatter* são os filmes de canibalismo. Nesta área, o grande mestre é o italiano Ruggero Deodato, que durante sua carreira também utilizou os pseudônimos Roger Franklin e Roger Rockefeller. Seu filme "Mundo Canibal/Ultimo Mondo Cannibale/The Last Cannibal World" (78) se tornou um clássico, motivando cineastas como Antonio Margheriti e Umberto Lenzi a realizarem na esteira outras obras sobre canibalismo, embora tenha sido Lenzi o verdadeiro pai do cinema canibal, ao realizar em 74 "The Man from Deep River". Mas o circo pegou fogo em 79, quando Deodato realizou sua obra mais radical, o animalesco "Cannibal Holocaust", quando quase foi preso devido à obscenidade de seu filme, que contém cenas reais de matança de animais, entre outras imagens polêmicas. Como resposta, Lenzi fez "Cannibal Ferox/Make Them Die Slowly" (81), considerado um dos filmes mais repulsivos e grotescos da história, com castrações a seco e todas as formas imagináveis de violência e grosseria, sendo ainda mais pesado que "Cannibal Holocaust", porém longe de ter a genialidade do mesmo, que muitos anos depois, serviu de influência para o recente "A Bruxa de Blair", filme barato e independente que alcançou sucesso sem precedentes na história do

cinema. Da filmografia de Deodato também é interessante citar o thriller "A Face/Un Delitto Poco Comune/Off Balance/Phantom of Death" (87) e o fraco "Contagem de Cadáveres/Body Count" (86), disponível em vídeo no Brasil. Já Umberto Lenzi (que também fez filmes assinando como Humphrey Humbert), além dos citados "The Man from Deep River" e "Cannibal Ferox" também é o responsável por "Os Vivos Serão Devorados/Mangiati Vivi/Eaten Alive by the Cannibals" (80), que contém cenas pirateadas de "Mundo Canibal" de Deodato. Durante os anos 80/90 Lenzi realizou uma quantidade imensa de porcarias, das quais o único que merece certo destaque é "Black Demons/Demoni 3", rodado no Rio de Janeiro, cuja atmosfera sinistra é seu maior trunfo. Lenzi também realizou uma série de *giallos*, policiais e um filme de guerra com roteiro de Dario Argento, "A Grande Batalha". Em 96, Lenzi caiu no pornô, dirigindo "Operação Big Membro/John Wayne Bobbitt's Frankenpenis", com produção de Ron Jeremy (o ator/diretor/produtor mais gordo, escroto e popular do pornô americano) e participação especial do rapper Ice T. Para quem não se lembra, John Bobbitt foi o sujeito que teve o pênis extirpado pela esposa, armada com uma faca de cozinha. Em "Operação Big Membro", Bobbitt decide fazer uma cirurgia para aumentar o tamanho de seu pênis, após uma consulta com o Dr. Frankenpenis (interpretado por Ron Jeremy). Ao som de "Under the Knife", do Motorhead, o público pode assistir partes da cirurgia, com direito a closes no órgão aberto, sendo costurado, etc. O nome de Lenzi nos créditos do filme surpreendeu a todos, principalmente porque Ron Jeremy andou afirmando que era ele o diretor do vídeo. Mas Lenzi, que já possuía uma velha ligação com o cinema pornô, tanto *soft* quando *hard* (em 68, ele realizou o *sexploitation* "Paranoia/Orgasmo", e em "Cannibal Ferox" incluiu o atôr pornô Richard Bolla no elenco), foi chamado para dirigir "Operação Big Membro" mais pelas cenas *gore* de cirurgia, do que por qualquer outra coisa. Outra curiosidade na carreira de Lenzi é o filme "A Casa do Horror/Ghost House"

(86), produzida por Joe D'Amato, o mestre do *exploitation* e do pornô italiano.

The Grim Reaper/Antropophagous

Joe D'Amato - do horror ao pornô

Nascido Aristide Massaccesi em 1936, e falecido em 1999, Joe D'Amato (que também fez filmes utilizando pseudônimos como Steve Benson, John Bird, Alexander Borski, Hugo Clevers, Dario Donati, David Hills, Kevin Mancuso, Peter Newton, Tom Salina, Federico Slonisko, Michael Wotruba, Anna Bergman, Dick Spitfire, Oliver J. Clarke, Romando Gastaldi, John Shadow, Robert Yip, Robert Hall e Chang Lee Sung (!!!)) é um mito do cinema italiano. Seu primeiro trabalho foi um western, "Un Bounty Killer a Trinita/Cormack of the Mounties", até que em 72 dirigiu o policial "A Morte tem Sorriso de Assassino/La Morte ha Sorriso All'Assassino/Death Smiles on a Murderer". Caindo no *sexploitation*, fez diversos filmes da série Emmanuelle Negra, com a bela Laura Gemser, como por exemplo "Emmanuelle and the Last Cannibals/Emanuelle e Gli Ultimi Cannibali" (77). Em 79, D'Amato fez "Buio Omega/Beyond Darkness/Blue Holocaust/Buried Alive", tosqueira *gore* ultra-realista, com cenas de necrofilia, e boatos de que D'Amato havia roubado filmagens de autópsia para inserir no filme. Em 80, misturou horror com sexo explícito em "Porno Holocaust", onde uma expedição científica numa misteriosa ilha descobre um monstro mutante dotado de um pênis enorme, que mata todos os homens e estupra todas as mulheres que vê pela frente (idéia também adotada no filme japonês "Guts of a Virgin", realizado seis anos depois) e em "Le Notti Erotiche dei Morti Viventi/Erotic Nights of the Living Dead", mesclando zumbis canibais com putaria. No ano seguinte realizou o nojento "The Grim Reaper/Antropophagous", sobre

canibalismo, onde o ator principal, George Eastman, terminava o filme comendo a si próprio! Ganhou uma continuação em 82, "The Grim Reaper 2/Antropophagus 2", que na verdade nada tem a ver com o primeiro "The Grim Reaper", tendo sido filmado como um filme independente, que só "virou" continuação após o lançamento. Foi realizado com um pouco mais de dinheiro, mas é quase tão tosco quanto o primeiro. D'Amato ainda fez mais algumas porcarias, *softcores* e telesséries, e após levar sua produtora a falência em 92, embarcou de vez na pornografia em filmes como "Marco Polo - A História que Ainda não foi Contada" (94); "A História Sexual de Tarzan" (95), proibido nos EUA por D'Amato não ter pago os direitos autorais pelo uso do personagem; e "O Marques de Sade" (95), todos os três estrelados por Rocco Siffredi, sendo este último um dos *hardcores* mais sádicos de D'Amato, com direito a uma cena de sodomia radical que já entrou pros anais (literalmente) do gênero.

Margheriti, Franco e mais canibalismo!

Outro nome importantíssimo do cinema italiano é o de Antonio Margheriti. Nascido em 1930, Margheriti dirigiu mais de 50 filmes, boa parte deles com elementos exóticos e eróticos. Seu forte era o cinema fastástico, o western e o terror gótico, isso quando não misturava todos estes elementos, sempre com muita ação em cena. Chegou a ser apelidado de Roger Corman italiano, e hoje em dia é considerado um diretor cult pelos fãs do cinema italiano e do horror. Foi muitas vezes creditado como Anthony M. Dawson e Anthony Daises (ou Daisies). Iniciou sua carreira no cinema como roteirista, e em 60, dirigiu seu primeiro filme, "Space Men/Assignment Outer Space". A partir daí fez um filme atrás do outro, sendo a década de 60 a mais produtiva de sua carreira, dirigindo 24 filmes, entre os quais "La Danza Macabra/The Castle of Terror", um horror gótico de primeira. Na década de 70, Margheriti dirigiu mais 15 filmes, e anos 80, mais 16, incluindo um de seus trabalhos

mais conhecidos, "Apocalypse Domani/Cannibal Apocalypse" (que possui outros mil títulos como: "Apocalisse Domani", "Cannibals in the Street", "Cannibals in the City", "Invasion of the Fleshhunters", "The Last Hunter", "Savage Apocalypse", "The Slaughterers" e "Virus"), sobre veteranos do Vietnam que retornam pros EUA com impulsos canibais. Na década de 90, Margheriti encerra sua carreira como diretor, realizando apenas dois trabalhos. Além de diretor, Margheriti também era roteirista, produtor e especialista em efeitos especiais, e é importantíssimo lembrar de seu trabalho como co-diretor dos filmes "Flesh for Frankenstein/Andy Warhol's Frankenstein" e "Blood for Dracula/Andy Warhol's Dracula", ambos de Paul Morrissey e dirigidos em 73, sob o comando do artista Andy Warhol. Outro cineasta a realizar filmes de canibalismo foi Jess Franco, versátil diretor espanhol também conhecido por Clifford Brown e James P. Johnsson, que entre mais de 150 obras podemos encontrar algumas "pérolas" como "Sexo Canibal/Il Cacciatore di Uomini" (80), disponível em vídeo no Brasil sob o título "Manhunter - O Sequestro", "Gritos en la Noche" (61), "La Tumba de Los Muertos Vivientes/Oasis of the Zombies" (81) e "Killer Barbys", um de seus últimos filmes, unindo rock, sexo & *gore*. Outro filme de canibalismo notável é "A Montanha dos Canibais/La Montagna del dio Cannibale" (78), dirigido por Sergio Martino, e estrelado pela belíssima Ursula Andress, que pra delírio geral aparece nua em pelo durante toda a sequência final do filme, quando está prestes a ser devorada pelos aborígenes canibais. Martino também merece ser lembrado por três *giallos* clássicos: "Tutti Colori dei Buio", "Blade of the Ripper/Il Stragno Vizio Della Signora Ward" e "Torso/I Corpi Prestano Tracce di Violenza Carnale".

Suspiria

Giallo: assassinos em série

Por falar em *giallo*, para quem não sabe o que este termo significa, lá vai: *giallo* é amarelo em italiano, e provém de livros populares de mistério que tinham capa amarela (enquanto na França, os livros de mistério eram chamados de 'noir' (capa preta)). Os filmes *giallo* são caracterizados, em sua maioria, pelos assassinatos em série, geralmente realizados por um maníaco de luvas, máscara e roupas pretas de couro. Suas vítimas, quase sempre lindas mulheres, costumam ser esfaqueadas brutalmente, não sem antes uma perseguição no melhor estilo 'o gato e o rato'. Durante os anos 70 o *giallo* deu origem a mais de 100 filmes, sendo que os principais expoentes foram os grandes mestres Mario Bava e Dario Argento. Bava foi o pioneiro, com "La Ragazza che Sappere Troppo/Evil Eye" (61) e também com o revolucionário "Sei Donne per il Asesino/Blood & Black Lace" (64), o primeiro filme policial italiano a cores. Além disso, criou também o gênero *slasher*, com "Banho de Sangue/Bay of Blood" (71), o verdadeiro pai de séries como "Sexta-Feira 13" e "Halloween", entre tantos outros filmes de assassinos mascarados matando pessoas com machadadas, facadas e pauladas. Mas o gênero *giallo* só veio a explodir mesmo com o cinema de Argento, que estreou no cinema com "O Pássaro com Plumas de Cristal", e seguiu realizando uma sequência brilhante de *giallos* e horror estupendos, com destaque para o clássico "Prelúdio para Matar", que se tornou unanimidade e é sem dúvida o principal *giallo* da história. Filho de mãe brasileira, e nascido em Roma, em 1940, Argento foi crítico de cinema num jornal de Roma, quando o cineasta Sérgio Leone o convidou para escrever o roteiro de "Era uma Vez no Oeste". Embora a maioria de seus filmes sejam *giallos*, é obrigatório que se cite Argento num guia *gore-splatter*, pois seu estilo único de cinema já nos proporcionou momentos intensos e extremos de violência. Sua



filmografia básica é composta por "O Pássaro com Plumas de Cristal/L'Uccello dalle Piume di Cristallo/The Bird with the Crystal Plumage" (70), "O Gato de Nove Caudas/Il Gatto a Nove Code/The Cat o' Nine Tails" (71), "Quatro Moscas no Veludo Cinza/4 Mosche di Velluto Grigio/Four Flies on Grey Velvet" (71), que juntos compõem a trilogia dos animais; "Prelúdio para Matar/Profondo Rosso/Deep Red" (75), "Suspiria" (77) (um dos mais belos filmes de horror da história), "Inferno" (80), "Tenebre" (82), "Phenomena/Creepers" (85), "Opera/Terror at the Opera" (87), "Dois Olhos Satânicos/Two Evil Eyes" (90), que dirigiu em conjunto com George Romero; "Trauma" (93), "Síndrome Mortal/La Sindrome di Stendhal/The Stendhal Syndrome" (96), "Il Fantasma dell'Opera/The Phantom of the Opera" (98), seu único filme ruim; e por fim, "Non ho Sonno/Sleepless" (2001), lançado no Brasil como "Insônia", onde Argento volta ao *giallo* com força total, genialidade cinematográfica, ironia e as mortes mais violentas e sádicas de sua carreira.

A nova geração do horror italiano

Influenciado pelo mestre, surgiu Lamberto Bava, também conhecido por John Old Jr., e filho do grande Mario Bava. Apesar de não ter herdado o imenso talento do pai, consagrou-se mesmo assim com os sufocantes "Demons" (85) e "Demons 2/Demoni 2: L'incubo Ritorno" (86), embora há quem diga que muitas das cenas foram dirigidas pelo roteirista e produtor do filme, Dario Argento, o que explicaria o talento que Bava filho não demonstrou em seus outros trabalhos, como o thriller "O Quebra-Cabeça/Body Puzzle" (92) e os fracos "Banquete com um Vampiro/Dinner with a Vampire" (88) e "O Terror não tira Férias/The Ogre" (88). "Demons" também serviu para lançar no horror outra pessoa muito importante no cinema italiano, Michele Soavi, que apesar do nome é homem e fez uma ponta em "Demons" como ator, entregando ingressos num metrô, no início do filme. Apesar de, anteriormente, já ter trabalhado como

assistente de Lucio Fulci, Ruggero Deodato e Joe D'Amato, foi em "Tenebre", do Argento, e em "Demons", que Soavi se enturmou melhor e adquiriu experiência para estrear como diretor em "O Pássaro Sangrento/Aquarius" (86), um filme de clima pesado, violento e muito criativo, realizado com um orçamento limitadíssimo (liberado pelo velho D'Amato). Mais tarde Soavi veio a dirigir "A Catedral/La Chiesa/The Church" (89), uma espécie de continuação da série "Demons", até que em 94 realizou sua obra-prima, o surreal "Pelo Amor e Pela Morte/Dellamorte Dellamore" (94), baseado num livro de Tiziano Sclavi, autor da popular HQ de horror "Dylan Dog", super conhecida na Itália. O filme foi um sucesso de crítica, recebendo elogios até de cineastas como Martin Scorsese. Mas fracassou nas bilheterias italianas e só foi lançado nos EUA em 97, com o título "Cemetery Man", e com quase cinco minutos a menos que na versão original, graças a ridícula censura americana. Atualmente Soavi está parado, após ter tido uma filha que nasceu doente, mas segundo notícias, há possibilidades de que volte a filmar, desde que algum produtor aceite financiá-lo. Há quem diga que após Riccardo Fredda, Mario Bava, Dario Argento e Lucio Fulci, Soavi seja o quinto diretor de horror mais importante da Itália.



O Massacre da Serra Elétrica

Algumas obras-primas de horror do cinema independente americano

Voltando ao passado, e indo da Itália aos EUA, encontramos outro marco na história do *gore-splatter* através do texano Tobe Hooper, com seu claustrofóbico "O Massacre da Serra Elétrica/The Texas Chainsaw Massacre" (74), baseado na história real do psicopata Ed Gein, que também serviu de base para "Deranged", de Jeff Gillen, rodado no mesmo ano. A continuação, "O Massacre da Serra Elétrica 2/The Texas Chainsaw Massacre 2" (86), embora não tenha o mesmo clima intenso do primeiro filme, também possui momentos arrasadores. Hooper ainda acertou em cheio com os ótimos "Eaten Alive" (76) e "Força Sinistra/Life Force" (85), mas depois decaiu bastante, fazendo filmes fracos como "Mangler, o Grito do Terror/The Mangler" (94), "Noites de Terror/Tobe Hooper's Night Terrors" (93), "Conspiração Atômica/Spontaneous Combustion" (89), etc.

Outro filme famoso de Hooper é "Poltergeist" (82), que poderia ser bem melhor se Steven Spielberg não tivesse colocado a mão no filme transformando-o em um horror para família! Na esteira do sucesso de "O Massacre da Serra Elétrica", Fred Olen Ray, um velho picareta especialista em *trash-movies*, que alugava cenários de verdade mas fazia filmes com orçamento de salário mínimo, dirigiu "Hollywood Chainsaw Hookers" (89), com as famosas *scream queens* Linnea Quigley e Michelle Bauers numa seita de adoradoras de moto-serras. O filme foi lançado em vídeo no Brasil com o falso título "O Massacre da Serra Elétrica 3-O Massacre Final". Na verdade, o verdadeiro Massacre da Serra Elétrica # 3 chama-se "Leatherface-O Massacre da Serra Elétrica 3", dirigido por Jeff Burr. Ainda há "Massacre da Serra Elétrica, o Retorno", de Kim Henkel. Nove anos após "The Texas Chainsaw Massacre", surge outro ícone da cultura *splatter*, "A Morte do Demônio/The Evil Dead" (82), do americano Sam Raimi. Com pouca grana e de forma totalmente independente, Raimi conseguiu realizar uma verdadeira obra-prima sangrenta, que ainda gerou duas continuações, "Noite Alucinante/Evil Dead II: Dead by Dawn" (87), uma comédia *splatter* e "Noite Alucinante 3/Army of Darkness-Evil Dead 3" (93), 100% comédia. Para quem admira o estilo Sam Raimi, com movimentos de câmeras totalmente inusitados e frenéticos, "Evil Dead 3" é um filme cool, mas os fãs mais radicais do cinema-podreira não curtiram muito. Raimi também dirigiu o misto de ação com horror "Darkman, Vingança sem Rosto" e atualmente comanda super produções em Hollywood, como por exemplo "Homem Aranha" 1 e 2. Do mesmo ano de "Evil Dead", outro americano a se destacar foi Frank Henenlotter, que nunca estudou cinema. Seu primeiro filme, o curta de 16mm "Avanço da Faca", foi considerado ofensivo demais para ser exibido ao lado de "Pink Flamingos", de John Waters! Como saldo positivo, porém, introduziu Edgar Levins na vida do diretor. Ex-psiquiatra, Levins se mostrou interessado pelo lado administrativo do cinema e investiu no garoto. Henenlotter, dono de uma grande memória cinematográfica, além de

uma coleção invejável de pôsters e bugigangas de filmes de horror, sem contar uma série de instrumentos cirúrgicos, trabalhou apenas em projetos pessoais desde os 14 anos. Seu primeiro longa, "Basket Case" (82), feito com US\$ 35.000, transformou-se em cult após sua exibição no Festival de Cannes e conta a história de um jovem doente e de seu irmão deformado. Teve duas continuações, "Basket Case 2" (90) e "Basket Case 3: The Progeny" (92), sendo que apenas o segundo é disponível em vídeo no Brasil. Além dessa série, Henenlotter também fez "Brain Damage" em 88 (bastante elogiado) e o hilário "Frankenhooker - Que Pedaco de Mulher!/Frankenhooker" (90). Semelhante a "Frankenhooker", porém melhor, mais podre e anterior a realização do mesmo está outro clássico *splatter*, o ensandecido "Re-Animator" (85), de Stuart Gordon, responsável também pelo memorável "Do Além/From Beyond" (86). Depois Gordon decaiu em filmes como "Herança Maldita/Castle Freak", "A Fortaleza/Fortress" (93), ação futurista com alguns bons momentos e "O Poço e o Pêndulo/The Pit and the Pendulum" (90), baseado num conto de Edgar Allan Poe. O produtor de "Re-Animator" e "Do Além", Brian Yuzna, também arriscou na direção, e realizou "O Dentista/The Dentist" (96), suspense para TV, "Necronomicon (93), parte 1 e 4, "Return of the Living Dead 3" (93), "Silent Night, Deadly Night 4: Initiation" (90), a comédia *splatter* "A Noiva do Re-Animator/Bride of Re-Animator" (90) e o competente e elogiado "Sociedade dos Amigos do Diabo/Society" (89), cuja cena final, onde uma pessoa é virada do avesso, é antológica. A década de 80 foi mesmo marcante para a história dos filmes *gore-splatter*.

DOSSIÊ *GORE-SPLATTER & SNUFF*: Os filmes de horror mais brutais e sangrentos da história (Parte 2)

Heráclito Maia



O Vingador Tóxico

Troma: anarquia, humor e escatologia

Em 84 surge o inesperado sucesso "O Vingador Tóxico/The Toxic Avenger", o carro-chefe da Troma, a maior produtora de filmes baratos e anárquicos do mundo. Fundada por Lloyd Kaufman e Michael Hertz, começaram distribuindo filmes z italianos nos EUA, até que dirigiram "The Toxic Avenger", uma comédia *trash/gore* audaz, onde um pobre coitado é

jogado num barril de lixo tóxico e se transforma num monstro musculoso, tornando-se um super-herói na fictícia cidade Tromaville, onde uma gangue de playboys massacram velhinhas e atropelam crianças como esporte, até se depararem com o Vingador Tóxico e se arrependem de terem nascido. O filme fez um sucesso tão grande que rendeu as continuações "The Toxic Avenger II", "The Toxic Avenger III - The Last Temptation of Toxie" e "The Toxic Avenger IV". Desde então a Troma continua na ativa, e faturando muito, afinal não gastam quase nada em suas produção que são bastante lucrativas. Outras pérolas da dupla Kaufman e Hertz são o remake de "Romeu & Julieta", "Tromeu & Julieta" (97), onde Julieta é bissexual e (T)Romeu é um nerd onanista, e "Um Terror de Equipe/Terror Firmer" (99), que avacalha com o próprio espírito da Troma, e ainda conta a história de um assassino fã de Spielberg. Ambos os filmes possuem momentos de violência absurda, muita ousadia e humor escatológico.

Necrofilia, cenobitas e mendigos derretidos

Três anos depois de "The Toxic Avenger", surge o alemão Jorg Buttgereit e o americano Jim Muro, sem contar o lançamento de "Hellraiser", a obra-prima do britânico Clive Barker. Buttgereit, proprietário da produtora Jelinski and Buttgereit G.B.R. é o responsável pelos mórbidos "Nekromantik" (87) e "Nekromantik 2" (91). Considerado um mestre na arte da necrofilia poética, Jorg também dirigiu "Der Todesking/The Death King" e "Schramm: Into the Mind of a Serial Killer". Para quem se interessar, outra pedida é o documentário "Corpse Fucking Art: The Films of Jorg Buttgereit". Proibidos na Alemanha, dando muita dor de cabeça a Buttgereit, o primeiro "Nekromantik" é mais onírico, com cenas de sexo necrofílico em imagens borradas, tendo como trilha músicas suaves. O segundo filme pega mais pesado, com necrofilia quase explícita e uma fantástica cena de decapitação. Mas é a poesia doentia de Buttgereit que

predomina até o fim, provando que a atração carnal pode durar mesmo após a morte... Seguindo tema semelhante, temos o espanhol Nacho Cerda, um dos nomes mais promissores do underground mundial, realizador do curta-metragem "Aftermath", muito bem produzido com fotografia, iluminação e enquadramentos de cinema profissional, no qual um legista pratica necrofilia com o cadáver recém chegado de uma moça, já em estado de putrefação. Gore realista e brutal. Não à toa, Cerda e Buttgereit já se tornaram amigos, e aparecem juntos numa edição especial de "Aftermath" em vídeo, batendo um papo sobre necrofilia. Já o desconhecido Jim Muro é o responsável pelo cultuado "Street Trash/O Lixo das Ruas", onde mendigos derretem após tomarem uma bebida vagabunda; e Clive Barker é o criador do célebre personagem PinHead. Escreveu e produziu um monte de filmes e dirigiu "Lord of Illusions" (95), "Raça da Noite/Nightbreed" (90) e "Hellraiser, Renascido do Inferno/Clive Barker's Hellraiser" (87), seu grande clássico. Uma curiosidade é que muito antes de "Hellraiser" Barker dirigiu dois filmes extremamente experimentais, mudos e copiados diretamente do negativo com a imagem invertida. Trata-se de "Salomé" (73), com sexo sanguinolento, e "The Forbidden" (75), obra doentia que é a primeira versão de "O Mistério de Candyman/Candyman", rodado em 92 por Bernard Rose.



Trash - Náusea Total

A podreira atinge seu ápice na década de 90

Enfim, chegamos a década de 90, quando surgiu o americano Hugh Gallagher (editor da revista *Draculina*), com seus (péssimos) filmes "Gorgasm" (90), "Gorotica"

(93), "Gore Whore" (94) e "Exploding Angel" (95), todos com muita violência, sexo e necrofilia. Na Alemanha, mais um realizador *splatter* importante, Andreas Schnaas, considerado um dos diretores mais radicais entre os amadores, e conhecido especialmente pela sua trilogia "Violent Shit". Sua filmografia conta com sete produções, marcadas por poucos diálogos e uma verdadeira orgia *gore*: "Violent Shit" (89) "Zombie 90: Extreme Pestilence" (90), "Violent Shit 2: Mother Hold My Hand" (92), "Goblet of Gore" (96), "Violent Shit 3 - Infantry of Doom" (99), "Anthropophagus 2000" (99) e por fim "Demonium" (2001), seu mais recente trabalho. Vale lembrar que "Anthropophagus 2000" é uma continuação não oficial do filme de Joe D'Amato. E em 92 surge o filme que talvez seja o maior e mais devastador *gore-splatter* de todos os tempos, a obra máxima "Fome Animal/Braindead/Dead Alive", do neozelândes Peter Jackson, onde zumbis ferozes atacam uma cidadezinha, dando início as cenas de matança mais grotescas e nojentas da história. Influenciado pelo grupo Monty Python, Jackson começou a filmar ainda na infância, com uma super-8. Seu primeiro longa-metragem foi o arrasador "Trash-Náusea Total/Bad Taste" (87), em que alienígenas invadem a terra dispostos a matar todos os humanos afim de abastecerem uma rede de fast-food canibal e intergaláctica! Em 89 dirigiu o hilário "Meet the Feebles", só com bonecos e em 94 recebeu Leão de Prata no Festival de Veneza e foi indicado ao Oscar de melhor roteiro por "Almas-Gêmeas/Heavenly Creatures" (94). "Os Espíritos/The Frighteners" (96), um de seus últimos filmes, não tem nada de *splatter* (assim como "Almas Gêmeas"), mas também é muito bom e possui o seu estilo a cada segundo de imagem, e foi inteiramente rodado na Nova Zelândia embora a produção seja norte-americana. Assim como seu mais recente trabalho, a trilogia "O Sr. dos Anéis", baseado nos livros de Tolkien, que desde já está predestinada a se tornar uma das maiores bilheterias da história do cinema. Nada mau pra um sujeito que começou sua carreira rachando cabeças para comer cérebros, e tomando vômito alienígena numa bacia,

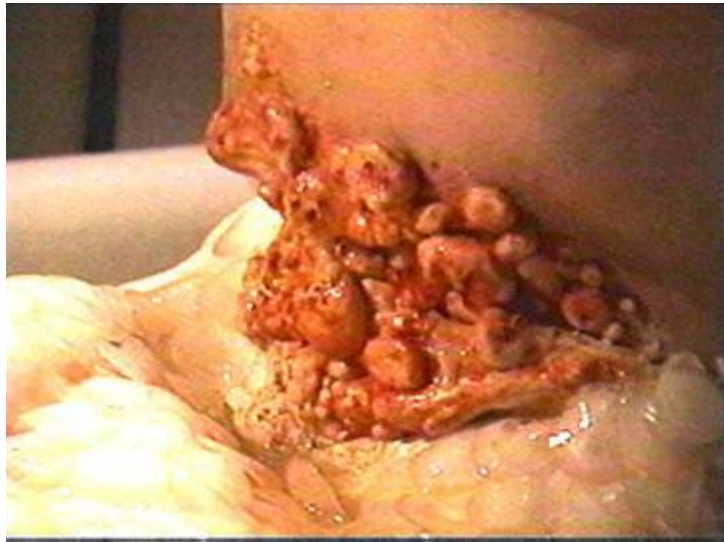
como podemos ver em "Bad Taste". Ainda torcemos para que Mr. Jackson volte ao *gore-splatter*, quem sabe realizando uma continuação de "Braindead", de preferência sem que os produtores americanos interfiram em seu trabalho. Aqui cabe um adendo: em 93, um diretor australiano chamado Philip Brophy anunciou um filme que superaria "Braindead" em excessos *gore*. O nome da "pérola" é "Corrosão - Ameaça em Seu Corpo/Body Melt", uma porcaria que não chega aos pés da obra de Jackson, mas é deliciosamente divertida de tão patética e melequenta!

O futuro pertence ao underground!

Outro diretor que começou realizando filmes baratos, e hoje em dia está se dando bem em Hollywood é Robert Rodriguez, que em 95 dirigiu o matador "Um Drink no Inferno/From Dusk Till Dawn", uma excelente homenagem ao cinema *splatter* e aos filmes de vampiros, com participação de Quentin Tarantino (que escreveu o roteiro), a super boazuda Salma Hayek, o figuraça Tom Savini, entre muitos outros. Americano descendente de mexicanos, Rodriguez se fixou no Texas, onde trabalha e estuda cinema. "El Mariacchi" foi seu filme de estréia e custou apenas 7.725 dólares. A gigante Columbia apostou na fita e somente em seu dia de estréia nos cinemas americanos faturou cerca de 320 mil dólares. Rodriguez afirma que conseguiu dinheiro para rodar "El Mariachi" vendendo a modesta casa que tinha e se submetendo como cobaia para medicamentos contra colesterol; juntou uns trocados entre os amigos, escolheu vizinhos para formar o elenco, contou com uma quantidade mínima de película e, programando tudo com exatidão, rodou cada cena apenas uma vez e sem som simultâneo. Atualmente, Rodriguez é um dos pioneiros no uso da câmera digital no cinema americano, e está faturando horrores com seu filme para crianças, "Spy Kids". "Um Drink no Inferno" ainda gerou duas continuações, extremamente inferiores, diga-se de passagem: "Um Drink no Inferno 2 - Texas Sangrento/Texas Blood Money"

(98), dirigido por Scott Spiegel, em ritmo de vídeo clipe; e "Um Drink no Inferno 3-A Filha do Carrasco/The Hangman's Daughter" (98), dirigido por P.J. Pesce, num faroeste sobrenatural estrelado pela nossa Sonia Braga. Ambos tiveram a participação de Tarantino e Rodriguez apenas no roteiro e na produção executiva. Vale lembrar que dos dois diretores, Spiegel e Pesce, o primeiro já possuía ligações com o horror. Além de ter dirigido o *gore* "Intruder" (88), Spiegel atuou em quatro filmes de Sam Raimi, "The Evil Dead" I e II, "The Quick and the Dead" e "Darkman", e em diversos outros filmes independentes americanos de horror, como "Skinned Alive" e "The Dead Next Door". Se por um lado diretores como Sam Raimi, Robert Rodriguez e Peter Jackson estão trabalhando em produções milionárias, e talvez nunca mais façam um horror autêntico, o futuro do gênero *gore-splatter* está garantido no cinema underground e independente, principalmente nos EUA, Espanha, Alemanha, Brasil e Japão, graças a figuras como Kevin J. Lindenmuth, Nacho Cerda, Andreas Schnaas, Petter Baiestorf e Katsuya Matsumura, entre outros. A trilogia "Alien Agenda", de Kevin J. Lindenmuth, realizada no final da década de 90, é uma das mais ambiciosas produções independentes americanas. Duas raças extraterrestres decidem conquistar a terra, mas terminam brigando entre si por nossa causa. O resultado é uma mescla de ficção, ação e violência *gore* de primeira. Lindenmuth também é o responsável por uma outra trilogia, "Addicted to Murder", de vampirismo e novamente com sangue em abundância. Também dos EUA temos a dupla Howard S. Berger e Matthew Howe, que juntos realizaram o *gore* de humor negro "Original Sins" (93), com cenas de incesto, estupro, necrofilia e canibalismo; o jovem Leif Jonker com "Darkness" (95), seguindo a linha *gore*-vampírica; e Matt Jaissle com "The Necro Files", onde um sacrifício num culto satânico dá origem à um grotesco zumbi maníaco sexual, resultando numa trilha de mortes, canibalismo, castrações e sadomasoquismo. Na Europa, mais três revelações: Anders Jacobsson, da Suécia, com "Evil Ed" (96); Timo Rose, da Alemanha, com "Mutation" (99)

e "Generation: Dead - Mutation 2" (2001) e Olaf Ittenbach, também da Alemanha, com "Black Past", "Lua Sangrenta/Burning Moon" e "Premutos", sendo esse último uma ótima produção amadora, com uma trama e um estilo que misturam Romero, Fulci e Peter Jackson, num resultado quase tão sangrento quanto "Braindead".



Mermaid in a Manhole

Crueldade e misoginia: o cinema extremista japonês

Do outro lado no mundo, no Japão, podemos encontrar um cenário underground de filmes *gore-splatter* ainda mais mórbido que o europeu e o americano. A podreira absoluta fica por conta da infame série "Guinea Pig", realizada no início da década de 90. Completamente *gore*, com as cenas de mutilação mais gráficas da história, foi banida no Japão durante anos, e atualmente só é encontrada em lojas especializadas em filmes

cults e raros. Nos EUA a série chegou a ser investigada pelo FBI, após uma denúncia do ator americano Charlie Sheen, que recebeu uma cópia do episódio "Flowers of Flesh and Blood" e pensou tratar-se de um *snuff-movie* verdadeiro. Tal polêmica só acabou quando o produtor Satoru Ogura apresentou o vídeo "The Making of Guinea Pig", onde o artista Nobuaki Koga revela vários dos fantásticos truques, efeitos e maquiagens da série, que segundo a lenda foi realizada como uma espécie de 'tese de mestrado', afim de comprovar talentos na área das maquiagens e F/X, filmando cenas ultra-realistas de desmembramentos. Ao todo, a série é composta por sete episódios, sendo o primeiro "Devil's Experiment", onde uma garota é barbaramente torturada e abusada de diversos modos até morrer, tendo inclusive sua pele queimada e seus olhos perfurados; "Android of Notre Dame", de Kazuhito Kuramoto, que conta a história de um cientista maluco que conduz experimentos em cadáveres, na esperança de encontrar a cura para a doença mortal de sua irmã; "Flowers of Flesh and Blood", de Hideshi Hino (que além de diretor é autor do mangá "Panorama of Hell"), o mais notório episódio da série, que exhibe um longo ritual de mutilações, onde uma garota é drogada, para em seguida ter seus dedos, braços e pernas amputados, sua cabeça decapitada e seus olhos extraídos por uma colher, para em seguida serem saboreados pelo assassino; "Mermaid in a Manhole", também de Hideshi Hino, onde um pintor encontra uma sereia ferida num esgoto e a leva para casa, e sem saber como medicá-la ela vai piorando, ficando coberta de bolhas e feridas que expõem vermes e pus. Ela se torna sua musa, e ele não consegue parar de pintá-la, acompanhando toda sua degradação, num resultado nojento e poético ao mesmo tempo; "Peter's Devil Woman Doctor", que é uma coleção de cenas bizarras conduzidas por um médico travesti, que se auto mutila, explode cabeças e faz experiências em pacientes; o surrealista "Lucky Sky Diamond", de Izou Hashimoto, onde uma mulher é submetida a experiências com drogas num hospital psiquiátrico, onde ocorre todo tipo de sadismo e mau trato às pacientes,

com médicos operando e fazendo sexo com as enfermeiras, comendo baratas, etc., tudo ao mesmo tempo!; e por fim "He Never Dies", sobre um sujeito depressivo porque sua namorada lhe trocou por outro, mas que não consegue se suicidar, tornando-se uma espécie de assombração para ela, neste que talvez seja o único momento hilário da série. Além destes sete episódios e do making-of, há também disponível o vídeo "The Slaughter Special", que é uma compilação dos melhores (?) momentos da série. Já a trilogia "All Night Long", de Katsuya Matsumura, rodada entre 92 a 96, investe contra as instituições educacionais japonesas, mostrando a delinquência juvenil escondida numa sociedade aparentemente em ordem, regular e moralista. Lentamente e irrevogavelmente, as novas gerações vão se deteriorando, tornando-se anarquistas e sociopatas violentos. Mas para a crítica japonesa, tudo isto não passa de pretexto para Matsumura chocar os telespectadores com cenas de estupro, tortura, abuso mental e físico, vômitos, massacres e insanidades, num resultado puramente sensacionalista. Embora tenha atingido reputação de trilogia *gore* que só perde para a série Guinea Pig em quantidade de cenas de embrulhar o estômago, é só na terceira parte, intitulada "All Night Long 3 - Final Atrocity", que a obra de Matsumura atinge o status de um dos filmes mais cruéis e niilistas do cinema japonês. Em "Evil Dead Trap" (88), de Toshiharu Ikeda, uma repórter recebe pelo correio uma fita contendo um vídeo *snuff*, altamente gráfico, onde um assassinato ocorre numa velha fábrica abandonada. Após algumas investigações ela conclui que seu irmão demente era o responsável pelo crime. Autêntico *slasher movie*, que consegue manter um bom clima de suspense, sem deixar de ser altamente sangrento. Foi definido pela crítica japonesa com um filme de gênero tipicamente americano realizado ao modo italiano por um diretor japonês! Ikeda se diz influenciado por Sam Raimi, Dario Argento e Lucio Fulci. Em 91 "Evil Dead Trap" ganhou uma continuação, dirigida por Izou Hashimoto, ainda mais violenta. Outro cineasta bastante importante na cena underground japonesa é Kazuo Komizu, mais conhecido pelo

pseudônimo Gaira. Ele é o responsável por uma trilogia de filmes que não possuem relações entre si, em termos de histórias e personagens, mas que possuem em comum um erotismo grotesco e doentio, que terminou ganhando o rótulo de *splatter-sex*. São eles: "Guts of a Virgin" (aka "Entrails of a Virgin") (86); "Guts of a Beauty" (86) e "Female Inquisitor" (aka "Rusted Body") (87). Em "Guts of a Virgin" um grupo de modelos vai para uma casa, localizada numa montanha de difícil acesso, para uma sessão de fotos eróticas. Enquanto se divertem, aparece do nada uma esquisita criatura dotada de um pênis gigante, que começa a matar os homens e abusar sexualmente as garotas, sendo que com uma delas pratica um *fist fucking* radical, extraindo seu intestino pela vagina, entre muitas outras barbaridades, que incluem necrofilia, mutilações e "chuva dourada" (*golden shower*). Um filme ofensivo mas que torna-se uma comédia absurda graças à tal criatura, que é na realidade um ator (mal) maquiado com um pênis falso atado a cintura, e a censura imposta pelo Japão, que tapou com efeitos digitais os detalhes mais explícitos, diminuindo drasticamente o impacto da obra, que já foi considerada um mix entre "Garganta Profunda" e "O Massacre da Serra Elétrica". No filme seguinte, "Guts of a Beauty", o diretor Gaira conta a história de uma jovem que é raptada e estuprada por um grupo Yakuza, que de quebra ainda injetam nela um droga especial chamada Angel Rain. No início, ela aparentemente fica louca, mas consegue escapar da máfia e visita uma médica, em busca de uma cura. Misteriosamente, os membros da Yakuza a localizam, e para escapar deles, a jovem decide se matar. A sua médica resolve vingar sua morte, mas é capturada pelos gangsters, que injetam a Angel Rain nela, provocando sua morte por overdose. Ele volta a vida, como uma zumbi, e declara guerra à Yakuza... E por fim, em "Female Inquisitor", temos um show de mulheres inquisidoras em ação, interrogando à moda da casa. E ninguém supera o cinema japonês em sadismo e crueldade. Os filmes de Kazuo "Gaira" Komizu são pobres e amadores, mas estão entre os mais loucos já realizados na terra do sol

nascente. Outro nome bastante popular no underground japonês é o de Shinya Tsukamoto, criador do genial "Tetsuo: The Iron Man" (89)", o primeiro cyberpunk gore que se tem notícia. "Tetsuo" foi premiado no Festival de Cinema Internacional de Toronto, e conta a história de um típico empregado médio japonês que começa o filme enfiando um parafuso por debaixo de sua unha, e aos poucos vai se transformando numa máquina totalmente monstruosa. A cena onde o nosso anti-herói estupra sua própria namorada, com uma broca no lugar do pênis, é perturbadora! Filmado em preto branco e com trilha sonora industrial, ganhou uma continuação em 92: "Tetsuo II: Body Hammer", colorida e ainda mais pessimista.

A China contra-ataca

Mas enquanto Tsukamoto parte pro pós-modernismo *gore*, a série chinesa "Men Behind the Sun", de Godfrey Ho, aposta na realidade nua e crua. Durante a Segunda Guerra Mundial, o governo japonês, através de uma equipe chamada Esquadrão 731, criou e desenvolveu pragas e bactérias em laboratório, para serem utilizadas como arma biológica. Para testar suas criações, eles utilizaram presos chineses como cobaias humanas, cometendo uma das maiores atrocidades já registradas na história. O que vemos em "Men Behind the Sun/Manchu 731 Squadron", lançado no Brasil como "Campo 731: Bactérias - A Maldade Humana" é a reconstituição dos experimentos, realizados num campo de concentração, em cenas brutais e chocantes, como por exemplo a do pobre-coitado que tem o intestino expelido pelo ânus dentro de uma câmara de gás. "Men Behind The Sun 2/Laboratory Of The Devil" e "Men Behind The Sun 3/Manchu 731 Squadron: A Narrow Escape" mostram mais cenas de dissecações e torturas em experiências médico-científicas secretas, contra chineses, coreanos e mongolianos, além de execuções em massa e sepultamentos; enquanto que "Men Behind The Sun 4/Black Sun-The

Nankin Massacre", mostra o exército japonês exterminando pacatos monges budistas... Uma grande curiosidade é que o diretor Godfrey Ho está longe de ser um diretor especializado em horror, sendo que a grande maioria de seus filmes são produções vagabundas de artes marciais, principalmente de ninjas, monges shaolins, agentes femininas e falsos Bruce Lee's. Não podemos esquecer também de uma outra produção chinesa, "Ebola Syndrome" (96), de Herman Yau, o melhor e mais nojento filme sobre o vírus Ebola, que ao contrário de explorar o drama como faz "Men Behind the Sun", parte para o escracho total, num resultado impagável!



À Meia Noite Levarei sua Alma

Enquanto isso no Brasil...

Já a cena *gore-splatter* brasileira se resume a poucos nomes, dentre os quais devemos destacar o grande José Mojica Marins, Fauzi Mansur, Petter Baiestorf e Dennison Ramalho, além da nova geração do vídeo digital, como por exemplo os jovens Fernando Rick (diretor de "Rubão - O Canibal") e Diógenes César, que está preparando o vídeo "Pavor". Aqui no Brasil tudo é mais difícil, mas nem por isto nosso cenário deixa de ter um

potencial incrível. Famoso pelo personagem "Zé do Caixão", José Mojica Marins começou a fazer seus primeiros filmes nos anos 30, ainda em 9,5 mm. Depois partiu para médias e longas em 16mm (mudos), até que em 46 criou sua primeira produtora, a Ibéria Cinematográfica, e seu primeiro filme sonorizado em 35 mm foi lançado em 55, o inacabado "Sentença de Deus". Em 67 Mojica estréia um programa ("Além, Muito Além do Além") na TV Bandeirantes (muito antes de "Cine Trash"!), e em 1981 teve um programa na TV Record ("Show do Outro Mundo"). Nos anos 60 produziu "A Estranha Hospedaria dos Prazeres" de Marcelo Motta e em 70 criou a Zé do Caixão Produções Cinematográficas. Em "À Meia Noite Levarei sua Alma", surge o legendário Zé do Caixão, o personagem que se tornou sua marca registrada. Mojica criou também um outro personagem, o anti-Cristo Finis que estréia no filme "Finis Hominis" e que volta também na seqüência "Quando os Deuses Adormecem". Criador e Criação se encontram em "Perversão" e "Exorcismo Negro". No EUA, onde Mojica é conhecido por *Coffin Joe*, vários de seus filmes são distribuídos pela Something Weird, uma das maiores companhias independentes de vídeo no país. Sua filmografia básica: "Encarnação de Demônio" (81), "Delírios de um Anormal/Hallucinations of a Deranged Mind" (78), "Estupro/Perversion" (78), "Mundo Mercado do Sexo" (78), "Inferno Carnal" (76), "O Exorcismo Negro/Black Exorcism of Coffin Joe" (74), "Quando os Deuses Adormecem" (71), "O Ritual dos Sádicos/Despertar da Besta" (70), "O Estranho Mundo de Zé do Caixão/The Strange World of Ze do Caixao" (68), "Trilogia de Terror/Trilogy of Terror" (68), "Esta Noite Encarnarei no Teu Cadáver/Tonight I Will Eat Your Corpse" (66) e "A Meia Noite Levarei Sua Alma/At Midnight I'll Take Your Soul" (65). Já o diretor Fauzi Mansur, especializado em chanchadas e pornô, surpreendeu ao rodar, no início da década de 90, dois filmes de horror *gore-splatter* convincentes, falados em inglês e destinados a distribuição internacional: "Ritual da Morte/Ritual of Death" e "Atração Satânica/Satanic Attraction". Foram exibidos em mais de dez países, mas achá-los no Brasil é uma

missão quase impossível! Curiosamente, Mansur também dirigiu um filme dos Trapalhões, "A Ilha dos Paqueras"! Dennison Ramalho é o diretor de dois curtas filmados em película, "Nocturnu" e "Amor Só de Mãe", ambos elogiadíssimos, e que logo deve preparar seu primeiro longa. E Petter Baiestorf é um incansável e batalhador video-maker, que ao longo de dez anos realizou alguns dos vídeos mais agressivos e transgressores do underground tupiniquim, com destaque para os longas "Monstro Legume do Espaço", "Eles Comem Sua Carne", "Blerghhh", "Gore Gore Gays", "Sacanagens Bestiais dos Arcanjos Fálcos" e "Raiva/Rage-O-Rama".

Shock & Snuff: Mortes reais diante das câmeras

Enfim, chegamos à parte de final do dossiê, onde abordaremos os *Shock-Documentaries & Snuff Movies*. Aqui, a arte acaba e a violência se torna real. Esses polêmicos documentários de mortes reais diante das câmeras surgiram em 61 com o conhecido "Mundo Cão/Mondo Cane/A Dog's Life" (63), de Gualtiero Jacopetti, Paolo Cavara e Franco Proserpi, que na verdade explorava mais as culturas bizarras de países asiáticos. Porém a série mais famosa é "Faces da Morte/Faces of Death", que já está em seu quinto volume. Dirigido por Conan LeCinaire, e apresentado por um falso médico intitulado Dr. Francis B. Gross, na realidade interpretado por um ator chamado Michael Carr, que se diz fascinado pela morte, a série tem seus melhores momentos (?) no volume 1 e 4, com cenas de rituais de magia negra e execuções. Porém algumas cenas são um tanto duvidosas e possuem um certo clima de forjamento. Atualmente, a série que mais vem causando comentários é "Traços da Morte/Traces of Death", que já possui quatro volumes. Os responsáveis pela série são extremamente sádicos, narram as mortes com voz gutural e distorcida, e colocam na trilha sonora bandas de *death metal*. O mercado desse tipo de filme é muito maior do que se pode imaginar, e existem também muitos piratas e clandestinos. Só para se ter uma idéia, certa vez a polícia britânica

prende vinte pessoas e apreendeu milhares de vídeos ilegais com cenas de tortura, necrofilia, autópsia e acidentes em gerais. O maior centro difusor destes vídeos era a cidade de Lancashire, no norte da Inglaterra. Já os chamados *snuff-movies*, seriam filmes baratos mostrando mulheres sendo violentadas, torturadas e assassinadas de verdade, diante das câmeras. Tudo começou em 1976, num cinema da Times Square, em Nova York, onde foi exibido um filme chamado "Snuff" (75), de Michael e Roberta Findlay, produção clandestina supostamente realizada na Argentina. A cena final do filme mostrava uma mulher que tinha seus dedos arrancados por tesouras, as pernas cortadas por uma moto-serra, até finalmente ser rasgada ao meio, tendo suas entranhas arrancadas. A intenção era fazer com que o público acreditasse tratar-se de uma cena real de assassinato; e, em pouco tempo, mais e mais pessoas interessavam-se em assistir aos então chamados *snuff-movies*, que proliferaram com o sucesso do "Snuff" original. A coisa parecia ser tão escabrosa (e ilegal) que o próprio FBI investigou a fundo e chegou à conclusão que as cenas eram forjadas através de efeitos especiais extremamente realistas (porém mal feitos para os dias de hoje). Atualmente sabe-se que a princípio o polêmico filme do casal Findlay iria se chamar "The Slaughter", e tratava-se de uma produção tão vagabunda que há anos mofava no escritório de Allan Shackleton, um veterano distribuidor de filmes *exploitation* e comédias eróticas. Até que um dia, Shackleton leu no jornal uma notícia sobre *snuff movies* vindos da América do Sul e que estavam sendo distribuídos clandestinamente em Nova Iorque. Logo o espertalhão teve a idéia de incluir uma cena "real" de assassinato no filme, e bolar uma divulgação sensacionalista em cima disso, a começar pelo título que foi alterado para "Snuff" (termo criado para designar os supostos vídeos do psicopata Charles Manson, que nunca vieram à tona). Através de uma matéria do amigo Carlos Primati, publicada na revista *Planet Sex*, fiquei sabendo que a controversa cena de assassinato em "Snuff" foi realizada por Carter Stevens, importante

diretor pornô. A seqüência, de apenas quatro minutos, foi feita em seu próprio apartamento em Manhattan, segundo relatos de membros envolvidos na produção. Dez anos depois Roberta Findlay ainda chegou a dirigir algumas tranqueiras (uma pior do que a outra), como "Lurkers" (88), "Prime Evil" (88), Irmãs de Sangue/Blood Sisters" (87), "Game of Survival" (86) e "Vingança Macabra/The Oracle" (85). Em 77, Michael Findlay morreu decapitado num sangrento acidente de helicóptero no topo do prédio da Pan Am, em Nova Iorque. Roberta Findlay ainda vive, mas parece ter abandonado em definitivo sua decadente carreira. No final das contas, o que mais surgiu de interessante com a polêmica *snuff*, foram os filmes realizados sobre o assunto, principalmente "Last House on Dead End Street", de Victor Janos (pseudônimo do estudante de cinema novaiorquino Roger Watkins), um filme praticamente lendário, lançado em 77 tentando se passar por uma seqüência de "Aniversário Macabro/The Last House on the Left" (72), de Wes Craven. Contando a história de um sujeito que sai da prisão e continua cometendo crimes, torturando e matando pessoas de modo brutal, filmando tudo com a idéia de produzir um *snuff movie*, o filme conta com cenas gráficas de desmembramentos e eviscerações. Outro grande filme a abordar o assunto é "Emanuelle in America" (76), de Joe D'Amato, onde a bela Laura Gemser investiga uma rede criminosa e acaba por descobrir que pessoas do alto escalão do governo americano estavam envolvidos na produção de *snuffs* realizados no terceiro mundo. Rolou uma grande polêmica sobre as imagens supostamente reais mostradas no filme, onde um grupo de homens rudes barbarizam mulheres indefesas. Na época, a história era de que estas imagens teriam sido compradas por D'Amato e seus produtores através de traficantes colombianos e/ou gangsters russos. Mas hoje em dia sabe-se que elas foram feitas pelo grande maquiador Maurizio Trani, responsável também pelos FXs de clássicos como "The New York Ripper", "House by the Cemetery" e "The Beyond" . No Brasil, o diretor Cláudio Cunha, com roteiro escrito em conjunto por Carlos

Reichenbach, realizou "Snuff - Vítimas do Prazer" (77), um thriller onde dois produtores picaretas e inescrupulosos decidem filmar um assassinato real. A campanha de marketing do filme foi genial, fazendo com que o filme se pagasse logo no primeiro mês de lançamento, em São Paulo. Durante as primeiras semanas de exibição o diretor Cláudio Cunha contratou duas mulheres para gritarem no final da sequência de morte, em todas as sessões... "Não dava outra, metade da platéia se mijava inteira na poltrona", comenta Reichenbach, complementando "improvisamos um trailer, tipo cinema verdade, onde apareciam pessoas do povo e falsos populares respondendo a pergunta: "Você veria um filme com assassinatos reais?". Imaginem o trailer sendo exibido maciçamente durante dois meses... nenhuma imagem do filme, apenas as perguntas e as respostas do tipo: "Meu marido viu em Nova Iorque, é uma picaretagem!", "Se tiver mulher pelada, é claro que eu vejo!", "Mas será que tem crime mesmo... cruz credo!". Até que Alguém deu uma manchete bombástica na capa do caderno de variedades de um jornal de São Paulo: "Estréia hoje o filme que mata!". Em 97 o ator americano Johnny Depp estreou na direção com "O Bravo", no qual interpreta um pobretão, que, cansado de tanta miséria, aceita a oferta de 50 mil dólares para ser torturado até a morte num filme. Outras obras interessantes sobre o tema *snuff* são: "Testemunha Muda/Mute Witness" (95), filme inglês de baixo orçamento, onde uma moça muda testemunha um crime em frente às câmeras; "Efeitos Especiais/Special Effects" (84), de Larry Cohen, thriller policial a la Hitchcock, muito elogiado; "Morte ao Vivo/Tesis" (95), o filme de estréia do chileno radicado na Espanha, Alejandro Amenabar, diretor de "Os Outros"; "Cenas Mortais/Die Watching" (93), de Charles Davis, um thriller erótico que aborda a temática *snuff*; "A Síndrome do Vídeo/Videodrome" (82), de David Cronenberg, onde um executivo de canal de TV a cabo descobre um programa clandestino de *snuff-movies*; e os japoneses "Evil Dead Trap", de Toshiharu Ikeda, "Muzanza" e "Psycho: The Snuff Reels", esses dois

últimos de diretores desconhecidos, mas extremamente violentos.

Publicado originalmente no fanzine Matadouro, e re-editado com exclusividade para o site Putrescine (www.diatribes.com.br/putrescine), este dossiê foi compilado por Heráclito Maia, tendo como base artigos e informações de especialistas como Lúcio Reis, Petter Baiestorf, Carlos Primatei, César Souza, Cid Vale Ferreira, Guilherme de Martino, Ulisses Granados, Carlos Thomaz Albornoz, Bruno Andrade, Carlos Reichenbach, entre outros (os quais peço desculpas por estar esquecendo o nome). Além disso foram consultados fanzines como "Suspiria", "Arghhh", "She Demons" e "B-Zine"; revistas como "Psico Vídeo" e "Fangoria"; livros como o "Guia de Vídeo Terror", de Guilherme de Martino e "Dicionário de Cinema - Os Diretores", de Jean Tulard; diversos e-mails postados na lista de discussões "Canibal Holocausto", além de pesquisa em dezenas de sites na internet, principalmente o Internet Movie Database (www.imdb.com). Um agradecimento especial aos amigos supra-citados!

Fonte: Putrescine (www.diatribes.com.br/putrescine).

A REVOLUÇÃO, VIA SATÉLITE

Uma entrevista com A REVOLUÇÃO NÃO SERÁ TELEVISIONADA

Ricardo Rosas

Com poucas exceções, muito da produção da chamada vídeo-arte têm se caracterizado por uma elaboração estética normalmente asséptica e pouco afeita a questionamentos políticos, quando muito existenciais. Poderia se argumentar que o próprio meio, o vídeo, não se caracterizaria por indagações mais profundas acerca da sociedade estabelecida. Mas será assim mesmo?

Se partíssemos do ponto de vista da TV tal como a cidadão comum – aquele que toda noite se senta em sua poltrona para assistir à programação usual – a conhece, pode ser que sim. O mesmo até se poderia dizer de um público mais restrito, o circuito fechado de platéias informadas que assistem a mostras e panoramas de vídeo-arte em festivais por todo o Brasil, dado que a maior parte dessa produção se distingue justamente por um experimentalismo mais estético e pouco - se algo – ideológico.

Mas nem sempre foi assim. Que o diga um radical participante do movimento FLUXUS, Wolf Vostell, que executava performances com televisões, as “TV-DE-COLLAGES”, dando tiros nos tubos catódicos, ou os membros da Raindance Foundation, que realizaram verdadeiras produções de vídeos guerrilheiros na aurora do vídeo, em plenos anos 70, fazendo uma montagem e edição que tanto questionava a estética usual do meio quanto realizava uma aguda crítica da política e da sociedade de consumo americana. Sua clássica revista *Radical Software* reuniu vários grupos independentes e radicais de produção em vídeo. Do grupo também fez parte Michael Shamberg, o autor de um clássico da militância

em vídeo, o *Guerrilla Television*, que fez história. Não faltam outros exemplos, e embora muito dessa estética tenha sido deglutida por velhas e novas corporações televisivas, como a MTV, suas idéias permanecem como potencial subversivo.

Os anos 80 e 90 assistiram a um boom de vídeo-arte no Brasil e no mundo, e tiveram contrapartidas ativistas nos EUA, através de grupos como Paper Tiger TV (1981 - www.papertiger.org) e Deep Dish (1986 - <http://deepdish.igc.org/>). Mas foi preciso um divisor de águas como os históricos protestos de Seattle, na reunião da OMC (Organização Mundial de Comércio) em 2000, para que o meio vídeo fosse redimensionado para práticas mais diretas de atuação política. A “Batalha de Seattle” viu, entre outras coisas, o surgimento da rede mundial de mídia independente, o Indymedia (www.indymedia.org), e o alvorecer do movimento de vídeoativismo. Movidos pelo barateamento desses equipamentos, facilmente acessíveis a muitos jovens, e inspirados numa lógica de produção faça-você-mesmo, esses ativistas de mídia realizam ação direta registrando protestos, filmando a repressão de policiais sobre a multidão, testemunhando tudo. Nessa linha, mais documental, grupos como o americano Videoactivism (www.videoactivism.org), o inglês Undercurrents (www.undercurrents.org), o brasileiro Blasfêmia ou o boom de vídeos *piqueteros* da atual crise argentina. Noutra seara, mais próxima à vídeo-arte, encontraríamos grupos como o Cândida TV (<http://candida.thing.net/>), da Itália, ou a Pirate TV (www.piratetv.net), vinculada à banda Coldcut e o selo musical Ninja Tune, que mistura uma sampleagem psicodélica de vídeos com ativismo político.

É justamente na fronteira entre arte e questionamento ideológico que poderíamos situar o trabalho do grupo de videastas brasileiros do A

REVOLUÇÃO NÃO SERÁ TELEVISIONADA. Apresentado em formato de diversos episódios pela TV USP, o programa faz uma colagem instigante de elementos visuais, sonoros e narrativos, de uma forma inédita na televisão brasileira. Um guerrilheiro urbano imaginário utiliza a arte como arma e seus petardos intervêm tanto pela aglutinação dos vídeos de autorias diversas quanto pelos comentários (às vezes perturbadores) em off sobre as imagens exibidas.

O resultado por vezes causa um certo mal-estar, ou seja, incomoda (no melhor sentido da palavra), o que, pra bom entendedor, passa bem longe das amenidades *tutti-frutti* da TV brasileira, acostumada a Big Brothers, Faustões e bobagens do tipo, e faz pensar – coisa difícil de imaginar quando se fala de televisão. Não há aqui concessões ao “bom gosto burguês” ou ao pop adocicado e inofensivo da MTV. Há um certo sabor transgressivo de “terrorismo poético”, tal como o pensava Hakim Bey, e alguma dose de paranóia (“alguém sabe que você está vendo isso?”), o que não esconde uma risada irônica destes tempos de guerras e fundamentalismos.

O nome do grupo vem do título de uma famosa canção do norte-americano Gil Scott Heron (1973), este mesmo um pária negro que a América delirante, paranóica (essa sim) e racista faz questão de deixar no limbo, e cujo livro *Abutre* foi lançado aqui pela Conrad no ano passado.

A REVOLUÇÃO NÃO SERÁ TELEVISIONADA é um laboratório multimídia em constante processo de mutação. Sua junção de vídeo-arte, performances, e às vezes intervenção urbana, até rádio e Internet (em projeto), visa suprir uma inquietação comum ao grupo: a transformação cultural. Com muita coragem e ousadia, o grupo se prepara para o desafio de exibir na

TV aberta, provavelmente no canal 21. Mas o público mediano brasileiro estará preparado para a REVOLUÇÃO? É esperar para ver. Expectativas quanto às reações já puderam ser conferidas quando da mostra Ares e Pensares do SESC São Paulo no ano passado, em que os vídeos chegaram a sofrer censuras em algumas unidades onde foi exibido. Bom sinal para alguns, com esse anti-marketing e seu formato desafiador, é bem provável que as polêmicas do programa não parem por aí. Irreverentes e sem reticências, foi assim que os garotos responderam a essa entrevista com o Rizoma.

A iniciativa de vocês é algo inédita no Brasil. Como surgiu a idéia de formar o grupo?

Para entender A REVOLUÇÃO NÃO SERÁ TELEVISIONADA temos que imaginar um macro sistema. No centro gravitacional temos os integrantes ativos Daniel Lima, André Montenegro, Fernando Coster e Daniela Labra. Girando ao redor, estabelecendo participações constantes temos o núcleo musical Unidade Móvel que dá o apoio sonoro. Um pouco mais distante, mas não menos importante seguem os artistas e grupos que tem grande correspondência com os princípios da Revolução como: Lia Chaia, Bijari, Ricardo Ramalho, Tiago Judas e outros.

À medida que nos distanciamos e nos perdemos por este universo encontramos galáxias, estrelas novas e buracos negros que marcam participações pontuais vindos de todos os cantos do Brasil. E podemos visualizar a aproximação de outros sistemas inteiros que agregam seus objetos não identificados.

Tudo segue num movimento de contração, união.

Em toda parte somos observados por milhões de estrelas, os

espectadores deste movimento.

Quem inspirou ou inspira vocês? Algum grupo artístico, ativista, video-artistas ou algo assim?

Nos inspiram todos aqueles que fazem a guerrilha cultural urbana.

Em enorme desvantagem, a ação tem que usar da inteligência (artística, política e estratégica) para ocupar espaços abertos, não controlados ou mal vigiados.

Nos inspiram os pichadores - grupo não coeso que intervêm no espaço urbano criando códigos e princípios herméticos; artistas irônicos e ácidos que souberam, antes de mais nada, viver. Mas também a força inesperada do furacão, o círculo perfeito do horizonte em alto mar, as cobras peçonhentas e os vírus digitais.

Algumas vezes o ritmo da edição lembra um pouco a MTV para logo em seguida vir alguma surpresa que quebra totalmente a lógica televisiva (mesmo a mais "moderninha), com mensagens clara ou subliminarmente subversivas, virando pelo avesso o que seria uma estética "entrecortada" mercadológica. Vocês enfrentaram algum problema com a emissora de TV para colocar no ar ou tiveram total liberdade?

Olha, antes de mais nada vamos colocar os pingos nos "is", certo?!

A MTV transforma toda experimentação áudio-visual vinda desde a década de 70 em vinhetas alienadas, onde só importa a superfície visual

e sonora, descartando e evitando qualquer conteúdo político transformador – seguindo os mesmos passos do design e da publicidade. Criações importantes são realizadas no formato de vídeo clipe mas o que decide a veiculação é um misto de potencial mercadológico e adequação a uma imagem “jovem” roqueira idiota.

A REVOLUÇÃO funciona no movimento oposto: o conteúdo e a proposta singular são a força motriz para gerar uma nova visualidade. E certamente isso quebra com a lógica televisiva. A subversão está nesta liberdade de expressão extrema e diversa num meio de comunicação de massa. É a coordenação de uma intervenção – ou melhor, interferência – na mídia.

Quanto à TV USP, tivemos total autonomia e essa foi a nossa principal vitória. Conseguimos colocar no ar a nossa proposta integralmente. O problema é conseguir manter este espaço depois de avaliado o potencial “subversivo” do anti-programa de TV.

Qual mensagem vocês querem passar? No que acreditam?

A mensagem é: A REVOLUÇÃO NÃO SERÁ TELEVISIONADA.

O trabalho de vocês me parece numa fronteira bem tênue entre arte e política. Vocês vêem seu trabalho como uma forma de ativismo?

A criação, assim como toda ação, é sempre política. A escolha é política, até mesmo quando tem um viés alienante. Nos preocupamos em produzir algo que tenha profundidade; que possa ser investigado e pensado, seja numa abordagem política, estética ou ética.

Agora “arte” e “ativismo”... não sei. Estamos sempre agindo num

movimento dialético: fazemos e somos feitos por tudo que está em torno de nós.

Agora, uma pequena provocação. Não é meio contraditório defender idéias contra o sistema e ao mesmo tempo exibi-las em na TV paga? Como acham que o público, com certeza mais elitizado, recebe o programa? Vocês tem tido algum *feedback* nesse sentido?

A idéia de ir *contra* algo implica em estar do outro lado. Não defendemos idéias contra o sistema. Devemos jogar com o sistema, estamos nele querendo ou não. Nós somos parte do sistema.

Devemos provocar o anjo mau para que ele nos veja, aja e torne visível os seus limites.

Empurramos até o limite máximo. E isso nos interessa: o limite, o espaço onde as coisas por um momento se tornam indefinidas e portanto abertas a experiências reveladoras.

Somos contraditórios logo de cara: A REVOLUÇÃO NÃO SERÁ TELEVISIONADA. A ironia é fundamental, não se leve tão a sério. Não seja rígido demais senão você quebra.

Ocupamos as fendas, “as clareiras na selva” lembra?! A TV a cabo foi o espaço que a princípio tínhamos para interferir. Passo a passo vamos empurrando...

É verdade que pensam em passar a exibir na TV aberta?

Sim - penso agora que deveríamos marcar uma reunião na Rede Globo e fazê-los ver todo o programa, gravando tudo com uma câmera escondida

como eles adoram fazer. Vai ser engraçado ver a reação e a explicação do executivo de plantão.

Vocês trabalham numa equipe muito grande? Têm um diretor, roteirista? Como criam os programas? Percebi que há um forte trabalho de edição por trás da coisa.

1 pessoa na direção

1 pessoa na edição

1 pessoa na redação e pesquisa

1 pessoa na produção

Misture tudo até que todos estejam fazendo todas as funções. Leve à ilha de edição e em doze horas retire tudo para Mini DV. Durma. Repita a operação e estará pronto. Sirva quente. Refeição para 500.000 espectadores.

Soube que vocês também atuam em mídias diferentes com outros grupos, tipo o anti-pop, com cartazes lambe-lambe. Podem contar um pouco sobre estes projetos?

Como A REVOLUÇÃO NÃO SERÁ TELEVISIONADA, temos o projeto de TV, rádio – piloto pronto, atualmente em negociação – e internet que será o ponto de encontro de todos os caminhos.

A intervenção urbana, as ações performáticas, as exposições são percursos paralelos da qual a proposta midiática se alimenta. Apoio total a toda manifestação que aponte para uma fuga dos “circuitos fechados” sejam artes plásticas, cinema, video-arte ou qualquer outra forma de comunicação restrita.

Vocês assistem TV?

É claro!

Na opinião de vocês, existe vida inteligente na televisão?

Roberto Marinho, Silvio Santos, Bispo Edir Macedo ganham milhões e são exemplos de inteligência perversa para o MAL.

Lembro-me agora de algumas iniciativas bem radicais, tipo as performances de Wolf Vostell atirando em TVs, ou os ativistas do TV-Turn Off Network (algo como "Rede de Desligamento da TV" - www.tvfa.org) que sugerem "desligue a TV, ligue a vida". E vocês, vêem alguma saída pro tédio manipulado e conformista da televisão? Há alguma forma de superar a dominação do espetáculo e do info-entretenimento?

Pergunta complexa. Não adianta tentar evitar a dominação do espetáculo na sociedade. Mas devemos evitar essa dominação completa na nossa vida, nas nossas relações.

"O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens." (Guy Debord).

O videoativismo, uma vertente atual do ativismo de mídia, tem assistido a um verdadeiro boom nos últimos tempos, pelo menos desde a famosa "Batalha de Seattle". Mas esse tipo de ativismo, com algumas exceções, é bem no estilo ação direta, com filmagens in loco dos protestos, de

invasões, etc. Esse tipo de ativismo engajado "em tempo real" e com poucas, se alguma, pretensões estéticas, também atrai vocês de alguma forma?

Dentro de uma situação estratégica, a produção vídeo ativista é uma clareira que a TV brasileira ainda nem se deu conta que existe. É guerrilha pura. E com isso nos identificamos. Eles caminham também para o limite, para lidar com o controle da informação.

Entretanto, discutindo-se questões estruturais, o jornalismo independente – assim como A REVOLUÇÃO NÃO SERÁ TELEVISIONADA - é antagônico à idéia de comunicação de massa. A TV jamais vai assimilar a sua principal mudança que é a pluralidade de abordagens e a consequente subjetividade da notícia.

Teremos sim, assimilações superficiais desta nova "estética" do jornalismo e talvez até da forma de fazer a reportagem, mas o método continuará passando por um editor assistente, um subeditor, um editor especial, um redator chefe e por fim por um editor chefe. E, como Einstein já colocava com sabedoria, a edição é o controle fundamental.

Como sabemos o controle da informação é uma das peças chave do nosso sistema. A TV gera o controle e o controle gera a TV.

Agora vamos arriscar uma especulação. Se acontecesse, a revolução não seria mesmo televisionada, ou haveria uma televisão utópica possível? Em outras palavras, na visão de vocês, haveria algum espaço para a tv num mundo pós-revolucionário?

Não acreditamos em revolução. O levante, a Zona Autônoma Temporária

é uma estratégia mais eficiente e mais realista. Não me interessa pensar numa televisão utópica – a não ser em literatura. A interferência midiática se atém a realidades concretas e ações objetivas.

Para encerrar, vocês não têm medo de ser engolidos pela voragem da indústria do entretenimento?

Que eles nos engulam, passem bem mal, vomitem, tenham um bela diarreia e que nos paguem por isso.

Para contato com A REVOLUÇÃO NÃO SERÁ TELEVISIONADA
mande e-mail para
arevolucaoaoeratelevisionada@yahoo.com.br.

ENTREVISTA COM KIKO GOIFMAN

Claudia Priscilla

33 é um filme de longa-metragem em 35mm, dirigido por Kiko Goifman, com duração de 74 minutos. Misto de road movie com filme noir, 33 é o número de dias que o diretor, filho adotivo, se propôs para filmar sua busca pela mãe biológica. 33 anos é a idade do diretor. Numa estrutura inovadora que mescla a questão íntima com uma abordagem meta-ficcional, entre fumaças, detetives, cartomantes e parteiras, além de um diário publicado na internet, 33 tem gerado tanto polêmicas, como a crítica de que faz uma “espetacularização” da vida privada, quanto rasgados elogios de Jean-Claude Bernadet, por seu formato inédito em relação ao padrão usual dos documentários brasileiros. A trilha sonora ficou a cargo do duo eletrônico Tetine. Aqui uma entrevista com o diretor, que também é antropólogo e net artista, e já trabalhou com questões como a violência e a vida nas prisões em obras como Morte Densa, Olhos Pasmados e Valetes em slow motion.



.....

Quais as motivações para fazer este documentário no qual busca sua mãe biológica?

Muitos foram os motivos para fazer esse documentário. Talvez, o mais profundo, seja o fato de que existe um tabu em torno da adoção. As pessoas não falam publicamente disso, de alguma forma me parece existir um certo medo de que não sejam bem vistas. Acho isto um total absurdo. Não tenho nenhum tipo de vergonha de ser adotado e não creio que as pessoas devam ter algum sentimento de inferioridade por isto. Além disso, venho trabalhando com a temática da violência há mais de dez anos. Tenho um documentário, um livro e um cd-rom sobre prisão; participei, com Jurandir Muller de duas Bienais de SP na área de net arte tratando deste tema; também com este parceiro tenho um documentário sobre velhas prostitutas que continuam trabalhando no centro de SP, violência com idosos; assassinos que mataram apenas uma vez na vida etc. Achei que faria sentido fazer um documentário no qual me auto-violentasse. Além disso, como fiz a busca pública, a violência foi ainda maior, porém, era esta a forma de enfrentamento do silêncio em torno do assunto.



Quando você descobriu que é um filho adotivo ?

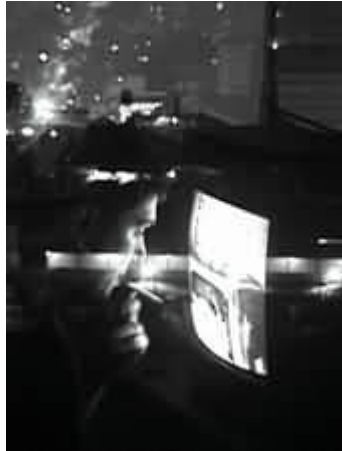
Eu sempre soube que sou filho adotivo, o que quer dizer que nem sequer me recordo de algum tipo de reunião familiar para que isso fosse contado. Com certeza isso ocorreu logo na minha infância e na de minha irmã, 3 anos mais velha do que e também filha adotiva.

Existem preconceitos em torno da adoção?

Infelizmente a adoção e o que há de oculto, as mentiras, em torno dela, continuam gerando problemas e preconceitos. Não sou psicanalista e nem me aventuro a dizer que acho que todos os pais devam contar tudo para seus filhos adotivos, mas acredito que a regra do silêncio pode gerar preconceito e, não raro, revolta. Pela grande quantidade de casos de adoção que existe em nosso país eu acredito que ainda estamos bem longe de tratar este tema com alguma naturalidade.

Como é trabalhar a emoção em um documentário?

Acredito que razão e arte possam estar lado-a-lado, não precisam ser coisas opostas. Agora, *33* é uma radicalização da possibilidade emocional em um documentário. A equipe de filmagem era mínima, somente minha mulher Claudia Priscilla e eu. Mas tudo foi intencional. Eu sabia que o projeto seria forte emocionalmente e realmente foi uma “porrada”. Aliás, minha mulher foi uma pessoa muito importante neste processo todo.



Como sua mãe adotiva encarou o projeto?

Berta me apoiou o tempo inteiro, nossa relação era ótima e está ainda melhor. Antes de iniciar o projeto conversei com ela sobre o assunto e desde lá ela mostrou-se uma mulher ainda mais forte do que imaginava.

Documentários muitas vezes são considerados chatos. Como você vê o *33* neste cenário?

33 traz uma série de elementos de estrutura de ficção, como o suspense. Vou ou não encontrar minha mãe biológica? Os detetives trazem também um universo peculiar ao filme. O filme tem um dinamismo, uma música interessantíssima do grupo Tetine, muito humor e ironia. Quem for ao cinema não verá um documentário tradicional.

Fale um pouco sobre outros trabalhos que você realizou relacionados à temática da violência, como *Valetes em slow motion* e *Morte Densa*.

Valetes em slow motion é um livro / CD ROM que fiz em 1998. A questão central é a abordagem do tema prisão a partir do meu olhar e de outros artistas brasileiros. Trata-se de um CD-ROM que em nada se assemelha a uma enciclopédia ou banco de dados. O usuário é convidado a experimentar algumas sensações e, aos poucos, entende os códigos e regras do universo de navegação. Um pouco como a lógica de quem acaba de entrar numa prisão. Esse CD-ROM, bastante experimental e no qual eu tive total de liberdade de criação, foi produzido pelo meu parceiro Jurandir Muller e teve direção de criação de Lucas Bambozzi. Em 1998 ganhamos o Grand Prix Mobius em Paris e o CD-ROM foi adquirido como uma obra de arte pelo Centro Georges Pompidou. A partir daí começamos, eu e Jurandir, a desenvolver trabalhos para a web, participamos de duas Bienais de São Paulo, fizemos sites de filmes como *Cidade de Deus* e *Carandiru*.

Morte Densa é um filme sobre pessoas que mataram uma vez na vida. Assassinos não serials. Dirigido por mim e Jurandir Muller e com um trabalho forte de produção e roteiro de Claudia Priscilla, no filme 8 pessoas comentam o fato de ter matado alguém. Pessoas que nunca

havam cometidos crimes. As imagens do filme são cenas banais de domingo, dia em que acontecem mais crimes e homicídios deste tipo. A música foi cedida por Nick Cave and Bad Seeds, especificamente canções do cd *Murder Ballads*. O filme foi exibido no Brasil na abertura da Mostra do Audiovisual Paulista e na TV Cultura. Apresentamos também no Festival de Locarno, na Suíça e, no final de março, participará do Festival Internacional de Documentários, em São Paulo.

Links:

Críticas do filme

www.contracampo.he.com.br/58/33.htm

www.netsite.com.br/cinema/mostra_conteudo118302.asp?id_conteudo=118302

www.speculum.art.br/module.php?a_id=980

www.omelete.com.br/cinema/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=1863

www.usp.br/cinusp/mostras/novos_rumos/index.php

Site de 33 - www.33ofilme.com.br

MICRÓBIOS DA INFORMAÇÃO, DO RISO...

Agência de Notícias Anarquistas (ANA)

Eles são o grupo Expressão Sarcástica, ou palhaços hilariantes, que estão espalhando o micróbio da contra-informação, do riso corrosivo em Florianópolis (SC), pela TV Floripa, via cabo. Numa sociedade cada vez mais pasteurizada, sem graça, é necessário reforçar e ampliar projetos como esses, autônomos, que resistem à massificação. E eles, os sarcásticos, na figura do compa Skárnio, concederam a seguinte entrevista à ANA:

Agência de Notícias Anarquistas: Conte um pouquinho como começou a história de vocês. O que é o Grupo Expressão Sarcástica...

Skárnio: Bem, o Grupo Expressão Sarcástica é um grupo de artistas e profissionais da comunicação, isso quer dizer que é um grupo bem eclético na sua formação; desenhistas, fotógrafos, jornalistas, cineastas, programadores e designers o compõem.

O que há em comum é uma ideologia, o “sarcasmo” como atitude na produção e estética. A nossa bandeira é a originalidade e a democratização da comunicação no Brasil e no mundo.

Nós costumamos dizer que esta última é a “bandeira das bandeiras” ou a primeira “bandeira”, pois sem a comunicação não se faz nada. É o começo de tudo.

O humor é uma forte ferramenta para o alcance destes objetivos, entra em qualquer campo, e se pode incluir potentes mensagens em meio a um riso e outro.

O grupo existe em Florianópolis, faz uns 10 anos, lançamos um zine impresso em 95, depois em 2000 um site, ambos com o mesmo nome “Sarcástico”, e em seguida um programa na TV comunitária de Florianópolis, o “Apêndice”, que traz cultura, informação e humor, é claro.

Neste canal comunitário nós também produzimos provavelmente o programa de TV com a maior duração ininterrupta da história da TV brasileira, o “Invasão da TV Floripa”, um programa onde “invadimos o canal” por 57 horas. O objetivo era divulgar a existência da TV comunitária assim como dar o espaço que a TV convencional não dá a cultura alternativa, aliás, a qualquer tipo de cultura...

Atualmente nós estamos acabando de produzir o filme curta-metragem “Sorria, você está sendo filmado”, com a direção de Chico Caprario, integrante do grupo. E editando o documentário sobre a “invasão” para lançar até o final deste ano e início de 2003. Além de outros projetos bem sarcásticos.

ANA: Como foi essa “invasão”?

Skárnio: Numa sexta à noite, nós entramos no ar durante um programa ao vivo, trajados com máscaras lembrando terroristas, só que em vez de portar armas a gente carregava câmeras fotográficas e filmadoras. Lemos o nosso manifesto, e dizemos que a TV só iria ser libertada após o canal comunitário ser transmitido em rede aberta. É claro que isso era tudo uma grande metáfora sobre a condição da TV comunitária, que só existe

em TV a cabo, não atingindo uma grande parcela da população. Tudo era na verdade um programa de TV, com um roteiro flutuante e que o telespectador não fazia idéia disso.

Ao todo nós passamos 56 horas ao vivo, de máscaras, dormindo pouco e promovendo uma programação ininterrupta com programas de entrevistas sobre a questão da mídia no Brasil, TV comunitária, sátira à programação de TV atual, e veiculando muitos vídeos alternativos. Foram 300 ligações ao todo, o que foi uma verdadeira surpresa pra nós, pois essas ligações demonstraram a simpatia do público com a causa e ao mesmo tempo insatisfação com a atual televisão aberta. O recado foi dado, pelo menos por aqui.

ANA: Tem algum “aspecto libertário” no grupo de vocês?

Skárnio: Se tem um “aspecto libertário”? Pelo menos é a nossa principal pretensão... Aliás, falando em pretensão, nós não nos declaramos abertamente anarquistas, por que sentimos que falta mais estudo e referencial para isso. Embora acredito que todos sentimos por dentro o ideal libertário. Mas estamos chegando lá.

ANA: O grupo é independente de partidos?

Skárnio: O nosso grupo é apartidário. Até por uma questão de “trabalho” mesmo, já que nós mexemos com informação. É claro que trabalhando com informação alternativa, a gente acaba tendo um contato maior com os setores políticos, principalmente os da esquerda, mas é mais uma questão de se “encontrar nas barricadas” do que uma “festinha”...

ANA: ONGs...

Skárnio: Só em “parcerias”, quando aparecem, aliás, estamos abertos a qualquer tipo de parceria, não indo contra nossa ideologia. Nós também colaboramos com a estruturação de associações e ONGs com objetivos semelhantes aos nossos, acreditamos que toda iniciativa no mesmo sentido colabore, pelo menos como exposição da situação do sistema. Toda informação nova é útil.

ANA: Um tempinho atrás, você tinha falado sobre “marketing viral”, como mais uma arma. O que seria isso?

Skárnio: O “marketing viral”, é a chamada propaganda de “boca em boca”. Recurso conhecido nos meios undergrounds, através dos fanzines e na Internet. É uma forma de publicidade legítima e solidária, pois a única “moeda” de troca nela é a valorização do conteúdo. É através do “marketing viral” (essa relação espontânea de busca, interesse entre as pessoas) que se fortifica e se mantém a tal rede que falávamos anteriormente. O fato em si já existe, o que propomos é a consciência de sua existência, para torná-la mais eficaz.

ANA: Vocês mantêm contatos com outros grupos de artistas do Brasil, ou de fora, que fazem um trabalho parecido com o de vocês?

Skárnio: O nosso contato com outros grupos é mais por Internet, nós estávamos muito concentrados na cena (?) local até agora. Inclusive esse é um dos nossos objetivos atuais, estabelecer este diálogo com outras iniciativas no Brasil e no mundo.

ANA: É aí que entra aquela história de parcerias em conteúdo, de fomentar uma rede de contra-informação...

Skárnio: Sim, o tal de “marketing viral”, do boca a boca mesmo, que é o que viabiliza essa estrutura invisível pelo qual existimos.

ANA: Quais as aventuras e desventuras nesta vida alternativa?

Skárnio: As “aventuras” são muitas, e muito engraçadas... vão desde desviar de balas de borracha em passeata a não fazer idéia do que o entrevistado está falando depois de fazer um show completamente louco e babando...

ANA: Como você não apontou as desventuras, suponho que vocês tiveram ou têm algumas dificuldades (econômicas, conflitos internos, técnicos...), como quase todos os coletivos...

Skárnio: É claro que um grupo com a nossa proposta teria invariavelmente algumas dificuldades, e principalmente econômicas... Nós trabalhamos com produção cultural (audiovisual, conteúdo para internet etc), e isso implica em material caro e principalmente, tempo. Muitas vezes as nossas produções acabam saindo bem depois do previsto (como é o caso do documentário da “invasão”) por que além de fazer o que gostamos, temos que correr atrás do “pão nosso”... O negócio é tentar fazer com que o quê “gostamos” traga alguma sustentabilidade. É nessa fase que estamos agora.

Quanto a conflitos internos, é bem difícil, pois somos um grupo com uma ideologia própria e bem afinada, já os “técnicos”, conforme a evolução profissional, o nosso modo “espontâneo” de fazer as coisas começa a dar margem a algumas discussões de posturas, mas eu acredito que seja apenas “mais uma fase” a se passar. Questão de evolução.

ANA: Tem algum programa na tevê aberta brasileira que vocês gostam, ou tudo é merda?

Skárnio: Não acredito que tudo seja merda, só uns 98%... Pessoalmente, gosto de alguns programas da TV Cultura , Vitrine e MetrÓpole, e até algumas iniciativas isoladas em outros canais, programas especiais, que são cada vez mais raros hoje em dia.

ANA: Apesar da tevê ser pública no Brasil, através de uma concessão do Estado, ela está exclusivamente nas mãos de poucos grupos privados, na maioria das vezes grupos de uma única família, que monopolizam tudo. Como que vocês acham que poderíamos quebrar esse monopólio? Criando tevês piratas, livres? Buscando brechas como essas que vocês encontraram?

Skárnio: Já dizia o nosso cartaz de “procura-se”, que a gente espalhou pela cidade para divulgar a invasão: Toda a informação é útil. TVs livres, comunitárias... E até usar sarcasticamente qualquer espaço em TV aberta.

O quadro que você descreveu, é absolutamente verdadeiro, oligarquia, monopólio, injustiça... ou seja, é um quadro de guerra, às vezes fria! E numa guerra vale tudo.

Como eu disse, para nós a informação é a primeira das bandeiras, e deveria ser a bandeira das bandeiras. Eu digo deveria, por que embora necessitem, muitos setores da sociedade não dão a devida importância a essa questão fundamental a qualquer movimento ou iniciativa, a comunicação.

A lei do cabo está aí, é uma brecha? Pode ser, mas por que então não se usar isto? Por que esses sindicatos, ONGs, coletivos, não reúnem a pouca grana que tem para montar e equipar uma rádio livre, uma TV comunitária, ou até publicar um zine com uma linguagem acessível, não panfletária e sem masturbação política?

Então vem aquele argumento: “mas não é toda a população que tem acesso a TV a cabo”, acontece, que tem uma parte dessa mesma lei que permite o canal, que diz que todo centro comunitário, posto de saúde etc. pode mandar um ofício para a concessionária pedindo a instalação do pacote mínimo, com os canais de acesso público.

Um centro comunitário com algumas cadeiras e uma TV comunitária com uma programação útil é muito melhor que um povo isolado em casa vendo novela. E ainda, é melhor do que nada.

Esse é um dos principais pontos desse processo, para nós. E estamos buscando maneiras de viabilizar a divulgação destas informações. Ainda há vários outros tipos de ações sarcásticas para se driblar a censura à informação que existe hoje em dia, desde por uma faixa com frases “úteis” atrás de uma transmissão ao vivo, a uma infinidade de ações mais “criativas”.

Estamos catalogando e experimentando todas elas, para contar para vocês num futuro próximo, agora precisamos viabilizá-las. Por isso toda força também é útil.

ANA: O que seria essa lei do cabo?

Skárnio: Lei do cabo é uma lei, a lei 8.977/95, que obriga as emissoras de TV a cabo, em todas as cidades do país, a reservarem seis canais de

acesso público, que geralmente são os canais da TV câmara, TV senado etc. e um deles é o canal comunitário, que é gerido por uma associação de entidades com estatuto próprio, que requer este canal, a sua viabilidade financeira é através do apoio institucional, já que a TV Comunitária não pode veicular comerciais. Aí em São Paulo, eu acho que já tem TV comunitária, mas em outras cidades que não tenham, você pode criar.

ANA: Espaço livre, digam o que quiser...

Skárnio: Só sendo “SARCÁSTICO COM BR”.

Link: Expressão Sarcástica (www.sarcastico.com.br).

Contato: sarcastico@sarcastico.com.br

EZTETYKA DA FOME

Glauber Rocha

Tese apresentada durante as discussões em torno do Cinema Novo, por ocasião da retrospectiva realizada na Resenha do Cinema Latino-Americano em Gênova, janeiro de 1965, sob o patrocínio da Columnum. O



tema proposto pelo Secretário Aldo Vigano foi Cinema Novo e Cinema Mundial. Contingências especiais forçaram a modificação: o paternalismo europeu em relação ao Terceiro Mundo - já verificados nos contatos com a África - foi o principal motivo da mudança de tom. A tese a rigor teria interesse para a Mesa Redonda onde foi realizada. A publicação, hoje, comentada, atende a um pedido de Alex Viany e tem objetivos informativo e polêmico.

.....

Dispensando a introdução informativa que se tem transformado na característica geral das discussões sobre a América Latina, prefiro situar as relações entre nossa cultura e a cultura civilizada em termos menos reduzidos que aqueles que, também, caracterizam a análise do observador europeu. Assim, enquanto a América Latina lamenta suas misérias gerais, o interlocutor estrangeiro cultiva o sabor dessa miséria, não como um sintoma trágico, mas apenas como um dado formal em seu campo de interesse. Nem o latino comunica sua verdadeira miséria ao homem civilizado nem o homem civilizado compreende verdadeiramente a miséria do latino.

Eis- fundamentalmente - a situação das Artes no Brasil diante do mundo: até hoje, somente mentiras elaboradas da verdade (os exotismos formais que vulgarizaram os problemas sociais) conseguiram se comunicar em termos quantitativos, provocando uma série de equívocos que não terminam nos limites da arte mas contaminam sobretudo o terreno geral político. Para o observador europeu os processos de criação artística do mundo subdesenvolvido só interessam na medida que satisfazem sua nostalgia do primitivismo; e este primitivismo se apresenta híbrido, disfarçado sob as tardias heranças do mundo civilizado, heranças mal compreendidas, porque impostas pelos condicionamentos colonialistas. A América Latina, inegavelmente, permanece colônia, e o que diferencia o colonialismo de ontem do atual é apenas a forma aprimorada do colonizador: e, além dos colonizadores de fato, as formas sutis daqueles que também sobre nós armam futuros botes. O problema internacional da América Latina é ainda um pouco de mudança de colonizadores, sendo que uma libertação possível estará sempre em função de uma nova dependência.

Este condicionamento econômico e político nos levou ao raquitismo filosófico e à impotência, que, às vezes *inconsciente*, às vezes não, geram no primeiro caso a esterilidade e segundo, a histeria.

A esterilidade: aquelas obras encontradas fartamente em nossas artes, onde o autor se castra em exercícios formais que todavia, não atingem a plena posse de suas formas. O sonho frustrado da universalização: artistas que não despertam do ideal estético adolescente. Assim, vemos centenas de quadros nas galerias empoeirados e esquecidos; livros de contos e poemas; peças teatrais, filmes (que, sobretudo em São Paulo, provocaram inclusive falências)... O mundo oficial encarregado das artes gerou exposições carnavalescas em vários festivais e bienais, conferências fabricadas, fórmulas fáceis de sucesso, vários coquetéis em várias partes

do mundo, além de alguns monstros oficiais da cultura, acadêmicos de Letras e Artes, júris de pintura e marchas culturais pelo país afora. Monstruosidades universitárias: as famosas revistas literárias, os concursos, os títulos.

A histeria: um capítulo mais complexo. A indignação social provoca discursos flamejantes. O primeiro sintoma é o anarquismo pornográfico que marca a poesia jovem até hoje (e a pintura). O segundo é uma redução política da arte que faz má política por excesso de sectarismo. O terceiro, e mais eficaz, é a procura de uma sistematização para a arte popular. Mas o engano de tudo isso é que nosso possível equilíbrio não resulta de um corpo orgânico, mas sim de um titânico e autodevastador esforço no sentido de superar a impotência; e, no resultado desta operação a fórceps, nós nos vemos frustrados, apenas nos limites inferiores do colonizador; e se ele nos compreende, então, não é pela lucidez de nosso diálogo, mas pelo humanitarismo que nossa informação lhe inspira. Mais uma vez o paternalismo é o método de compreensão para uma linguagem de lágrimas ou de mudo sofrimento.)

A fome latina, por isto, não é somente um sistema alarmante: é o nervo da sua própria sociedade. Aí que reside a trágica originalidade do Cinema Novo diante do cinema mundial: nossa originalidade é nossa fome e nossa maior miséria é que esta fome, sendo sentida, não é compreendida.

(De Aruanda a Vida Secas, o Cinema Novo narrou, descreveu, poetizou, discursou, analisou, excitou os temas da fome: personagens comendo terra, personagens matando para comer, personagens fugindo para comer, personagens sujas, feias, escuras; foi esta galeria de famintos que identificou o Cinema Novo com o miserabilismo hoje tão condenado pelo Governo do Estado da Guanabara, pela Comissão de Seleção de Festivais do Itamarati, pela Crítica a serviço dos interesses oficiais, pelos produtores

e pelo público - este não suportando as imagens da própria miséria. Este miserabilismo do Cinema Novo opõe-se à tendência do digestivo, preconizada pelo crítico-mor da Guanabara, Carlos Lacerda: filmes de gente rica, em casas bonitas, andando em automóveis de luxo; filmes alegres, cômicos, rápidos, sem mensagens, e de objetivos puramente industriais. Estes são os filmes que se opõem à fome, como se, na estufa e nos apartamentos de luxo, os cineastas pudessem esconder a miséria moral de uma burguesia indefinida, e frágil, ou mesmo os próprios materiais técnicos e cenográficos pudessem esconder a fome que está enraizada na própria incivilização. Como se, sobretudo, neste aparato de paisagens tropicais, pudesse ser disfarçada a indigência mental dos cineastas que fazem este tipo de filmes. O que fez do Cinema Novo um fenômeno de importância internacional foi justamente seu alto nível de compromisso com a verdade; foi seu próprio miserabilismo, que antes escrito pela literatura de 30, foi fotografado pelo cinema de 60; e, antes era escrito como denúncia social, hoje passou a ser discutido como problema político. Os próprios elogios do miserabilismo do nosso cinema são internamente evolutivos. Assim, como observa Gustavo Dahl, vai desde o fenomenológico (Porto das Caixas), ao social (Vidas Secas), ao político (Deus e o Diabo), ao poético (Ganga Zumba), ao demagógico (Cinco Vezes Favela), ao experimental (Sol sobre a Lama), ao documental (Garrincha, a alegria do povo), a comédia (Os Mendigos), experiências em vários sentidos, frustradas umas, realizadas outras, mas todas compondo, no final de três anos, um quadro histórico que, não por acaso, vai caracterizar o período Jânio-Jango: o período das grandes crises de consciência e de rebeldia, de agitação e revolução, que culminou no golpe de abril. E foi a partir de abril que a tese do cinema digestivo ganhou peso no Brasil, ameaçando sistematicamente, o Cinema Novo.)

Nós compreendemos esta fome que o europeu e o brasileiro na maioria não entendeu. Para o europeu, é um estranho surrealismo tropical. Para o

brasileiro, é uma vergonha nacional. Ele não come, mas tem vergonha de dizer isto; e sobretudo, não sabe de onde vem esta fome. Sabemos nós - que fizemos estes filmes feios e tristes, estes filmes gritados e desesperados onde nem sempre a razão falou mais alto, - que a fome não era curada pelos planejamentos de gabinete e que os remendos do tecnicolor não escondem, mais agravam os seus tumores. Assim, somente uma cultura da fome, minando suas próprias estruturas, pode superar-se qualitativamente e mais nobre manifestação cultural da fome é a violência.

(A mendicância, tradição que se implantou com a redentora piedade colonialista, tem sido uma das causadoras de manifestação política e da ufanistas mentira cultural; os relatórios oficiais da fome pedem dinheiro aos países colonialistas com o fito de construir escolas sem criar professores, de construir casas sem dar trabalho, de ensinar o ofício sem ensinar o alfabeto. A diplomacia pede, os economistas pedem, a política pede: o Cinema Novo no campo internacional nada pediu: impôs-se pela violência das suas imagens em vinte e dois festivais internacionais.)

Pelo Cinema Novo: o comportamento exato de um faminto é a violência e a violência de um faminto não é primitivismo. Fabiano é primitivo? Corisco é primitivo? A mulher de Porto das Caixas é primitiva?

Do Cinema Novo: uma estética da violência antes de ser primitiva é revolucionária, eis o ponto inicial para que o colonizador compreenda a existência do colonizado: somente conscientizada sua possibilidade única, a violência, o colonizador pode compreender, pelo o horror, a força da cultura que ele explora. Enquanto não ergue as armas, o colonizado é um escravo: foi preciso um primeiro policial morto para que o francês percebesse um argelino.

De uma moral: essa violência, contudo, não está incorporada ao ódio, como também não diríamos que está ligada ao velho humanismo colonizador. O amor que esta violência encerra é tão brutal quanto a própria violência, porque não é um amor de complacência ou de contemplação, mas um amor de ação e transformação.

(O Cinema Novo, por isto, não fez melodramas: as mulheres do Cinema Novo sempre foram seres em busca de uma saída possível para o amor, dada a impossibilidade de amar com fome: a mulher protótipo, a de Porto das Caixas mata o marido; a Dandara de Ganga Zumba foge da guerra para um amor romântico; Sinhá Vitória sonha com novos tempos para os filhos; Rosa vai ao crime para salvar Manuel e amá-lo em outras circunstâncias; a moça do padre precisa romper a batina para ganhar um novo homem; a mulher de O Desafio rompe com o amante porque prefere ficar fiel ao seu mundo burguês; a mulher em São Paulo S.A. quer a segurança do amor pequeno-burguês, e para isto tentará reduzir a vida do marido a um sistema medíocre.)

Explicação: já passou o tempo em que o Cinema Novo precisava processar-se para que se explique, à medida que nossa realidade seja mais discernível à luz de pensamentos que não estejam debilitados ou delirantes pela fome. O Cinema Novo não pode desenvolver-se efetivamente enquanto permanecer marginal ao processo econômico e cultural do continente Latino-Americano; além do mais, porque o Cinema Novo é um fenômeno dos povos novos e não uma entidade privilegiada do Brasil: onde houver um cineasta disposto a filmar a verdade, e a enfrentar os padrões hipócritas e policialescos da censura intelectual, aí haverá um germe vivo do Cinema Novo. Onde houver um cineasta disposto a enfrentar o comercialismo, a exploração, a pornografia, o tecnicismo, aí haverá um germe do Cinema Novo. Onde houver um cineasta, de qualquer idade ou de qualquer procedência, pronto a pôr seu

cinema e as sua profissão a serviço das causas importantes do seu tempo, aí o haverá um germe do Cinema Novo. *A definição é esta e por esta definição* o Cinema Novo se marginaliza da indústria porque o compromisso do *Cinema Industrial* é com a mentira e com a exploração. A integração econômica e industrial do Cinema Novo depende da liberdade da América Latina. Para esta liberdade, o Cinema Novo empenha-se, em nome de si próprio, de seus mais próximos e dispersos integrantes, dos mais burros aos mais talentosos, dos mais fracos aos mais fortes. É uma questão moral que se refletirá nos filmes, no tempo de filmar um homem ou uma casa, no detalhe que observar, na moral que pregar: *não é um filme mas um conjunto de filmes em evolução que dará, por fim, ao público a consciência de sua própria miséria.*

Não temos por isto maiores pontos de contato com o cinema mundial, a não ser com suas origens técnicas e artísticas.

O Cinema Novo é um projeto que se realiza na política da fome, e sofre por isto mesmo, todas as fraquezas conseqüentes de sua existência."

Nova Iorque, Milão, Rio

Janeiro - 1965

Fonte: Cabeza Marginal (www.cabezamarginal.org).

O CINEMA MILITANTE DE GODARD

Moacy Cirne



Nos muros de Paris, em maio de 1968:

"A novidade é revolucionária; a verdade, também"

"Meus desejos são a realidade"

"Exagerar é começar a inventar"

"Decreto o estado de felicidade permanente"

"Seja realista, exija o impossível"

"A poesia está nas ruas"

"A liberdade é a consciência da necessidade"

"É proibido proibir"

"A imaginação no poder"

"Aqui, o espetáculo da contestação. Contestemos o espetáculo"

Finalmente, mais de 35 anos depois, chegou ao Brasil o cinema militante de Jean-Luc Godard e de seus companheiros do Grupo Dziga Vertov (basicamente Jean-Pierre Gorin), um cinema profundamente marcado pelo Maio Francês e que já se anunciara, como proposta formal e temática, em *Duas ou três coisas que sei dela* (1966) e, sobretudo, *A chinesa* (1967) e *One plus one* (1968), além, segundo alguns, de *Le gai savoir* (1968), que desconhecemos. Pensar o cinema político de Godard é pensar o saber militante e como ele se manifesta, ou se articula, em se tratando de relações de produção e distribuição gerenciadas pelo mercado consumidor. Mas é pensar também no conhecimento de relações críticas e criativas que são discutidas dialética e metalingüisticamente nos filmes que fazem a trajetória do grupo (de 1968 a 1972), onde o próprio diálogo, ou seja, a "fala" dos personagens, na maioria das vezes, não se dá romanescamente, mas na forma de comentários políticos, que se repetem e se repetem, à exaustão, como se estivessem sublinhando ruídos concretos no interior de imagens de igual modo concretas. Que se veja, neste sentido, o exasperante *Um filme como os outros* (1968): uma discussão interminável entre operários e estudantes, sempre no mesmo lugar, sempre nas mesmas posições, é pontuada por imagens de arquivo do Maio Francês.



Pode-se dizer, a grosso modo: todos eles são metadocumentários, eventualmente ficcionais, que filmam os sons e gravam as imagens que procuram problematizar, de forma quase sempre instigante, conflitos e associações estruturais no interior de questões muitas vezes apresentadas didaticamente, se bem que o didático, aqui, aposta numa espécie de antididatismo provocador. Basta sentir as relações estruturalmente políticas que norteiam os pontos centrais dos filmes vistos por nós: ficção/documentário, sons/imagens, teoria/prática, real/imaginário, idealismo/materialismo, revisionismo/marxismo, burguesia/proletariado, alienação/militância, repressão/sexualidade. São filmes-ensaios, filmes-tratados, filmes-discussões que, abrindo-se para as idéias de Marx, Lênin, Mao e Althusser (nem sempre de maneira clara, registre-se), incomodam o espectador mais passivo, ou mais "contaminado" pela estética clássica do cinemão americano e/ou europeu: no extraordinário *Vento do Leste* (1970), por exemplo, interrompe-se o processo de narração temática, por sua vez vagamente ficcional (afinal, estaríamos ou não diante de um "faroste revolucionário"?, o que não deixa de ser uma indagação irrevelante no contexto da obra), para que o elenco e a equipe técnica discutam qual o melhor encaminhamento revolucionário para uma seqüência que virá a seguir. No ótimo *Vladimir e Rosa* (1971), anuncia-se que o filme está sendo rodado para que sejam angariados fundos para a realização de um outro filme, este sobre a Palestina (o inacabado *Até a vitória*, reaproveitado, dialeticamente, em *Aqui e acolá*). Enquanto isso, discute-se o tempo todo a relação entre teoria e prática, às vezes com humor, às vezes com ironia. Em *Sons britânicos*, em seis blocos temáticos, outro



para se questionar a própria idéia de cinema em suas premissas narrativas. As situações concretas da ação panfletária encerradas em cada filme abrem os nossos olhos e ouvidos para situações concretas que são panfletárias na medida em que são cinematográficas.

Não por acaso, em *Vento do Leste* oferece-se ao espectador uma soma de

ponto alto da mostra, o documentário transforma-se em ficção, quando um apresentador de noticiário televisivo, grotescamente fascista, revela-se um simples elemento ficcional. Mas, em Godard, como na contribuição de Gorin, parte-se do real para se questionar o ficcional, assim como se parte do ficcional para se questionar o real. E mais ainda:

explicações básicas sobre a melhor maneira de se preparar um coquetel molotov. Não por acaso, ainda em *Vento do Leste*, a presença de Glauber Rocha (como Glauber Rocha) tem um forte conteúdo emblemático. De braços abertos, no meio de uma encruzilhada, Glauber canta em bom português: "É preciso estar atento e forte, não temos tempo de temer a morte". De repente, correndo em sua direção, surge uma jovem grávida, indagando (em francês): "Desculpe interromper a sua luta de classes, senhor, mas é importante: qual é o caminho do cinema político?". Glauber aponta, respondendo (em português): "Por ali é o cinema do Terceiro Mundo, um cinema perigoso, divino e maravilhoso, vítima da repressão e da opressão imperialista, cinema perigoso, divino e maravilhoso, que no caso brasileiro precisa formar 300 cineastas para fazer 600 filmes por ano". A jovem prefere trilhar o caminho da fantasia, o caminho do cinemão. Tudo é emblemático, tudo é simbólico. O fato é que *Vento do Leste*, numa de suas imagens (gráficas) mais conhecidas, e mais programáticas, procura dialogar com todo o cinema do próprio Godard: Isto não é uma imagem justa; é, justo, uma imagem. Afinal, a escrita é a própria Imagem.

Sobretudo, neste caso, a Imagem (desenhada) dialoga com um de seus filmes mais contundentes e mais cristalinos, e mais perturbadores, e mais plenamente políticos: *Carta para Jane* (1972), em sendo, de igual modo, um diálogo metalingüístico com *Tout va bien* (1972), estrelado exatamente por Jane Fonda -- e Yves Montand. Através de imagens fixas, congeladas, desconstrói-se uma famosa foto de Jane Fonda em Hanói, em plena Guerra do Vietnam. Nunca, antes, um documentário conseguira se impor com tanta força (cinematográfica) em sua politicidade e em sua

semioticidade antinarracional. Trata-se de um metadocumentário para ser duplamente lido: numa primeira instância, lê-se a foto em si e o texto (a leitura da carta) que a decompõe dura e criticamente; numa segunda instância, lê-se o lugar do político e dos questionamentos inerentes ao subtexto que o alimenta como forma e conteúdo. Lemos o som pronunciado (por Godard e Gorin), ouvimos as imagens, mesmo quando elas deixam de ser imagens para se tornarem o escuro negrume da não-imagem. Como, aliás, já acontecera em outros títulos da mostra apresentada no CCBB.



A verdade é que, depois das experiências do Grupo Dziga Vertov, o cinema político não foi mais o mesmo, ou melhor, não é mais o mesmo. Direta ou indiretamente, transformou-se em cinema politicamente político. Mesmo que hoje, para a maioria dos realizadores e espectadores, seja apenas um momento (especial) na construção das formas cinematográficas moldado/trabalhado pela História e pela Memória. De qualquer maneira, são muitas as lições políticas, sociais e estéticas que

podemos extrair desse conjunto de obras: filmes que, a rigor, se completam no mesmo espaço significante do Cinema enquanto produção, consumo e leitura crítica. Afinal, se Godard existe, tudo é possível.

Fonte: Balaio Vermelho (www.balaiovermelho.blogspot.com.br).

[Postado em 04 de setembro de 2005]

UM DELIBERADO ICONOCLASTA (Guy Debord diretor)

Robert Koehler



Debord, um dos maiores enigmas do mundo cinematográfico

Um cineasta que repetidamente declarou em sua obra que o cinema está morto, um revolucionário anti-capitalista que virtualmente repeliu todas as pessoas que se juntaram a ele no movimento anarquista e coletivista

da Internacional Situacionista, Guy Debord permanece como um dos grandes enigmas da contracultura francesa dos anos 50 e 60.

Parte da charada é um pequeno conjunto de três curtas e três longas que Debord fez entre 1952 (*Hurlements en faveur de Sade* – Uivos para Sade) e 1978 (*In girum imus nocte et consumimur igni* – Perambulamos pela noite, consumidos pelo fogo.) – lendários tanto por sua controvérsia estética e política quanto por sua raridade.

Tão raros que, de fato, Enrico Ghezzi, curador da retrospectiva de filmes de Debord na 58ª Festival Internacional de Cinema de Veneza, de 29 de agosto a 8 de setembro de 2001, insiste que pelo menos um curta - *Critique de la séparation* (Crítica da Separação), de 1961, com 20 minutos de duração – nunca foi exibido ao público.

“Mesmo Jacques Rivette, que é um cinéfilo fanático”, diz Ghezzi, “me contou que não era capaz de assistir alguns dos filmes de Debord até 1984”.

O isolamento de que críticos e ex-amigos de Debord o acusariam parece haver alcançado o clímax em seu cinema, ao contrário, por exemplo, de seus livros, que permanecem amplamente publicados, calorosamente discutidos e admirados por alguns como poderosas expressões do pensamento anarquista radical.

Ele adaptou seu livro mais conhecido, “A Sociedade do Espetáculo”, que estabelece os fundamentos centrais das idéias situacionistas de Debord, no seu último longa em 1973.

Subjacente a muitos dos filmes está a mesma análise que informa os livros: uma crítica feroz do capitalismo consumista, o qual, ele

argumentava, transformou todo traço de prazer humano e desejo por liberdade numa mercadoria.

Uma visão da Paris clássica

A própria região da margem esquerda da Paris de Debord nos anos 50, ainda haveria de se render ao McDonald's e à MTVização da música pop, e Ghezzi nota que seus primeiros curtas, tais como *Sur le passage de quelques personnes à travers une assez courte unité de temps* (No caminho de algumas pessoas por um curto período de tempo – 1959) e *Critique*, observam Paris “de uma forma que faz destes filmes as peças que faltavam na Nouvelle Vague francesa.

Embora Debord tenha feito estes primeiros curtas com membros da equipe de filmagem de Rivette, ele nunca foi um membro da comunidade cinematográfica francesa, e considerava sua obra bem mais radical que, por exemplo, a de Jean-Luc Godard.

Em lugar disso, diz Ghezzi, os filmes de Debord – que eram normalmente feitos com arquivos de filmagens achados, reeditados e acompanhados por sua voz em off geralmente impassível – estão mais próximos da montagem do pioneiro cineasta e teórico soviético Dziga Vertov, e provavelmente influenciados pelos experimentos fílmicos de Andy Warhol.

Debord recusou totalmente a exibição de seus filmes depois de março de 1984, quando seu amigo e editor Gerard Lebovici foi assassinado em um ataque que imprensa de direita francesa insinuou ser de autoria do próprio Debord. Mesmo seu último projeto cinematográfico, *Guy Debord: Son Arts et Son Temps* (Guy Debord: Sua Arte e Seu Tempo), não foi

exibido publicamente – a seu próprio pedido – até ele cometer suicídio em 1994.

Presente de despedida

“Enquanto trabalhava neste último filme”, diz Ghezzi, “ele sabia que ia se matar. Foi sua última oferenda teórica, tão triste, tão final. Tenho a profunda sensação de que este é o momento certo para mostrar o conjunto desta obra. Eles (os filmes) parecem vir de outro planeta. Não têm nada a ver com cinema normal, ou mesmo com um monte de cinema experimental. Vê-los é como descobrir um sítio arqueológico esquecido no deserto”.

Variety, 27 de agosto de 2001.

Tradução de Ricardo Rosas

Fontes: LNALHOOQ (www.lnalhooq.net/LNALHOOQ/).

Variety (www.variety.com).

UM NOVO REGIME DA IMAGEM: RASTREANDO NOVOS ALVOS

Guy Amado



A paranóia, em certo sentido, é um desenvolvimento contemporâneo de um sentido antigo, arcaico, que animais ainda possuem quando estão sendo observados...É uma sensação constante, que tínhamos há muito tempo atrás quando nós - nossos ancestrais - eram muito vulneráveis a predadores, e esta sensação os diz que estão sendo observados. E eles estão sendo observados provavelmente por algo que vai pegá-los...
Philip K. Dick, em *The Collected Stories of Philip K. Dick* (New York: Carol Publishing, 1990)

Não é uma questão de emancipar a verdade de todo sistema de poder mas de separar o poder da verdade das formas de hegemonia social, econômica e cultural, dentro das quais ela opera na atualidade.

Michel Foucault, em *Truth and Power* (New York, Prometheus Books, 1979)

Nome de ponta no segmento das artes visuais que lidam com as novas mídias eletrônico-digitais e teórico de intensa atividade, com ênfase na exploração das implicações culturais e políticas do uso das novas tecnologias, Jordan Crandall exhibe, pela primeira vez no Brasil, *Track 3 – Compulsion/Registration*, um segmento de seu projeto em vídeo *Drive* (1998/2000).

Vídeo-instalação em DVD originalmente composta de sete segmentos, *Drive* combina a linguagem e estrutura cinematográficas tradicionais com novas tecnologias de sistemas de imagem digital concebidos para uso militar - mecanismos de identificação, rastreamento e localização. O resultado configura-se em uma instalação sobre a percepção e o condicionamento do corpo humano aos aparatos tecnológicos – especialmente os de visão.

Mesmo antes do crescimento recente das tecnologias de vigilância – *surveillance* -, mais poderosas e eficazes a cada dia, diversos artistas têm explorado a dinâmica do ato de ver e ser visto, investigando questões trazidas por novas práticas de monitoramento. Assimilando as intensas mudanças tecnológicas, que geram equipamentos mais poderosos e compactos, às inovações digitais nas comunicações, entretenimento e *marketing*, assim como a incorporação de tecnologias de padrão militar, o campo da vigilância tornou-se complexo, multi-facetado e desenvolvido o suficiente para incursões culturais que investigam as implicações e levantam questões acerca do acúmulo de imagens e informação em nossa sociedade. Em *Drive*, Crandall centra o foco na pesquisa tecnológica de mecanismos de controle ópticos e de visão computadorizada e no deslocamento destas práticas do espaço militar para outras instâncias.



Ao apresentar a obra na Sandra Gering Gallery (NY, Out-Nov. 1998), o artista dispunha alguns dispositivos biométricos *high-tech* – equipamentos digitais portáteis, como o *Glasstron*, um tipo de 'walkman para os olhos' de última geração, e um *scanner* de retina, dispositivo de identificação de altíssima precisão, todos protótipos de uso controlado, aos quais o artista teve acesso pesquisando, escrevendo cartas e conquistando a confiança de corporações - e convidava o espectador a imergir numa experiência sensorial normalmente inacessível ao público comum. O olhar humano era sobreposto a práticas de visualização militarizadas e comparado a um projétil; e esta 'visão estratégica' militarizada somava-se à sugestão de uma crescente *militarização* do olhar humano - noções que evocam o comentário de Hal Foster (1): "...Tal foi o efeito CNN da Guerra do Golfo para mim: repellido pela política, estava fascinado pelas imagens, por uma vibração tecno-psíquica que me

prende, como uma bomba inteligente e como um espectador preso numa delas. Uma vibração de tecno-maestria - minha simples percepção humana transformada numa super máquina de visão, *capaz de ver o que destrói e de destruir o que vê*".

Ao inserir estes *ready-mades high-tech* em uma instituição de arte contemporânea, Jordan efetua um comentário sutil sobre as possibilidades do processo de comercialização destes produtos, e a um só tempo abala nossa propensão à fetichização e ao deslumbramento com as novas tecnologias, comentando ainda a complexa relação entre a noção de propriedade autoral e arte digital.

Em *Drive*, associado à experiência óptica, a noção de *movimento* é o que parece impelir e propulsionar, conceitual e formalmente, a peça. Crandall explora o mote da imagem em movimento e o associa ao *corpo*: "*Estou interessado em como estas transformações da imagem, da visão e do corpo, mediadas pela tecnologia, estão enredadas em novos regimes de aptidão e conveniência, novos formatos de adequação e suficiência. Eles envolvem combinações entre corpos, máquinas e imagens. Gosto de ver sempre a imagem em termos desse tipo de aglomerado corpo-máquina-imagem*".

Com o advento das novas tecnologias digitais - incorporadas pela indústria bélica e sistemas militarizados globais -, os movimentos passariam, na concepção do artista e explicitado nesta obra, a não mais *representar* ações tanto quanto as *rastrear*, definindo uma mudança na representação do *processamento* do movimento. É o que vemos nas imagens de *Drive*: o artista não *registra* movimentos, mas os mapeia, *rastreia*. Onde antes o movimento era descrito por uma simples linha, progressivamente, agora configura-se multidimensional, em sincronia. E se avaliarmos que movimento não equivale necessariamente a ímpeto

narrativo, podendo ser aqui compreendido como transmissão de um fluxo de informações que pode ser equacionado, calculado, não é difícil assimilar que, ao acionar de um comando, um homem ou mulher na rua ou em seu quarto subitamente se tornem um corpo mapeado – simultaneamente uma forma natural e um conjunto de coordenadas.

Transitando entre o paradigma cinemático e o da *database* visual, *Drive* enfatiza os complexos militarizados em que está imerso o imagético contemporâneo, seus novos formatos de regras e os modos particulares de condicionamento pelos quais passam a ‘armar’ nossa visão. Essa nova visão - uma visão *armada* (2) - ativa formatos de regras e convenções que alteram profundamente nossos padrões de percepção e assimilação e seus desdobramentos.



Um destes desdobramentos possíveis é a identificação de novos tipos de mundos eróticos que começam a aflorar, surgidos dentro deste universo de novas técnicas de controle e vigilância. Esta nova dimensão erótica congrega pares conformados entre homens e máquinas, novas percepções e sensações de prazeres íntimos e invasivos - que usurpam o espaço privado - e novas formas de ver e ser visto simultaneamente que conduzem a uma nova construção de sensações - exibicionistas, *voyeurísticas* ou sado-masoquistas - que estão ajudando a mudar os próprios contornos do corpo, seus desejos e seu senso de orientação no mundo.

Na atmosfera intimista e estilizada em que transcorre a quase-narrativa de *Track 3 – Compulsion/Registration*, em que sensualidade e alguma perversão convivem nervosamente, constata-se a presença de uma reflexão acerca dos limites entre o *voyeurismo* e a vigilância, o espaço privado e a existência monitorada, instaurada pelos mecanismos de vigilância e controle que mais e mais povoam a existência na metrópole contemporânea. Onde termina um e começa o outro? É possível delinear ou identificar uma fronteira tangível, que possibilite uma discussão de contornos éticos, na vasta rede de ações que perpassa este território indefinido? A pertinência de discussões éticas neste campo parece ser reforçada numa *sociedade de controle* como se configura a de nossos dias, onde os mecanismos da vigilância são incorporados até pela indústria do entretenimento, nos duvidosos *reality shows* que proliferam desordenadamente mundo afora, num fenômeno de mídia sem dúvida sintomático de algo que não poderia ser aqui discutido propriamente.

Ainda em *Track 3*, o artista se vale de imagens que podem ser vistas, em suas próprias palavras, como *metáforas tecnológicas*, numa forma de falar de tecnologia de um jeito que nos seja familiar, valendo-se de objetos/coisas simples como um telefone ou um automóvel. Dentre as

obsessões algo específicas perceptíveis na obra, há uma cena em que a atriz encena uma coreografia de movimentos repetitivos com o telefone, onde percebe-se um certo padrão em seus gestos, uma *compulsão* a ser codificada. Este é um mote que interessa a Crandall: “...um modo de pensar em como sistemas visuais de alta tecnologia estão nos instilando certos hábitos, rotinas e formas de comportamento – coisas e situações às quais nos ajustamos (3)”.

A sugestão da presença do corpo e seus sentidos, recorrentes nesta obra, parece trazer consigo uma dimensão de prazer associada. Um prazer de se ajustar ou se *adequar a* ou *em* algo, de *ocupar* e *ser contido*. De *ser controlado por algo*. O significado do título, em inglês - *Drive* - é, primordialmente, pôr algo em movimento - *to set things going* -, além de diversas acepções possíveis; nesta peça, estaria em jogo não apenas um *driving/moving process*, mas também um processo reverso, o de *ser levado*, conduzido pela tecnologia, ou pelo desejo. Um sistema às avessas passa a existir neste universo, onde o ato de ver torna-se o de ser visto, por meios de avançados sistemas de redes e bases de dados computadorizados. Neste processo de investigação, Jordan examina uma outra trajetória do desenvolvimento da representação, que corre em paralelo e se entrelaça com nossas existências civis: “*Ser rastreado e codificado é também um modo de ser alguém que importa, alguém a quem se presta atenção. É um processo de ‘vir a ser’ (4)*”.

O artista já anunciava sua afinidade com questões desta natureza em *Suspension*, instalação multimídia apresentada na *Documenta X*, em Kassel (1997), em que combinava vários tipos de projeção, só que para criar um espaço interativo, em que as distinções entre real e virtual se confundiam, enquanto o visitante tentava se adaptar a um ambiente que modificava-se à medida que percorria a sala. Em *Drive*, Crandall incita a uma reconsideração da *imagem em movimento*. Traz para discussão como

as imagens nos afetam hoje em dia, tanto fisicamente quanto psicologicamente, e como elas estão profundamente ligadas a mudanças de padrão em nossa percepção e assimilação, numa poderosa combinação de fetiche e desejo, espaço público e privado, sensualidade e esterilidade. Seu trabalho nos impele a considerar as instituições e corporações por trás destes modos de visão, e o quanto estamos sendo afetados por eles.

Deste apanhado de imagens *pós-cinémático*, como gosta de se referir, emerge um espaço condensado e tecnologicamente híbrido, onde corpo e máquina entram em colapso, num processo que gera certo estranhamento, na cultura de comunicação e informação contemporânea.

Poder-se-ia mesmo observar – não sem algum atrevimento - que, nesta visualidade híbrida que a obra congrega, é possível identificar uma improvável mas estimulante combinação da análise histórica da vigilância de Foucault (notadamente sobre a estrutura do *panopticon* [5]) com conceitos da crítica da visualidade pós-moderna e da simulação, propostos por Jean Baudrillard (o espaço hiper-real e a cada vez mais difusa distinção entre real e virtual [6]), transpostos para uma atmosfera que se aproxima do universo *cyberspace* (7) e enclausurado anunciado por William Gibson – muito próximo de nossa atual condição de existência nas metrópoles. O resultado pode ser lido como um diagnóstico pertinente do nosso presente estado de tecno-cultura, uma condição em que a urgência pela necessidade de discussão crítica da real ameaça às liberdades civis - materializada nos onipresentes sistemas de controle e vigilância - mais e mais se cristaliza.

1. Hal Foster, in *Return of the real* (Cambridge: MIT Press, 1996). A tradução desta citação, bem como das citações de P. K. Dick e M. Foucault, no início do texto pelo Rizoma.

2. *Armed vision* no original, conceito sobre o qual Crandall discorre em ensaios de sua autoria (veja mais em www.jordancrandall.com).

3. Depoimento a Lawrence Rinder – curador para arte contemporânea do Whitney Museum -, em apresentação na The Kitchen, New York, 20-01-2001.

4. Ibid.

5. Ver Foucault, Michel. *Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão* (Petrópolis: Editora Vozes, 1977).

6. Conceitos e noções recorrentes no pensamento de Baudrillard, marcadamente em *Simulacro e simulação* (Lisboa: Relógio d'Água, 1991). Como leitura em conteúdos associados ao trabalho de Crandall, sugere-se, do mesmo autor, *The Gulf War Did Not Take Place* (Indiana University Press, 1995).

7. Conceito introduzido no seminal romance *sci-fi* de William Gibson, *Neuromancer* (Ace Books, 1995).

Fonte: Site de Jordan Crandall (www.jordancrandall.com).

[Postado em 04 de setembro de 2005]

LÚCIFER Á SOLTA EM HOLLYWOOD – KENNETH ANGER

Jefferson Wille Kielwangen



Oscar Wilde costumava afirmar que a pureza e o valor da arte são inversamente proporcionais ao desejo do artista de agradar, seja ao público ou à crítica. Nesse sentido, quanto mais pessoal e subjetiva a obra, maior o seu valor artístico. Longe de mim querer convencer o leitor da veracidade dessa afirmação; deixemos que os acadêmicos resolvam essas questões profundas. Quero, entretanto, aproveitar o critério de Wilde para falar de um cineasta que certamente nunca tentou agradar ninguém com seus filmes.

Kenneth Anger cresceu em Hollywood, literalmente às margens da maior indústria cinematográfica do mundo, para se tornar um dos pioneiros do cinema experimental americano. “Sou mais um poeta do que um vendedor, por isso nunca tentei fazer parte da indústria do cinema comercial”, garante o excêntrico diretor. Começou a ganhar visibilidade a partir de 1950 com seus curtas polêmicos, repletos de sexo e violência. Num primeiro momento, o público indignado reclamou apenas do eventual homoerotismo. Logo, porém, veio a tona o forte teor subversivo de Anger, com suas frequentes alusões à filosofia de Aleister Crowley, denominada Thelema e frequentemente associada ao satanismo.

Apesar dos temas polêmicos, não é fácil rotular o trabalho de Anger. Não há falas; todos os filmes são como longos vídeos, muito bem editados, antevendo o estilo que hoje em dia é marca registrada das vinhetas da MTV. Grande parte deles é quase incompreensível aos não-iniciados nas artes ocultas, coisa que o diretor não parece considerar um problema, visto que nunca fez nenhum esforço para ser melhor compreendido. Defeito ou virtude, egotrip ou genialidade? Que cada um decida por si, assistindo aos filmes.

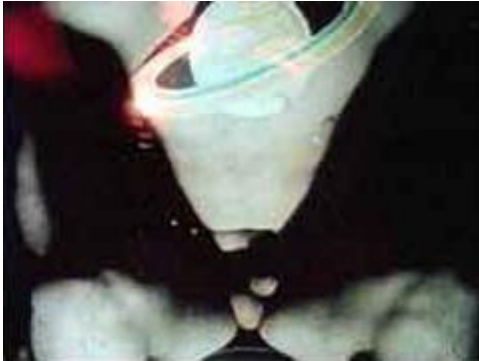
Um título particularmente interessante é *Scorpio Rising*, de 1964. Nele vê-se jovens motoqueiros nazistas limpando suas motos e participando de orgias homossexuais, culminando em uma tímida mas perturbadora cena de estupro seguida de acidente automobilístico mortal. “Foi um final perfeito para *Scorpio Rising*,” explica Anger, “porque o signo de escorpião refere-se a sexo e morte, e também rege as máquinas – porque os órgãos sexuais são as máquinas do corpo humano.”



Invocation of my demon brother, de 1969, conta com a inusitada participação de Mick Jagger na trilha sonora. Anger filma um ritual de magia cerimonial e faz referências a uma conhecida obra de Aleister Crowley, *Moonchild*.

Em *Lucifer Rising*, de 1973, o próprio Anger participa como ator, no papel de Lúcifer, sugerindo uma visão thelêmica de Lúcifer como um deus da luz, diferente do inimigo malévolo pintado pelo cristianismo. Lógico que

esse tipo de idéia incomodou muita gente: o filme foi proibido nos EUA durante muitos anos. Contrariando as expectativas, *Lucifer Rising* não faz referências ao imaginário cristão, restringindo-se aos antigos deuses egípcios.



Indigesto, surreal e subversivo, Kenneth Anger é perfeito para iniciar essa coluna, que trata, afinal, da marginalidade no cinema. Seus filmes influenciaram diretores como John Waters e David Lynch, entre outros. Longe de meras provocações, seus filmes são experiências estéticas e narrativas que não devem ser ignoradas. Infelizmente, não se encontram para alugar em nossas locadoras, e é muito improvável que algum dia venham a passar na televisão. Aos curiosos, só resta importar os filmes via amazon.com (apenas VHS – ainda não existe em DVD), ou baixá-los de graça via Kazaa ou Emule.

Para quem quiser saber mais, há uma longa entrevista com Kenneth Anger em <http://www.ubertext.se/angerinteng.html>

Filmografia:



Escape Episode (1946), *Fireworks* (1947), *Puce Moment* (1949), *Rabbit's Moon* (1950), *Eaux d'artifice* (1953), *Inauguration of the Pleasure Dome* (1954), *Scorpio Rising* (1964), *Kustom Kar Kommandos* (1965), *Invocation of My Demon Brother* (1969), *Lucifer Rising* (1973), *Don't Smoke That Cigarette* (2000), *The Man We Want to Hang* (2002).

[Postado em 05 de setembro de 2005]

***La Jetée*, “DOCUMENTÁRIO” DO FUTURO**

Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia



Ceci est l’histoire d’un homme marqué par une image d’enfance. Com esse intertítulo explicativo começa *La Jetée* (1962), “filme de ficção científica feito com imagens fixas, à exceção de um único movimento”(1) . O curta-metragem narra a aventura de um sobrevivente da Terceira Guerra Mundial que vive como prisioneiro nos subterrâneos de uma Paris destruída. Esse homem guarda lembranças de uma infância feliz na superfície, em tempos anteriores à guerra, quando costumava ser levado pelos pais para admirar os aviões no aeroporto de Orly. Numa dessas idas ao aeroporto, quando criança, ele viu um homem ser assassinado. Em virtude dessas lembranças, cientistas do pós-guerra o escolhem como cobaia para experiências de viagem no tempo. Como a superfície do planeta foi devastada pela guerra e pela radiatividade, a humanidade vive reclusa no subsolo e com poucos recursos. A única saída para um renascimento da civilização estaria no sucesso das viagens no tempo e na mobilização de conhecimento e fontes de energia advindas desse artifício. Depois de alguns viajantes do tempo não terem sobrevivido ou acabarem loucos, o protagonista de *La Jetée* será o homem mais apto a reverter em

sucesso essa empresa. Ele viaja ao passado, diversas vezes, até que se apaixona por uma mulher. A certa altura o viajante do tempo é enviado ao futuro e trava contato com uma civilização renascida, numa Paris reconstruída. Logo percebe que nunca passou de uma mera cobaia ou ferramenta nas mãos de cientistas e autoridades de seu tempo. De volta do futuro e em face da ordem de não mais viajar ao passado, o viajante acaba por aceitar os favores de amigos que fez na Paris reconstruída. Pede que o enviem ao passado, aos tempos do pré-guerra, para que viva com a mulher pela qual se apaixonou. O reencontro se dá no aeroporto de Orly, em meio à mais forte das sensações de *déjà-vù*. Antes que consiga chegar à mulher, o homem é alvejado por alguém que ele reconhece ser um enviado de seu tempo. Sua execução é testemunhada por ele próprio, ainda criança, num dia de passeio no aeroporto. O filme termina com o narrador dizendo que, no momento em que o homem percebeu o enviado do futuro, compreendeu que é impossível escapar ao tempo, e que aquele momento, gravado em sua memória desde criança era, na verdade, o instante de sua própria morte.

Raymond Bellour procura dar conta de todos os aspectos de *La Jetée* afirmando

(...) que esse filme condensa, em 29 minutos: uma história de amor, uma trajetória rumo à infância, um fascínio violento pela imagem única (o único da imagem), uma representação combinada da guerra, do perigo nuclear e dos campos de concentração, uma homenagem ao cinema (Hitchcock, Langlois, Ledoux, etc.), à fotografia (Capa), uma visão da memória, uma paixão pelos museus, uma atração pelos animais e, em meio a tudo isso, um sentido agudo do instante. (2)



La Jetée : a imagem obsedante

La Jetée trabalha essencialmente com dois temas recorrentes no cinema de ficção científica: o holocausto nuclear e a viagem no tempo. Contudo, nenhum desses temas é tratado por Marker de forma corriqueira. O paradoxo temporal é intensamente examinado, num exercício que acaba por ratificar a máxima da “inelutabilidade” do tempo. As imagens da Paris destruída e do refúgio subterrâneo também impressionam pela crueza e melancolia. Mas a característica mais marcante do filme reside em sua forma, na opção pela fotomontagem. *La Jetée* é um filme sonoro e em preto e branco, mas que prescinde de uma das, senão a mais característica qualidade de um filme: o movimento. A narrativa decorre da sucessão de imagens estáticas, fotografias filmadas. No entanto, em nenhum momento podemos afirmar que o filme carece de montagem ou que não é cinema, pois, na construção da narrativa por meio da sucessão de fotografias, Marker faz uso de praticamente todos os dispositivos da linguagem cinematográfica. Planos gerais são sucedidos por planos médios ou de conjunto, intercalados por planos próximos e *close-ups* que reforçam a dramaticidade, sem falar nas fusões. Observamos então, com maior evidência, a função da macronarrativa, qualidade cinematográfica

já examinada por André Gaudreault em “Film, Narrative, Narration – The Cinema of the Lumière Brothers” (3) . Se com a ausência de movimento perde-se a micronarrativa, isto é, a narrativa inerente à movimentação interna de cada plano em particular, *La Jetée* demonstra que a macronarrativa, isto é, a narrativa decorrente da sucessão de planos, uma vez preservada, sustenta sem problemas todo o procedimento do discurso fílmico. Pois como já disse Raymond Bellour, “(..) não é o movimento que define o cinema de forma mais profunda (Peter Wollen tinha razão, ao lembrá-lo recentemente), mas o tempo” (4) . No Brasil, encontramos experiência como a de *La Jetée* no curta-metragem *Banco de Sangue* (5) .

Mas o maior interesse de *La Jetée* para este estudo está no recurso ao estilo documentário. Nesse filme, Chris Marker não poupa “aspiração documentária” para dar ares de registro a um relato hipotético ou fantasioso. O modelo do documentário clássico é o que mais se aproxima da estética de *La Jetée*. Uma das características mais importantes é o recurso ao *voice-over*, a narração do início ao fim que explica, comenta e antecipa cada plano ou cena, envolvendo todo o filme numa atmosfera de onipresença e suprema sabedoria. Em *La Jetée*, a voz de Jean Négroni é a “voz de Deus”, que não só introduz o espectador ao contexto narrativo, explicando como a humanidade chegou a se refugiar em subterrâneos depois de uma guerra mundial que devastou o mundo, como também elabora o recado moral engendrado por Marker. Como no documentário clássico, o narrador guia o espectador até determinadas conclusões ou “descobertas morais”, mais ou menos como observamos nos mais radicais filmes de tese (6). Como no documentário clássico, a narração de *La Jetée* também tem um propósito didático. Antes que se apresente a história do amor de um homem por uma mulher do passado, o narrador expõe a história de um futuro pós-guerra comentando imagens de uma cidade destruída e de experimentos científicos em laboratórios subterrâneos.

Toda a explicação do narrador, que acaba por selar a construção do espaço diegético, mais a locução das manobras do protagonista, objetiva levar o espectador à conclusão de que “o tempo é inescapável” – é impossível aprisioná-lo de fato, burlá-lo, ainda que em imagens estáticas. Se o cinema permite uma sofisticada manipulação do tempo através da montagem, *La Jetée* demonstra que mesmo imagens estáticas são capazes de fluir e de se submeter ao transcorrer do tempo. O filme trata de um conteúdo posto em constante debate através de sua forma.



Paris devastada pela Terceira Guerra Mundial em *La Jetée*.

Além do *voice-over*, outra característica que contribui para o caráter “documental” de *La Jetée* é justamente esse alijamento do movimento e a ênfase da imagem estática. Para se compreender melhor esse aspecto, convém remetermos às implicações psicológicas, fenomenológicas e até mesmo metafísicas da fotografia, em estudos como os de André Bazin, Roland Barthes ou Kendall Walton, entre outros. A fotografia, enquanto decalque do real, embalsamamento (concepções bazinianas), fragmentos de supressão do tempo que atestam o “isto-foi” (concepção barthesiana) e dispositivo de transparência (ver artigo de Walton, “On Pictures and

Photographs; Objections Answered”), apresenta, até hoje, a despeito de procedentes e repetidos ataques à esta idéia, um forte componente de realismo.

É difícil resistir ao “apelo documentário” da fotografia. Podemos ser bastante céticos em relação à ela, bastante críticos e reflexivos, mas uma vez pegos de surpresa (e o cotidiano nos prega várias dessas peças), corremos o risco de tomar a imagem fotográfica como documento incontestável, prova da verdade. E isso a despeito do alerta de Barthes ou Derrida quanto à confusão que fazemos entre o “verdadeiro” e o “real”, categorias distintas que se estendem ao documentário, conforme assinala Michael Renov(7).

De toda maneira, não há como ficar indiferente ao Arco do Triunfo semi-destruído em *La Jetée* (ainda que se trate de uma montagem), às imagens da Paris devastada (ainda que não sejam de fato Paris) e aos sucessivos planos dos subterrâneos escuros em oposição às imagens do retorno ao passado de luz e abundância. Quando a viagem no tempo começa a se efetuar, o narrador instiga nosso afeto pela realidade ao comentar o aparecimento de imagens “verdadeiras”: “um quarto de dormir verdadeiro”, “crianças verdadeiras”, “pássaros verdadeiros”, “gatos verdadeiros” e “sepulturas verdadeiras” – são as primeiras impressões do protagonista de volta ao tempo de sua infância. A fotografia, em *La Jetée*, contribui para um efeito que não chamaria exatamente de “efeito de real”, mas sim “efeito de registro”. E por mais curioso que isso possa parecer, uma vez que a obra prescinde da imediata característica que torna a impressão fotossensível ainda mais apta à “revelação” do mundo, em termos bazinianos: o movimento que desemboca no dispositivo cinematográfico.

Em seu célebre ensaio “A Ontologia da Imagem Fotográfica”, André Bazin assinala a importância do dispositivo fotográfico para o dispositivo cinematográfico, aspecto que reforçaria o comprometimento do cinema com o real, com o “desvelamento” (de “tirar o véu”) do mundo em que vivemos. Por mais ideológica que essa teoria se revele, o realismo baziniano é fascinante e se ergue sobre um edifício argumentativo considerável. Numa perspectiva mais atualizada, Kendall Walton trata exaustivamente de uma metafísica e de uma fenomenologia do dispositivo fotográfico que se aplicam também ao cinema. Se para Bazin a fotografia foi a primeira técnica que dispensou o homem do trajeto de representação da realidade, após as investidas pós-estruturalistas ou pós-modernas Walton advoga que as imagens fotográficas estão num patamar que as distingue das demais imagens pictóricas, ainda que não deixem de ser representações:

Quase todos os filmes são representacionais; mais especificamente, são representações que retratam alguma coisa, são imagens pictóricas. (...) as fotografias distinguem-se entre as imagens pictóricas por sua transparência: olhar uma fotografia é de fato ver, de forma indireta porém genuína, o objeto nela representado. (8)

“As imagens fotográficas são transparentes”(9) , afirma Walton categoricamente. “Ao ver a fotografia de um cravo, vejo o cravo” (10) , complementa. Quando vemos as fotografias de *La Jetée*, vemos as ruínas de Paris, os becos escuros do subsolo, o experimento científico, as lembranças do protagonista, as imagens do passado. Mesmo que isso dependa de um *imagining seeing* como o proposto por Noël Carroll e que Kendall Walton não negligencia. “Imaginamos ver” o Arco do Triunfo semi-destruído, “imaginamos ver” uma fase obscura da história da civilização, período de decadência humana e de nostalgia, mas

“imaginamos ver” tudo isso, evidentemente, sobre o suporte persuasivo da imagem fotográfica.



Davos Hanich como o homem submetido ao experimento.

Raymond Bellour sintetiza a questão do apelo documentário de *La Jetée* ao expor estas impressões:

*Mas gostaria, principalmente, de dizer porque esse filme de ficção (e até mesmo de ficção científica) pôde parecer indispensável numa seleção de caráter documentário (isso valeria também, por exemplo, para *Coloque des Chiens*, de Raoul Ruiz). A coisa é simples, apesar de estranha: é que a fotografia, em si mesma, mas também em sua diferença em relação ao filme, ainda mais quando este filme é um filme de ficção, tem uma dimensão documentária indiscutível. Ela não duplica o tempo, como o filme; ela o suspende, fratura, congela e, desse modo, o “documenta”. Ela constitui, por assim dizer, uma verdade absoluta de cada um dos instantes sobre os quais assenta seu domínio. “A foto é a verdade” (foi o que Godard pediu para Michel Subor dizer a Anna Karina, acoçando-a com sua máquina em *O Pequeno Soldado*). Mas o que realmente significa a*

frase: “O cinema é a verdade 24 vezes por segundo”? Algo impossível, visto que o cinema esconde o que a fotografia mostra: cada imagem por si mesma, em sua verdade nua, que sucumbe a seu transcorrer. A menos que o cinema possa, em seu próprio transcorrer, aproximar-se dessa verdade por diversos meios entre os quais imagino que o mais seguro, ou pelo menos o mais marcante, seja o de contar uma história, feita de instantes congelados, desde a sua tomada, seja qual for “a vida” com que sejam dotados pela montagem, pela música, pelo texto e pela voz. É o que faz *La Jetée*, dois anos depois de *O Pequeno Soldado da revolução do cinema ter lançado sua fórmula. Trata-se ao mesmo tempo de uma maneira (de novo: não é a única, mas uma das mais radicais e, provavelmente, a mais marcante, de um modo ao mesmo tempo abstrato e material) de verificar uma segunda proposição de Godard, que é preciso articular à primeira (elas se esclarecem mutuamente): um filme sempre deve ser o documentário de sua própria filmagem.* (11)

Além de *La Jetée*, outro filme de ficção científica que recorre inicialmente à sucessão de imagens estáticas é *Soylent Green* (12), de Richard Fleischer. Esse filme apresenta uma seqüência introdutória de cerca de 2’15”, que antecede a exibição de seu título e pode ser tida como um documentário sobre a fundação e desenvolvimento de Nova York, narrado em fotografias com um fundo musical contínuo. São imagens primeiramente rurais, depois urbanas. Fotografias de colonos, de construções, de Manhattan vista do alto, da produção de automóveis, do tráfego da cidade e das pessoas, do lixo e poluição, em preto e branco e coloridas, abrangendo um período que vai dos primeiros tempos de colonização até o ano de 2020, no qual se ambientará a trama de *Soylent Green*. A sucessão de imagens realça o intenso povoamento e industrialização da cidade, levando-nos a crer que, em 2020, Nova York é uma megalópole hiperpopulosa e poluída. A partir daí tem início, propriamente, a narrativa de *Soylent Green*. Contudo, a seqüência

introdutória de *Soylent Green* guarda uma importante diferença em relação à estética de *La Jetée*: nela há movimento do plano, ou melhor, movimento de câmera. Embora sejam imagens estáticas, sua apresentação recorre a *zoom in*, *zoom out* e panorâmicas, por exemplo. Também observamos o recurso a *wipes* (cortinas) na divisão da tela. Conforme as fotografias evoluem do meio rural para o urbano e, finalmente, para o da grande metrópole, o movimento interno dos planos e a montagem se intensificam, dando a impressão de um dinamismo crescente, correlato à passagem do tempo na história de Nova York. O ritmo da montagem obedece a um esquema que vai de uma sucessão de imagens e música mais pausada a um clímax imagético-sonoro (a música se acelera, assim como a sucessão de imagens), para depois retornar ao ritmo inicial. Finda a exibição desse breve “documentário”, o filme retoma uma estética tradicional: decupagem clássica estruturada sobre macro e micronarrativas.

De volta ao filme de Marker, em resumo, duas características denunciam a influência do documentário, ou pelo menos de uma estilística documentária, sobre o filme *La Jetée*: o *voice-over*, narração onipresente e onisciente, e a ênfase fotográfica, realce concedido pela exclusão do movimento interno ao plano, algo que caracteriza fundamentalmente o cinema. É assim que o documentarista Chris Marker engendra um documentário hipotético sobre a trajetória de um homem Apaixonado por uma mulher do passado, tendo como palco o futuro de uma humanidade devastada pela Terceira Guerra Mundial.

Notas:

1. MARKER, Chris. *O Bestiário de Chris Marker*, p. 100.
2. BELLOUR, Raymond, *Entre-Imagens*, p. 170.

3. Em ELSAESSER, Thomas e BARKER, Adam (eds.). *Early Cinema – Space, Frame, Narrative*. London: BFI, 1990. Gaudreault menciona a análise de *La Jetée* feita por Roger Odin, para quem “o filme que consiste inteiramente em fotografias ou ‘imagens congeladas’ apresenta um ‘efeito de slide’” (p. 72). Comenta também estudos de Roman Gubern e Jurij Lotman, para chegar à noção de que “embora esses dois níveis da narrativa [a macro e a micronarrativa] sejam concomitantes, eles tendem inevitavelmente a cancelar um ao outro. Ou, mais precisamente, o segundo nível só pode operar tendendo a encobrir o primeiro: espectadores não estão cientes de estarem assistindo a um vasto número de micronarrativas sendo ligadas e se acumulando, peça por peça, para a criação de uma macronarrativa. Em outras palavras, a macronarrativa é formada não por micronarrativas sendo encadeadas, mas pelo fato de as mesmas serem sistematicamente desconsideradas enquanto tais. Esse é o caso, pelo menos, num certo tipo de narratividade (o qual tem sido de fato dominante na prática cinematográfica).” (Ibid., p. 72-3).

4. BELLOUR, Raymond. *Entre-Imagens*, p. 92. Bellour refere-se entre parênteses ao artigo “Feu et Glace”, no qual Peter Wollen assinala, na página 21, que “o movimento não é uma necessidade inerente ao cinema” e que “a impressão de movimento também pode ser criada por uma decupagem de imagens fixas.” (apud Ibid., 129).

5. Filme realizado na ECA-USP. Já o assisti, mas infelizmente não disponho de dados como ano de produção e nome do diretor.

6. Aqui convém ressaltar que o filme-tese ou a guia do espectador não são fenômenos observáveis apenas no escopo do documentário clássico. O *cinéma-vérité*, o direto ou filmes de entrevista polifônicos também podem servir ao reforço de uma tese proposta de antemão, por vezes de maneira ainda mais sutil e eficaz do que o documentário clássico.

7. Cf. *Theorizing Documentary*, p. 17.

8. “Sobre Imagens e Fotografias: Resposta a algumas objeções”, p. 1 (fragmento em xerox).

9. Ibid., p. 7. O autor continua explicando: “(...) não importa se o que vejo mantém comigo esta ou aquela relação espacial. (Ver um objeto pode exigir ver algo que é verdadeiro a seu respeito, podendo resultar disso a exigência de que ver alguma coisa é, num sentido relevante, reconhecê-la. Mas disso não resulta a exigência de ver o que os fatos egocêntricos predominam – fatos sobre a relação espacial do objeto com o observador).

10. Ibid., p. 11.

11. BELLOUR, Raymond. *Entre-Imagens*, p. 170-1.

12. O filme, protagonizado por Charlton Heston, saiu no Brasil com o título de *No Ano de 2020*.

Bibliografia

BARSAM, Richard Meran (ed.). *Nonfiction Film Theory and Criticism*. Bloomington: Indiana University Press, 1992.

BAZIN, André. *O Cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BELLOUR, Raymond. *Entre-Imagens*. Campinas: Papirus, 1997.

BONITZER, Pascal e DANÉY, Serge. “L’Écran du Fantôme”. Fragmento em xerox.

INTERNET MOVIE DATABASE, www.imdb.com.

MARKER, Chris. "The Rest is Silent", em http://es.art.rmit.edu.au/projects/media/marker/Rest_is_Silent_479.html.

NICHOLS, Bill. *Blurred Boundaries – Questions of Meaning in Contemporary Culture*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

------. *Representing Reality – Issues and concepts in documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

------. "A Voz do Documentário". Fragmento em xerox.

NINEY, François. *L'Épreuve du Réel à L'Écran – Essai sur le principe de réalité documentaire*. De Boeck Université.

ODIN, Roger. "A Questão do Público". Fragmento em xerox.

PLANTINGA, Carl. *Rethoric and Representation in Nonfiction Film*. Cambridge: Cambridge University, 1997.

RAMOS, Fernão. "O que é documentário?", em Estudos de Cinema 2000 – Socine. Porto Alegre: Sulina, 2000.

RAMOS, Fernão. "Socine - Panorama da teoria do cinema hoje". Fragmento em xerox.

RENOV, Michael (ed.). *Theorizing Documentary*. New York: Routledge, 1993.

SOBCHACK, Vivian. "Inscrevendo o espaço ético: dez proposições sobre a morte, a representação e o documentário". Fragmento em xerox.

VÁRIOS. *O Bestiário de Chris Marker*. Lisboa: Livros Horizonte, 1986.

WALTON, Kendall. "Sobre Imagens e Fotografias: Resposta a Algumas Objeções". Fragmento em xerox.

Filmografia

La Jetée, dir.: Chris Marker, FRA, 1962.

Soylent Green, dir.: Richard Fleischer, EUA, 1973.

Fichas

Técnicas

La Jetée

| | | | | | |
|-------------|--|---|---------|-------|---------|
| Argumento, | realização | e | câmera: | Chris | Marker |
| Comentário: | | | | Chris | Marker |
| Narrador: | | | | Jean | Négroni |
| Montagem | | | | Jean | Ravel |
| Música: | Trevor Duncan et choeurs de la cathédrale St. Alexandre-Newsky | | | | |
| Elenco: | Hélène Chatelain, Davos Hanich, Jacques Ledoux, André Henrich, Jacques Branchu, Pierre Joffroy, Etienne Becker, Philbert von Lifchitz, Ligia Borowczyk, Janine Klein, Bill Klein, Germano Faccetti | | | | |
| | FRA, 1962 | | | | |

Soylent Green (No mundo de 2020)

Dir.: Richard Fleischer
Roteiro: Harry Harrison (autor do romance) e Stanley R. Greenberg
Câmera: Richard H. Klein
Montagem: Samuel E. Beetley
Elenco: Charlton Heston, Lee Taylor-Young, Chuck Connors, Joseph Cotten, Brock Peters, Paula Kelly, Edward G. Robinson e outros.

Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia é jornalista, doutorando em Múltiplos Meios, Inst. de Artes, Unicamp.

[Postado em 03 de setembro de 2005]

Lixo, marginais e chanchada

João Luiz Vieira

No final dos anos 60, a "redescoberta" da chanchada motivou caminhos para alguns dilemas enfrentados por nosso cinema, pelo menos em dois momentos simultâneos. O primeiro, dentro do próprio Cinema Novo, com a produção de *Macunaíma*, de Joaquim Pedro de Andrade. O segundo, como uma demonstração de reação ao próprio movimento, com a produção dos filmes que ficaram rotulados de marginais ou *udigrúdi*, apropriação paródica para o termo em inglês. Em ambos, um forte ponto em comum: a presença do humor corrosivo, às vezes anárquico, expondo um gosto pela crítica social encontrada com frequência no próprio discurso paródico. Tanto no filme de Joaquim Pedro quanto nos marginais, há o que se caracteriza como a "estética do lixo", literal e metafórica.

Já apontado por Robert Stam, testemunhamos o surgimento de uma variedade enorme de neologismos estéticos na América Latina e Caribe, dos quais a estética do lixo é mais um entre vários projetos que, em geral, reavaliam, pelo caminho da inversão de sentido, o que era tido como negativo no discurso colonialista. Tais projetos compartilham, "como numa luta de jiu-jitsu, o desejo de transformar a fraqueza estratégica numa força tática". Assim, encontramos uma variedade estimulante de propostas e formulações, que passam pelo cine imperfecto, de Julio Garcia Espinoza, pela "criativa incapacidade de copiar", conceituada por Paulo Emilio Salles Gomes, pelo real maravilhoso americano, de Alejo Carpentier, pela "estética da fome", de Glauber Rocha, pela antropofagia

de nossos modernistas ou pelo "terrorismo dos cupins", do mexicano Guillermo Del Toro.

Dentro da estética do lixo, a paródia tem um papel estruturalizante. Torna-se um mecanismo de criação. Só que o alvo satírico não era apenas o cinema estrangeiro, como havia sido na chanchada, nos anos 50, mas o respeitável Cinema Novo. Claro que o fato deste ter se tornado alvo de torpedos indicava seu triunfo nacional e internacional. Mas, para o *Udigrúdi*, o Cinema Novo havia se aburguesado, virado mercadoria respeitável, cauteloso em relação aos temas tratados e à experimentação com a linguagem cinematográfica. Enquanto o Cinema Novo buscava um esquema de produção maior, calcado em melhor acabamento técnico, este Novo Cinema Novo exigia a radicalização da estética da fome, rejeitando um "cinema bem feito" em favor da "tela suja" da "estética do lixo". Seria um estilo mais apropriado a um país pós-colonial, que transitava entre os detritos da dominação capitalista do Primeiro Mundo.

Muitos desses filmes organizam uma espécie de colagem de materiais achados, promovendo a noção de que o Terceiro Mundo só herda as migalhas do Primeiro. É nessa ótica que *O bandido [da luz vermelha]* alude a filmes *B americanos*, através de inserções de fragmentos de uma ficção-científica ordinária, enquanto *Blá Blá Blá*, de Andrea Tonacci, usa cinejornais com cenas de passeatas em Pequim e Paris. Em *A herança*, *Candeias* carnaliza a tradição da alta cultura, transformando *Hamlet* em faroeste, com os diálogos substituídos por sons de pássaros e animais. *O bandido* explora uma estratégia de conflito de gêneros, comum ao Cinema Marginal. O noir, o musical, o documentário, o faroeste, a

chanchada e a ficção-científica surgem numa compilação de pastiches, espécie de escritura cinematográfica entre parênteses.

Segundo Ismail Xavier e Stam, o Udigrúdi demonstrou uma hostilidade edipiana em relação ao "pai", o Cinema Novo, identificado com clareza no filme de Júlio Bressane, *Matou a família e foi ao cinema*. Também O bandido adota recurso semelhante, como o fogo ateadado à imagem de São Jorge que abre *O dragão da maldade contra o santo guerreiro*, de Glauber Rocha. O bandido ecoa, de forma irônica, a iconografia do cinema de Glauber. Na primeira sequência, vemos crianças faveladas dançando em volta de fogueiras num lixão da periferia paulistana, ao som repetido do tema de *candomblé de Terra em transe* (1967). Sua narrativa também recicla materiais heterogêneos da "baixa" cultura popular, como programas de noticiário policial de rádio - com a voz estilizada e grotesca do locutor - misturado a matérias da imprensa escrita, programas de televisão e filmes B americanos. Resulta uma celebração-pastiche debochada. Tais produtos híbridos da cultura periférica e colonizada falam mais ao brasileiro urbano, maioria do público desses filmes, do que a cultura popular folclórica memorializada em muitos dos filmes do Cinema Novo. Sganzerla celebra a estratégia pós-moderna da bricolagem, em sintonia com o que defendia Bakhtin: a redenção do que era tido como menor, baixo, desprezado, imperfeito e lixo como parte de uma estratégia de subversão. A hostilidade ao Cinema Novo pelo Cinema Marginal acabou por ressuscitar certos códigos da chanchada - desconsiderada pelos diretores do Cinema Novo. Talvez um questionamento consciente ao que era exaltado por este: a busca intelectualizada dos valores nacionais da alta cultura literária, como *Vidas*

secas, de Graciliano Ramos, ou *Menino de Engenho*, de José Lins do Rego. Não escapou também desse crivo o visual meio documental europeu, em preto e branco, câmera na mão, montagem elíptica, cheia de jump-cuts, como em Godard, Lindsay Anderson, Karel Reisz, Bertolucci ou Pasolini. Nem tampouco o estilo frio e distanciado de Antonioni - utopia máxima do cinema militante e socialmente consciente. Para o Udigrúdi, os pingos nos iis são colocados na declaração anárquica de que "quando você não pode mudar, você avacalha", no dizer do tal Bandido da Luz Vermelha.

Texto originalmente **publicado** no catálogo da mostra Cinema Marginal e suas Fronteiras, organizado por Eugenio Puppo e Vera Haddad, do CCBB.

MANIFESTO DO CINEMA DA TRANSGRESSÃO

Nick Zedd

Técnica improvisada e atitude punk, retratos implacáveis de bizzarras sexuais e sado-masoquismos por vezes extremos e escatológicos, produção faça-você-mesmo, muita violência, humor negro e um imenso senso trágico da vida fazem do Cinema da Transgressão um dos movimentos cinematográficos mais originais e intencionalmente ignorados da história recente do cinema. Nascido nos anos 80 em plena era yuppie e governo Reagan, o Cinema da Transgressão mergulha fundo em um lado escondido e macabro da terra do Show de Truman.
Ricardo Rosas



War is menstrual envy, de Nick Zedd

.....
Nós, que violamos as leis, ordens e deveres da vanguarda; isto é, entediado,

tranquilizar, e ofuscar através de um processo aleatório ditado pela conveniência, nos declaramos culpados.

Nós abertamente renunciamos e rejeitamos o esnobismo acadêmico entrincheirado que ergueu um monumento à preguiça conhecido como Estruturalismo e tratou de fechar as portas aos cineastas que possuíssem a visão para enxergar através dessa charada.

Nós nos recusamos a adotar sua fácil abordagem da criatividade cinematográfica; uma abordagem que arruinou o underground dos sessenta quando o flagelo da escola de cinema dominou.

Legitimando toda manifestação impensada de filmagem mal-feita realizada por uma geração de estudantes de cinema desencaminhados emulando os defeitos de pessoas sem talento e profundamente desmerecedoras como Stan Brackage, Snow, Frampton, Gehr, Breer, etc.; os enfadonhos centros de arte-mídia e críticos geriátricos de cinema têm ignorado totalmente as estimulantes realizações daqueles em nossas fileiras - "invisíveis" do underground como Zedd, Kern, Turner, Klemann, DeLanda, Eros & Mare, e Direct Act Ltda., uma nova geração cineastas ousando rasgar as sufocantes camisas de força da teoria cinematográfica num ataque direto a todo sistema de valor conhecido do homem.

Nós propomos que todas as escolas de cinema sejam explodidas e todos os filmes chatos nunca mais sejam feitos. Nós propomos que o senso de humor é um elemento essencial descartado pelos caquéticos acadêmicos e mais, que qualquer filme que não choque não vale a pena ser visto.

Todos os valores devem desafiados. Nada é sagrado. Tudo deve ser questionado e reavaliado com o fim de libertar nossas mentes da fé da tradição.

O crescimento intelectual pede que riscos sejam corridos e mudanças ocorram nas posturas políticas, sexuais e estéticas não importando quem desaprove.

Nós propomos ir além de todos os limites ditados ou prescritos pelo gosto, moralidade ou qualquer outro sistema de valores tradicional aprisionando as mentes dos homens.

Nós cruzamos e vamos além das fronteiras de milímetros, telas e projetores até o estado de um cinema expandido*.

Nós violamos a ordem e a lei de entediarmos platéias até a morte em rituais de circunlocução e propomos quebrar todos os tabus de nossa era, pecando o máximo possível. Haverá sangue, vergonha, dor e êxtase, das maneiras que ninguém nunca imaginou. Ninguém sairá ileso.

Como não há vida após a morte, o único inferno é o inferno de orar, obedecer leis e se rebaixar diante de figuras de autoridade, o único paraíso é o paraíso do pecado, sendo rebelde, se divertindo, fodendo, aprendendo novas coisas e quebrando tantas regras quanto você puder.

Este ato de coragem é conhecido como transgressão.

Nós propomos a transformação pela transgressão - converter, transfigurar e transmutar para um plano superior de existência com o fim de chegar próximo à liberdade num mundo cheio de escravos ignorantes.

Setembro de 1985

Tradução de Ricardo Rosas

Fonte: Site de Nick Zedd (www.nickzedd.com).



V2V – UMA CONSPIRAÇÃO DA COOPERATIVA DE COMPARTILHAMENTO DE VÍDEO

v2v@mail.kein.org



V2V é o formato Peer-to-Peer criado por um coletivo de ativistas de mídia da Europa com o fim de articular uma rede de trocas de vídeos independentes e como base de apoio em manifestações como nos recentes protestos contra a reunião do G-8 em Evian, França. A Base do grupo está no Indymedia alemão.

NÃO HÁ RAZÃO PARA SER OTIMISTA

A inovação tecnológica trouxe consigo novos regimes de restrição de uso da mídia e novamente aprisiona o potencial libertador em sistemas de comando e controle ainda mais avançados. A transformação tecnológica é sempre acompanhada de grande entusiasmo e novos paradigmas

estéticos que em última instância reinventam as rodas que moverão as velhas indústrias de sempre.

O CINEMA NUNCA MORRERÁ

Ao mesmo tempo, a última democratização do cinema está realmente acontecendo através do florescimento de milhares de projeções públicas, festivais de cinema em lugares impossíveis, pela ocupação de velhas salas de projeção que, pertencendo à era de ouro do cine, se tornaram salas de pornô e foram então abandonadas à própria sorte.

Estes lugares estão agora tendo uma nova vida graças à acessibilidade da tecnologia de projeção, e a um interesse difuso na reapropriação da imagem pelas próprias pessoas e no uso da linguagem cinematográfica. Não é uma questão de tecnologia ou de estética. É uma questão de iniciativa.

O cinema dos nossos avós já morreu tantas vezes, mas como por milagre ele ressuscitou também vezes seguidas e a cada vez ele se encontra cada vez mais cercado de filhos ilegítimos.

A QUEM ISSO POSSA PERTENCER

Assim nos colocamos a questão da propriedade intelectual: A quem pertence uma imagem? A quem está sendo retratado, a quem o produziu? Ou a quem fez cópias dele? Ou ele pertence a todos? Sabemos que não há uma solução final para tais questões. Mas aprendemos: Novos filmes estão baseados em novas liberdades.

A liberdade do sujeito que sabe estar sendo filmado e decide deixar sua imagem correr solta no reino da simulação. A liberdade do produtor de distribuir suas próprias criações nos canais e com as permissões que ele ou ela escolham. A liberdade do público de projetar em espaços privados ou comuns os frutos das visões das pessoas. A liberdade da platéia de tirar suas próprias conclusões.

Isto é pelo menos uma resposta à corrupção da indústria do entretenimento e ao tédio sem fim do individualismo burguês. O autor está doente, e sua onipotência alucinada está agora nas mãos das multidões digitais. As multidões se tornam os produtores conscientes, os proprietários, os reutilizadores de toda imagem disponível.

RE-COLOCANDO AS IMAGENS

Acreditamos em imagens com códigos abertos: Reacessando a herança cinematográfica de outras gerações, emitindo o *general intellect*, potencializando as narrações coletivas, mudando pontos de vista, compartilhando conteúdos, habilidades e recursos rapidamente, possibilitando múltiplas conexões entre nodos criativos e redes.

Produção e distribuição vão finalmente se convergir num processo de compartilhamento de suas imagens com outras.

Imagens virtuais que todos podem editar, mudar, repassar, voltar e dar o *PLAY*.

Tradução de Ricardo Rosas

Fonte : V2V (www.v2v.cc).

FICÇÃO CIENTÍFICA: DA PERSPECTIVA GEOMÉTRICA AO TEMPO REAL

Jorge Luiz Cruz



Em alguns filmes de ficção científica, os computadores passam a tomar decisões pelo homem (inteligência artificial) e apontam para o (perigo do) avanço tecnológico, da

engenharia genética. Outros pretendem mostrar que a vida é uma ilusão e o homem deixou de ser tão exclusivo e passou a ser o próprio desconhecido. Os filmes de ficção científica colocaram em questão, ainda, o tempo cronológico (é claro que houve diversas viagens do tempo, tanto na literatura quanto no cinema) e, também, a própria realidade, mas Matrix, por exemplo, permite-nos experimentar um outro conceito de espaço, de tempo e de realidade.

Neste texto, pretendemos esboçar uma reflexão sobre alguns elementos do filme de ficção científica mais recentes, nos quais, pretendemos destacar, há uma possibilidade um pouco diversa: a de que nestes filmes, de fato, não apenas os espaços, mas os tempos serão outros.

.....

I

Alguns excelentes filmes abordaram o futuro (e também o presente) como um tempo estranho. Mas quando falamos no tempo, devemos nos perguntar, que tempo é este?

Certamente o nosso tempo mais referido: o tempo que passa, o tempo cronológico, aquele que determina e delimita os nossos corpos orgânicos e é, na mecânica clássica, associado e determinado pelo espaço. No cinema, até os recentes Alien, o oitavo passageiro (1979), Blade Runner, o caçador de andróides (1982), e Blade Runner, versão do diretor (1982), de Ridley Scott, O exterminador do futuro (1984), de James Cameron, todos envolvendo andróides, Akira (1988), de Yoshio Takeuchi, Gattaca (1998), de Andrew Niccol e Contatos imediatos do terceiro grau (1977), de Steven Spielberg, entre outros, discutem no nosso chão, no nosso espaço, idas e vindas no tempo, computadores que passam a tomar decisões por nós e o (perigo do) avanço tecnológico, da engenharia genética, que alcança em Blade Runner o seu ápice, pela sua qualidade e beleza.

Neste filme, os andróides (ou replicantes) rebeldes são reconhecidos, localizados, caçados e destruídos pela polícia de uma Los Angeles sempre noturna, úmida, fria e em ruínas, no ano de 2817. O tenente Deckard, vivido por Harrison Ford, é destacado para localizar e destruir um grupo de replicantes, mas se deixa contaminar pelas questões destes seres construídos pelos homens. O que nos parece genial, é que os problemas dos andróides são, de fato, os nossos, ou seja, porque morremos? Quando morreremos? Porque não podemos conhecer o nosso criador e

colocar para ele as nossas questões? Diferentemente de nós, no entanto, os andróides podem localizar o seu criador, que é um homem que os construiu à "sua imagem e semelhança", só que com os sentidos mais potencializados que os seres humanos e, por outro lado, com uma existência muito reduzida: em torno de quatro anos de vida. Eles, como nós, movidos pelo desejo de encontrar o seu criador, alcançam-no e o matam, enquanto nós vivemos na esperança de uma vida após a morte e eles sabem que o seu destino é apenas o "ferro velho".

Tanto em *Alien*, o oitavo passageiro, quanto em *O vingador do futuro*, os andróides estão presentes. Em alguns outros filmes, como *Robocop*, o policial do futuro (1987), de Paul Verhoeven, eles são híbridos; em *O vingador do futuro* (1990), também de Paul Verhoeven, há exploração de outros planetas e as férias podem ser implantadas nos cérebros das pessoas.

Em outros casos, o homem é sugado para dentro de um computador, como em *Tron*, uma odisséia eletrônica (1982), de Steven Lisberger e em *O passageiro do futuro* (1992), de Brett Leonard, vive-se uma estranha e miserável realidade pós-hecatombe nuclear (pressionados pelo medo das conseqüências da guerra fria), como *Mad Max* (1979), de George Miller, o bizarro *O planeta dos macacos* (1968), de Franklin J. Schaffner, ou, certamente a partir de outras premissas, o genial *Quinteto* (1979), de Robert Altman (1).

Todos estes filmes, de alguma forma, exploram o espaço e o tempo lineares, tentando quebrá-los, tentando subvertê-los, tentando criar outras realidades. O filme *Matrix* (1999), de Larry e Andy Wachowski,

num outro sentido, nos propõe, parafraseando Virilio, narrar uma história, na qual há uma "superação da perspectiva geométrica da Renascença italiana por uma perspectiva eletrônica" (1993, p. 102).

O filme é apresentado em letras verdes sobre fundo preto, como nos antigos computadores com monitores de fósforo verde. Estas letras vêm caindo da parte superior para a inferior da tela, o que antecipa muitas coisas no filme, como veremos mais adiante. No início, Trinity (Carrie-Anne Moss), uma bela hacker, é rastreada e localizada pela polícia e chegam, então, dois agentes, que, após tentar matá-la, conversam entre si já dando as chaves para o desfecho do filme. Eles dizem que o informante é verdadeiro, o que já aponta um traidor no grupo adversário, e que o seu próximo alvo é alguém chamado Neo.

Inicia-se, então, a história de Thomas Anderson (Keanu Reeves), que trabalha em uma sólida e poderosa empresa criadora de softwares, e fora da empresa é o hacker Neo, apontado pelos agentes como aquele que será contactado pelos seus adversários, o grupo "revolucionário" liderado por Morpheus (Laurence Fishburn). Neo passa, assim, a ser caçado pelos agentes, com a ajuda da polícia.

Mais tarde, Trinity diz a Neo que ele, como ela, busca a resposta a uma pergunta que não pode calar e a resposta está lá fora e lhe espera... Neo, orientado por Trinity, encontra Morpheus e este lhe mostra o que é realmente a sua vida, ou antes, a vida humana em 1999.

Este é o mote de *Matrix*.

Mesmo após outros filmes que pretendem mostrar que a vida é uma ilusão, como *Cidade das sombras* (1999), de Alex Proyas e *O show de Truman* (1998), de Peter Weir e aqueles que querem mostrar que estamos (nos E.U.A.) sendo constantemente vigiados através de engenhocas eletrônicas e informáticas de última geração, como, por exemplo, em *O inimigo do estado* (1998), de Tony Scott, *Teoria da conspiração*, *Jogos patrióticos* (1992), de Phillip Noyce e *O 13º andar* (1999), de Josef Rusnak, que também trata da virtualização, *Matrix*, mesmo sem ser genial, abre a possibilidade para pensarmos alguns elementos desta sociedade na qual vivemos, pela originalidade de algumas figuras presentes na trama.

II

Neo, após optar por entender o que é a vida, entre a situação presente e a futura, encontra-se duas vezes com a morte: na primeira, pelas mãos de Morpheus, quando ele passa de um ser virtual para um atual, sempre radicado no real, e, só então, pode ver o que é *Matrix*; e, mais tarde, quando chega a outro revival, não no além, mas neste mesmo mundo, Neo morre pelas mãos dos agentes e ressuscita - animado por um beijo de Trinity, tal e qual a bela adormecida - como o poderoso predestinado, e nesta nova situação, reforça o, então, fraco e reduzido grupo liderado por Morpheus.

Em sua primeira morte, do seu frágil corpo virtual, ainda nas encubadeiras, à espera do (re)nascimento, Neo e todos aqueles corpos são como uma imensa massa estanque, cujo "[...] movimento realmente

livre ser-lhe-ia impossível" (Canetti, 1995, p. 33), pois "a massa estanque espera" (idem). Mas falar de massas neste filme, ou procurá-la na geralmente individualista sociedade americana, é quase fazer uma ficção dentro da ficção. De qualquer forma, por outro lado, o pequeno grupo de Morpheus constitui, propriamente, o que Canetti chama de malta, que é o grupo integrado por poucos e que só "difícilmente pode experimentar um crescimento inesperado" (p. 94) e, diferentemente da massa, que tende sempre a crescer, a malta apenas "[...] pode contar com a permanência, [e] enquanto seus membros viverem, sua durabilidade estará garantida" (p. 94).

Na verdade, o grupo de Morpheus e o dos agentes são como maltas de guerra que vivem a se enfrentar. A rigor, conforme Canetti, estes "[...] inimigos não são muito diferentes entre si. Trata-se de seres humanos, homens, guerreiros. [...] Ambos [os grupos] possuem a mesma maneira de lançar-se uns sobre os outros, e seu armamento é aproximadamente o mesmo" (p. 99). Mas algo, além da maior força e habilidade dos agentes, os diferencia, e este algo desponta logo no início do filme: um informante, um traidor no grupo de Morpheus. Um Judas que trai um grupo que luta pela liberdade. Na história humana, Cristo, nós o sabemos, juntamente com sua malta, lutou para libertar o homem (de seus pecados) - inventando, neste caso, outras armas: a palavra e a fé contra as espadas e a lei romana, para instaurar uma nova lei, a lei de Deus. Também o grupo de Morpheus preparou a vinda de um predestinado na luta pela liberdade do homem. Ainda que Cristo prepare o homem para a liberdade em um mundo transcendental, posterior à vida terrena, Morpheus a quer para viver no mundo real, ainda que seja já em 2999, naquele espaço destruído e obscuro, do qual o seu Judas - que, aliás, neste caso, não se arrependeu

- deseja escapar, trocando as informações pelo direito de viver em Matrix: um mundo de ilusões construído pelos computadores (2).

De sua segunda morte, diferentemente da constituição de uma máquina de guerra, Neo, como já vimos, ressuscita com o beijo de uma "princesa encantada" (princesa, porque é a segunda na hierarquia, ou seja, abaixo do líder e que vai unir-se, ainda como segunda, ao novo líder: o herdeiro ou, no caso, o escolhido). Neste momento, então, há uma reterritorialização, edipinizada, provavelmente conjugal, e é claro que atualizadas para as novas possibilidades de relacionamento que se impõem a partir dos tipos de lutas em que estão todos, no filme, inseridos.

Matrix parece querer inserir-nos num devir País das maravilhas - Neo é convidado a seguir o coelho branco -, mas insere-nos mais num mito (bíblico) ou num conto de fadas (A bela adormecida), pois, como colocam Deleuze e Parnet, "devir é jamais imitar, nem fazer como, nem ajustar-se a um modelo, seja ele de justiça ou de verdade [...]. A questão 'o que você está se tornando?' é particularmente estúpida. Pois à medida que alguém se torna, o que ela se torna muda tanto quanto ele próprio" (1998, p. 10). O beijo que desperta Neo de sua morte sela, como todo beijo no fim dos filmes americanos, as núpcias que, para Deleuze e Parnet, enquanto devires, "[...] são sempre contra natureza. As núpcias são o contrário de um casal" (idem).

III

Matrix é, então, um software que inventa e controla um determinado

espaço ou mundo, que é como um sonho e onde, por fim, a vida não existe (3). A luta do grupo de Morpheus é para que as pessoas possam viver no mundo real, que é um mundo destruído por, provavelmente, uma guerra nuclear, um mundo estéril e obscuro. É onde os corpos das pessoas estão em encubadeiras, sofrendo as ações (dores, sofrimentos, envelhecimento, etc.) daquilo que experimentam no mundo virtual e quando "acordam" (ou morrem), como Neo, são jogadas nos esgotos, de onde ele foi resgatado pela nave de Morpheus.

Para deixar o mundo virtual e alcançar o real, Neo é drogado, modificado biologicamente, potencializado tecnologicamente e, só então, passa a ter consciência deste mundo virtual, ou seja, ele passa a viver nitidamente em um mundo atual que pretende virtualizar o "nosso" mundo. Há, assim, um "[...] desprendimento do aqui e agora" (Lévy, p. 19), pois o virtual não pode estar presente. Esta virtualização do nosso mundo é de espécie reativa, porque não visa à potência, mas ao controle e à submissão. Mas mesmo assim, no que é uma virtualização, ela é desterritorializante porque, apesar de deter os corpos, projeta "a vida" para um "[...] espaço não designável (onde ocorre uma ligação telefônica?)" (Lévy, 1996, p. 20) (4). Nesta experiência de existência, neste processo de virtualização, está a vida potencializada para algo além do seu orgânico, ou seja, podemos concluir com Lévy que, no que se refere à não-presença, "[...] nada disso impede a existência" (idem).



Na verdade, como dissemos, esta sociedade projetada em Matrix constitui o uso reativo de uma potência, isto é, a amarração da presença a um espaço/tempo determinado, por uma via que tornaria possível "uma espécie de desengate [que] os separa [a uma pessoa ou coletividade] do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário" (Lévy, op. cit., p. 21).

Neste filme, Neo migra do mundo virtual para um mundo possível tornando-o o mundo real, fixado no atual e, para entrar na luta, ele (Neo) precisa retornar ao mundo virtual porque é aí que se dão todos os confrontos - tal e qual em um videogame. Na ótica deste mundo, no entanto, os corpos migram de um espaço real, de um mundo atual, para

um espaço possível em um mundo virtual.

Parece-nos, aqui - e com certa dose de risco -, que há um mundo possível que se realiza e um outro possível que, no que não se realiza, é um puro virtual. Ou seja, ambos os mundos são resultados da experiência humana - um se remete ao antes e, outro, ao depois de um evento nuclear destruidor -. O nosso mundo em 2999 seria, assim, exatamente como em 1999, portanto esta virtualização é resultante de um projeto - de informações e controles das vontades e das mentes -, e como possível, "[...] é exatamente como o real: só lhe falta a existência. A realização de um possível [assim] não é uma criação, no sentido pleno do termo, pois a criação implica também a produção inovadora de uma idéia ou de uma forma" (Lévy, op. cit., p. 16).

Também o mundo real (do filme) é um possível, porquanto "[...] já está todo constituído, mas permanece no limbo [...]. É um real fantasmático, latente" (Lévy, op. cit., p. 15), onde os corpos não podem ser alcançados. E a morte em qualquer dos dois mundos se apodera do corpo também no outro.

O que temos é, então, tal e qual numa fita de Moebius, uma virtualização/atualização que se impõe, forçando, sob o controle das máquinas (hardware e software) e de uma forma reativa - enquanto uma realidade possível -, ao homem uma nova vida, e "cada forma de vida inventa seu mundo (do micróbio à árvore, da abelha ao elefante, da ostra à ave migratória) e, com esse mundo, um espaço e um tempo específicos" (Lévy, op. cit., p. 22, o grifo é do autor).

Neste caso, o homem seria um híbrido operado, como dissemos acima, por forças reativas, enquanto o grupo de Morpheus entra na luta pretendendo ser a força ativa, porquanto a questão da liberdade, Morpheus nos mostra, não é da ordem de uma escolha, não é livre arbítrio, mas é a expansão e, portanto, a clareza das pequenas inclusões de acontecimentos que permitem as decisões.

IV

Perguntamo-nos, então, de novo, afinal, o que é Matrix? A partir da Inteligência Artificial, criou-se uma raça de máquinas que domina os seres vivos, em particular os humanos, mas que precisa deles como fonte de energia, uma vez que estas máquinas não a conseguem (ou não mais podem consegui-la) da natureza. Matrix é controle, é um sistema, é um mundo controlado para transformar o homem numa bateria, é uma prisão para as nossas mentes.

Matrix está em tudo à nossa volta, é o mundo que foi posto ante os nossos olhos, ela está à nossa volta a nos enganar. Ela seria, e isto não está explícito no filme, uma rede de relações incorporais que, neste caso, só é vista pelos neuróticos que constituem aquela malta de guerra (cf. Canetti, p. 99-103). É a explicitação de uma rede de relações incorporais que expõe os agulhões que nos atravessam. É a fantasia desta rede de relações incorporais que se impõe a nós, mas que, no filme, se dá no campo de uma virtualidade reativa e absoluta.

V

Desde os primeiros filmes de ficção, o homem saía (ou se miniaturizava) para explorar outros mundos, no micro ou no macrocosmo, conforme Viagem insólita, algumas aventuras no fundo do mar, como a adaptação de Vinte mil léguas submarinas e tantas viagens espaciais e invasões de extraterrestres - no passado, no presente e no futuro -, e enfrentou o desconhecido, mesmo em algumas experiências em que o estranho era o próprio homem, suas invenções e/ou suas criaturas.

Podemos comentar que, neste filme, as excelentes e originais idéias perdem um tanto de sua potência para atender às necessidades de um mercado que necessita de ação, de golpes, de excessivos efeitos especiais e da possibilidade de um final no modelo norte-americano de filme que não permite o afloramento dos devires. Mas, a partir deste filme, podemos refletir sobre o que Virilio chama de traumatismo do nascimento, quando afirma que este traumatismo atinge [...] não somente o sujeito, a criança, mas igualmente o objeto, o instrumento que surge, cabe a nós tentar descobrir o acidente original específico deste tipo de inovação técnica. A menos que se esqueça voluntariamente que a invenção do naufrágio a criação do navio ou que a invenção do acidente ferroviário é o surgimento do trem, é imperativo que questionemos a face oculta das novas tecnologias antes que ela se imponha, contra a nossa vontade, à evidência (op. cit., p. 105).

O que, parece-nos, evidencia-se aqui é a apropriação da informática e, inclusive, dos seus conceitos pelo poder e uma resposta, dada pelos

hackers, a uma possível dominação. É a invenção do acidente frente a esta nova e poderosa ferramenta, que é a informática e as suas possibilidades, entre elas, a inteligência artificial. Há, neste percurso, o deslocamento da noção de espaço e, é claro, da percepção, pois, como aponta Virilio, privado de limites objetivos, o elemento arquitetônico passa a estar à deriva, a flutuar em um éter eletrônico desprovido de dimensões espaciais, mas inscrito na temporalidade única de uma difusão instantânea. A partir de então ninguém pode se considerar separado por obstáculo físico ou por grandes 'distâncias de tempo', pois com a interfachada dos monitores e das telas de controle o algures começa aqui e vice-versa [...] A partir daí o espaço construído participa de uma topologia eletrônica na qual o enquadramento do ponto de vista e a trama da imagem digital renovam a noção de setor urbano (op. cit., p. 9-10, os grifos são do autor).

Neste sentido, as crianças e os jovens de hoje começam suas vidas experimentando um outro conceito de espaço, de tempo e de realidade. A nossa prática cotidiana nos remete à experiência de uma virtualização que acreditávamos estar contida apenas nas imagens refletidas nos espelhos. Da mesma forma que a arte moderna colocou em crise o conceito de arte, o homem contemporâneo descobre, então, que os conceitos de espaço, de tempo, de distância, entre outros, já não valem para um mundo que tende à virtualização.

Em suma, estes deslocamentos são inferidos a partir da superação da perspectiva geométrica na direção de uma perspectiva eletrônica, que já não tem a sua sustentação no espaço, mas no tempo.

Notas

1. Não pretendemos, aqui, fazer uma taxionomia dos filmes de ficção científica, por isso, deixamos de comentar alguns deles, ainda que reconheçamos o seu valor, entre eles Alphaville (1964), de Jean-Luc Godard, 2001, uma odisséia no espaço (1968), de Stanley Kubrick, e Solaris (1972), de Andrei Tarkovski, sobre os quais estamos preparando um outro estudo.
2. Matrix trabalha com diversas idéias que são ofuscadas, como dissemos antes, pelos exagerados efeitos especiais e/ou não desenvolvidos em função de uma rotineira ação do filme americano. Assim, tal e qual na literatura e teatro clássicos, leia-se grego, há um oráculo e, como na Bíblia, há uma profecia e um antecessor. Só que no filme, o oráculo não prediz o futuro, ela diz o que Neo precisa ouvir e isto não interessa a ninguém mais, só a ele, diz Morpheus.
3. Matrix é um software com poder de atualização dos corpos, porquanto se morre lá. Este software, no entanto, é diferente dos simuladores, como, por exemplo, os simuladores de treinamento, de vôo e/ou de direção nos videogames de corrida de automóveis. No filme, o Construtor é o programa de carga que simula a nossa realidade, um programa de treinamento. Nós viveríamos, então, em um programa de computador. Para eles, o real é formado por sinais elétricos transmitidos aos cérebros. O mundo como existe hoje é um sonho. Poder de atualizar X poder apenas para simular. Porque não é possível ser transportado através do contato pelos telefones celulares?



4. Podemos dizer, com Lévy, que "o telefone, por exemplo, já funciona como um dispositivo de telepresença, uma vez que não leva apenas uma imagem ou uma representação da voz. O telefone separa a voz (ou corpo sonoro) do corpo tangível e a transmite à distância. Meu corpo tangível está aqui, meu corpo sonoro, desdobrado, está aqui e lá. O telefone já atualiza uma forma parcial de ubiqüidade. E o corpo sonoro de meu interlocutor é igualmente afetado pelo mesmo desdobramento. De modo que ambos estão, respectivamente, aqui e lá, mas com um cruzamento na distribuição dos corpos tangíveis" (1996, p. 28-29).

Referências

CANETTI, Elias. Massa e poder. SP: Companhia das Letras, 1995.

DELEUZE, Gilles. Cinema: a imagem-movimento. SP: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. Diálogos. SP: Escuta, 1998.

DURST, Rogério. Esperteza sem inteligência. Programa, Rio de Janeiro, Jornal do Brasil, ano 15, n. 8, 21 mai. 1999, p. 4.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual? SP: 34, 1996.

SADOVSKI, Roberto. Matrix. Set, São Paulo, ano 13, n. 5, mai. 1999, p. 26-33.

SUCKMAN, Hugo. Divertimento à antiga é o anti-Matrix. O Globo, Rio de Janeiro, Segundo Caderno, 3 jun. 1999, p. 10.

VIRILIO, Paul. O espaço crítico. Rio de Janeiro: 34, 1993.

Fonte : INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (www.intercom.com.br).

Bibliográficas

RESISTÊNCIA ENTRE QUATRO PAREDES

Slavoj Zizek

*"MATRIX RELOADED" ESPELHA OS DILEMAS DA ESQUERDA ATUAL EM SUA
LUTA CONTRA O SISTEMA*

.....

Existe algo de inerentemente ingênuo e estúpido em levar a sério as bases "filosóficas" da série "Matrix" e discutir as implicações delas. Está na cara que os irmãos Wachowski não são filósofos, mas apenas dois sujeitos que flertam superficialmente com alguns conceitos "pós-modernos" e new age e os exploram de maneira confusa. "Matrix" é um desses filmes que funcionam como uma espécie de teste de Rorschach, que coloca em movimento o processo universalizado de reconhecimento, como aquela célebre pintura de Deus que parece estar sempre olhando diretamente para você, não importa desde onde você olhe para ela -ou seja, praticamente todas as orientações parecem reconhecer-se nele. Meus amigos lacanianos me dizem que seus autores devem ter lido Lacan; os seguidores da Escola de Frankfurt enxergam em "Matrix" a incorporação extrapolada da "indústria cultural", a substância social alienada-concretizada (do capital) assumindo o poder diretamente, colonizando nossa própria vida interior, usando a nós como a fonte de energia; os seguidores das idéias new age enxergam especulações sobre como nosso mundo não passa de uma miragem gerada por uma mente global incorporada à web, e tudo isso sem falar na onipresença de Jean

Baudrillard. A série "Matrix" remete à "República" de Platão: afinal, "Matrix" não repete exatamente o dispositivo da caverna de Platão (os seres humanos comuns como prisioneiros, amarrados com firmeza em seus assentos e forçados a assistir à encenação do que consideram, falsamente, ser a realidade -em suma, a posição assumida pelos próprios espectadores de cinema)?

Engodo filosófico

Assim, a busca pelo conteúdo filosófico de "Matrix" constitui um engodo, uma armadilha a ser evitada. As leituras pseudo-sofisticadas que projetam no filme as distinções filosóficas refinadas ou psicanalíticas conceituais são, de fato, muito inferiores à imersão ingênuo que pude testemunhar quando assisti a "Matrix" num cinema da Eslovênia. Tive a oportunidade única de me sentar ao lado do espectador ideal do filme -um idiota. Um homem na casa dos 20 anos, quase 30, sentado à minha direita estava tão mergulhado no filme que a todo momento perturbava os outros espectadores, exclamando em voz alta coisas como: "Meu Deus, uau! Quer dizer que não existe realidade! Somos todos marionetes!". O que é interessante, sim, entretanto, é ler os filmes "Matrix" não como portadores de um discurso filosófico consistente, mas como intérpretes, por suas próprias inconsistências, dos antagonismos inerentes à difícil situação ideológica e social em que nos encontramos. O que é a Matrix, então? Simplesmente o que Lacan descreveu como "o grande Outro", a ordem simbólica virtual, a rede que estrutura a realidade para nós. Essa dimensão do "grande Outro" é a da alienação constitutiva do sujeito na ordem simbólica: o grande Outro mexe os pauzinhos; o sujeito não fala, mas "é falado" pela estrutura simbólica. Em outras palavras, esse "grande

Outro" é o nome dado à substância social, a tudo aquilo devido ao qual o sujeito nunca chega a dominar plenamente os efeitos de seus atos, isto é, devido ao qual o resultado final de sua atividade é sempre algo distinto daquilo a que ele visou ou que previu. E as inconsistências da narrativa do filme espelham à perfeição as dificuldades que sentimos em romper as amarras da substância social. Quando Morpheus tenta explicar a Neo, ainda perplexo, o que é a Matrix, ele a vincula a uma falha na estrutura do universo: "É aquela sensação que você teve a vida inteira. Aquela sensação de que havia algo de errado no mundo. Você não sabe o que é, mas está ali, como uma lasca enfiada em sua cabeça, deixando você maluco".

"Falha do sistema"

Aqui o filme se depara com sua inconsistência máxima: a experiência da ausência/inconsistência/obstáculo supostamente deve ser testemunho do fato de que aquilo que vivenciamos como sendo a realidade é mentira. No entanto, perto do final do filme, Smith, o agente da Matrix, oferece uma explicação diferente, muito mais freudiana: "Você sabia que a primeira Matrix foi projetada para ser um mundo humano perfeito? Onde ninguém iria sofrer, todo o mundo viveria feliz? Foi um desastre. Ninguém aceitou o programa... Os seres humanos, como espécie, definem sua realidade por meio do sofrimento e da dor". Assim, a imperfeição de nosso mundo é ao mesmo tempo sinal de sua virtualidade e de sua realidade. Poderíamos afirmar, de fato, que o agente Smith (é bom lembrar que se trata não de um ser humano como outros, mas da incorporação virtual direta da própria Matrix, ou seja, do grande Outro) é alguém que representa a figura do analista dentro do universo do filme: a lição que

ele ministra é que a vivência de um obstáculo insuperável é a condição positiva para que nós, humanos, possamos apreender algo como realidade -a realidade, em última análise, é aquilo que "resiste". Vinculada a essa inconsistência está o status ambíguo da libertação da humanidade anunciada por Neo na última cena. Em consequência de sua intervenção, ocorre na Matrix uma chamada "falha do sistema"; ao mesmo tempo, Neo se dirige às pessoas ainda presas dentro da Matrix como o Salvador que as ensinará a se libertarem das limitações da Matrix -elas poderão quebrar as leis físicas, dobrar metais, voar... Entretanto o problema é que todos esses "milagres" só se tornam possíveis se nos conservarmos "dentro" da realidade virtual mantida pela Matrix e apenas dobrarmos ou modificarmos suas regras: nossa condição "real" ainda é a de escravos da Matrix; estamos, por assim dizer, apenas ganhando poder adicional para modificar as regras que regem nossa prisão mental. O que dizer, então, da idéia de sair por completo da Matrix e ingressar na "realidade real" na qual somos criaturas miseráveis que habitam a superfície destruída da terra? Será a solução uma estratégia pós-moderna de "resistência", de "subverter" ou "deslocar" interminavelmente o sistema de poder ou uma tentativa mais radical de pôr fim a ele?

Sabor de coisa real

Recordemos outra cena memorável, na qual Neo precisa optar entre o comprimido vermelho ou azul. É a opção entre a Verdade ou o Prazer: ou o acordar traumático no Vermelho ou continuar na ilusão regulada pela Matrix. Ele escolhe a Verdade, contrastando com o personagem mais desprezível do filme, o informante/agente da Matrix entre os rebeldes, que, na cena memorável do diálogo com o agente Smith, pega com seu

garfo um pedaço de carne vermelha e suculenta e fala: "Sei que isto não passa de ilusão visual, mas não me importa, porque tem sabor de coisa real". Em outras palavras, ele opta pelo princípio do prazer, que lhe diz que é preferível manter-se dentro da ilusão, mesmo sabendo que se trata de uma ilusão e nada mais.

Mas a escolha de Matrix não é tão simples assim: afinal, exatamente o que é que Neo vai oferecer à humanidade ao final do filme? Não um acordar diretamente no "deserto do real", mas um flutuar livre entre a multidão de universos virtuais: em lugar de ser simplesmente escravizado pela Matrix, podemos nos libertar dela, aprendendo a dobrar suas regras - podemos alterar as regras de nosso universo físico e, assim, aprender a voar livremente e a violar outras leis físicas. Em suma, a opção não se dá entre a verdade amarga e a ilusão prazerosa, mas entre os dois modos de ilusão; o traidor vive atrelado à ilusão de nossa "realidade", dominada e manipulada pela Matrix, enquanto Neo oferece à humanidade a experiência do universo como playground, no qual podemos jogar uma infinidade de jogos, passando de um para outro, reformulando as regras que fixam nossa experiência da realidade. De maneira adorniana, deveríamos afirmar que essas inconsistências constituem o momento de verdade do filme: elas assinalam os antagonismos de nossa experiência social capitalista posterior, antagonismos que dizem respeito a pares ontológicos básicos tais como realidade e dor (a realidade como aquilo que perturba o reinado do princípio do prazer), liberdade e sistema (a liberdade só é possível dentro do sistema que impede seu desenrolar pleno).

Dois aspectos da perversão

Em última análise, porém, a força maior do filme pode ser localizada em nível diferente. Seu impacto singular reside não tanto em sua tese central (de que aquilo que vivenciamos como realidade é uma realidade virtual artificial gerada pela "Matrix", o megacomputador conectado diretamente às mentes de todos nós), mas em sua imagem central dos milhões de seres humanos levando uma vida claustrofóbica em berços repletos de água, mantidos vivos para que possam gerar a energia (eletricidade) que move a Matrix. Assim, quando (algumas das) pessoas "despertam" de sua imersão na realidade virtual controlada pela Matrix, esse despertar não é a abertura para dentro do espaço amplo da realidade externa, mas a primeira e assustadora tomada de consciência desse cárcere, dentro do qual cada um de nós é, de fato, não mais do que um organismo semelhante a um feto, imerso no fluido pré-natal. Essa passividade absoluta é a fantasia previamente executada que sustenta nossa experiência consciente como sujeitos ativos, autopostulados -ela é o máximo em termos de fantasia "perversa", a noção de que, em última análise, somos "instrumentos" da "jouissance" do Outro (da Matrix), tendo nossa substância vital sugada para fora como se fôssemos baterias. Isso nos conduz ao verdadeira enigma libidinoso: por que a Matrix precisa de energia humana? É evidente que a resposta puramente energética não faz sentido; a Matrix poderia facilmente ter encontrado outra e mais confiável fonte de energia, uma que não exigisse o arranjo extremamente complexo da realidade virtual coordenada para milhões de unidades humanas. A única resposta consistente é que a Matrix se nutre da "jouissance" humana -e aqui nos vemos de volta à tese lacaniana fundamental de que o próprio grande Outro, longe de ser uma máquina anônima, precisa receber um fluxo constante de "jouissance". E aí se

encontra o insight correto de "Matrix", o filme: ao justapor os dois aspectos da perversão -por um lado, redução da realidade a um domínio virtual regido por regras arbitrárias que podem ser suspensas, e, por outro, a verdade oculta dessa liberdade: a redução do sujeito a uma passividade instrumentalizada absoluta. "Matrix Reloaded" propõe -ou, melhor dizendo, brinca com- uma série de maneiras de superar as inconsistências do primeiro filme da série. Entretanto, ao fazê-lo, se deixa emaranhar em inconsistências próprias, novas. O final do filme é aberto e não contém decisão, não apenas em termos narrativos, mas também no que diz respeito a sua visão subjacente do universo. O tom básico é de complicações e suspeitas adicionais que tornam problemática a ideologia simples e clara de libertação da Matrix que forma a base do primeiro filme.

Excesso de Matrix

Dúvidas são lançadas sobre as duas figuras-chave. São verdadeiras as visões de Morpheus ou será que ele é um louco paranóico que impõe suas alucinações aos outros? Neo tampouco sabe se pode confiar no Oráculo, a mulher que prevê o futuro: será que também ela o está manipulando com suas profecias? Será ela uma representante do lado bom da Matrix, em contraste com o agente Smith, que, em "Reloaded", se transforma num excesso da Matrix, um vírus ensandecido que se multiplica para evitar ser deletado? E o que dizer dos pronunciamentos crípticos do Arquiteto da Matrix, o redator de seu software, seu Deus? Ele avisa a Neo que ele está, na realidade, vivendo na sexta versão atualizada da Matrix. Em cada uma delas surgiu a figura de um salvador, mas suas tentativas de libertar a humanidade terminaram em catástrofes de

grandes proporções. Será, então, que a rebelião de Neo, longe de constituir um fato único, não é mais do que parte de um ciclo maior de perturbação e restabelecimento da Ordem? Assim, ao final de "Matrix Reloaded" tudo é posto em dúvida; a questão não é apenas se uma revolução qualquer contra a Matrix poderá ou não cumprir o que pretende nem mesmo se precisa terminar numa orgia de destruição, mas se seu advento não terá sido previsto pela Matrix ou até mesmo planejado por ela. E será que mesmo aqueles que se libertam da Matrix têm a liberdade de fazer qualquer escolha? Será a solução, apesar disso, correr o risco da rebelião declarada, resignar-se a jogar os jogos locais de "resistência" -ao mesmo tempo em que permanece dentro da Matrix- ou até mesmo realizar uma colaboração interclasses com as forças "boas" da Matrix? É aqui que "Matrix Reloaded" termina: numa falha de "mapeamento cognitivo" que espelha à perfeição a sinuca em que se encontra a esquerda hoje e sua luta contra o sistema. Uma virada adicional é fornecida no final do filme, quando Neo magicamente faz com que as máquinas más, que lembram polvos, não ataquem os humanos, simplesmente erguendo sua mão. Como ele conseguiu essa proeza no "deserto do real", e não dentro da Matrix, onde, é claro, ele é capaz de operar maravilhas, congelar o fluxo do tempo, desafiar as leis da gravidade etc.? Será que essa inconsistência não-explicada aponta para a solução segundo a qual "tudo o que existe é gerado pela Matrix" e que não existe nenhuma realidade absoluta? Embora deva ser rejeitada a tentação pós-moderna de encontrar uma saída fácil dessa confusão, proclamando a existência de uma série infinita de realidades virtuais que se espelham umas nas outras, existe um insight correto nessa complicação da divisão simples e reta entre a "realidade real" e o universo

gerado pela Matrix: mesmo que a luta transcorra na "realidade real", a luta-chave precisa ser vencida na Matrix, razão pela qual é preciso reingressar em seu universo fictício virtual. Se a luta tivesse se dado unicamente no "deserto do real", ela teria sido mais uma distopia entediante sobre os resquícios da humanidade combatendo máquinas malévolas. Formulando o problema nos termos do velho par marxista "infra-estrutura/ superestrutura", é preciso levar em conta a dualidade irredutível dos processos socioeconômicos materiais "objetivos" que ocorrem na realidade, de um lado, e do processo político-ideológico propriamente dito, por outro lado. E se o reino da política for inerentemente "estéril", um teatro de sombras, mas, apesar disso, crucial para a transformação da realidade? Assim, embora a economia seja o lugar real e a política um teatro de sombras, a luta principal deve ser travada nos campos da política e da ideologia.

Batalha no interior

Tome-se o caso da desintegração do comunismo no final dos anos 1980: embora o acontecimento principal tenha sido a perda real de poder dos comunistas sobre o Estado, a quebra crucial ocorreu num nível diferente - naqueles momentos mágicos em que, embora formalmente os comunistas continuassem no poder, as pessoas de repente perderam o medo e deixaram de levar a ameaça a sério, de modo que, mesmo que as batalhas "reais" com a política continuassem a acontecer, todo mundo sabia, de alguma maneira, que "o jogo tinha terminado".

Assim, o título de "Matrix Reloaded" é inteiramente apropriado: se a parte um tratou principalmente do impulso de escapar da Matrix, libertar-

se de seu domínio, a parte dois deixa claro que a batalha precisa ser vencida no interior da Matrix -que é preciso retornar a ela.

Assim, os irmãos Wachowski elevaram conscientemente o valor da aposta em "Matrix Reloaded", colocando-nos frente a frente com todas as complicações e confusões do processo de libertação. Com isso, eles se meteram numa enrascada: o que eles têm pela frente agora é uma tarefa quase impossível. Para que a próxima parte da trilogia, "Matrix Revolutions", faça sentido e faça sucesso, terá que oferecer nada menos do que a resposta correta aos dilemas da política revolucionária hoje -um roteiro do ato político que a esquerda tão desesperadamente procura.

Slavoj Žižek é filósofo esloveno e professor no Instituto de Sociologia da Universidade de Liubliana. É autor de "O Mais Sublime dos Históricos" (ed. Jorge Zahar).

Tradução de Clara Allain.

Fontes : Centro de Mídia Independente (www.midiaindependente.org).

Folha de São Paulo (www1.folha.uol.com.br/fsp/).

A ESCRITA QUE VEM DOS ARQUIVOS

Carlos Alberto Mattos (23/04/2005)

De 26 de abril a 1º de maio, os filmes de Vladimir Carvalho vão ocupar as salas de cinema e vídeo do Centro Cultural Banco do Brasil, no Rio. A mostra *Vladimir 70* programou um encontro com o realizador, no dia 27, após a sessão das 18h30. Dele vão participar também o crítico Sérgio Moriconi, curador do evento, e este que vos fala.

São muitas as razões por que Vladimir Carvalho é um dos mais importantes documentaristas brasileiros. Sua adesão inequívoca às causas populares o faz um dos mais admiráveis cultores do gênero. A firmeza com que questiona seus interlocutores polêmicos o torna um dos mais corajosos. Sua disposição para romper os cânones do documentarismo clássico, seja através do experimentalismo poético, da musicalidade ou da reflexividade, o posiciona entre os mais criativos.

As duas primeiras características são bastante óbvias para quem toma contato com seus filmes, obras de um rapsodo movido ora pela indignação, ora pela admiração, e nunca pela curiosidade indiferente – ou puramente científica – diante de uma qualquer realidade. Bastaria a esplêndida, dramática entrevista com Oscar Niemeyer em *Conterrâneos Velhos de Guerra*, a respeito da chacina da empreiteira Pacheco Fernandes, para demonstrar quão longe Vladimir é capaz de ir na escavação de uma verdade histórica, ainda que ao preço de confrontar seus próprios mitos.

Por outro lado, o acento experimental do curta *Vestibular 70*, a poesia crua e as incursões nostálgicas de *O País de São Saruê*, assim como a dicção operística de *Conterrâneos*, entre tantos outros exemplos disseminados em sua filmografia, atestam a inquietação formal de um

realizador que não se conforma com o registro bruto, vocação ancestral do documentarista, mas não necessariamente sua meta. Vladimir quer transcender o registro para construir uma argumentação audiovisual. Através do concreto de seus materiais, ele quer chegar ao abstrato de uma idéia. Não uma idéia qualquer. Parafraseando e invertendo Godard, ele não quer “justo uma idéia”, mas “uma idéia justa”.

Na lenta e laboriosa gestação de sua carreira, Vladimir vem amalgamando duas paixões: cinema e memória. Com freqüência elas se fundem no tecido de seus filmes através de uma utilização intensiva de cenas de arquivo. Nada de especial no reino dos documentários, onde o produto final de hoje será inevitavelmente matéria-prima de amanhã. Mas o que distingue o cineasta-candango é não apenas a regularidade com que visita a *found footage*, como também a diversidade de tratamentos que lhe impõe.

O ponto de partida de sua estratégia é muito simples: as imagens de arquivo (aí incluídos filmes, fotografias e recortes de jornais) têm valor de documento. Servem à construção de narrativas históricas, como nas biografias de José Américo de Almeida e Teotônio Vilela, e à comprovação de depoimentos orais, como ocorre amiúde em *Barra 68*. As cenas de época, até por sua fisionomia defasada em relação às filmagens mais novas, carregam a pátina da idade, ou seja, produzem tempo. Restituem, assim, ao espectador a experiência da multitemporalidade dentro do fluxo “sempre-presente” da imagem na tela. Elas, portanto, informam, legitimam e adensam. Há, porém, os casos em que Vladimir extrapola essas funções mais comuns e avança pelo terreno da recriação.

No trato com as imagens alheias é quando o cineasta, segundo Jacques Aumont (*As Teorias dos Cineastas*, pág. 156), tem a relação mais íntima possível com o material fílmico. Na antiga mesa de montagem ou na

moderna ilha de edição, o *bricoleur* aproxima-se das condições do escritor. Não que Vladimir Carvalho seja um *bricoleur* na acepção vulgar da palavra, mas sua atitude perante o material audiovisual é facilmente comparável à do escritor. Sua paixão pelo texto literário (narração, poemas, canções) repercute na maneira como ele organiza suas imagens, próprias ou não.

Em *O Homem de Areia*, uma pletera de cenas de arquivo ajuda a situar a trajetória política e literária de José Américo de Almeida no centro de uma larga revisão da política paraibana, nordestina e brasileira entre os anos 1920 e 1970. Três momentos se destacam em meio à incorporação mais ou menos convencional daquelas imagens. Os momentos culminantes da Revolta de Princeza são expostos mediante uma montagem à Santiago Alvarez, municiando um punhado de fotografias com movimentação explosiva. Mais adiante, a queda de um avião é dramatizada com a animação de uma única foto. Em outro trecho – o episódio em que José Américo defende a permanência dos comunistas no Senado –, as curtas tomadas de Luís Carlos Prestes chegando a sua cadeira de senador e assinando um livro se repetem cinco vezes consecutivas, como se a obstinação dos personagens envolvidos se reproduzisse na montagem do filme.

O processo de “escrita” com imagens de arquivo tem um exemplo luminoso numa seqüência de *O País de São Saruê*. A partir da visita à velha casa de uma fazenda colonial, Vladimir tece uma pequena memorialística da região do Rio do Peixe, na Paraíba. A câmera penetra na casa vazia e se detém sobre os retratos de seus antigos moradores. A documentação da rudeza sertaneja cede por um momento à toada nostálgica, embalada por poemas e polcas, enquanto os retratos familiares vão dando lugar a outras fotos que contam a história do lugar. O caráter especial dessa seqüência, mesmo num filme inteiramente

dominado pelo sopro poético, está em se compor quase completamente de fotografias, cuja fixidez instaura um tempo simultaneamente morto e motor da História.



Em *Conterrâneos Velhos de Guerra*, o uso de arquivos passa ao primeiro plano, e não somente em termos quantitativos. Aqui a expressão *found footage* deve ceder lugar a *collected footage*, uma vez que boa parte do acervo “de época” foi filmado pelo próprio Vladimir ao longo de 18 anos de incansável documentação de Brasília, num projeto sem prazos nem formato definidos. Nesse anti-épico sobre a construção da capital federal e a posterior expulsão dos candangos para os arrabaldes da utopia, os materiais de arquivo são agenciados como instrumentos de uma discussão sobre classes sociais.

Com freqüência, essas cenas nos chegam subordinadas ao discurso dos peões e, portanto, esvaziadas do sentido oficial em que foram originalmente geradas. As primeiras imagens da inauguração da cidade surgem em seguida à entrevista com o primeiro padeiro de Brasília, que

não viu a festa porque estava trabalhando (e, além do mais, viria a ficar cego após um acidente). A solenidade aparece como que para restabelecer o que fora negado ao trabalhador. Por sua vez, a visita do Papa vem cobrir a fala de um jovem operário.

A luta de classes se estabelece no contraponto dos materiais cinematográficos. Após a apresentação das mansões do Lago, devidamente protegidas do assédio dos miseráveis, vemos as cenas da chegada da Seleção campeã de 1970, ao que o refrão “todos juntos vamos...” ganha um valor irônico irresistível. A contraposição de sentidos é particularmente vigorosa num encadeamento que começa com as referências ao hábito da ditadura de escamotear a miséria e a insalubridade da vida nas cidades-satélite. Passa-se, então, ao projeto da ponte sobre o lago, definido pelo embaixador Vladimir Murtinho como iniciativa supérflua, sim, mas muito conveniente para altos funcionários como ele. Em seguida, vemos um desfile militar no governo Geisel. A linha de raciocínio está montada sem a intervenção de qualquer narrador: existe uma ordem injusta que o poder armado fomenta e protege. Mas as imagens seguintes subvertem esse estado de coisas: um bloco de garis abre alas na avenida com suas vassouras e o povo se apodera do funeral de Juscelino.

Na montagem crítico-dialética de Vladimir, os movimentos populares, vitoriosos ou não, têm sempre a última palavra. *Conterrâneos* encerra com as imagens do Badernaço de 1986, interpretadas, não sem um tanto de proselitismo, como signo de revolta popular.

Já em *Brasília Segundo Feldman*, ocorre uma radical inversão dos papéis comumente reservados à imagem e à fala. Nessa obra-prima do curta brasileiro, as imagens não são orientadas pela retórica verbal, mas se antecipam ao discurso. É a fala que ilustra a imagem, e não o contrário. As

cenas tremidas, de foco vacilante e cores fortemente contrastantes, filmadas pelo designer americano Eugene Feldman em 1959, foram retomadas por Vladimir como deflagradoras de memória. Em off, o artista plástico Athos Bulcão e o ex-sindicalista Luiz Perseghini (novamente duas classes) identificam lugares e pessoas, especulam sobre a natureza do olhar aparentemente inocente de Feldman, complementam-se ou contradizem-se segundo sua posição na história da construção de Brasília. Às vezes, a fala se furta a qualquer relação imediata com a imagem, trocando a ilustração pelo vôo livre da lembrança. A montagem e a edição sonora caminham independentes, na medida em que Vladimir se assenhora de Feldman para recriar novos sentidos e conexões.

Uma tomada de cinema, em si, não é sagrada. Só ganha plena significação quando articulada com outras tomadas e com uma faixa sonora. Esse atributo básico da expressão cinematográfica é a ferramenta por excelência da faina de Vladimir.

Assim como Athos Bulcão se reconhece nas velhas filmagens de Feldman, os personagens de *Barra 68* se reencontram nas breves tomadas da invasão da UnB pelo exército em 1968. Nesse filme, o material de arquivo sobre o episódio é parco mas intenso em sua urgência documental. Vladimir o utiliza com maestria, sem medo de interferir no seu fluxo. Em dado momento, um flagrante do conflito filmado precariamente por Hermano Penna é “aquecido” com alguns “chicotes” rodados na UnB da atualidade. Ao mesmo tempo em que esse material de época comprova o que vai sendo contado agora, as condições em que foi produzido também vão sendo investigadas. Reconstituir com Hermano Penna o seu trajeto com a câmera 16mm em cima de muros e através de frestas para captar a tensão do conflito entre policiais e estudantes equivale, afinal, a reconstituir os próprios acontecimentos.

Mais uma vez, cinema e memória formam uma unidade indissolúvel, regida tanto pelo afino da pesquisa como pela liberdade de sua apropriação. Daí que a recorrência dos materiais de arquivo nos filmes de Vladimir Carvalho pode ser uma bela introdução às potencialidades da escrita documental no cinema.

*Texto publicado originalmente no catálogo da mostra **Vladimir 70***

Fonte: Críticos (www.criticos.com.br).

O QUE É UMA IMAGEM? A PROPÓSITO DO CINEMA DE HARUN FAROCKI

Susana Nascimento Duarte



A retrospectiva da obra de Harun Farocki, apresentada no âmbito do Festival Vídeo Lisboa entre 20 e 23 de Novembro, é o ponto de partida e o pretexto deste texto que, à imagem daquela, não pretende se constituir num percurso exaustivo pela filmografia do realizador, mas antes se deter em algumas das

obras que mais sintomaticamente dão a ver a matéria de que é feito o seu território de preocupações e reflexões.

Contemporâneo do nascimento do novo cinema alemão, os seus primeiros filmes remontam ao início dos anos sessenta, e encetam formalmente uma contestação da retórica cinematográfica de então, refém das formatações televisivas e dos códigos de narração subjacentes a uma certa concepção da ficção dependente da indústria cinematográfica de entretenimento. A esta esterilidade das formas de representação cinematográfica, e no sentido da sua reinvenção, Farocki contrapõe um cinema militante, fazendo ressaltar o vazio dos circuitos de imagens. Norteados pelas referências de Godard e dos situacionistas, nestes primeiros filmes de carácter marcadamente panfletário (de que o exemplo mais emblemático é *Nicht Loschbares Feuer* [*Inextinguishable*

Fire] [1969], filme-manifesto contra o napalm) começa já a se insinuar, embora ainda de um modo relativamente implícito, a zona de reflexão que focalizará toda a obra de Farocki, e em função da qual é possível auscultar toda a dimensão de intervenção política do seu pensamento e da sua materialização em imagens.

Parafraseando Giorgio Agamben a propósito do cinema de Guy Debord, toda a criação farockiana vai no sentido de des-criar o real, de resistir ao fato que lá está, impedindo que o medium desapareça naquilo que nos dá a ver (1). Os filmes de Farocki perseguem essa indissociabilidade entre o ato expressivo e os modos de produção dessa expressão, o medium, a imagem, mostrando-se enquanto tal; não dando a ver, mas dando-se a ver, num movimento que nos conduz da coisa representada à sua representação.

O plano de reflexão dominante que percorre todos os filmes de Farocki, e que se estende também aos seus escritos, uns sendo muitas vezes o prolongamento dos outros, concentra-se e se expande em torno da questão “o que é uma imagem?”, e toda a meditação suscitada é inseparável de um trabalho crítico de investigação e desmontagem das redes de discurso e significação que investem as imagens nos seus diferentes modos de aparecer.



Nos seus filmes, “as interações sociais entre a guerra, a economia e a política” se esboçam no interior e à luz de uma “história audiovisual da civilização e das técnicas”(2). Trata-se de mostrar a história da progressiva mediatização em imagens de todas as atividades humanas, que se traduz, no caso de Farocki, numa atenção particular às condições de produção dessas mesmas imagens, bem como ao modo como a mídia mobiliza e investe de forma invisível os corpos, determinando a arquitetura do real onde aquela vai se inscrever. Farocki empreende uma arqueologia das relações entre o corpo e as máquinas e mostra o que acontece aos corpos quando capturados por dispositivos maquínicos.

Dando a ver o corpo taylorizado, o corpo vigiado, filmando autômatos e simulações(3), o que Farocki torna sensível são as necessidades de produção contemporânea de corpos ao alcance da intervenção tecnológica, tudo (das sensações, às emoções e aos afetos) sendo passível de ser transformado em grandezas de exatidão empírica, com efeitos na determinação do funcionamento e controle dos corpos nas suas múltiplas aplicações – o corpo do soldado, do trabalhador, do consumidor, do prisioneiro...



A reflexão teórica sobre o fenômeno destes corpos, é indissociável de uma reflexão sobre os próprios meios de que Farocki se serve para refletir sobre eles - os meios cinematográficos, a fotografia, as imagens de vídeo e digitais. Através de um trabalho quase tátil sobre o material audiovisual de que se serve, e que se constitui muitas vezes de imagens já existentes

por ele apropriadas, a análise das iconografias dos corpos transforma-se também numa análise da sua “mise en image”, que conduz das imagens aos contextos que lhes deram origem.

É o que se passa com os progressivos desenquadramentos e repetições a que vota as imagens de estrelas pornográficas de revistas, em *Wie man Sieht (As you see)* (1986), trazendo assim à visibilidade o “ser imagem” daquelas imagens, ou seja, revelando por trás do regime de visualidade da indústria pornográfica o sentido primeiro da sua produção. Da contraposição do rápido consumo de imagens à tranquilidade do seu exame isolado, o que se liberta não é o que as imagens dão a ver, mas neste caso o movimento de reprodução serial e de fragmentação dos corpos em que se sustenta a fabricação do corpo qualquer pornográfico (aproximado, neste mesmo filme, do corpo qualquer do soldado). Isto é, o olhar, os olhos são implicados na imagem não só numa relação ao objeto representado, mas também ao ato de representação, a imagem se exibindo, assim, enquanto tal, enquanto “zona de indecidibilidade entre o verdadeiro e o falso” (4).

A nova visibilidade que o mundo adquiriu depois da fotografia e do cinema arrasta consigo a perda de inocência da visão face a qualquer imagem. O pressuposto do olho esclarecido herdado do Iluminismo, responsável por uma concepção ilusória de que as imagens da mídia visariam ainda à representação de uma realidade pré-fílmica, no que seria um contributo para o conhecimento aprofundado e informado da mesma, não é mais possível e tem de ser contrariado criticamente: assim, em *Die Bilder der Welt und Inschrift des Krieges (Images of world and the inscription of war)* (1988), o termo *Aufklärung* é usado na sua dupla acepção de termo oriundo da filosofia e da história das idéias e de termo que se refere igualmente ao reconhecimento aéreo militar, para refletir sobre os paradoxos de uma crescente vontade de iluminação

generalizada, sobretudo na sua versão de ordem técnica, com raízes num quadro epistemológico determinado pelo desejo de tudo ver, de tudo saber, pelo equívoco de que a razão, versão humana do olho de Deus, instrumentalizando o progresso tecnológico, seria capaz de “ver” sempre mais e melhor.

De fato, este filme, analisando imagens da topometria e imagens de vigilância na sua diversidade de suportes e de contextos históricos, se organiza em torno de uma zona cega inerente à virtualidade mortal do fotográfico (5) que prefigura, para além da fotografia, a impotência genérica das imagens atuais produzidas pelos dispositivos técnicos de percepção que, num crescendo de sofisticação, determinam uma óptica global estratégica de controle do território.

Die Bilder der Welt und Inschrift des Krieges retoma através de sucessivos reenquadramentos, a vários tempos, uma fotografia aérea de Auschwitz tirada pelos aliados: em Abril de 1944, pilotos americanos sobrevoam a Silésia à procura de uma fábrica de armamentos e registram fotografias de reconhecimento. De regresso à Inglaterra, os analistas identificam os alvos industriais, mas não vêem os telhados dos barracões e as câmaras de gás de Auschwitz. Esta fotografia antecipa “a desrealização crescente do esforço militar, em que a imagem se prepara para prevalecer sobre o objeto” (6). Com efeito, a excessiva visibilidade desde logo permitida pelo alcance ótico da fotografia aérea esbarra com uma dissimulação muito mais radical do que a encetada pelo inimigo para evitar que “o percebido seja sinónimo de imediatamente perdido”(7) – aquela que resulta de uma incapacidade para ver o que a fotografia contém objetivamente, mas o olho não está preparado para reconhecer.

Evidenciando as linhas de vizinhança que o trabalho de Farocki partilha com o pensamento de Paul Virilio, *Die Bilder der Welt und Inschrift des*

Krieges é um filme sobre a zona cega das imagens de vigilância, incapazes de interditar o acidente, de identificar todas as ameaças. Neste sentido, é um filme que, na sua anterioridade, é contemporâneo da era pós 11 de Setembro.



O que Virilio apelidou de logística da percepção, Farocki vai cartografá-la nas suas ocorrências materiais, não só no modo como se foi desenvolvendo e traduzindo na esfera originária da guerra culminando hoje numa espécie de tele-vigilância que se expressa em imagens da mais variada natureza, mas também como foi se disseminando pelos restantes territórios, numa crítica que se prolonga até à sua última instalação, *Auge/Maschine (Eye/Machine)* (2001), à substituição do homem por máquinas perceptivas cada vez mais fléxíveis, que automatizam a percepção e desimplicam o humano de onde sempre foi incômodo mostrá-lo – no trabalho e na guerra -, e trabalham no sentido da administração e controle de todos os campos da vida.

De fato, o controle de tudo o que mexe através de máquinas de visão integradas em satélites inteligentes, que dobram em tempo real e de forma imediata a realidade, permitindo determinar ponto por ponto, a cada momento, o território inimigo, vai de par, como se refere Virilio, com

uma política de percepção e uma colonização do olhar que, tendo na televisão um canal privilegiado, procura domesticar as reações e emoções dos consumidores-espectadores, fazendo parte do mesmo programa de abstração do mundo em que este desaparece virtualmente sob as suas imagens.

Os filmes de Farocki mostram essa transformação do mundo em imagem e literalmente pela imagem: é sobre a imagem e em função dela que se age. Daí a necessidade de construção de “laboratórios de imagem”, de simulações como as que se mostram no filme *Die Schöpfer der Einkaufswelten (The Creators of the Shopping Worlds)* (2001) e que tentam esgotar, no sentido de os prever, todos os gestos possíveis do futuro consumidor dos espaços comerciais em projeção, num esforço para condicionar cada gesto atual, esboçado na realidade, para se encaixar, para ir ao encontro dos quadros previstos pela simulação do real; a realidade acolherá, assim, um gesto desde logo constrangido na sua aparente liberdade. É no território da imagem virtual, simulada, que a realidade se enforma, que se determina a arquitetura do real. Esta se desenha na expectativa de responder e coincidir o mais possível com a sua simulação. É a sua simulação que a determina e não o contrário. Age-se sobre a imagem e não mais diretamente sobre o real, à distância, evitando o contato e a proximidade. As imagens não são mais representações de um real que lhes pré-existe, elas são simulações de um real que as irá decalcar.

A escrita fílmica de Farocki se assume, assim, como um trabalho de arqueologia sobre as constelações de imagens e as suas transformações, sobre os discursos que as fundam, recombina fragmentos e textos de proveniência diversa, da sua junção e confronto irrompendo um terceiro espaço, uma nova imagem, que funciona como a imagem dialética, descrita por Benjamin.

Com efeito, em filmes como *Videogramme einer revolution (Videograms of a revolution)* (1992) e *Arbeiter verlassen die Fabrik (Workers leaving the factory)* (1995), exclusivamente constituídos de apropriações de imagens já existentes (no primeiro caso imagens da televisão e de câmeras de vídeo amadoras registrando o advento da revolução romena; no segundo imagens do cinema, que retomam o motivo da saída da fábrica dos irmãos Lumière, se estruturando à sua volta) trata-se de dar a ver a relação de reversibilidade que se estabelece entre o passado e o presente, entre a carga histórica da imagem e o seu reencontro com o agora da sua apreensão.



Mesmo as imagens diretamente filmadas por Farocki se enquadram num espírito de forte consciência da natureza em segundo grau das imagens, de análise da idéia de reprodutibilidade contida nas imagens que mediam o espaço público, entendidas como a própria matéria de que é feito o mundo.

Assim, nos seus filmes assistimos ao desenrolar do próprio processo do pensamento que se faz, que nasce, no entrelaçamento das matérias do cinema - o som e a imagem -, na medida do desfilar da película. Neles, a montagem trabalha não só a exploração das associações mentais que se libertam no intervalo da justaposição inesperada de duas imagens, por choque e aproximação, mas também a produção de uma visibilidade

significante que decorre da retoma dessas mesmas imagens junto de outras imagens, desta circulação resultando um efeito de diferença e repetição, intensificado pelo trabalho da trilha sonora, que, correndo autonomamente, comenta as imagens à distância.

Tal como na pedagogia godardiana e straubiana (8), Farocki reinventa as relações entre a imagem e a palavra, para fazer emergir da sua disjunção, do seu entre-dois, o pensamento de aprisionamento do olhar (o olhar não é livre, mas dirigível...), induzido e constrangido pela temporalidade e instantaneidade da montagem e do enquadramento característicos das imagens encenadas pela televisão e pelo cinema. Ao contrário da falsa proximidade de ordem técnica produzida pela imediaticidade do fluxo acelerado de imagens das mídias visuais, os procedimentos do dispositivo formal de Farocki, quando retomam estas mesmas imagens, introduzem nelas um efeito de *ralenti*, um efeito de paragem da imagem, possibilitando a instauração de uma distância reflexiva, da distância como pré-requisito para ver e para pensar, para descobrir nas imagens o traço inscrito do pensamento que lhes deu origem.

1. AGAMBEN, Giorgio; “Le cinéma de Guy Debord”, in *Image et Mémoire*, Hoebeke, 1998, pp. 74-75.

2. BLUMLINGER, Christa; “Harun Farocki ou l’art de traiter les entre-deux”, in *Harun Farocki. Reconnaître et Poursuivre*, TH. TY., 2002, p. 13.

3. C..f. BLUMLINGER, Christa; “Harun Farocki ou l’art de traiter les entre-deux”, in *Harun Farocki. Reconnaître et Poursuivre*, TH. TY., 2002, p. 13.

4. AGAMBEN, Giorgio; “Le cinéma de Guy Debord”, in *Image et Mémoire*, Hoebeke, 1998, p.76.

5. BLUMLINGER, Christa; “Harun Farocki ou l’art de traiter les entre-deux”, in *Harun Farocki. Reconnaître et Poursuivre*, TH. TY., 2002, p.14.

6. C.f.VIRILIO, Paul;

7. C.f.VIRILIO, Paul;

8. C.f. DANEY, Serge; *La rampe*, Cahier du Cinéma-Gallimard, 1996, pp. 78-85.

Fonte: Interact (www.interact.com.pt).

[Postado em 04 de setembro de 2005]

O DEUS GÂNGSTER DE DOGVILLE

Paulo Amoreira



*"(...)Nada que é próprio do homem pode te estarrecer ou inibir."
Fernanda Montenegro.*

Tenho sido seqüestrado por pensamentos estranhos sobre as ambigüidades dos seres humanos. Quanto mais me entrego às sensações que me cercam e à investigação da condição humana, mais me distancio dos ideais que aprendi como sendo as bases de nossa humanidade desejável.

Como se em cada teste de grandeza o pior resultado é que fosse aferido.

Estou dirigindo ensaios de uma peça escrita por mim que é uma espécie de mito de Adão e Eva revisitado. Os mesmos personagens, mas dispostos de outra forma e com um outro desenrolar dos fatos. É um texto muito introspectivo. O que me abala nesse processo é pensar que estamos - nós

humanos demasiado humanos - vivendo as mesmas histórias dos nossos antigos mitos cotidianamente. Uma versão mitológica do eterno retorno nietzschiano?

Estava com todos esses sentimentos ainda pulsantes quando entrei no cinema pra assistir Dogville. O filme abriu uma fenda no meu peito.

A começar pela concepção dramatúrgica: uma fábula (a)moral, com nove capítulos e um prólogo (todos anunciados com cartelas de texto); cenários definidos por linhas pintadas no piso de um enorme ambiente neutro: casas com paredes invisíveis, mas cujas portas - abertas pelos atores através de mímica - se pode ouvir o som; uns poucos móveis e interpretações intensas, sem maneirismos.

Estes recursos em muito estão associados ao Teatro Didático de Bertolt Brecht (1898-1956) - que buscava se distanciar do realismo, fazer com que o público percebesse de forma inequívoca que suas peças eram representações de uma situação política real, cotidiana, e que era necessário e desejável que o público identificasse os personagens reais que aqueles personagens ficcionais estavam representando.

No filme de Lars von Trier, essa opção tende a ser rapidamente compreendida como código da verossimilhança interna da obra. O não-realismo dos cenários faz com que mergulhemos sem distrações na história de crime & castigo que é magistralmente contada e interpretada:

Uma bela jovem, Grace, fugindo de gângsters, chega a uma cidadela decadente em busca de refúgio. Um lugar esquecido por Deus, chamado Dogville. É descoberta pelo intelectual da cidade, Tomas Edson Jr., que convence os miseráveis cidadãos a lhe darem abrigo, em troca de pequenas tarefas cotidianas. Os habitantes da cidade são exemplos claros

da decadência humana (referência à crise dos anos 30 nos EUA). Suas obtusas vidas são um amontoado de frustrações e condóida precariedade.

A doçura da jovem e sua inabalável paciência e misericórdia começam a conquistar todos. Um novo ar penetra nos pulmões asmáticos da comunidade. Tudo parece ser perfeito, justo, bom e belo.

Mas, é claro, nada dura para sempre. Fatos hipotéticos trazem à tona a natureza anímica da população aparentemente frágil. "Dogville mostra seus dentes".



Uma perversa sucessão de fatos conduz pra um final que, se não chega a ser de todo surpreendente, provoca uma profunda reflexão sobre a natureza humana e suas dicotomias dissolvidas.

Fomos educados para o maniqueísmo. Para acreditar, por exemplo, na bondade absoluta de Deus (Summum bonum).

"(...)Acompanhamos as teorias de Jung, a partir de seus estudos sobre o processo da metamorfose nessa

divindade judeu-cristã, e compreendemos como esta metamorfose antecipa uma transformação histórica, na consciência ocidental. Através das mudanças ocorridas em Javeh, da criação de um Deus cristão e da atualização desse Deus, na figura de Cristo, o homem acreditou

vislumbrar a totalidade da divindade. À primeira vista, pode parecer que os homens haviam se libertado das trevas, do inconsciente, mas o que surgiu foi um monoteísmo unilateral: Deus havia se despojado de seus elementos sombrios e nefastos e se tornara o Summum bonum. O Mal era, inicialmente, deflagrado pela mão esquerda de Javeh, além do que, o próprio Javeh operava através de inversões tais como a exigência à Abraão para que matasse o próprio filho Isaac, desobedecendo o mandamento "não matarás"; ou como na história de Jacó, onde este, ludibria seu irmão Esaú, e também o pai.(...)"
Trecho de *O Diabo Fascinosum*, de Lygia Aride Fuentes.

No velho testamento, Deus trazia na mão esquerda a destruição e na mão direita a criação. Muitos teólogos afirmam que foi durante o Cativo da Babilônia (586 a 539 a.C.) que os cristãos (que ainda acreditavam que Deus reunia o bem e o mal na sua natureza), tiveram contato com o Zoroastrismo, doutrina dualista (que separa as divindades do bem e do mal) e passaram a crer na suprema bondade de Deus.

O que nos leva à especular: na origem, havia um deus luciferino?

Diminuídos em nossa compreensão de nós mesmos, remoemos nossos infortúnios e não reconhecemos nossas pequenezas. Como "imagem e semelhança" de um deus criador do qual extraímos o princípio equilibrador da morte moral (maldade).

Somos levados a crer que o mal que nos come as entranhas tem como origem uma contaminação externa. Se nossa natureza é - essencialmente - boa, necessitamos de algo ou alguém que possamos culpar por nossas sombras interiores. Algo ou alguém que carregue nossos pecados por nós e que por isso seja sacrificado, para que possamos reconquistar nosso lugar ao lado da "perfeição". Precisamos do puro Cordeiro de Deus.

Mas o deus luciferino de Dogville tem outros planos.



Na alegoria de Dogville a tentativa de um cristo feminino (Grace / Graça) de provar seus ideais tem outro resultado. Grace, tentando fugir do poder - o poder absoluto e amoral (sobre a vida e sobre a morte) do *Deus Gângster* - acredita que se abrigo na impotência de uma cidade entregue às suas misérias encontrará a verdadeira essência do humano. Tudo acaba se revelando um perverso jogo do poder (chantagista) da

impotência. A certa altura do filme a própria personagem o diz: Grace: "isso tudo parece um jogo." Tom: "sim, é um jogo. Estamos todos jogando."

Na fábula contada por um narrador irônico, ao concordar com a proposta de servir à comunidade de forma cada vez mais absoluta em troca da aceitação, ficando, portanto, à mercê da chantagem imposta, Grace traz à tona os sentimentos ocultos nos habitantes e os desejos que assaltam os que se vêem em situação de poder ilegítimo. Assim, os que temem o poder dos gângsters, sob circunstâncias de igual onipotência, reproduzem seus formatos de opressão e controle.

"E, lembre-se, quando se tem uma concentração de poder em poucas mãos, freqüentemente homens com mentalidade de gangsters detêm o

controle. A história provou isso. Todo o poder corrompe: o poder absoluto corrompe absolutamente."

Lord Acton, em carta ao Bispo M. Creighton, 1887

E é a natureza universal dos personagens que faz com que o filme ultrapasse o recorte da grande depressão dos anos 30 e se apresente como um grandioso e terrível espelho da nossa decadência atemporal: Jack McKay, tem a melhor vista da paisagem na sua janela mas é um homem cego que tenta, inutilmente, convencer a todos que ainda enxerga;

Martha, zeladora de uma igreja que nunca mais terá um padre e que passa os dias tocando o órgão sem, no entanto, emitir som (com medo de estragá-lo); Chuck, agricultor rancoroso e asqueroso e sua esposa Vera, professora que defende o estoicismo (impassibilidade ante a dor ou infortúnio) e que "chora por qualquer coisa";

Glória, a jovem indolente que detesta e gosta que os homens da cidade a desejem, seu irmão Bill Henson, o "idiota que sabe que é idiota" e seus pais, que vivem da venda de copos de vidro vagabundos "maquinados" para fazê-los parecer refinados;

Ben, motorista e "constrangido" freqüentador de prostíbulos; A negra alforriada agrilhoadada à sua filha paralítica; Ma. Ginger, implicante e exploradora dona da única loja da cidade; Tomas Edson (Pai), o médico hipocondríaco e seu filho, Tomas (Tom) Edson Jr., pretense escritor e limitado perscrutador da alma humana. Também temos Moisés (!), o cachorro que é só um desenho no chão e do qual ouvimos os latidos alertas e o Gângster Misterioso que fazem parte da chave de compreensão final do filme... Além, é claro, da protagonista Grace, jovem,

bela, indulgente e misericordiosa, que descobre uma forma paradoxal de ajudar a humanidade.



Cruel e irônico retrato da intelectualidade impotente e covarde é desenhado no personagem Tomas Edson Jr. Típico representante dos que preferem pensar e considerar possibilidades que agir, ele não consegue ir além do discurso maquiado com grandeza e senso comum. Nada se cumpre com Tom. Ele se mantém na conhecida ante-sala da história. Não corre risco de nenhuma espécie. Nem o risco de proteger a mulher amada dos agouros sucessivos. Abraçado na frieza racionalista, permanece nulo.

Por outro lado, é interessante lembrar que seu homônimo ilustre, o cientista e filósofo Thomas Edson, inventor da lâmpada elétrica (após cinco mil tentativas), é também o inventor da cadeira elétrica - que logo disponibilizou para o sistema penal, atitude considerada imatura e pura vaidade.

Thomas Edson pregava que "a religião é uma ilusão" e que "nada é maior que o pensamento humano". Era adepto do *Positivismo*.

"O "Positivismo", corrente da ciência que acredita que a humanidade esta em constante evolução, defendida por estudiosos, acredita que a

humanidade passará por 3 estágios, ao longo de sua evolução: O primeiro é o mitológico, típico das sociedades primitivas, como as africanas ou indígenas. O segundo é o teológico (acredita na existência de DEUS), predominante nos dias de hoje. O terceiro e o permanente é o moderno, na qual a sociedades se ancoram sobre bases racionais e científicas."

Mas, ora vejam: através da Graça se chega à Deus. Afinal: Graça é definida como favor, misericórdia, perdão. A graça é um atributo, uma característica divina exercida para com os seres humanos.

"Porque pela graça sois salvos mediante a fé; e isto não vem de vós, é dom de Deus" Efésios 2:8 a 10

Assim, temos um insólito par romântico: o Ateísmo Filosófico (Tom) enamorado da Graça Divina (Grace).

Mais curioso ainda é lembrar que é um cachorro chamado Moisés quem anuncia, com seus latidos, para Tom a chegada de Grace. Moisés foi a principal figura bíblica no episódio da libertação dos israelitas do Cativeiro do Egito (Êxodo). Quando chegou ao Monte Sinai, elaborou os fundamentos do 'Judaísmo'. Morreu aos 120 anos.

Nessa possibilidade fílmica da relação homem luciferino x divindade luciferina, é o cão Moisés o elemento de ligação entre os cidadãos de Dogville e a santidade da provação de seus infernos pessoais. O Cordeiro de Deus reconhece que a sua Graça é compreender a natureza e responsabilidade do poder absoluto de um deus que é vida e morte.

Dogville me levou para mais perto do que eu tinha medo de encontrar. Mas, que ao mesmo tempo já fazia parte da minha forma de sentir o mundo. Sempre desconfiei da misericórdia acéfala que sempre me foi

imposta como mérito a ser alcançado. Ainda não haviam me contado uma história tão pungente que revelasse, através dos seus meandros, as conseqüências inexoráveis das concessões absolutas.

Mais cheio de perguntas do que de respostas, saí do cinema com a perplexidade de quem está convicto que o que nos faz miseráveis é também aquilo que nos pode fazer grandiosos: nossa humanidade.

Fortaleza, 23/02/2004

Link: .ex libris redux. (www.exlibrisredux.blogspot.com.br).

A ESTÉTICA DO ESTUPRO AUDIOVISUAL

André Setaro

A expressão videográfica, que se espraia como uma das vertentes do império audiovisual da sociedade contemporânea, permite, ao contrário da expressão cinematográfica – por força da exigência do capital, uma liberdade sem limites, e aquele que se exprime por meio dela pode se dar ao direito de fazer o que quiser com a sua imaginação. Os festivais promovidos nestas plagas são exemplares na medida em que servem para radiografar como esta nova forma de expressão se encontra sendo manipulada pelos chamados videastas. A apreciação pode ser feita de acordo com a maneira pela qual o realizador articula os elementos da linguagem, que, geralmente, está livre das amarras de um roteiro e se desenvolve quase que no momento da filmagem, havendo, apenas, uma idéia geral como fio condutor, e de acordo com o conteúdo gestado pelos vídeos. Assim, pode-se falar de um elo sintático – a linguagem utilizada – e um elo semântico – o que o videasta quer dizer, afinal de contas. Se antigamente – e não se pretende aludir, aqui, às priscas eras, na época da cultura literária, o jovem se exprimia pela poesia – na verdade, a grande maioria se constituía de dispensáveis versalhadas, hoje, com a ditadura da imagem, a expressão é feita por meio delas. O advento do vídeo veio a calhar, ainda que tenha como precursor o boom superoitista verificado em meados do decurso dos 70.

Mas o Super 8 não possibilitava a facilidade que se tem, hoje, com o digital, que democratizou, esta, a verdade, a expressão pelas imagens em movimento.

A apreciação de uma obra cinematográfica e a apreciação de um produto audiovisual videográfico, ainda que esteja tudo no mesmo saco da

narrativa audiovisual, devem ser feitas com um sentido perceptivo diferenciado, considerando as particularidades de cada um e a forma pela qual a idéia é desenvolvida na película de celulóide e na esteira digital. Evidente que não está aplicada, esta diferenciação apreciativa, àquelas obras que, em formato digital, se configuram como produtos iguais aos feitos em celulóide, mas a aplicação está afeita às manifestações videográficas de curta duração, como as centenas que se mostraram nos festivais ocorridos em Salvador e em vídeos caseiros que circulam entre amigos. A ânsia expressiva é tanta que o realizador não tem paciência para a elaboração de um roteiro, e quer logo a práxis, desejando imediatamente pegar na câmera e sair filmando, o que ocasiona, muitas vezes, certos vexames expressivos, resultando na emergência de vídeos que estariam melhor colocados numa lixeira virtual.

A diversidade, no entanto, se, por um lado, mostra a vacilante capacidade expressiva e um desdém pela pré-visualização, por outro apresenta uma amostragem do que se está a fazer, servindo, neste particular, de um panorama do que se encontra no imaginário dos videastas contemporâneos assim como, também, na maneira claudicante de exprimir suas idéias. Certa ocasião, Carlos Heitor Cony, entrevistando, para a Manchete, em 1979, o grande cineasta Robert Wise, perguntou-lhe o que, no filme, era o mais importante. Sem pestanejar, o diretor de “West Side Story” e “Punhos de Campeão” respondeu-lhe: a Idéia. E o interessante na expressão videográfica é uma análise no sentido do recolhimento das idéias que se apresentam, o que, diga-se logo, não é assunto desse artigo. Deixa-se este trabalho para Marcos Pierry, que se encontra afundado até o pescoço na exegese das obras superoitistas cujos rebentos mais que perfeitos foram paridos nos anos 70, como os manifestos navarristas e as experiências sui generis belensianas, entre outros videntemente.

O que se pretende aqui é falar um pouco de um vídeo que se teve oportunidade de ver e que causou polêmica por causa de seu elo semântico que se incorpora ao elo sintático. Trata-se de “O Fim do Homem Cordial” (FHC), de Daniel Lisboa, Principal vencedor do último festival de cinco minutos, patrocinado pelo DIMAS (da Fundação Cultural do Estado da Bahia), o vídeo, por mostrar uma situação inusitada, segundo se fala, foi fator determinante de abalos sísmicos na estrutura administrativa do setor de audiovisual desse órgão governamental. Porque o júri – formado por pessoas de diversos estados e que talvez não conhecessem as idiosincrasias da política baiana – premiou como melhor vídeo justamente um que ataca de frente ACM-Corleone – no dizer do jornalista Hélio Fernandes – e, ainda por cima, a sua rede de comunicação, cuja ponta de lança é a Tv Bahia e o seu indefectível telejornalismo, à frente o BaTv.

A linguagem videográfica se tornou uma possibilidade de expressão totalmente sem vínculos com esquemas de produção – amarras que tanto intranquilizam um cineasta como Edgard Navarro que, em entrevista há dois meses ao jornal A Tarde, manifestou seu desencanto com o fazer cinema pelos problemas encontrados na finalização de “Eu me lembro”. Pode-se, inclusive, jogar a câmera para cima, como bola de neve. E fazer estragos aqui e ali, estragos não no sentido pejorativo, mas no sentido de jogar vatapá no ventilador. Se um pequeno vídeo consegue provocar estragos, por assim dizer, creio que seu processo de comunicação foi fechado. E, ainda, foi mais além. Emitido, foi recebido por platéia entusiasmada e, ainda, tornou-se um pivô de uma crise em órgão estatal.

É esta liberdade de se dizer o que quiser e da maneira que melhor convier que faz da expressão videográfica um diferencial nesse processo de comunicação pelas imagens em movimento. Após ser premiado, segundo conta o seu autor, Daniel Lisboa, houve um silêncio estrondoso em torno

de “O Fim do Homem Cordial”, também conhecido e citado como FHC. Mas somente aqui em Salvador por razões mais do que conhecidas, pois Lisboa está sendo convidado para apresentá-lo em vários festivais, inclusive o do Ceará. FHC – e que não se confunda com o energúmeno que doou o Brasil, vendendo boa parte de nosso patrimônio – foi apresentado, de surpresa, durante o Seminário Internacional de Cinema e Audiovisual, com muito boa acolhida.

Segundo palavras do próprio realizador, “No filme, a reação contra o poder é inspirada na onda de imagens divulgadas por grupos terroristas, após os atentados de 11 de setembro. Qualquer pessoa, que tenha acompanhado os noticiários televisivos dos últimos três anos, pode perceber uma série de imagens de grupos terroristas, com reféns, filmadas e divulgadas pelos próprios. Essas imagens são diferentes de todo o material exibido pelas emissoras de notícias. Essa configuração de imagem é dirigida pelos próprios terroristas. Um novo elemento audiovisual, não cordial, é incorporado e cria uma mancha na programação normal. É a estética do terror, da fome, do anti-cordial, da intolerância, da violência e da justiça”.

Barrado do baile na província, “O Fim do Homem Cordial” está sendo reconhecido nos festivais. O que se destaca neste vídeo é justamente a liberdade do autor na expressão por um veículo, que vem a permitir desde a experimentação mais radical, passando pela coreografia muscular (vide os trabalhos de Marcondes Dourado) até um estilhaço como “Homem Cordial”, de Daniel Lisboa. Panfletário, sem papas na língua, gritado, o vídeo tem apenas uma tomada verdadeiramente encenada que é o plano fixo do seqüestrado no chão com seus algozes ao redor, que gritam palavras de ordem contra o carlismo. As outras imagens são recolhidas de arquivo. Mas o que torna “O Fim do Homem Cordial” um trabalho interessante não é, propriamente, o grito revolucionário que

porventura contenha, mas certas sugestões imaginosas, como a idéia de inserir uma dublagem a fazer com que o apresentador do BaTv fale em língua esquisita e estranha devidamente legendada em português. E a captação de um momento de perplexidade do apresentador no final, enquanto sobem os letreiros do vídeo, assim como procede também o término com a subida dos créditos no telejornal.

O apresentador do BaTv informa que um grupo seqüestrou o senador Antonio Carlos Magalhães e que, como única alternativa de livrá-lo de seus algozes, estes exigiram que a imagem do seqüestrado seja vista pelos telespectadores enquanto os seqüestradores ditam palavras de ordem contra a supremacia de uma política coronelística. Após as imagens de um ACM ao nível do chão, pisoteado e machucado, um Casemiro Neto sem saber o que fazer, perplexo, encerra a edição do dia.

A apreciação de “O Fim do Homem Cordial” deve ser feita a partir da compreensão dessa estética sui generis do estupro visual e da manipulação das imagens em função de um processo de transferência de significados.

Fonte: Coisa de Cinema (www.coisadecinema.com.br).

Links: Assista o filme aqui :

<http://www.soononmoon.org/cineaum/FHC.mpg>

Mais sobre as reações causadas pelo filme e os movimentos de apoio:

http://www.vermelho.org.br/diario/2005/0614/0614_filme_bahia.asp

<http://www.midiaindependente.org/ao/blue/2005/06/319847.shtml>

<http://brasil.indymedia.org/es/green/2005/06/319667.shtml>

[Postado em 16 de junho de 2005]

O GOLPE DE ESTADO DA MÍDIA

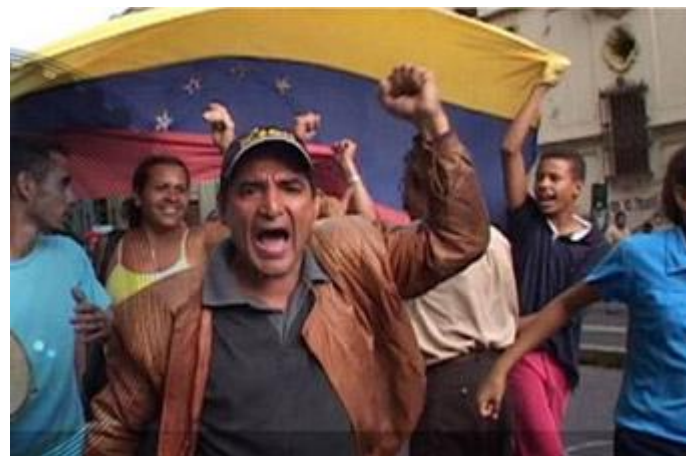
Mair Pena Neto (colunista do Comunique-se)

O incrível bombardeio da mídia contra Chavez: documentário sobre a Venezuela é recomendável para o debate sobre a ética jornalística no Brasil.

.....

Existe um documentário irlandês que deveria ser exibido agora por todas as emissoras brasileiras de televisão, com caráter pedagógico, no auxílio às discussões que se travam na sociedade sobre ética e limites da atividade jornalística. Chama-se *A revolução não será televisionada* e aborda a situação política da Venezuela durante a tentativa de golpe contra o presidente Hugo Chávez, em abril de 2002. Dois cineastas irlandeses estavam em Caracas filmando um documentário sobre o governo Chávez e acabaram testemunhas privilegiadas de todo o processo golpista, devidamente registrado em película. É o que se chama de estar no lugar certo, na hora certa.

Antes do golpe, a grande mídia venezuelana, controlada por poderosos grupos econômicos, já bombardeava Chávez, com matérias grosseiras, infundadas e de nenhum conteúdo jornalístico, visivelmente voltadas ao propósito de desacreditar o governo e seu principal mandatário. Imagens de televisão registradas pelo filme mostram comentaristas e apresentadores de tv afirmando que Chávez estava “fascinado de forma sexual, freudiana, por Fidel Castro” e que precisava de exame de “sanidade mental”.



A virulência midiática explicava-se pelo aumento da popularidade do presidente, suas posições e sua política. Em pronunciamentos públicos, Chávez condenava a mão invisível do mercado que a tudo ordena e pregava uma alternativa para a Venezuela. A população, antes alienada e alheia ao jogo político, mostrava interesse crescente pelas ações do governo, num processo crescente de politização, sempre assustador para as elites.

O conteúdo questionável das matérias veiculadas pelos principais meios de comunicação da Venezuela não reduzia a total liberdade de expressão no país. Os cinco canais privados de tv faziam campanha aberta contra o presidente, que usava a seu favor a única emissora estatal. Chávez tinha plena consciência do poder midiático e chama a atenção de seus colaboradores para a necessidade de comunicar bem as ações do governo nas visitas que faziam às diversas regiões do país. “A mídia local neutraliza a campanha da grande mídia”, afirma o presidente, durante reunião registrada pelas câmeras.

Depois de aumentar o controle sobre a produção e elevar os preços do petróleo, fonte exclusiva da má distribuída riqueza venezuelana, Chávez sofre forte oposição americana, que sempre teve na Venezuela fornecedor confiável e barato do produto. O ápice da tensão política chega em fevereiro de 2002, quando Chávez anuncia que colocará gente de sua confiança na PDVSA, a petroleira estatal, que sempre enriqueceu uma casta em detrimento da população. A luta de classes explode com toda a sua clareza. Nos bairros ricos, os opositores ao governo se reúnem e pedem cuidado com o que se diz na frente das empregadas, fonte de informação do inimigo. Em manifestações de rua, desfilam em carros de luxo e gritam que Chávez quer fazer da Venezuela uma nova Cuba. Empresários vão a Washington pedir conselhos à equipe de Bush e o diretor da CIA, George Tenet aparece no vídeo falando com incrível sinceridade: “A Venezuela é o terceiro fornecedor de petróleo e não se importa com os interesses dos Estados Unidos”.

Estava dada a senha. Generais venezuelanos vão à TV e pregam a saída de Chávez. As emissoras convocam marcha rumo à sede da PDVSA, e os organizadores, empolgados com a manifestação decidem rumar para o palácio do governo. “Vamos ao palácio tirá-lo de lá”, afirma um dos locutores. A decisão era de extrema irresponsabilidade. Os apoiadores de Chávez já estavam reunidos em frente ao palácio, em solidariedade ao governo. A TV estatal adverte para o perigo do confronto, mas os opositores não dão ouvidos. Os documentaristas irlandeses mostram que franco-atiradores disparam do alto de prédios numa evidente ação orquestrada.

O que veio depois é contado por um jornalista que deixou uma grande emissora de TV, por questão de consciência. As imagens foram manipuladas e editadas de modo que a responsabilidade pelas mortes ocorridas fosse atribuída a Chávez. A situação torna-se insustentável, e as câmeras dos irlandeses, as únicas no interior do palácio, mostram os últimos momentos do golpe, quando Chávez decide sair, sem assinar renúncia, para evitar um bombardeio a Miraflores. Todo o desenlace do golpe é acompanhado, de dentro do palácio, pela TV. “Que fique claro que é um golpe de Estado”, afirma a ministra do Meio Ambiente, dirigindo-se à câmera dos documentaristas, o último canal de comunicação que restava.

Imediatamente, os golpistas vão à TV e revelam todo o plano, em detalhes. Depois de agradecer nominalmente a cada emissora, um representante do grupo vitorioso conta toda a orquestração e os participantes do programa riem ao relatar que um dos vídeos pré-golpe fora gravado na casa do jornalista que apresentava o programa. A TV mostra militares e empresários se felicitando e transmite ao vivo, do palácio, as primeiras medidas do governo provisório, comandado pelo empresário que estivera em Washington pouco antes.

A população, sem nenhum canal de informação, começa a saber o que se passara por notícias veiculadas por uma emissora internacional a cabo. Aos poucos, as ruas vão sendo tomadas e o povo cerca o palácio do governo. A guarda fiel a Chávez cerca o palácio e detém os golpistas. Os documentaristas registram a chegada dos ministros de Chávez, que estavam escondidos, a emoção e a tensão dos primeiros minutos do contra-golpe. A chegada de Chávez, de helicóptero, é filmada com a luz existente, num precioso documento histórico, assim como seu primeiro pronunciamento, no qual pede que a população volte às suas casas e que a oposição respeite a Constituição. O golpe midiático chegava ao fim. Que

não ressuscite agora que a população consagrou a permanência de Chávez na presidência, em um referendo constitucional, auditado internacionalmente.

Link: Site do Filme (www.chavezthefilm.com).

Fonte: Comunique-se (www.comunique-se.com.br).

[Postado em 04 de setembro de 2005]

CINEMA DE NUMEROS : OS FILMES ASCII DE VUK COSIC

Lev Manovich



(Este texto foi escrito para o catálogo da exposição “Contemporary ASCII” de Vuk Cosic. Obrigado a Ted Byfield pela edição).

Se a história do cinema analógico começa oficialmente em 1895 com os Lumière, a história do cinema digital, que ainda está por ser escrita, pode ter começado em fins dos anos 30, com o alemão Zuse. Iniciando em 1936, e continuando até a Segunda Guerra mundial, o engenheiro alemão Konrad Zuse estava construindo um computador na sala de visitas do apartamento de seus pais em Berlim. A máquina de Zuse foi o primeiro computador digital a funcionar. Uma de suas inovações foi o controle do

programa com fita perfurada. Para a fita, Zuse usou película de cinema descartada de 35 mm.

Uma destas peças de filme remanescentes mostra o código binário perfurado sobre os planos originais de uma tomada interna. Uma típica cena de cinema – duas pessoas num quarto envolvidas em alguma ação – se torna o suporte para um conjunto de comandos de computador. Quaisquer que sejam o significado e emoção contidos nesta cena de cinema, eles são obliterados por esta nova função como portadora de dados. A pretensão da mídia moderna de criar uma simulação da realidade sensível é igualmente anulada: o meio é reduzido a sua condição de origem como portador de informação, nada mais, nada menos. Num *remake* tecnológico do complexo de Édipo, um filho mata seu pai. O código icônico do cinema é descartado em favor do mais eficiente código binário. O cinema vira escravo de um computador.

Mas este não é o fim da estória. Nossa estória tem uma nova reviravolta – uma reviravolta feliz. O filme de Zuse, com sua estranha sobreposição do binário sobre o icônico, antecipa a convergência que terá seguimento meio século depois. Mídia e computador – o daguerreótipo de Daguerre e a máquina analítica de Babbage, o cinematógrapho dos Lumière e a máquina tabuladora de Hollerith – se fundem num só. Todas as mídias existentes são traduzidas em dados numéricos acessíveis para o computador. O resultado: gráficos, imagens em movimento, som, formas, espaços e texto se tornam computáveis, ou seja, simplesmente um outro conjunto de dados de computador. Em resumo, a mídia se torna nova mídia.

Este encontro muda tanto a identidade da mídia como do próprio computador. Não mais só uma calculadora, um mecanismo de controle, ou um dispositivo de comunicação, o computador vira um processador de

e sintetizador de mídia. Se antes um computador leria numa série de números e forneceria um resultado estatístico ou uma trajetória de projétil, agora ele pode ler em valores de pixels, borrando a imagem, ajustando seu contraste, ou checando se contém o contorno de uma arma. Baseando-se nestas operações de nível mais elementar, ele pode igualmente realizar outras mais ambiciosas: procurar em bases de dados de imagens por imagens semelhantes, na composição ou conteúdo, a uma imagem de entrada; detectar mudanças de tomada num filme; ou produzir por completo a própria cena do filme, tanto o cenário como os atores.

A identidade da mídia tem sido alterada até mais dramaticamente. Por exemplo, a velha mídia envolvia um criador humano que manualmente montava elementos textuais, visuais ou sonoros (ou sua combinação) numa seqüência específica. Esta seqüência era armazenada dentro ou sobre algum material, sua ordem determinada de uma vez para sempre. Numerosas cópias poderiam ser reproduzidas da matriz e, em perfeita correspondência com a lógica da sociedade industrial, eram todas idênticas. A nova mídia, ao contrário, é caracterizada pela automação e variabilidade. Muitas operações envolvidas na criação de mídia e manipulação estão automatizadas, removendo assim a intencionalidade humana do processo criativo, pelo menos em parte. Por exemplo, muitos web sites geram automaticamente páginas a partir de bases de dados quando o usuário entra nelas; em filmes de Hollywood, bandos de pássaros, colônias de formigas e mesmo multidões de pessoas são automaticamente criados pelos programas de VA (Vida Artificial ou *Artificial Life*); o processamento de palavras, o layout de páginas e a apresentação de programas vêm com “*wizards*” (1) e “*agents*” (2) que oferecem a criação automática do layout de um documento; programas de 3D apresentam automaticamente imagens fotorrealísticas quando dada a descrição da cena.

A nova mídia é também essencialmente variável (outros termos que podem ser usados para descrever esta qualidade poderiam ser “mutável” ou “líquida”) (3). Armazenados digitalmente, elementos de mídia, mais do que em algum material permanente, mantêm sua identidade separada e podem ser montados em múltiplas seqüências sob o controle do programa. Ao mesmo tempo, devido aos próprios elementos serem quebrados em pequenas amostras (por exemplo, uma imagem é representada como uma sucessão de pixels), eles podem também ser criados e personalizados no meio do processo.

A lógica das novas mídias então corresponde à lógica pós-industrial da “produção sob demanda” e entrega “*just-in-time*”, as quais foram em si tornadas possíveis pelo uso de computadores digitais e redes computadorizadas em todos os estágios de manufatura e distribuição. Com relação a isto, a “indústria da cultura” está na verdade à frente do resto da indústria. A idéia de que um consumidor determina as características exatas de seu carro no showroom, os dados são transmitidos para a fábrica e horas mais tarde o novo carro é entregue, permanece um sonho; mas no caso da mídia computadorizada, isto já é uma realidade. Como a mesma máquina (isto é, um computador) é usada como um showroom e uma fábrica, e como a mídia existe não como um objeto material mas como dados que podem ser enviados por fios na velocidade da luz, a resposta é imediata.

Esta é a nova lógica das novas mídias, ou pelo menos de seus axiomas; mas como esta lógica se manifesta no nível da linguagem? Em outras palavras, dada a nova estrutura da mídia no nível material (característica separada em níveis diferentes; representação distribuída – ou seja, baseada em rede), e o novo tipo de operações que podemos realizar nela (copiar e colar, sampleagem, composição digital, processamento de imagens e outras ações algorítmicas), criamos imagens de aspecto

diferente? Em particular, como os cineastas podem agora produzir filmes de longa metragem inteiramente num computador, eles fazem tipos de filmes radicalmente novos?

As respostas a estas perguntas até agora estão definitivamente embaralhadas. No caso de uma imagem em movimento, a introdução de, primeiro, ferramentas eletrônicas, e, mais tarde, computadorizadas na pós-produção de vídeo por todos os anos 1980 e 1990 levou ao surgimento de uma nova linguagem visual da televisão: espaço em multicamadas, 2D combinado com 3D, planos transparentes, tipografia dinâmica. Caso se compare a imagem de televisão nos anos 1990 com aquela dos anos 1970, a diferença é dramática. No caso de longas metragens, no entanto, cineastas estão usando basicamente a mesma tecnologia que seus equivalentes da TV – mas o resultado é uma linguagem fílmica muito mais tradicional. Animação 3D, composição digital, mapeamento, retoque de imagem (*paint retouching*): no cinema comercial, estas novas técnicas radicais são na maioria das vezes usadas para resolver problemas técnicos, enquanto a velha linguagem cinematográfica é preservada intocada. Planos são pintados a mão para remover os fios que sustentavam um ator durante uma tomada; um bando de pássaros é adicionado a uma paisagem; uma rua de cidade é preenchida com multidões de extras simulados. Embora a maior parte dos lançamentos de Hollywood envolvam agora cenas manipuladas digitalmente, o uso de computadores é sempre cuidadosamente ocultado. O cinema de narrativa comercial ainda continua a se prender ao estilo clássico realista no qual imagens funcionam como registros fotográficos intocados de alguns eventos que se deram à frente da câmera.

Como dar sentido a essa evidência confusa? Se, historicamente, cada período cultural (Renascença, Barroco, e aí por diante) trouxe consigo

uma nova linguagem expressiva, porque a era do computador fica com frequência satisfeita em usar a linguagem do período prévio, em outras palavras, a da era industrial? A resposta a essa questão é importante por que geralmente uma nova linguagem cultural e um novo regime sócio-econômico caminham juntos. Normalmente esta tese, especialmente apreciada por críticos marxistas, costuma ser passada do econômico para o cultural, isto é, um crítico tenta ver como uma nova ordem econômica encontra seu reflexo na cultura. Mas podemos também nos dirigir para a direção oposta, da cultura à economia. Em outras palavras, podemos interpretar mudanças radicais na cultura como indicadores das mudanças na estrutura econômico-social. A partir desta perspectiva, se a nova era da informação não trouxe consigo uma revolução nas formas estéticas, talvez isso se deva por que essa era ainda não chegou? Apesar dos pronunciamentos sobre a nova economia da net pela revista *Wired*, podemos ainda estar vivendo no mesmo período econômico que deu origem a *E o vento levou* e *Comédia Humana* (4). O net.capitalismo ainda é capitalismo. Formas culturais que eram boas o bastante pra a era da máquina acabaram por se mostrar igualmente boas para a era da “máquina geométrica” (“*geometry engine*”) e da “*emotion engine*”. (“*Geometry engine*” é o nome de um chip de computador introduzido em estações de trabalho da Silicon Graphics há alguns anos para realizar cálculos de gráficos 3D em tempo real; “*emotion engine*” é o nome de um processador a ser usado na futura Playstation 2; ele vai permitir a renderização de expressões faciais em tempo real). Em resumo, no que concerne a suas linguagens culturais, a nova mídia ainda é velha mídia.

Quando formas culturais radicalmente novas, apropriadas para a era da telecomunicação wireless, sistemas operadores de multitarefas e apetrechos de comunicação aparecerem, que aspecto elas terão? Como sequer saberíamos que elas estão aqui? Seriam os filmes do futuro como a “chuva de dados” (5) do filme *Matrix*? A famosa fonte da Xerox PARC,

na qual a força da corrente da água reflete o comportamento do mercado de ações, com dados das ações chegando em tempo real pela internet, representaria o futuro da escultura pública?

Ainda não sabemos as respostas a estas questões. No entanto, o que nós, artistas e críticos, podemos fazer agora é apontar a natureza radicalmente nova da mídia ao apresentar – em vez de esconder – suas novas propriedades. E é exatamente isto que os filmes ASCII de Vuk Cosic (<http://www.ljudmila.org/~vuk/>) (6) realizam tão bem.

Vale a pena relacionar os filmes de Cosic tanto com o “material fílmico achado” de Zuse dos anos 1930 quanto com o primeiro filme comercial e todo digital feito sessenta anos depois – o *Guerra nas Estrelas: Episódio 1, A Ameaça Fantasma*, de George Lucas. Zuse sobrepõe o código digital sobre as imagens do filme. Lucas segue a lógica oposta: em seu filme, o código digital se situa sob suas imagens. Isto é, dado que a maioria das imagens no filme foram computadas em estações de trabalho computadorizadas, durante o processo de pós-produção elas eram meros dados digitais. Os planos foram preparados antes com números do que com corpos, faces e paisagens. *A Ameaça Fantasma* é, portanto, o primeiro longa metragem comercial abstrato: duas horas que se valem de planos compostos a partir de matrizes de números. Mas isto é escondido do público.

O que Lucas esconde, Cosic revela. Seus filmes ASCII representam o novo status da mídia como dados digitais. O código ASCII, que se origina quando uma imagem é digitalizada, é mostrado na tela. O resultado é tão satisfatório poeticamente



quanto conceitualmente – pois o que obtemos é uma imagem dupla, uma reconhecível imagem do filme e um código abstrato junto. Ambos são visíveis ao mesmo tempo. Logo, em vez de apagar a imagem em benefício do código como no filme de Zuse, ou esconder de nós o código como no filme de Lucas, aqui o código e a imagem coexistem.

Como minha própria série de net filmes, os “pequenos filmes” (“*little movies*” – 1994-presente; www.manovich.net/little-movies/index.html), Cosic usa filmes muito conhecidos como seu material para a “História ASCII das imagens em movimento” (“*ASCII history of moving images*”). Ambos os projetos também se baseiam na mesma estratégia de desfamiliarizar (“*otstranenie*”) imagens conhecidas captadas por lentes através de operações algorítmicas. Em meu *Classic Cinema 1*, reduzo uma cena de *Psicose* de Hitchcock a uma abstração estilo Mondrian aplicando o filtro padrão do tipo “mosaico” no programa de edição de vídeo Premiere, da Adobe; na *ASCII History* de Cosic, as cenas de filmes clássicos são rodadas através de uma aplicação feita para jogadores que converte imagens em movimento para o código ASCII (www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/). O resultado algumas vezes dá a impressão de haver sido trançado. Estes são o tipo de filmes que J. M. Jacquard poderia ter produzido em seu tear programável (7), que ele inventou em torno de 1800 e que inspirou Charles Babbage em seu trabalho na Máquina Analítica.

Como em *VinylVideo* de Gebhard Sengmüller (www.vinylvideo.com), a empreitada em ASCII de Cosic é um programa sistemático de conversão de conteúdo de mídia de um formato obsoleto para outro. Estes projetos nos recordam que desde pelo menos os anos 1960 a operação de conversão de mídia tem estado no âmago de nossa cultura. Filmes transferidos para o vídeo; vídeo transferido de um formato para outro; vídeo transferido para dados digitais; dados digitais transferidos de um

formato para outro; de disquetes para Jaz Drives, de CD Roms para DVDs, e aí vai, indefinidamente. Os artistas foram os primeiros a notar este novo funcionamento da cultura: nos anos 1960 Roy Lichtenstein e Andy Warhol já faziam da conversão de mídia a base de sua arte. Sengmuller e Cosic entendem que a única maneira de combater a obsolência de mídia é ressuscitando mídias mortas. Sengmuller converte velhos programas de TV para discos de vinil; Cosic converte velhos filmes para imagens ASCII (8).

Por que chamo as imagens ASCII de formato obsoleto de mídia? Antes de impressoras capazes de fornecer desenhos com linhas em imagem digital se tornarem amplamente disponíveis pouco antes do fim dos anos 1980, era lugar comum fazer impressões pontilhadas de impressoras matriciais ao converter imagens para o código ASCII. Eu me surpreendi que em 1999 ainda fosse capaz de encontrar o programa apropriado para isso em meu sistema UNIX. Chamado simplesmente de “toascii”, o comando, de acordo com a página para o programa do manual do sistema UNIX, “imprime caracteres textuais que representam a imagem em preto e branco usada como modelo inicial”.

A referência aos primeiros dias da computação não é exclusiva de Cosic, mas compartilhada por outros net.artistas. Jodi.org, o famoso web site, frequentemente evoca comandos DOS e a característica cor verde de terminais de computador dos anos 80 (www.jodi.org); Alexei Shulgin, que colaborou com Cosic nos projeto dos *ASCII Music Videos*, tem tocado música usando um velho PC 386 (www.easylife.org/386dx). Mas no caso do código ASCII, seu uso evoca não só um episódio peculiar na história da cultura do computador mas igualmente uma série de formas anteriores de mídia e tecnologias da comunicação.

ASCII é uma abreviação de American Standard Code for Information Interchange (Código Padrão Americano para Intercâmbio de Informações). O código foi originalmente desenvolvido para teletipos e só foi utilizado para computadores mais tarde, nos anos 1960. Um teletipo era um sistema de telegrafia do século vinte que convertia a entrada de dados de um teclado de datilografia em uma série de impulsos elétricos codificados, que eram então transmitidos por linhas de comunicação para um sistema receptor, que decodificava os sinais e imprimia numa fita de papel ou outro meio. Os teletipos foram introduzidos nos anos 1920 e forma largamente utilizados até os anos 1980 (o Telex sendo o sistema mais popular), quando foram gradualmente substituídos por fax e redes de computadores (9).

O código ASCII era ele mesmo uma extensão de um código anterior inventado por Jean-Maurice-Emile Baudot em 1874. No código de Baudot, cada letra de um alfabeto é representada por uma combinação de 5 unidades de sinais ligado/desligado de mesma duração. O código ASCII expande o código Baudot ao usar combinações de oito unidades (isto é, oito “bits” ou um “byte”) para representar 256 símbolos diferentes. O próprio código de Baudot era um aperfeiçoamento do código Morse inventado para os primeiros sistemas telegráficos elétricos na década de 1830. E assim por diante.

A história do código ASCII condensa diversos desenvolvimentos tecnológicos e conceituais que conduzem (mas estou certo de que não pararão por aí) aos computadores digitais modernos: criptografia, comunicação em tempo real, redes de comunicação...Ao justapor este código com a história do cinema, Cosic realiza o que pode ser chamado de uma condensação artística: ele reúne muitas questões chaves da cultura digital e da arte da nova mídia juntas em um projeto sugestivo e elegante.

Notas:

1. Processo assistido de execução de uma tarefa. (Nota do Tradutor)

2. Um *agent* pode ser: a) Um programa que executa uma tarefa para o usuário e o adverte quando uma tarefa em background é executada ou algum evento esperado acontece; b) Um programa que pesquisa arquivos ou outros repositórios de informações sobre um assunto especificado pelo usuário. (N. do T.)

3. Jon Ippolito discute a noção de “mídia variável” em “The Museum of the Future : a contradiction in terms?” (“O museu do futuro: uma contradição de termos?”) ArtByte 1 (nº 2, June – July 1988), 18-19. Meu uso do termo “variável” é semelhante ao dele, embora eu veja a variabilidade como uma condição fundamental de toda a mídia de computador, mais que algo que só se aplique à arte digital.

4. *Human Comedy*, filme de Clarence Brown, de 1943, com Mickey Rooney e Frank Morgan. (N. do T.)

5. Referência à famosa seqüência de abertura do filme em que vão caindo os caracteres de computador sobre a tela. (N. do T.)

6. Note-se que a maior parte dos links desta tradução, ao contrário do original - www.manovich.net/docs/cinema_by_numbers.doc -, datado de 1999, foram atualizados, com acesso em 18 de março de 2004. (N. do T.)

7. Tear desenvolvido pelo inventor francês Joseph-Marie Jacquard, em 1801, que usava cartões perfurados para controlar o desenho das estampas dos tecidos. Embora não fosse um computador no sentido

estrito da palavra, o tear de Jacquard é reconhecido mundialmente como tendo sido o indicador do uso de cartões perfurados para controlar operações mecânicas. (N. do T.)

8. Veja também o Dead Media Project (Projeto das Mídias Mortas), de Bruce Sterling em www.deadmedia.org.

9. "Teleprinter", in Encyclopaedia Britannica Online (http://www.eb.com:180/bol/topic?thes_id=378047) Acessado em 27 de maio de 1999.

Tradução de Ricardo Rosas

Links :

Vuk Cosic - www.ljudmila.org/~vuk/

Guerra nas Estrelas - www.starwars.com

Jodi - www.jodi.org

Alexei Shulgin – www.easylife.org

Projeto de Cosic transformando o site de Matrix em formato ASCII (veja os trailers) - www.thisistherealmatrix.com

Fonte : Site de Lev Manovich (www.manovich.net).

OS FILMES DE WARHOL (Parte 1)

Patrick S. Smith



As "Supertars" de Warhol e as potencialidades das personalidades "reveladas"

" Todo aquele que não consegue fazer frente à vida enquanto está vivo precisa de uma das mãos para afastar parte do desespero que sente perante o seu destino - com pouco êxito - mas com a outra ele pode anotar o que observa entre as ruínas, porque é capaz de ver qualquer coisa de diferente (e muito mais) do que os outros vêem; apesar de tudo, mesmo morto durante a vida, ele é o verdadeiro

sobrevivente".

Franz Kafka,

Diários de Franz Kafka

O centro do mundo artificial de Warhol é a presença impassível que constitui a sua própria personalidade, e é também uma auto-declarada inutilidade vazia (1). Durante os anos 60, para os seus seguidores, ele demonstrava o que era uma existência marcada por uma serenidade permanente, por auto-domínio e por uma ausência de entusiasmo e de emoção. Uma tal aparência de indiferença complacente, grave e distante, constitui uma atitude que normalmente se associa ao 'dândi', segundo a concepção de Baudelaire. Mesmo em público, Warhol evidencia uma notória discrição. " As variantes da dramatização de si mesmo", sugere Stephen Koch, "são na verdade o resultado final de estratégias para ultrapassar uma timidez de um acanhamento quase patológicos". Tal comedimento está associado a quem adora a "star quality", bem como "a uma benevolência nunca calorosa, antes algo longínqua, quando se é visto em público ou no desempenho de funções sociais" na companhia de tão famosas estrelas. Além do mais, esta mística do silêncio tornou-se uma imitação consciente dessa característica que normalmente aparece associada a Greta Garbo. A firmeza desta sua postura deve-se, então, quer à sua fervorosa admiração por celebridades cheias de fascínio (2) quer às tentativas constantes de se tornar uma delas (3).

Em parte, as "Superstars" de Warhol eram figuras burlescas que procuravam ansiosamente distrair o artista, apartá-lo da "solenidade" da arte. "Para falar a verdade, acho que estas pessoas não andam à minha volta todos os dias, aqui na Factory", afirmou Warhol numa ocasião; "eu é que ando à volta delas". No entanto, a noção que Warhol tinha de "la vie ardente" é, precisamente, a realização de uma "mise-en-scène" onde são

permitidas teatralizações de um "fascínio decrépito". Ele pôs à prova centenas de potenciais "Superstars", experimentando a sua presença frente às máquinas de filmar e o seu poder de sedução (4). A maneira como Warhol usava estas pessoas dá a entender, acima de tudo, que ele não estava apenas interessado em alternativas às estrelas de Hollywood, mas também na denúncia de um fingimento ilusório.

Um caso digno de referência é o da "Superstar" de Warhol, o falecido Jackie Curtis. Durante a minha entrevista com Curtis, o ator falou constantemente na importância de Hollywood e na relevância de uma identificação com a sua mitologia. "Eu fui criado, fui desmamado pela MGM", disse-me Curtis. Em finais dos anos 60, princípios de 70, Curtis frequentou o estúdio de Warhol, a Factory, onde costumava imitar dois tipos diferentes de personagens hollywoodianas: James Dean e Joan Crawford. "Vou representar papéis femininos e masculinos", observou-me Curtis em relação a futuros papéis, "e eu já desempenhei papéis femininos mais de uma vez, bem como masculino, e sou ótimo em qualquer um deles".

Enquanto ator e autor dramático, Curtis atuou fora da Broadway, foi produtor e escreveu críticas, mas teve sempre a esperança de vir a entrar num filme de Hollywood. Na opinião desta "Superstar", a probabilidade de fama e fascínio estava suficientemente próxima: "Eu pensava que a MGM, a Paramount, a 20th Century-Fox e a RKO, todos estes estúdios, estavam levando muito tempo para me contactarem. Eu então fui à Factory, e decidi *ser filmado* antes que fosse tarde demais e porque me parecia que era isso que devia fazer. Se se fosse uma "Superstar" de Warhol, já se tinha conseguido. E eu já andava lá perto".

Realmente, Curtis apareceu em dois filmes (**Flesh e Women in Revolt**) que foram realizados por Paul Morrissey e produzidos por Warhol. No

entanto, nos anos em que frequentou a Factory (1965 a 1793), o papel deste ator foi, de acordo com uma fonte não oficial, bem diferente do de ator de cinema: quando alguém entrava no estúdio pela primeira vez, Curtis deveria tentar conhecer a pessoa e depois comunicar a Warhol o que observara. Curtis tinha qualidades de ator, mas parece que Warhol se interessava tanto por profissionalismo como pela mera presença frente às máquinas de filmar.

"O que eu mais quero é ser uma estrela. Sempre quis. Mas Andy disse: 'Não tens que fazer nada. Podes ser uma estrela assim'. E eu respondi: 'Mas eu quero representar!' Sabia? Sabia?" de certo modo, Warhol queria descobrir as potencialidades da "revelação" de personalidades(5), que transportavam para o filme a estética do belo. Ser uma "Superstar" é atingir um determinado estágio da existência. Para pessoas como Curtis, era o que desejavam intensamente e era também uma possibilidade de se tornarem parte da corte de Warhol.

Durante os anos 60, a Factory era uma meca, não só para estudantes de Belas-Artes que se candidatavam ao agente de Warhol para se tornarem seus assistentes, para terem acesso a festas e sessões privadas, e para fazerem testes para ator de cinema, mas também para quem quisesse vir a integrar esse santuário de permissividade total de Warhol. Para se conseguir compreender a criação deste "panorama", é necessário fazer referência a alguns seguidores de Warhol, cujo relacionamento com este foi simultaneamente decisivo e fundamental para a criação da Factory. Até 1963, Warhol trabalhou aparentemente sozinho nos seus quadros de "Pop Art". Neste ano, conheceu Gerard Malanga, um jovem poeta, numa festa dada pelos realizadores Willard Maas e Marie Menken. Malanga já fizera serigrafia, e era um admirador da "Pop Art" de Warhol, tendo este o contratado para ajudá-lo nas suas serigrafias, pagando-lhe a hora (na realidade, Malanga recebia o ordenado mínimo e até lhe foi exigido que

usasse um relógio de ponto). Durante o seu último ano na Wagner Memorial Lutheran College em Staten Island, Nova Iorque, em 1963, Malanga dirigiu a revista literária da Faculdade, sendo o cargo de consultor jurídico, na altura, desempenhado por Maas. Outros estudantes que colaboraram com artigos e poemas foram, entre outros, Ted Berrigan, Ron Padgett e John Palmer, os quais vieram a enveredar pela carreira literária, tendo tomado parte nos filmes de Warhol. Berrigan apareceu num dos muitos retratos filmados que serviam como testes, tal como Padgett, e Palmer foi quem deu a Warhol a ideia da realização do filme **Empire**.

Malanga também apresentou a Warhol o escritor Ronald Tavel, que escreveu vários dos argumentos dos filmes do artista, entre os quais **Horse, Vinyl, Kitchen**, e algumas cenas de **Chelsea Girls**.

Em 1965, Malanga trouxe Paul Morrissey para a Factory, tendo este vindo a dirigir todos os filmes de Warhol a partir de 1968. No decorrer do ano de 1966, Malanga ouviu pela primeira vez o grupo musical Velvet Underground e apresentou a Warhol os seus membros - Lou Reed, Sterling Morrison, Maureen Tucker e John Cale -, tendo o artista produzido um programa multimídia de divulgação do grupo. O título deste programa musical e visual foi "The Exploding Plastic Inevitable", e incluía a projeção de filmes de Warhol, diapositivos diversos e efeitos giratórios de luz, para além da famosa "whip dance" de Malanga. Nico, uma bonita cantora alemã (6) que conhecera Malanga em Nova Iorque, fora por este apresentada a Warhol, tendo-se tornado a vocalista deste grupo de rock e a principal figura dos filmes projetados durante esta divulgação multimídia. A influência de Malanga na Factory foi primordial; não só colaborou com Warhol na produção dos seus trabalhos de "Pop Art", como também trouxe para a Factory alguns dos mais importantes membros da corte de Warhol. "E já que pura e simplesmente adorava a

celebridade e a beleza", escreveu Warhol a propósito de Malanga, "ele fazia com que as estrelas se sentissem bem, mesmo se mais ninguém dos que por ali (na Factory) andavam as reconhecesse".

Nos princípios dos anos 60, Warhol frequentou teatro "avant-garde", espetáculos de dança, recitais de poesia, e "happenings". Em locais como a Judson Memorial Church, o artista recrutava pessoas para assistirem o seu ajudante Gerard Malanga. A "malta" da Judson incluía o poeta Billy Linich, o bailarino Fred Herko, e o ator Ondine (Robert Olivo). Warhol descreve estes assistentes em particular como os seus braços direitos ("amen"), porque eles tomavam habitualmente anfetaminas ("speeds"). Estas "bichas speedadas"(7), para usar a expressão de Warhol, tinham vidas ativas e intensas. Nas suas notas acerca de Herko, Warhol relata o que admirava nestes membros do grupo: "Ele era brilhante e indisciplinado - o tipo de pessoa com quem eu me envolveria vezes sem conta nos anos 60. Era preciso amá-los mais porque eles se amavam menos a si mesmos".

A energia gerada por tal gente no estúdio de Warhol - a que Jackie Curtis chamou o "deserto de egos destruídos"(8) - fez com que este se tornasse uma arena prateada, um ambiente de permissividade total. De certo modo, este amplo espaço tornou-se, nos anos 60, um lugar seguro, que estava na moda, onde podiam viver as suas fantasias em público, mesmo frente às máquinas de filmar, "hipsters"(9) vagabundos ou narcisistas. Gerard Malanga observa a propósito: "Era só gozo e brincadeira, e todos queríamos participar. Andy tinha esta capacidade: punha-nos num filme (dá um estalo com os dedos) e fazia de nós uma 'Superstar'. Era um tiro em cheio nas vaidades de cada um. As pessoas queriam entrar em filmes e tornarem-se "Superstars"".



O tom prateado da Factory devia-se a Billy Linich, que também colocou variados espelhos e telas (atrás das quais era comum se encontrar droga ou ter relações sexuais) (10). Linich também pintou os vidros das janelas de preto e colocou um globo multifacetado e giratório, dos que se encontram em discotecas, que refletia raios de luz e os lançava através do vasto espaço obscurecido. No auge da ignominiosa reputação de Warhol em meados dos anos 60, aquele ambiente prateado atraiu dúzias de jovens vaidosos, que frequentemente utilizavam os espelhos para neles observarem a sua beleza refletida. Na opinião de Ronald Tavel, muitas destas 'beldades', tais como Philip Fagan e Tosh Carillo, vieram a tornar-se frequentadores da Factory, tendo entrado nos filmes de Warhol.

Andy Warhol descreveu os seus principais colaboradores como "remanescências do mundo do espetáculo", gente que "tinha a 'star quality' mas não 'star ego' ", e que eram "demasiado inseguros para se tornarem verdadeiros profissionais". Ainda assim, Warhol declarava-se "fascinado pelo bizarro" e afirmava que estava "aberto a relacionamentos com gente doida". Frequentemente, Warhol apenas observava, completamente extasiado, aquela corte fascinante que o rodeava e que se envolvia em trocas de insultos jocosos, que mudava constantemente a música no toca-discos - e isto incluía guerras entre os que queriam ouvir música rock e os que preferiam Maria Callas - e que se dedicava a jogos

sexuais(11). Warhol deixava que aparecessem questiúnculas algo indecorosas entre os membros da sua corte e chegava até a encorajá-las, fabricando rumores que envolvessem as vidas particulares de cada um. Simultaneamente, mantinha sempre um distanciamento, mesmo dos seus mais diretos colaboradores. Libertando-se da sua condição de pessoa e tornando-se uma personalidade em que o que subsistia era apenas uma presença impassível, Warhol esvaziava-se da sua própria individualidade. Através deste seu afastamento, ele veio a tornar-se um adepto apaixonado destes indivíduos cujas vidas particulares se tornavam públicas e cujas vidas públicas ganhavam notoriedade.

A Factory era um refúgio onde as pessoas procuravam recolhimento e podiam estar próximas da aura de prestígio de Warhol. Este, bem como a sua corte, apropriava-se muitas vezes de lugares que se caracterizavam por possuírem uma atmosfera "hipster", por se encontrarem permanentemente em festa e terem frequentadores que ansiavam por conseguir cativar a atenção do artista. Em meados dos anos 60, um desses lugares era o Max's Kansas City, um restaurante-bar que tinha uma divisão nos fundos onde, como descreveu Danny Fields, teria lugar uma daquelas típicas reuniões noturnas: "Era um quadro de permissividade total. Havia permissividade sexual, social e artística, de tal maneira que, quanto mais exótico ou espetacular se fosse, tanto mais fabuloso se tornava, para além de mais bem acolhido. O que era preciso era ser incrível, particularmente quando Andy lá estivesse. Ele era como 'I Am a Camera'. Era como que uma representação só para ele. Havia gente espalhada pela sala, que prestava provas. Punham-se em cima das mesas e tiravam a roupa ou cantavam...".

"Incrível" é o termo exato para os lendários produtos de Hollywood, bem como para os "seres resplandecentes"(12) que apareciam no Max's Kansas City, na Factory de Warhol e nos seus filmes.

O exibicionismo e o excesso desesperado dos que lutavam pela atenção de Warhol são mais demonstrativos da necessidade terrível que tinham de se explorarem a si próprios a qualquer preço e menos do exibicionismo de que Warhol possa a vir ser acusado em relação aos seus filmes. A atriz Tally Brown, que atuou em vários dos filmes de Warhol, afirmou que estes retratam "a sua necessidade de serem famosos, sem se darem ao trabalho ou perderem tempo desenvolvendo as suas (prováveis) capacidades de virem a se tornar atores". Muitos dos colaboradores de Warhol que se tornaram famosos por quinze minutos estavam sob uma terrível pressão, devido à enorme publicidade que Warhol gerava à volta de si próprio e do seu grupo. Alguns conseguiam aguentar tal notoriedade; mas não a maior parte.

O papel de Tally Brown na Factory constitui uma exceção ao categórico desejo das "Superstars" de Warhol de se tornarem famosas. Com experiência de cantora e atriz, Brown já atuara em clubes, em peças na e fora da Broadway, e em várias produções independentes antes de conhecer Warhol.

A sua primeira aparição num dos filmes deste artista teve lugar quando ela se encontrava totalmente inconsciente: tendo-lhe sido pedido que fosse à Factory numa determinada hora, e estando completamente exausta e tendo por isso pedido para dormir um pouco num sofá forrado de veludo, Brown estava completamente adormecida quando várias "Superstars" começavam a "conversar" com ela. Embora houvesse ali uma máquina de filmar, Brown não fazia a mínima idéia de que estivesse sendo filmada. Não tinha havido os tradicionais gritos ("Luz! Câmera! Ação!"), nem era possível descortinar qualquer equipe que desse a indicação de que ela estava sendo filmada. Aparentemente, Warhol estava de tal maneira fascinado por Brown que chegou a fazer-lhe várias tentadoras propostas para torná-la vocalista de um grupo totalmente

constituído por mulheres e que se chamaria " Children", formado por vários dos membros femininos da corte de Warhol.

Quando Brown argumentou que nenhuma daquelas mulheres era capaz de tocar qualquer instrumento musical, Warhol retorquiu que elas eram capazes de segurar em rádios transistorizados.

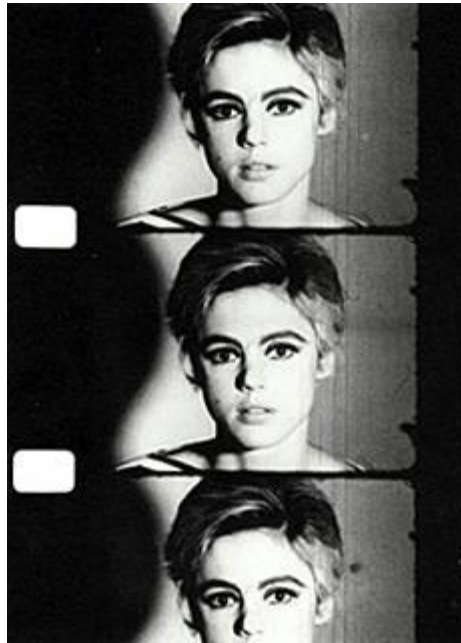
Apesar de Brown preferir continuar a ser ela mesma e continuar a possuir os seus próprios objetivos, Warhol insistia nas tentativas de sedução, oferecendo-lhe o "estrelato". A propósito, Brown comentou: "E eu me virei para ele (Warhol) e ele me disse: 'Oh, é verdade! Eu me esqueci. Você só faz coisas em que acredita'. E se pôs a fazer outra coisa qualquer, o que, para mim, mostra perfeitamente o que é que eu queria. Andy achava que era 'uma chatice!, uma pena!'. Mas não me punha de lado".

Brown poderia ter-se tornado uma "Superstar", tal como Warhol as fabricava, mas ela se recusou a mudar a tal ponto. Na verdade, Warhol utilizou-a nos seus filmes como um " anacronismo deliberado". Significativo é que, quando a atriz apareceu mais tarde na Alemanha, foi a sua associação com Warhol que a tornou notória - apesar de tudo, ela era uma "Superstar".

Para além dos colaboradores diretos de Warhol e de outras "revelações" que se tinham fixado em Nova Iorque, houve um grupo de pessoas oriundas de Boston que se veio a relacionar com a Factory. Este "grupo de Cambridge" incluía Gordon Baldwin, Dorothy Dean, Danny Fields, Tommy Goodwin, Donald Lyons e, particularmente, Edie Sedgwick. Estes "jovens fascinantes", como Warhol os chamou, deram à Factory um carácter mais intelectualizado.

Baldwin e Dean tinham frequentado Harvard e eram ambos ótimos conversadores. Fields estava ligado ligado a vários periódicos de música de rock, fez diversas experiências com efeitos de luzes durante as atuações de "The Exploding Plastic Inevitable" e apareceu em vários filmes do artista.

Goodwin e Lyons apareceram também nos filmes, e Lyons era amigo e colega de Paul Morrissey. Edie era uma figura da sociedade, perturbada e muito instável, nascida na Califórnia e educada em New England, além de ser uma beleza elegante que estava sempre na moda. Nos filmes de Warhol, ela era a pobre menina rica (**The Poor Little Rich Girl**). Em *a. a novel* (1968) e *The Philosophy of Andy Warhol* (1975), ela aparece sob o fugaz disfarce de "Taxine". A obra de Jean Stein *Edie: American Biography* documenta, com grande pormenor, a anorexia, a educação, a toxicod dependência de Sedgwick, assim como o seu encanto fugaz, a sua personalidade ativa e a sua vulnerabilidade. A história da sua vida, desde os seus antecedentes familiares WASP(13), passando pela muito propalada carreira de modelo, até a morte da "Superstar" por dose excessiva de barbitúricos, tem pouco que ler.



Enquanto vivia em Boston, Sedgwick era conhecida pelos seus elegantes e caríssimos jantares.

Quando ela se mudou para Nova Iorque, Warhol acompanhava-a frequentemente - e os seus amigos de Boston - em jantares nos mais caros restaurantes de Nova Iorque. De fato, o filme **Restaurant**, (1965) é baseado nesses momentos: no restaurante L'Avventura, recém inaugurado, Warhol reuniu Sedgwick, Ondine, Lyons, Dean, Sally Kirkland e Baldwin, fazendo-os representar um conjunto de sugestivas tarefas que davam a idéia de um "happening" cinematográfico, dizendo-lhes para falarem como falavam normalmente.

Restaurant, é não só um filme "aberto" e não sequencial mas também funciona como um documentário dos seus belos, intelectuais e jovens participantes.

Warhol e Sedgwick tornaram-se um "casal notícia", aparecendo juntos em inúmeras festas mundanas em meados dos anos 60. Sedgwick chegou a pintar o cabelo de prateado, de forma a condizer com a cabeleira postiza prateada de Warhol. No livro em que evoca os anos 60, *POPism*, ele cita um jornalista de Nova Iorque, que recordava o conhecido casal: "Vocês fizeram sensação desde agosto até dezembro de 1965. Ninguém conseguia imaginar o que vocês pensavam, ninguém era capaz de distinguí-los um do outro - e no entanto nada de importante podia acontecer nesta cidade se os dois não estivessem lá. Era com grande satisfação que as pessoas mandavam perguntar se estavam livres e que mandavam o seu carro busca-los - faziam tudo e mais alguma coisa para tê-los na sua presença"(14).

Foi também por esta altura que Warhol e a sua corte "andaram obcecados com a mística de Hollywood, o lugar por excelência". Foi

precisamente a notoriedade junto do público - a existência "plástica" - de uma vida fascinante e artificial que influenciou não só as suas aparições públicas em tertúlias como também informou a sua fantasia ao pôr em filme uma atmosfera de festa permanente.

O fato de Warhol aceitar e aprovar as suas "Superstars", tal como o de aceitar objetos de gosto popular e romances e filmes 'kitsch' constituiu parte do seu "Popism" . Em particular, a superficialidade e a inépcia arrogante de muitas das suas "Superstars" são sintomas de um verdadeiro caráter sério e pretensioso. Quanto mais séria ou desesperada uma tal (potencial) "Superstar" se torna, tanto mais valiosa essa pessoa vem a ser para o sarcástico sentido de humor de Warhol. Tal pessoa torna-se mais "divertida". Warhol escreveu: "O que há de interessante em tudo isto é que, para começar, a principal idéia que estava na base de todos esses filmes era ser ridículo. Quero dizer, Edie (Sedgwick) e eu sabíamos que eles eram para rir - e era por isso que os fazíamos!".

Uma posição tão ontologicamente duvidosa acerca da "arte de representar" por não profissionais é a que nos é revelada nos filmes de Warhol, mostrando-nos ao mesmo tempo a idéia que Warhol fazia das suas "Superstars". A atitude de Warhol é, simultaneamente, de apreciação e de dúvida. Ele é um conhecedor dos filmes de Hollywood, tal como das suas ilusões elegantes e cheias de fascínio. Ele compreende o sedutor apelo de Hollywood tão bem como a sua falsidade, a sua insensatez e seriedade. Apesar de tudo, Warhol quer fazer parte dela. Ele compreende a desonestidade de Hollywood; e proclama-a. Para dizer a verdade, ele aceita-a totalmente: "Mas isto faz com que Hollywood ainda seja mais excitante para mim, a idéia dela ser tão oca. A oca e vã Hollywood era tudo o que eu queria para moldar a minha vida à sua semelhança".

O plástico. O "branco-no-branco". Para resumir, a sensibilidade de Warhol é a que descobre nas pessoas, nos lugares ou nos objetos o valor que nunca aparentam possuir na realidade.

Warhol adora fracassos, e a fragilidade que sustenta as pessoas ou as coisas. É um novo olhar para o que as pessoas já se habituaram a ver .

E que inclui planos que são normalmente cortados na montagem. Warhol coleciona - recupera - a "beleza" do bizarro, do que é estranho, ridículo ou absurdo. Cuidadosamente, ele começa a mostrar-se despreocupado nas suas canonizações da nostalgia ou do absurdo. A intuição transforma-se em liberdade de revelar o improvável e de pôr à prova as taxonomias do *camp*.

Ele adora tudo que o diverte ou distrai. A tão apregoada "monotonia" da vida torna-se o seu passatempo; daí que a loucura e a autenticidade sejam colocadas no mesmo plano, tal como a falsidade e a seriedade - Warhol mistura metáforas do mesmo modo que mistura tintas. Ele vive a sua "arte" e os seus "filmes". A sua postura é o reflexo infinito do seu próprio afastamento em silêncio, dando assim solução às contradições inerentes aos dramas cotidianos que constituem as suas propostas de existência burlesca e a sua insaciável fome de narcisismo. Enfim, Warhol é a sua própria "Superstar", e a sua corte apenas um exemplo das suas infinitas possibilidades.

Deste modo, regressar ao tema "Superstar" é voltar àquela imutável condição do próprio Warhol, constituída por uma aura infame e por uma idolatria reverente. Resumindo: a idéia que podemos formular acerca das "Superstars" de Warhol é uma espécie de extensão do que o próprio artista idealiza acerca do fascínio e elegância, mesmo já "decadentes", das

figuras do cinema e das pessoas que representam tal qualidade para ele. Em 1963, Warhol sentiu a "morte" da velha noção de "star system" e preservou, na sua "Pop Art", muitos dos seus representantes, incluindo Marilyn Monroe e Elizabeth Taylor. Na sua série sobre Jackie Kennedy, Warhol retratou a que ele cria ser a mulher mais fascinante do mundo, e deteve-se sobretudo na sua vulnerabilidade, tal como ela pode ser observada em "close-ups" do seu rosto e em fotografias da agência UPI da altura do assassinato do seu marido. Warhol também aproveitou uma fotografia publicitária do cantor de rock Elvis Presley porque a sua imagem já era bem conhecida do público americano.

A idéia de retratar personalidades famosas sofre uma mudança durante o primeiro ano em que se envolveu com projetos cinematográficos - isto é, em 1963 -, de certa maneira refletindo uma modificação na sua atitude perante o que poderia - ou não - ser considerado uma figura cinematográfica. Warhol começou a tentar descrever a sua própria noção de celebridade ao mesmo tempo que retratava na sua "Pop Art" figuras típicas da "velha" Hollywood. De certa maneira, os filmes de Warhol representam a sua própria alternativa àquele "star system".

Após algumas experiências iniciais, Warhol escolheu o ator "underground" Taylor Mead para o filme **Tarzan and Jane regained, Sort Of** (1963) precisamente porque já considerava Mead como uma "Superstar". Foi então que Warhol fez um documentário - **Andy Warhol Films Jack Smith Filming Normal Love** (1963) - com um famoso realizador "underground" a filmar algumas sequências com as infames "criaturas extravagantes" daquele realizador. Foi nessa altura que Warhol começou a fazer centenas de pequenos filmes, geralmente com duração de três minutos ("100 footers") (15), de celebridades que visitavam a Factory. Entre os visitantes, incluíam-se poetas conhecidos (Allen Ginsberg, Peter Orlovski, Ted Berrigan), atores (Zachary Scott), críticos de arte (Barbara

Rose, Gregory Battcock), artistas (Roy Lichtenstein, James Rosenquist, Larry Rivers) e "gente de sociedade" ("Baby" Jane Holzer, Ethel Scull). Warhol era capaz de fazer exigências frustrantes a uma (potencial) celebridade. Um caso que merece referência é o das várias esquivas do artista ao famoso rock "star" Bob Dylan, que ficou à espera durante horas no estúdio de Warhol para ser filmado. Uma "Superstar" verdadeira ou potencial tem que se submeter aos caprichos do produtor. Na verdade, em meados dos anos 60, Warhol permitia pequenas guerras entre os membros da sua corte que desejavam desesperadamente aparecer nos seus filmes. Stephen Koch revelou a maneira como Warhol - que ele sabiamente descreveu como um "barão da passividade"(16) - conservava um "rebanho" de atores a quem podia ser concedido o tratamento de "star". Warhol experimentava as potenciais "Superstars" e filmava-as se elas tivessem uma certa magia e encanto para ele.

Na sua *Philosophy*, Warhol escreve: "Os filmes abrem uma dimensão completamente nova. O magnetismo que a pessoa possui na tela é algo de secreto - caso se consiga perceber o que é e como se fabrica, então se terá um bom produto para vender. Mas não é possível dizer se uma pessoa o tem ou não até a ter visto na tela. É preciso que se faça testes para se saber".

Na sua entrevista com Gene Swenson em 1963, Warhol observou que toda mundo tinha criatividade e que havia centenas de bons artistas. Foi nesse ano que se iniciou a produção da série de filmes e a pintura das homenagens às estrelas da "velha" Hollywood, bem como a formação de uma corte de indivíduos que começou a utilizar nos seus filmes.

Em conclusão, havia uma máquina de filmar fixa na Factory que ele virava na direção de todos os visitantes que detonavam um caráter evidente de verdadeiro talento. Então, começava a produzir aqueles nomes, que se

tornavam "Superstars" apenas porque ele os escolhera. Warhol filmava estas individualidades que se "revelavam", e os seus nomes artísticos evocavam o fascínio "decadente" que parecia estar bem à medida daquela Hollywood alternativa da sua invenção: Vera Cruise, Candy Darling, Debbie Dropout, The Duchess, Ingrid Superstar, Rita Rotten, Silver George, The Sugar Plum Fairy, Ultra Violet, Viva!, Holly Woodlawn, etc. Estas entidades são criações do próprio Warhol, os seus "ídolos de plástico". Para dizer a verdade, algumas das suas "Superstars" eram travestis que simbolizavam mulheres fascinantes da "velha" Hollywood.

A propósito, Warhol escreveu:

"Entre outras coisas, as 'drag-queens'(17) são um testemunho vivo do que as mulheres costumavam ser, do que algumas pessoas ainda preferem ver nelas. As 'drags' são arquivos ambulantes da feminilidade do ideal de 'moviestar'. Elas são como documentários, normalmente dedicando as suas vidas à preservação daquela alternativa cheia de esplendor e mantendo-a viva e disponível para quem as queira observar (desde que não minuciosamente)".

Se Holly Woodlawn fosse a versão warholiana para Hedy Lamarr, então Candy Darling seria a versão "loura" de Kim Novak, Jackie Curtis a "mulher de personalidade forte" do tipo de Joan Crawford, e Joe Dallesandro o "macho" tipo Clark Gable. Em *POPism*, Warhol se refere ao momento culminante que as suas atividades cinematográficas tinham atingido: "Nessa altura [em 1965], nós estávamos obcecados com a mística de Hollywood, o lugar por excelência onde as coisas aconteciam". Holly Woodlawn - um nome artístico que combina fascínio (de Hollywood) e morte (o cemitério de Forest Lawn) - observou-me que o artista fazia com que as suas "Superstars" acreditassem que ele as ajudaria. De certo modo, ele fê-lo, oferecendo-lhes uma verdadeira alternativa para se

tornarem famosas. Warhol assumia uma determinada postura para evitar assim correr riscos, mas filmava as pessoas que os corriam.

Ele fornecia um "forum" cinematográfico para os seus impulsos de exibicionismo. "Você está me usando!", disse Warhol a Jackie Curtis a certa altura, tendo este retorquido "Não, você é que está me usando!" Quer a argumentação quer a contra-argumentação são discutíveis. Para dizer a verdade, grande parte da sua corte procurava identificar-se fortemente com ele: a tatuagem de Jackie Curtis que dizia "ANDY", o cabelo prateado de Edie Sedgwick, o colaborador renomeado "Andrea Whips Warhol", etc. Durante a minha entrevista com Curtis, fiz-lhe uma pergunta a propósito da tatuagem. Curtis respondeu: "Bem, Andy é como se fosse eu, sabe... como se fosse eu quando via a sua fotografia nos jornais, era como ver-me no espelho. Eu já sabia. Já sabia que íamos ser almas gêmeas". A atmosfera "espiritual" da Factory de Warhol incluía a Astrologia. Quando a "Superstar" Viva! fez uma operação plástica no nariz, Billy Linich fez primeiro uma carta (astrológica) para o nariz dela.

Na verdade, Linich passou praticamente um ano inteiro (de 1968 a 1969) a viver na câmara escura da Factory. Raspou a cabeça completamente, nunca aparecia durante o dia na frente das pessoas, lia livros sobre ocultismo de Alice Bailey e outros astrólogos, e subitamente abandonou a Factory, Warhol nunca mais lhe tendo visto. De acordo com Ondine, havia uma forte identificação das "Superstars" com Warhol, que se sentiam "gêmeas" do artista(18), e Ondine observou que "era possível uma pessoa se colar a ele como não se fazia com mais ninguém".

Quando Warhol começou a criar uma grande fama acerca da sua pessoa, ele permitiu que os seus "fiéis", os quais se identificavam com ele, fossem como que pequenos núcleos que projetavam aquilo que o artista entendia como "Superstardom"(19).

As possibilidades destas personalidades "reveladas" interessava a Warhol em particular. Ele escreveu sobre este assunto: "A minha idéia era que a maior parte das pessoas pensasse que a Factory era um lugar onde toda gente partilhava as mesmas atitudes em relação a tudo. A verdade é que éramos um amontoado de inadaptados, de algum modo vivendo essa inadaptação em conjunto".

Mas Warhol também admitiu que fazia mais do que apenas deixar que tais "inadaptados" representassem as suas teatralizações narcisistas de "la vie ardente". A propósito do seu filme sobre "surf" adaptado de 1968 e filmado em San Diego, Warhol escreveu: "De tempos em tempos, eu tentava provocar algumas discussões para poder filmá-las mas todo mundo estava demasiado descontraído até para discutir". O fato de Warhol ter "desenterrado" as teorias do *camp* e o fascínio hollywoodiano não deixa de ser uma fantasia benigna se a colocarmos ao lado das suas "encenadas" manifestações e desmontagens de um narcisismo perverso e de tendências latentes de exibicionismo das suas "Superstars". Este último aspecto é amplamente focado nos capítulos que se seguem, mas é importante observar aqui que alguns dos seus fiéis eram extremamente instáveis. Em 1964, um destes aspirantes apontou uma pistola para Warhol e em seguida disparou alguns tiros na direção de uma fila de quadros sobre a figura de Marilyn. Quatro anos depois, um dos membros da sua corte chegou mesmo a dar um tiro em Warhol, atingindo-o no peito. Após sua convalescença, este foi entrevistado por Leticia Kent, que registrou algumas observações de extrema importância e que veremos em seguida: "Estou vendo se me decido entre ser sincero ou fingir que o sou. Sempre pensei que todo mundo fingia. Mas agora eu sei que não é assim. Não tenho certeza se devo fingir que é tudo falso. Não sei se está vendo, é que, para fazer com que uma coisa se tornasse verdadeira, eu teria que fingir. E então as pessoas pensariam que eu estava levando aquilo a sério. [...]"

Bem, acho que as pessoas pensavam que nós éramos ridículos; mas não éramos. Agora talvez tenhamos que fingir um pouco para pretendermos encarar as coisas a sério. Mas isso seria fingir ser sério, o que é um tipo de fingimento. É que nós antes já levávamos as coisas muito a sério e o que acontece agora é que talvez tenhamos que fingir um pouco, o suficiente para passarmos por pessoas que levam as coisas a sério".

O que se deverá pensar de certas contradições?

Nestes comentários, Warhol afirma que, não obstante o comportamento algo ridículo e pouco sério que assumia nos seus atos, os seus filmes eram a sério.

No entanto, ele questiona toda e qualquer (se houve) intenção de seriedade, de fingimento ou de insensatez que poderá ter havido nos filmes que ele próprio produziu com as suas próprias "Superstars". Warhol critica a dúvida; a sua própria dúvida acerca do que é real e do que não o é. Além do mais, essa sua dúvida tem um tom idêntico à atitude que é exibida nos seus filmes e na sua "Pop Art". Ao assumir uma determinada postura, Warhol admite-a ao mesmo tempo sem qualquer tipo de objeções, sanciona-a e reconhece-a na sua própria teatralidade. Afeta-o a existência de uma mera lata de sopa Campbell, a presença de uma atriz, cupons de descontos, dinheiro, ou uma "Superstar" que estejam por ali, e por sua vez ele também as afeta. As contradições que estão patentes nas observações que produziu a propósito dos seus filmes são bem um exemplo do fingimento de Warhol. Ele vive a sua "arte", tal como as suas "Superstars" vivem os seus "filmes".



Warhol começa a explorar a sua idéia acerca do fascínio e da celebridade de Hollywood com Garbo, Monroe e Taylor, e então altera-a nos primeiros tempos das suas atividades cinematográficas - na realidade, no decorrer do ano de 1963 -, a ponto de ser *ele* a descobrir uma forma de alternativa de fascínio e de celebridade. Primeiro, apresenta personalidades "underground", como Taylor Mead, que já haviam

prestado provas da sua capacidade de representar.

Em seguida, Warhol produz a sua noção equivalente de celebridades fascinantes - as suas "Superstars", cujas vidas cinematográficas se anulam umas às outras, a ponto de o efeito final se tornar não só um filme realizado por Andy Warhol, mas "um filme de Andy Warhol".

E quem é Warhol? O artista fornece-nos uma resposta no seu "livro de recortes":

"Mas eu ainda vivo obcecado com a idéia de me olhar no espelho e não ver ninguém, nada de nada. [...] O ar acriançado, a ingenuidade adolescente, o fascínio baseado no desespero, a auto-elogiada indiferença, a diversidade total, o ar débil, sombrio, de 'voyeur', vagamente sinistro, a presença pálida, de uma suavidade mágica. [...] A pele branca de albino. [...] Os lábios acinzentados.

A cabeleira desgrenhada de um prateado esbranquiçado, suave e metálico. As veias do pescoço salientes à volta de enorme maçã de Adão. Está tudo lá, B. Não falta nada. Eu sou tudo que o meu livro de recortes diz que sou".

Neste extrato da sua *Philosophy*, Warhol está falando ao telefone com um dos seus "B's". "Quem são os "B's"? Warhol escreveu:

"B. é qualquer pessoa que me ajude a passar o tempo. B. é qualquer pessoa e eu não sou ninguém. B. e eu.

"Eu preciso de B. porque eu não posso estar sozinho. A não ser quando estou dormindo".

"Nesses momentos, eu não posso estar com ninguém".

Começar de novo: Os "tropos" cinematográficos de Warhol e a sua desmontagem das "Superstars"

O dramaturgo francês Jean Genet, escreveu a dada altura: "Eu existo apenas através deles, que não são ninguém, e que existem apenas através de mim". Poder-se-ia considerar que esta citação de Genet se refere à participação de Andy Warhol na produção de filmes e de "Superstars", a qual não se iniciou em 1963, como comumente se pensa, mas sim em 1948. Enquanto era aluno da escola de artes visuais, Warhol e os seus colegas de turma fizeram vários filmes, nos quais se incluía uma espécie de antecedente de **Chelsea Girls** (1966). Embora nessa altura não se estudasse nem cinema nem fotografia na escola de artes visuais, os alunos fizeram diversas pesquisas em ambos os campos. Em 1948, Warhol

realizou fotografias, e um dos seus colegas fez experiências com sobreposição de imagens e tela multipartida.

Entre os filmes exibidos no Carnegie Institute, o artista viu - ou poderá ter visto - clássicos do cinema "avant-garde", tais como **Un Chien Andalou**, **L'Age d'Or**, **Le Ballet mécanique**, **La Belle et la bête**, **The Cabinet of Dr. Caligari**, e curtas metragens de animação de Norman McLaren. Na verdade, as conhecidas técnicas de McLaren de aplicar camadas de cor sobre película já revelada e de riscar a emulsão da película para assim obter efeitos abstratos, influenciou diretamente a produção de um filme feito por Warhol e pelos seus colegas durante o primeiro ano de estudantes. Foi então (1948) que, em vez de uma peça, os finalistas do curso de gravura co-realizaram um filme com os alunos e professores. Em parte, o filme era uma imitação burlesca da tese do professor Lepper acerca dos "fluxos sociais", como Lepper os designava, na zona de Pittsburgh. Desde a ficha técnica inicial, escrita em pedaços de papel higiênico que iam depois pela privada abaixo, até as diversas sequências que foram filmadas à beira de um rio que passa em Pittsburgh, a película era constituída por uma série de lutas em movimento acelerado, assassinatos fingidos e perseguições através das ruas da cidade. Como **Chelsea Girls**, o filme foi projetado com vários filtros coloridos e, como nos "cartoons" de McLaren, outros tipos de "ruídos" musicais (tais como riscos na emulsão da película) realçavam as qualidades experimentais do filme estudantil.

Uma outra película em que Warhol participou foi uma "colagem animada". Através da utilização da fotografia com disparo ao retardador, Jack Wilson, Warhol e outros alunos animaram alguns materiais feitos com colagens, de maneira tal que sugeriam um jogo artístico dos surrealistas: o "cadáver esquisito", em que os participantes deveriam desenhar partes de um corpo numa folha de papel que era

consecutivamente dobrada. É possível que as contribuições dos alunos-animadores mostrassem consciência de um tal jogo de salão surrealista, uma vez que era notória a presença da personalidade de cada participante naquela "colagem animada"(20). Pode-se levar em consideração a influência destas experiências – de que se tem notícia – nos filmes que o artista produziu apenas em relação ao pouco que se sabe que elas significam: que exploraram, em grupo, as possibilidades do cinema em aspectos que têm a ver com o "ruído" visual.

Em 1956, Warhol e Charles Lisanby fizeram uma viagem à volta do mundo. Lisanby levou consigo uma máquina de filmar e os seus "filmes caseiros" incluíam sequências de Warhol a desenhar vários lugares em países estrangeiros. Quando regressaram a Nova Iorque e viram os filmes, Warhol parecia tão interessado no efeito que lhe provocava aquela visão dos filmes todos seguidamente e sem quaisquer cortes, como no seu conteúdo.

Lisanby observava:

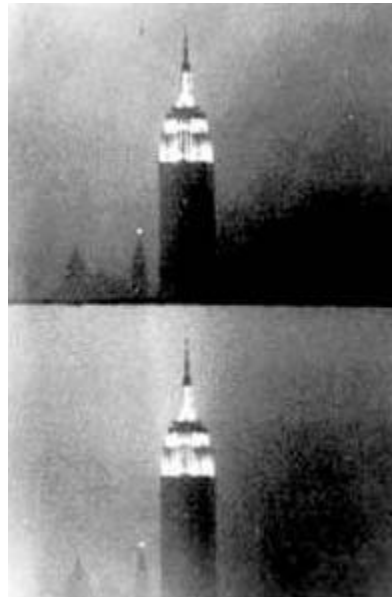
"Na verdade, ele [Warhol] achava que a palavra "Kodak", e todos os riscos e essas coisas no princípio ou fim das pontas [dos filmes], por assim dizer, eram tão importantes quanto o resto. Ele achava que tudo aquilo era relevante para o efeito global... É verdade que aqueles primeiros filmes [de 1963 e 1964] que ele fez não tinham qualquer valor artístico e foi ele quem filmou. E nada lhes aconteceu. Ele não mudou nada, e não tinha quaisquer conhecimentos técnicos, nem pensava que isso fosse relevante, e isso é que é importante - o fato de ele pensar que não era relevante. Ele se interessava por toda e qualquer maneira de expressar algo que não fosse através da fala".

As observações de Lisanby revelam alguns aspectos cruciais das intenções de Warhol em relação ao cinema. Tal como qualquer pessoa que seja "não-verbal"(21), Warhol se interessa imensamente pela experimentação e pela visualização do *aspecto* das imagens cinematográficas. Os seus filmes, de 1963 a 1968, são feitos de modo a que o espectador esteja consciente desta presença tanto quanto do conteúdo do filme (22).

O realizador Emile de Antonio descreveu as experiências cinematográficas de Warhol como pesquisas paradigmáticas nesta forma de expressão.

Ronald Tavel, que começou a sua carreira de dramaturgo escrevendo argumentos para Warhol, caracteriza os filmes do artista como exercícios de "ingenuidade".

Jonas Mekas, o fundador e editor de *Film Culture*, criou uma cooperativa para realizadores "avant-garde" em Nova Iorque, e distribuiu filmes "underground" ou dos Independent Film, entre os quais os de Warhol, tendo também exibido os filmes do artista na Filmmaker's Cinémathèque (23). Em 1964, Warhol recebeu o sexto Independent Film Award pelos seus filmes **Sleep** (1963), **Haircut** (1963), **Eat** (1963), a série intitulada **Kiss** (1963) e **Empire** (1964). Estes não só eram considerados "um rejuvenescimento e uma purificação" como propunham uma "nova maneira de olhar para as coisas" e uma "nova



perspectiva" na maneira como o cinema poderia fornecer ao espectador uma visão das suas atividades cotidianas: "Todo o mundo à nossa volta se torna *diferentemente* interessante, e sentimos que temos de começar a filmar tudo de novo". Quando interrogado acerca dos motivos da atribuição deste prêmio a Warhol, Jonas Mekas respondeu que os filmes do artista "petrificaram tudo e todos, fazendo-nos começar do nada e forçando-nos a uma reavaliação, a ver e olhar tudo desde o princípio". O que petrificou a Independent Film nas fitas de Warhol?

Warhol usa diversos "tropos" nos seus filmes. Um "tropo" é um recurso de estilo que tem a ver com uma forma de expressão específica e que é constituído por uma interrupção formal na corrente "gramatical" normal de um discurso nesse campo.

Essencialmente, um "tropo" interrompe essa corrente chamando a atenção para ele próprio em detrimento do conteúdo apenas pela sua ocorrência. Por exemplo, como recurso cinematográfico, um "tropo" pode se tornar uma forma de montagem que interrompa uma narrativa, ou um movimento de câmara que é notoriamente discordante com outros planos ou movimentos.

Nos seus filmes, Warhol faz uso de um conjunto de "tropos" que se reconhecem facilmente e que pouco ou nada se assemelham aos ordinariamente empregados nas fitas tradicionais de Hollywood(24) ou até mesmo aos utilizados, no momento, nos filmes da Independent ou "underground"(25). Tal como são utilizados por Warhol, estes "tropos" tão marcadamente distintivos desmontam a própria natureza da forma de expressão que é o cinema.

Em parte, os "tropos" cinematográficos de Warhol impedem a identificação do espectador com os atores a nível psicológico através de

interrupções contínuas ou de planos de longa duração, de modo que se possa reparar em pormenores que habitualmente passam despercebidos na percepção da realidade cotidiana ou na condensação tradicional da narrativa. Os "tropos" de Warhol são também uma forma de "assinatura" artística, refletindo o seu costume de se deter sobre si próprio, e que corresponde às descrições de narcisismo agudo que ele faz nos seus filmes. Por sua vez, estes filmes são apresentados como uma forma de "voyeurismo". Às suas projeções de imagens icônicas de "ídolos de plástico" e de tabus, Warhol anexa e apresenta uma imagem cinematográfica da sua "Pop Art": *um olhar fixo controlado*. Além do mais, a própria personalidade de Warhol, marcada por uma presença impassível, origina a vigília desapaixonada que os seus filmes dão a entender. Para se poder compreendê-los, torna-se necessário especificar quais os seus "tropos" cinematográficos e qual a sua contribuição para a desmontagem da própria natureza deste meio de expressão.

O primeiro de tais "tropos" cinematográficos é a *câmera imóvel* ou "estática". Os filmes de Warhol nada têm a ver com a exploração de personagens representadas por atores profissionais e não dão origem a narrativas dramáticas em termos tradicionais que apresentam uma conclusão. Em parte, são apenas composições estáticas de uma figura ou de uma situação "au tableau vivant". Após uma experiência inicial de utilização, à mão, de uma câmara de 8 milímetros na filmagem do até agora desconhecido "retrato" **Henry Geldzahler** (26) durante o ano de 1963, Warhol utilizou um tripé onde estava montada uma câmara Bolex de 16 milímetros. Em 1964, Warhol começou a filmar com uma câmara Auricon, tendo realizado o filme mudo **Empire** e, literalmente, *centenas* de "retratos" filmados(27). Na maior parte dos filmes que realizou entre 1963 e 1968, Warhol manteve a máquina de filmar deliberadamente fixa e rejeitou mesmo rodá-la ou incliná-la. Ficou assim estabelecido um único ponto de vista.

OS FILMES DE WARHOL (Parte 2)

Patrick S. Smith



São porém consideráveis as exceções a esta câmera imóvel. Em **Space** (1965), vários atores permanecem imóveis e isolados uns dos outros, e lêem cartões que lhes indicam o que devem dizer, sendo contudo filmados por Warhol, que movimenta a câmera continuamente. "Faz uma coisa no espaço", disse Warhol ao seu roteirista. "Eu tenho uma idéia assim do tipo de um monte de gente isolada. Eu quero usar uma câmera em movimento"(28). Constituindo uma anomalia deliberada em relação a filmes anteriores, **Space** prefigura ainda assim uma evocação da *estase*: os atores, lendo textos sobre variados assuntos, são vistos como seres isolados, com pensamentos incoerentes. Uma outra exceção foi, na verdade, provocada por um acidente exterior ao local das filmagens, quando Warhol rodou a câmera na direção de Buddy Witschafter, um auxiliar técnico, que acabara de bater a cabeça numa porta no decorrer das filmagens de **My Hustler** (1965).

Há uma outra exceção que ainda não tem nada a ver com a movimentação da câmara per se, mas que representa um corte do ponto de vista único. Em **Soap Opera** (1964), a "colunável" "Baby" Jane Holzer mantém um monólogo apenas interrompido por verdadeiros anúncios de televisão. "Deste modo, nós conseguimos encaixar exemplos de frases publicitárias sobre louças e grelhas", observou Warhol, "entre vários trechos de **Soap Opera**" (29). Sendo uma evocação de um tipo de programa de televisão extremamente popular, **Soap Opera** contém em si a descontinuidade incessante dos intervalos publicitários. É significativo que Warhol considere tais interrupções tão importantes quanto o melodrama televisivo. O artista afirmou a propósito:

"Eu adoro aqueles cortes de minutos em minutos porque torna tudo mais interessante. De qualquer modo, eu não percebo o que é que acontece nesses programas. São tão abstratos! Não sei como é que as pessoas gostam deles".

E continua: "Eles não fazem nada. São só um monte de filmes, de 'cowboys' de policiais, de cigarros, de garotas, de guerras, uns atrás dos outros, sem descanso. *Como os filmes que nós fazemos*". A ruptura com o drama fixo, em Warhol, quer através da movimentação de câmara quer da metragem "imposta", é muito rara, se tivermos em conta as centenas de filmes que rodou entre 1963 e 1968 e nos quais a câmera se mantém "estática".

De fato, Warhol observou uma vez a Ronald Tavel que um dos roteiros deste não servia porque a câmera teria de se movimentar. Tavel recorda: "Quando estávamos discutindo um determinado detalhe de um filme e eu achava que uma câmera móvel seria o ideal, ele [Warhol] contestou: Não, eu não posso fazer isso, porque a minha contribuição é a câmera estática". Uma outra idéia subjacente à noção de Warhol acerca do

"Popism" é fazer o que é "mais fácil". Segundo John Palmer, um dos assistentes de Warhol entre 1963 e 1964, "Andy nunca movimenta a câmera porque é uma coisa difícil de se fazer". Não obstante ser esta uma explicação muito provável, a verdade é que a câmera "estática" de Warhol tem enorme relevância para a expressão dos seus planos isolados.

Além do mais, é extremamente importante o lugar onde Warhol coloca a câmera. Quando usa um cenário, normalmente um canto de seu estúdio, a câmera é colocada de modo que o que acontece fora do seu ângulo de visão possa servir de contraponto ao que está sendo filmado. Um exemplo digno de ser mencionado é o que ocorre em **Horse** (1965). Warhol coloca a máquina de filmar em frente ao elevador da Factory. Durante o filme, alguns visitantes do estúdio de Warhol entraram inadvertidamente em pleno cenário do filme. De igual modo, o telefone público do estúdio está perto do elevador e, durante as filmagens, há pessoas - que não são atores - que atendem o telefone dentro do ângulo de visão da câmara. Ao dirigir propositadamente a máquina de filmar para a entrada do estúdio, Warhol não só capta as ações previamente planejadas e que são desempenhadas pelos atores, como as reações de surpresa das pessoas que, por mero acaso, entram na Factory. Na minha opinião, contudo, o exemplo mais admirável de posicionamento da câmera ocorre em **The Life of Juanita Castro** (1965)(30). Nesta película, os atores estão sentados em cadeiras de praia e repetem frases que lhes são indicadas pelo roteirista Ronald Tavel. A certa altura, Marie Menken, que representa a personagem indicada no título do filme, faz um discurso e passa em frente de Tavel, que está sentado em frente dos atores. No decorrer da minha entrevista com Tavel, o escritor observou:

RT: Warhol teve a seguinte idéia: quando montamos a câmera, ele focava completamente à direita e acho que olhávamos e ele disse: "Sabem, na verdade isto não é muito interessante. Todo mundo faz isto, sabem, um

plano assim à direita. Imaginem que a câmera está aqui e nós vamos mudá-la um pouco para o lado e filmamos na diagonal; mas nunca olhem para lá..." E acho que ele pôs um objeto qualquer onde ela estava - "Continuem a olhar para isto".

"E isso faz com que seja *tão* interessante, porque assim as coisas ficam estranhas. E, além do mais, há uma coisa que nem é costume ter em consideração por causa dos muitos fotogramas que apareceram em cartazes: eu tenho visto uma quantidade de imagens reproduzidas em livros (e não só) que não são tiradas do filme. Então o que é óbvio é que alguém estava filmando, filmando frente, dando a impressão de que estavam sendo filmados de frente, mas..."

"PS: Mas estavam sendo filmados de lado".

"RT: Certo. E então eu dizia: "Bem, agora você, Juanita. Levante-se por favor, avance em direção à câmera para um 'close-up' e faça-nos o seu grande discurso". E, como é evidente, quando isso acontecia ela saía fora [do ângulo] da câmara e fazia o seu grande discurso fora de campo, enquanto o que se via éramos nós, que estávamos ali sentados, com um ar aborrecido, à espera, e começávamos a dormir porque ela nunca mais acabava".



Tal como as reações dos visitantes do estúdio de Warhol que inadvertidamente entravam no cenário de **Horse**, dá-se uma substituição deliberada de um inflamado discurso político pelo seu contraponto: as reações de aborrecimento dos atores. Talvez o exemplo mais perverso da importância de tal colocação de câmara seja o do filme de Warhol **Blow Job** (1963): uma "apoteose do 'filme de reações'"(31). Os espectadores

que talvez esperassem, pelo título, ver um filme de pornografia explícita, deveriam ter ficado desapontados porque todo o filme consiste, não no ato homossexual praticado dentro do ângulo de visão da câmara, mas no plano fixo da expressão facial de um jovem durante o "fellatio"(32). De certo modo, Warhol faz com que os espectadores se sintam como "voyeurs" frustrados, porque o verdadeiro foco da ação está excluído do ângulo de visão da câmara.

A utilização que Warhol faz da câmara imóvel ou "estática" envolve diversas circunstâncias ou características: **Kiss, Eat, Drunk, Blow Job, Shoulder**, etc. Através de um ângulo cuidadosamente escolhido, Warhol encaminha toda a atenção para um assunto (o ombro de Lucinda Child, o Empire State Building, etc.) ou para uma situação (um teste cinematográfico, um encontro erótico, uma sala de audiências, etc.). Ou o espectador opta por observar a cena ou desvia os olhos da tela. Estes "ídolos de plástico" isolados ou imortalizados, tais como as figuras icônicas da "Pop Art" de Warhol, mantêm a sua presença graças ao segundo "tropa" cinematográfico: o *Plano de Longa Duração*.

Nos filmes de Warhol, tal como na obra *a, a novel* (33), o tempo de duração da bobina torna-se o tempo real do filme (34). Numa fita tradicional de Hollywood, o realizador filma normalmente a mesma cena várias vezes e somente um de uma série de "takes" é que irá aparecer na versão final do filme. Além do mais, as fitas de Hollywood são, habitualmente, narrativas condensadas. Por outro lado, é conscientemente que Warhol faz um único plano (de longa duração), para que o efeito de cada um dos seus filmes seja um olhar fixo e incessante na direção dos seus adorados "ídolos de plástico". Mais precisamente, os seus filmes são uma demonstração do incansável poder de exame, até o mais minucioso detalhe, de um "voyeur". Um caso digno de referência é o de **Couch** (1964) (35). Este filme é uma das suas séries mais pornográficas:

são dúzias de bobinas que focam o sofá do estúdio de Warhol. Com uma permissividade absoluta e total, Warhol deixou que o seu grupo de atores ali se mostrasse tal como era. Emile de Antonio recordou ter visto uma fita no estúdio de Warhol em que uma conhecida figura da sociedade fornicava livremente.

Tavel comentou como tal filme foi visto na Factory de Warhol:

"Vinha um monte de gente para vê-lo, sabe, mas, como se costuma dizer, vinham e faziam o que deviam fazer nestes filmes (segundo Warhol): praticava-se atos de deboche, saía-se para tomar café e se encontrava para continuar a ver o filme, que era que toda a gente fazia - porque durante quanto tempo é que se consegue ver aquela gente num sofá? Porém, ele (Warhol) ficava ali sentado, encolhido, com as pernas dobradas debaixo de si.

E tal qual uma criança: todo contente. Não era tanto um olhar de êxtase, o seu, mas antes de uma satisfação total, e cheguei à conclusão que podia continuar assim durante horas e horas, a não ser que fosse interrompido".

A utilização que Warhol faz do plano cinematográfico de longa duração é, em parte, a sua maneira de não obstruir a sua própria obsessão de destruição de tabus eróticos. Observar um filme como **Couch** é se submeter a uma inação passiva e suportar, com grande paciência, aquele desfile de encontros eróticos anônimos. Koch escreve, a propósito de **Blow Job**:

"Fica-se à espera, no decorrer do filme, que cheguem aqueles curtos momentos que dêem realmente uma resposta às fantasias pessoais, aos divertimentos e necessidades de cada um. Ficamos penosamente à espera, durante esta diversidade, até que finalmente ela *nos* atinja (...).

Neste estado indefinido [de desdobração da consciência sexual], a personalidade [do espectador] torna-se, difusa, frouxa, atenta, simplesmente aberta, à espera daquele exato e singular instante (que pode surgir ou não) em que o verdadeiro desejo saltará para a tela como um cão que se lança para obter a sua recompensa".

A impressionabilidade do plano de longa duração é calculada, não em função da resistência do espectador, mas da vigília de "voyeur". O espectador testemunha as especulações eróticas de Warhol, que no entanto são logo desviadas das de cada um. Vários filmes tornaram mais explícitas estas justas considerações de Koch.

Empire é um filme de oito horas sobre o Empire State Building, visto do quadragésimo quarto andar do Time-Life Building desde o final do crepúsculo até ao início da alvorada. Jonas Mekas, que assistiu Warhol, recorda três importantes comentários do artista durante as filmagens: 1.º "O Empire State Building é uma 'star!"; 2.º "Uma ereção de oito horas!"; 3.º "Henry, o que significa ação?" Tão evidentes declarações referem-se não só ao "voyeurismo" explicitamente pornográfico de Warhol como também à objetivação de tal sensibilidade. Fazer equivaler um conhecido edifício a uma das suas "Superstars" masculinas, que pode ser vista em **13 Most Beautiful Boys** (1964 - 1965), **50 Fantastics** (1964 - 1965) ou **My Hustler** (1965), é tratar pessoa e objeto enquanto individualidades conceitualizadas. O erotismo implícito de **Empire**, cujo tema era um "ator" de uma outra obra-prima do erotismo (**King Kong**), não passou despercebido. Implícita ou explicitamente, Warhol considera pessoas e objetos como presenças de igual relevância. Significativamente, um dos nunca realizados filmes de Warhol (com uma duração prevista de seis meses) seria intitulado **Building**, e mostraria demolição de um velho edifício e a construção de um novo. É na conceitualização do "retrato" temporal que Warhol se concentra nos seus filmes. Não é só o espectador

quem tem de suportar essa descrição (erótica), como também o tem o executante.

Nas suas duas séries **Kiss** (1963) e retratos de visitantes (1964 - 1966)(36), Warhol filmou "close-ups" fixos de várias celebridades e individualidades "fascinantes". Durante os "retratos" de fitas de 3 minutos, os executantes tinham que olhar fixamente para a câmara sem piscar os olhos, ou beijar alguém sem se mexerem. Segundo James Rosenquist, Warhol também tirou fotografias antes de começar com os retratos filmados. Tal como a fotografia de pose publicitária, os retratos filmados de Warhol requerem resistência considerável.

Um dos participantes, Danny Fields, descreve tal momento:

"[...] de tal modo que começavam a chorar, porque, se se fica com os olhos abertos durante três minutos, eles começam a lacrimejar. Por isso havia estes "close-ups" destas pessoas muito bonitas, e se estava olhando para a cara delas e pouco e pouco elas começavam com convulsões, e então os seus olhos enchiam-se de lágrimas e começavam a chorar".

Quando o negociante de arte Irving Blum viu a série **Kiss** no estúdio de Warhol, ele recordou-me que ficava sobressaltado quando alguém piscava os olhos. Os críticos que se referem a estes filmes de beijos simplesmente como filmes de beijos, não compreenderam, na minha opinião, a intenção de Warhol. É significativo que Warhol tenha rodado quer a série **Kiss** quer os retratos filmados a 24 imagens por segundo e projetado os mesmos a 16 imagens por segundo (a velocidade dos antigos filmes mudos): a presença cinematográfica dos participantes é assim dilatada até ao máximo. Os retratos temporais são símbolos que têm como significado o fascínio de Hollywood. Depois de o poeta Ted Berrigan ter sido filmado para um desses retratos, afirmou: "Foi verdadeiramente

fantástico; eu me adorei durante cada segundo". O crítico de arte Robert Pincus-Witten tinha uma disposição semelhante:

"Eu me lembro que Gerard Malanga e Andy estavam lá, e Andy dizia coisas do gênero 'É maravilhoso! Ele é ótimo! Ele está conseguindo!', como se uma pessoa realmente estivesse a fazer qualquer coisa de maravilhoso só por estar ali estático e sem se mexer em frente da objetiva, mas a *curtição* era muito, muito boa. Era uma curtição incrível, com montes de adrenalina..."

O estímulo para alguém se sentir realizado através da presença na tela não tinha necessariamente que ser dado pelo artista, cuja única fantasia era tornar-se um "ídolo de plástico". Na verdade, quando a série **Kiss** ou os retratos-testes filmados eram projetados no estúdio de Warhol ou em público, cada fita era exibida como uma identidade isolada e completa: desde a ponta inicial, passando pelo "close-up", até a ponta final. Para Warhol, tais identidades ou são algo já fabricado, já feito, ou então poderão ser motivo de descoberta.

Ele isolava as suas "Superstars" tal como se isolava em público, particularmente quando estava no auge da sua infame notoriedade em meados dos anos 60(37). A fantasia warholiana dos "ídeos de plástico" é, na minha opinião, uma maneira de agradar a si próprio. Ele mete no filme ou na fita gravada tudo o que eles fazem, e então seleciona algumas imagens ou conversas em que o potencial (erótico) esteja no seu ponto máximo. No entanto, tal fantasia pode facilmente se esgotar. Daí que Warhol rode *centenas* de tais retratos-testes filmados. O valor de uma "Superstar" é transitório(38). Um ator pode "se destruir" a si mesmo e ser substituído por uma "Superstar" mais jovem, mais fresca e mais sedutora.



Sleep e a série **Kiss** foram ambos rodados em 1963. A maneira como foram filmados e apresentados permite um melhor conhecimento da utilização que Warhol faz do plano de longa duração e dos equívocos dos críticos que se debruçaram sobre esse assunto. Resumindo: cada bobina de **Kiss** é uma entidade conceitual em si mesma que é exibida separadamente, à velocidade de um antigo filme mudo. Por outro lado, Warhol filmou o poeta John Giorno a dormir por um período de várias semanas e depois fez a montagem ou "falsificou"(39), como o artista afirmou, "loops"(40) filmicos de bobinas com 30 metros, transformando-os num filme com duração de seis horas. **Sleep** não é um equivalente a **Empire**. O Empire State Building, visto à distância, é como uma presença contínua e temporal; contudo, **Sleep** inclui vários planos fixos (o estômago que respira lentamente, os olhos do ator adormecido que se agitam enquanto ocorrem os sonhos, etc.), de modo que o estado de sono possa ser vivido com um "design" dissociado. O aspecto exterior arquetípico de um adormecido é "cortado", no sentido que o termo tem para William S. Burroughs. O filme se transforma numa "tipologia" cinematográfica que se condensa nos fragmentos que nos são dados a observar. Como a série **Kiss**, **Sleep** deverá ser projetado à velocidade de

16 imagens por segundo. Constituindo uma descontinuidade, com um ritmo lento, do episódio do sono, a mais pequena variação na "atuação" de Giorno se torna, como observou Henry Geldzahler, "um acontecimento, algo em que podemos concentrar toda a nossa atenção"(41).

Talvez o que se aproxime mais da visão de **Sleep** seja assistir a uma interpretação das *Vexations* de Erik Satie: é uma curta melodia, repetida 840 vezes, tocada em Nova Iorque, pela primeira vez, sob a direção de John Cage em 1963, ano em que Warhol rodou **Sleep**. Na verdade, Warhol assistiu a este espetáculo. Embora a peça *Vexations* não seja um produto cinematográfico, provoca um efeito semelhante na audiência.

No decorrer de tal execução, a probabilidade de um músico se enganar durante 18 horas e 40 minutos, sem exagerar, é bastante grande, e semelhante percalço não só não passaria despercebido como se tornaria parte dele ou até, quiçá, um clímax inesperado na maratona musical. De igual modo, quando um espectador assiste a **Sleep**, os pequenos incidentes nas variações do sono concentram a atenção de quem vê. Quando vi o filme pela primeira vez, fiquei literalmente hipnotizado, e recordo ainda que, quando Giorno fazia o mais pequeno movimento, eu ficava sobressaltado de fato; em **Sleep**, os momentos filmados de movimentação repentina e inesperada são já parte integrante do que é mostrado.

Uma leitura apressada dos filmes de Warhol **Sleep**, **Empire**, **Eat** e da série **Kiss** poderia levar à conclusão de que todos estes filmes fazem uso do mesmo tipo de plano de longa duração; mas isso não é verdade. Fundamentalmente, **Eat** (um filme, com a duração de meia hora, sobre Robert Indiana a comer cogumelos e a brincar com um gato)(42) e **Empire** são retratos ininterruptos, em que estas "individualidades" escolhidas se

comportam "normalmente". No primeiro, o artista "Pop" faz algo de que gosta; no segundo o Empire State Building é um ícone "Pop". A série **Kiss** constituiu parte das experiências de Warhol acerca da presença e da capacidade de resistência de (potenciais) "Superstars". Finalmente, **Sleep** é uma tentativa de exibição de um estado frequente de inconsciência. Conquanto todos estes filmes constituam exemplos do plano de longa duração, as intenções de Warhol variam. A situação ontológica de uma "Superstar" despersonalizada torna-se idêntica à de um objeto inanimado, bem como diferente vem a ser o "design" constituído pelo aspecto exterior de um nu.

Os filmes de Warhol, parafraseando Koch, "tocam no nervo". Contudo, a utilização do plano de longa duração não só sugere uma vigília, feita por um "voyeur", de um encontro sexual de grande intensidade, ou a adoração de um ícone cinematográfico por um fã dedicado, mas também a visualização de um interrogatório dos mais violentos ou uma investigação persistente acerca de "situações de risco". Tal como permite a membros da sua corte que se exponham literalmente frente às câmeras, Warhol também deixa que eles se desmascarem psicologicamente. De certo modo, o plano de longa duração torna-se uma forma de condensação do efeito temporal de acontecimentos sensacionalistas e patéticos: é uma percepção do fenómeno de "la vie ardente", o que é preservado nos seus filmes. Tal como acontece na ópera, em que o diálogo e todas as ações deixam de progredir, com uma certa frequência, para darem lugar a uma ària, os filmes de Warhol incluem momentos ininterruptos de uma intensidade verdadeiramente humana. Warhol escreveu a propósito:

"Claro que os filmes se tornaram parte das suas vidas; envolviam-se neles a tal ponto que dentro em pouco não se conseguia separar as duas coisas,

não era possível dizer qual a diferença entre elas - e às vezes nem eles conseguiam".

Ele também aponta o seguinte: "Todos continuavam a fazer o que sempre tinham feito - serem eles mesmos (ou fazerem a sua vida rotineira, o que normalmente ia dar no mesmo) em frente à câmara". Através do plano de longa duração, Warhol podia por *tudo* aquilo em filme.

O culminar de tantas horas de planos de longa duração e em seguida da planificação pormenorizada de uma orquestração de tais comportamentos observados ocorre em **Chelsea Girls** (1966): são 12 bobinas de planos de longa duração sem montagem, que registram 12 cenas diferentes, projetadas duas de cada vez. "Cada ator é posto em frente a câmara e lhe é dito que represente até a bobina chegar ao fim", observa Koch. As sequências em preto e branco ou coloridas eram projetadas em telas duplas ou divididas em dois, com ou sem som, e havia folhas de papel de gelatina colorida que eram colocadas à frente das lentes dos projetores (43). Quando o perguntaram acerca do plano de longa duração no que se referia a **Chelsea Girls**, Warhol afirmou:

"Bem, deste modo eu consigo apanhar as pessoas tal como elas são em vez de preparar uma cena e filmá-la, deixando que as pessoas representem sequências já preparadas, porque é melhor ser natural do que fingir ser outra pessoa, já que se consegue ter uma idéia mais exata das pessoas quando elas são elas mesmas do que quando tentam fingir que são elas mesmas".

Na verdade, partes do filme foram escritas por Ronald Tavel (44), e Warhol realmente "preparou" todos os pormenores em que o filme foi feito. Por exemplo, ele disse a Eric Emerson para fazer um monólogo autobiográfico e depois para se despir a qualquer altura do plano de longa

duração. É precisamente isto que Emerson faz. Noutra sequência, Warhol disse a Marie Menken, antes de começar a rodar, que ela devia "representar" a mãe de Gerard Malanga (45). Nesta bobina, Menken passa uma forte reprimenda ao seu "filho". O ponto de partida é escolhido tendo em conta as possibilidades das personalidades que se "revelam". Elas podem entrar em conflito; ou podem descrever um narcisismo introspectivo. Num certo sentido, Warhol permite que tais pessoas exibam as suas feridas psíquicas. Como na sua **Disaster Series**, há um testemunho horrível que é conscientemente "excedido" (46). Através do plano de longa duração, Warhol se assegura de que alguma coisa, em algum ponto numa fita, irá atingir o nervo certo.



Numa dada sequência, o plano de longa duração de Warhol capta a destruição, particularmente cheia de significado, de alguém que "tenta fingir" que é ela mesma. Esta fita se refere a Ondine, que era - e é - uma das mais perspicazes e constantemente mais bem dispostas - ainda mais querido de todos porque também gaguejava - "Superstars" de Warhol.

Um dos hábitos de Ondine é fingir que é o Papa e que está a ouvir confissões. Esta máscara em especial foi criada por ele próprio, antes de ter conhecido Warhol (47) (Ondine conheceu-o numa orgia, à qual o artista viera para observar aqueles encontros eróticos homossexuais e da qual Ondine lhe pediu que saísse porque estava apenas para ali de pé, num canto). Em **Chelsea Girls**, há dois momentos baseados no "Papa" Ondine, que ouve várias confissões (48). "Eu não me auto-proclamei Papa", diz Ondine durante um dos planos de longa duração. "Eu fui eleito. Os meus fiéis são drogados, homossexuais, ladrões". Tal como a dada altura numa obra de Genet, uma personagem principal conhece criaturas arrogantes cujos "maravilhosos" estilos de vida estão contaminados pela depravação. A "Santidade" é abjeta; a "Popesi-Cola" é dispensável. O eco da personalidade de Ondine implica uma sutil contradição- como se quisesse dizer, como Genet: "Porque eu te odeio, apaixonadamente".

Ondine traz à sua delirante presença um longo cortejo de vítimas. São-lhes dadas obscenas penitências ("Vai até ao Crucifixo, tira-lhe o pano e faz o teu trabalho"). Durante estas cenas, até certo ponto, Ondine permanece vivamente convicto da sua autoridade como um jocoso anti-Papa. Uma jovem mulher entra para fazer a sua súplica.

Tendo acabado de levar uma nova injeção de metadrine, Ondine está preparado para ouvir mais uma confissão, mas ela recusa-se a obedecer. "Não posso me confessar a você porque eres uma fraude", diz ela. "Não estou tentando ser ninguém", escarnece Ondine, imitando-a. "Sou uma fraude, não sou?!", grita ele. Ela contra-ataca, dizendo: "É isso mesmo". Pondo em causa a autoridade de Ondine a premissa essencial do fingimento, a mulher destruiu aquela fantasia. Ondine fica estupefato e atira-lhe raivosamente "Popesi-Cola" na cara. Ele a esbofeteia; e torna a esbofeteá-la sem parar, até que a mulher sai de cena. Ondine grita a Warhol para que desligue a câmara. Warhol continua o plano de longa

duração. O "Papa" sai da imagem, a qual fica desfocada; e o operador de câmera, o próprio Warhol, quebra a regra da câmera "estática" para registrar a fúria de Ondine. Finalmente, Ondine regressa ao cenário e pede desculpa à câmera. A bobina ainda não está acabada. Ele tenta se assumir como "Papa", tenta permanecer calmo e até sorrir. Mas falta-lhe agora a vivacidade. "Meu Deus", diz Ondine, "quanto tempo mais é que eu ainda tenho de aguentar?"

Agora ele não está maquiado, e tudo o que pode fazer é esperar até que o plano longa duração termine. Desde uma histórica explosão de raiva, a personalidade de Ondine vai-se desvanecendo. O que é que aconteceu?

"Ela não conseguiu compreender", cometeu Koch, "que uma vez que saia da calma e palpitante vida do fingimento, qualquer objeto de escárnio nos fica completamente vedado". Mas como o riso, que é capaz de matar qualquer fantasia, não era apenas um encantamento o que havia sido quebrado. A afronta autêntica de Ondine contra a indignação da mulher desconhecida é real. Na verdade, foi precisamente esta "morte" do auto-domínio e da prudência "hipster" de Ondine que foi planejada para que em algum ponto, numa das bobinas com o "Papa" Ondine, este se descontrolasse, perdesse a "calma". Ondine me lembrou:

"E até hoje [em 1978], eu *não sei* o que é que aconteceu. Sei o que é que fiz; sei o que é que ela fez. Mas, quando foi filmado, eu não fazia a mínima idéia que Paul Morrissey a tivesse ensaiado até chegarmos àquele ponto. E quando saiu de cena... ela gritou: 'Porque é que me mandaram para ali?' *Eu não sabia nada disto!* E acho que todos que apareceram nos filmes de Warhol não sabiam metade do que se passava à sua volta. Ele fazia-os *reagir* a um determinado conjunto de circunstâncias".

Os filmes de Warhol não só negam o indivíduo de maneira a poder se conseguir uma alternativa ao culto das estrelas de Hollywood, como também permitem a sua destruição, para se poder explorar esse fingimento. Os seus filmes são reproduções fulgurantes desta forma de expressão e também dos que nela tomavam parte. "Quero despi-la vagarosamente mas com precisão", escreve Genet, "de todo e qualquer vestígio de felicidade para poder fazer dela uma santa". Vagarosamente, mas com precisão, Warhol retira toda a humanidade às suas "Superstars", transformando-as em "ídolos de plástico". O que Warhol faz é menos "explorá-las" do que "explicá-las".

"Porque quanto mais olhamos para uma determinada coisa", escreveu o artista, "mais ela perde o seu sentido e melhores e mais vazios nos sentimos". E também escreveu: "As grandes estrelas são aquelas que fazem algo para o qual se pode olhar continuamente, nem que isso seja apenas um ligeiro movimento de olhos".

Quer seja pela urgência de se tornar uma presença fascinante e mundana no caso de **Kiss** ou no das suas séries de retratos-testes filmados, quer seja pela tensão de representar uma determinada situação para provar que se é tal presença, Warhol esvazia seus atores da sua própria individualidade para que estes possam (provavelmente) vir a tornar-se símbolos das suas fantasias.

My Hustler (1965) de Warhol foi rodado em Fire Island. Este filme de duas bobinas é, segundo Warhol, "a história de uma bicha velha que leva uma outra bicha, um prostituto loiro, para passar o fim de semana em Fire Island e cujos vizinhos tentam, todos eles, arrastar o prostituto dali para fora". A primeira bobina tem mesmo um enredo, talvez por causa da influência de Paul Morrissey, que dirigiria mais tarde filmes narrativos produzidos por Warhol. Além disso, esta primeira bobina incluía

sequências montadas e "plongés" que seguem o prostituto na praia. No entanto, a segunda fita consiste apenas num único plano de longa duração, no qual o prostituto loiro (Paul America) e o homem mais velho (John MacDemott) estão sozinhos na casa de banho da casa da praia. Contrastando com a "narrativa" da primeira bobina, a segunda é a "teatralização da masculinidade". Em especial, o plano de longa duração em **My Hustler** é um "tropo" cujo significado é uma implacável fome de narcisismo e a sua conseqüente destruição. Stephen Koch explica:



"Esta bobina é um documento ímpar acerca da vaidade masculina. MacDemott está de pé, em frente ao espelho, a se barbear, a pentear o cabelo, lavando os dedos das mãos um a um, cuidadosamente, tentando

arranjar algo que fazer para não abandonar a sua pormenorizadamente calculada e exagerada proximidade àquele rufião loiro que, do mesmo modo, se prepara para tomar um banho, passando a roupa pela água ou urinando, ou então encostando-se à parede à espera que o tempo passe, ou "esperando" com indiferença o momento de tomar o lugar de MacDermott em frente ao tão pretendido espelho. A atmosfera é tensa, elétrica, finge-se que não se repara naqueles dois grandes corpos juntos um do outro e na possibilidade de a sua carne roçar - acidentalmente - na carne. A situação é tensa, com a sua verdade óbvia, de que esta sequência é sobre os corpos de dois homens que nesta situação se tornaram objetos sexuais, sem se admitir este simples fato, ou antes admitindo-se isso em dois níveis diferentes: MacDermott no nível da sedução; America no nível da timidez".

O tema da satisfação masculina do prazer e do desejo erótico homossexual inverte-se por acidente. Enquanto o prostituto se pavoneia diante do espelho e o mais velho penteia o cabelo, a toalha daquele escorrega. Por momentos, a fantasia do desejo é interrompida: o prostituto tem de desviar a sua atenção do seu êxtase auto-erótico frente ao espelho, e o mais velho, que vive através da juventude e da pujança física do prostituto, dirige o seu olhar na direção do espelho, onde vê o reflexo do jovem. Tal como quando as *Vexations* de Satie são interpretadas, o ponto alto deste plano de longa duração é um acidente, que interrompe a continuidade da obsessão narcisista dos dois homens. Este acidente destrói todo o fingimento da situação fílmica e a sua exagerada auto-contemplação.

Em 1965, Warhol filmou **My Hustler** e utilizou o plano de longa duração para vários filmes intitulados **Screen Test** (49). Antes de cada teste, Ronald Tavel entrevistava o ator que realizava provas, e era filmado num único 'close-up'. Durante o plano de longa duração, Tavel levava o ator a

um beco sem saída, de maneira que este reagisse espontaneamente. Os vários filmes de **Screen Test** representam a tentativa de Warhol - a sua obsessão - de capturar a mística de Hollywood (50) ou de expor abertamente uma mente desequilibrada através de uma tensão permanente: o equivalente cinematográfico a *True Confessions* (51).

As diretivas de Warhol a Tavel eram explícitas. O primeiro **Screen Test** foi o de Philip Fagan, uma das 'beldades' da corte do artista. Warhol disse a Tavel:

"Sente-se e dirija-lhe perguntas que o façam representar em frente à câmara. Você não aparece mas o ouvimos falar. As perguntas devem ser feitas de maneira que, está vendo, nos façam observar reações na cara dele, porque eu estou mais interessado nisso do que no que ele possa dizer".

Este **Screen Test** nunca exibido foi aparentemente um fracasso porque, segundo Tavel, o ator não pôde *expressar* cinematograficamente a sua fascinante e misteriosa beleza e não respondeu abertamente às perguntas sobre a sua vida particular.

Daí que Mario Montez tivesse feito um segundo **Screen Test** e conseguisse projetar uma beleza muito singular - a da sua adorada estrela Maria Montez. Na verdade, Tavel recorda o que Warhol lhe disse:

"Bem, vamos lá fazer a mesma coisa, porque eu adoro esta idéia dos **Screen Tests**, e isto deve mesmo resultar em algo; o problema aqui foi o tema. Bem, vamos utilizar o Mario Montez, porque ele acha que é uma estrela, e isso. *Ele pensa que é, quer sê-lo e é mesmo*".

Em **Screen Test nº 2**, Mario Montez perpetua o mito lendário de Maria Montez e, tal como o realizador Jack Smith observa, a sua "beleza arrebatadora" (52). O jovem travesti brinda-nos com uma espantosa imitação daquela estrela de Hollywood, a tal ponto que, segundo Tavel, "o que se viu foi a sua crença verdadeira de que era assim mesmo, daí sua vontade de cooperar em tudo aquilo".

O que se gravou foram dois planos de longa duração que fizeram reviver, com uma intensidade extrema, o fascínio de Hollywood. Tavel recorda a propósito:

"Mas se nos filmes nós conseguimos separar a sua bondade e a sua inveja, afinal são só eles que ali estão, debaixo de uma enorme pressão. A maior parte das vezes eram as suas *piores* qualidades, por terem de reagir debaixo daquela pressão. Sabe, com um modelo num estúdio, podemos estar mais descansados; mas não se consegue por as pessoas tranquilas em frente a uma câmara.

"Por isso, eu me sentia humilhado. Também me sentia parte de um sistema que estava a fazer uma coisa tão *disparatada* que era pensar em pessoas como sendo 'Superstars'; e que os seres humanos eram coisas, tal como as 'Superstars'. Eu não conseguia viver assim. E isso acaba por nos atingir, sabe. Era só trabalhar, e toda aquela publicidade e toda aquela tensão".

Mais chocante e aterrador ainda é, no momento, **Screen Test nº 3** - o "close-up" em Technicolor dos pulsos de um jovem que tinham sido cortados por várias vezes e o monólogo travado por ele ao explicar cada uma das suas 19 tentativas de suicídio. Nunca exibido, este filme - testemunho foi rodado no mesmo ano de **Drunk** (1965), no qual Emile de Antonio decidiu arriscar a vida ao beber uma garrafa inteira de whisky.

É através da utilização do plano de longa duração que Warhol tenta reter diversas variantes do que é misterioso ou até da sobrevivência .

Warhol deixa que as suas "Superstars" se transformem em personalidades "míticas", desligadas da "realidade". Na verdade, para estas "Superstars", a auto-criada ilusão do fascínio e da celebridade elegante ou da sua exagerada auto-contemplação é que é a "realidade". A utilização do plano de longa duração funciona como uma demonstração da tais ilusões, tal como da sua destruição. No entanto, nem todas as suas centenas de filmes incluem este "tropa". Em alguns momentos, Warhol afastava a câmara como forma de montagem e assim utilizava o "strobe cut".

Uma câmara Auricon sincronizava as imagens com uma leitura ótica da trilha sonora. Tal como fazem os realizadores de documentários e de notícias, a máquina de filmar pode ser desligada, dando assim origem à montagem do filme.

Quando se faz esta "montagem na câmara", a imagem projetada aparece completamente branca durante alguns fotogramas enquanto se ouve um forte ruído "errado" na trilha sonora ótica. Se é mantida na versão final do filme, esta forma de montagem é conhecida como "strobe cut", algo que normalmente "seria a primeira coisa que qualquer técnico de montagem cortaria"(53).

Warhol mantém o "strobe cut" não só como forma de ruído visual e auditivo que interrompe uma sequência de acontecimentos tal como a eletricidade estática o faz numa tela de televisão quando se muda de canal, mas também como estratégia deliberada de interrupção do plano de longa duração. Warhol afirmou uma vez: "Já que toda a gente diz que eu nunca desligo a câmara, eu agora desligo-a; ligo-a e desligo-a, e isso faz

com que pareça um corte". Durante uma entrevista perguntaram-lhe se ele fazia experiências com imagens projetadas. "Bem, uma pessoa se habitua a cortar coisas", respondeu ele, e isso torna o filme mais misterioso e fascinante".

Quase equivalente ao "strobe cut", tal como este é usado por Warhol, é a projeção de bobinas desde a ponta inicial até à ponta final ("a ponta branca final"): um efeito que o artista considerou ser tão importante quanto o conteúdo dos "filmes caseiros" de Lisanby e que ele utilizou nas séries **Kiss**. Warhol disse a Howard Junker que "ver a ponta passar no meio de outras coisas tão chatas tinha só por si um enorme efeito dramático".

O "strobe cut" tem a mesma função na estrutura de um filme de Warhol. Uma vez que as centenas de filmes que Warhol produziu apresentavam um único plano de longa duração, um espectador experiente, que talvez esperasse uma imagem fixa ou uma sequência sem montagem durante a projeção da bobina, ficaria admirado com uma interrupção tão bruta.

Warhol só utilizou o "strobe cut" nos seus últimos filmes, tais como **Lonesome Cowboys** (1968) e **Imitation of Christ** (1967). O segundo contém excertos, com a "Superstar" Patrick Tilden, do filme de 25 horas de Warhol **Four Stars** (1966-1967): os "strobe cuts" são simplesmente as costuras da versão condensada (54). Ao se iniciar com **Flesh** (1968), Paul Morrissey tornou-se o principal colaborador de Warhol no cinema. Enquanto este influenciou Warhol, o plano de longa duração sem montagem se transformou num plano de longa duração com a utilização de montagem. Segundo Morrissey, o "strobe cut" elimina as coisas "chatas" e se detém em assuntos mais "interessantes" (55).

Em relação a **Lonesome Cowboys**, um western "pornográfico" filmado no cenário (e à volta dele) de um filme sobre o "velho Oeste" e cuja ação decorre no Arizona em 1967, o "strobe cut" é somente utilizado como uma maneira simples de fazer a montagem, tal como Morrissey explicou:

"Nós não deslocamos a câmera, nós não utilizamos o 'zoom' nas filmagens. Nós paramos a câmera, fazemos um 'zoom' até ao 'close-up', seguido provavelmente de uma panorâmica até ao segundo ator, desligamos a câmera, desfazemos o 'zoom' para uma segunda filmagem, e depois recomeçamos outra vez"(56).

A estética cinematográfica de Morrissey é diferente da utilização que Warhol faz do plano de longa duração. Enquanto que Warhol destrói o significado da forma de expressão utilizada e a essência do cinema tradicional, Morrissey e os seus filmes parecem tentar uma aproximação baseada numa estrutura narrativa cujo objetivo é distrair. O "strobe cut" é um "tropo" usado nos últimos filmes de Warhol que ocorre conjuntamente - e que é estruturalmente semelhante - ao "zooming como zooming".

Nos seus filmes, Warhol pode fazer um "zoom" até um "close-up" de um objeto ou de um ator, não tendo esse "zoom" qualquer efeito narrativo ou "significado". Quer dizer, ele não faz um "zoom" sobre a cara de um ator para ver a sua reação em "close-up", nem de um objeto que possa ter sido referido no diálogo. Em vez disso, Warhol faz "zooms" em uma cena, vagarosos ou rápidos, só pelo "zoom" em si.

Em **Velvet Underground and Nico** (1966), a vocalista do grupo de rock de Warhol se senta num banco alto enquanto os músicos formam um semi-círculo atrás de si. Durante as duas fitas de planos de longa duração, o grupo executa números musicais ensurdecadores, que vão se tornando

cada vez mais irritantes por causa do péssimo som da gravação (na realidade, o fim do filme nos mostra verdadeiros policiais que tinham ido ali em resposta às queixas por causa do barulho). Em determinada altura, membros do grupo ou da corte de Warhol estão de pé, em frente a Nico, tentando agredir a câmera. Como contraponto, Warhol faz um "zoom" na direção de Nico, de modo a obter um "close-up". Outras vezes, a aproximação e distanciamento rápidos através do "zoom" dão origem a um novo elemento, o "ruído" visual. Em **Restaurant** (1965), os atores, sentados em duas mesas, estão ocupados fazendo várias coisas, enquanto Warhol faz "zooms" sobre uma ou outra mesa, arbitrariamente, sem nenhuma motivação "narrativa" em particular. David Bourdon chamou a atenção para o fato de Warhol ter pedido frequentemente "momentos importantes" em **Lonesome Cowboys**, na hora das filmagens:

"O cavalo da sua antagonista quase urinou em cima de Viva!, tendo ela escorregado em seguida na lama e caído de encontro às patas traseiras do seu cavalo, que quase a esmagou. Warhol perdeu estas cenas porque estava fazendo "zooms" sobre a tabuleta da loja em frente".

No entanto, a minha opinião é de que o uso do "zoom" é semelhante à utilização que ele faz da câmera em movimento constante em filmes como **Space** e **Hedy** (1966)(57). Foi também por esta altura que Warhol acompanhou as atuações da sua banda de rock simultaneamente com espetáculos de luz, projeções de filmes, etc, impossibilitando que houvesse qualquer ponto em que a atenção pudesse se concentrar. Na verdade, durante as filmagens de **Hedy**, Warhol desviou deliberadamente a câmera das imagens vergonhosas de uma famosa estrela de Hollywood que foi apanhada roubando em lojas. Tavel comenta durante a minha entrevista:

"RT: Warhol se pôs atrás da câmera, e todo o seu trabalho de câmera é incrível e inacreditável, desviando-se constantemente do ponto principal da ação. É estranhíssimo.

PS: Como se estivesse a tentar deliberadamente...?

RT: Deliberadamente, sim. É maravilhoso. Assim que o enredo começa a chegar ao seu clímax, a câmera o deixa e começa a focar o teto e também a mobília. Como filme, é uma coisa incrível. Mais uma vez se estava pouco ligando para o enredo porque este estava se desmoronando maravilhosamente".

O uso da câmara em movimento é, tal como o "zooming", o plano de longa duração e a câmera fixa, uma visão insistente de outra realidade. Warhol impõe os seus meios e os seus "tropos" referenciais.

Através dos "tropos" cinematográficos, os filmes de Warhol estabelecem simultaneamente certos limites em relação ao meio de expressão utilizado, revelando-o. Warhol usou esses meios conscientemente de maneira a criar a sua "assinatura" fílmica. Sem possuir o controle completo de uma pessoa ou situação durante as filmagens, o artista permite que alguns acidentes formem a própria estrutura da sua obra. Embora os seus filmes sejam filmes de estúdio, como centenas das suas telas e gravuras de serigrafia, todos eles são claramente as suas obras. Possuem a sua "aura" e as suas fantasias. De certo modo, a "aura" de Warhol denota uma crise, bem como o fulgor excepcional de "Andy Warhol" que constituem as suas obras de arte, a sua carreira e a sua corte. Em minha opinião, os seus filmes revelam emoções primárias e se reportam à sua paixão de tornar objetos e pessoas incaracterísticos, de maneira a mitificá-los. A sua condição de "voyeur" - *o olhar fixo guiado* - nos filmes o caracteriza como uma espécie de adepto inerte a

ambivalente dos seus adorados "ídolos de plástico". Warhol certamente não procura se revelar e se esconder, mas antes se revela permanecendo visível na sua resposta tranquila da carne. Tal como Duchamp, o artista-investigador atua como um próprio observador das suas criações. Ele é um espectador dos seus filmes, tal como nós, aceitando ou rejeitando aquelas presenças postas em filme. Por meio de "tropos" cinematográficos e de projeções simultâneas de imagens fílmicas, Warhol permite a flutuação do significado: São os espectadores que "criam" a obra à medida que observam o jogo livre da forma e do conteúdo.

Em *Notre Dame de Fleurs* de Genet, o autor é o narrador. Ele apresenta as suas fantasias em relação a certos companheiros de prisão que lhe são queridos. Na sua essência, estes companheiros são reminiscências da sua consciência. O leitor o conhece só por serem imagens da mente do autor. De certo modo, os filmes de Warhol nos mostram representações de personalidades de maneira que o espectador só as conheça através da imaginação do artista. O verdadeiro personagem do romance de Genet é Genet, tal como a verdadeira presença dos filmes de Warhol é Warhol. "Eu existo apenas através deles", escreveu Genet, "que não são ninguém e que existem apenas através de mim".

Para um cinema da "crueldade"

O dramaturgo surrealista Antonin Artaud escreveu uma vez: "Tudo o que atua é uma crueldade. É baseado neste conceito da ação levada ao extremo, até os seus limites, que o teatro deve se construir". Foi no ano de 1964 que um dos mais próximos colaboradores de Warhol, o bailarino Fred Herko, completou simultaneamente a sua "atuação" final. O conceito de Artaud de um "Teatro da Crueldade" pode nos fazer compreender os filmes de Warhol.



Acerca da morte de Herko, Warhol escreveu:

"Ele disse que precisava ensaiar um novo balé e que por isso tinha de ficar sozinho. Ele pôs as pessoas que lá estavam dali para fora. Quando o disco chegou ao 'sanctus', fez um passo de dança atirando-se pela janela, com um salto tão grande que o levou até o meio do quarteirão, na direção de Cornelia Street, cinco andares mais abaixo".

Quando Warhol soube da morte de Herko, dizem que o artista teria observado o seguinte: "Que pena não termos ido lá filmar a cena!"(58).

Stephen Koch classificou vários dos últimos filmes de Warhol, tais como **Imitation of Christ** (1966 - 1967), **The Loves of Ondine** (1967) e **Lonesome Cowboys** (1967-1968) como filmes de "degradação". Poder-se-ia ainda acrescentar a estes **Hedy** (1965), de Warhol, uma narrativa condensada, baseada na vida real de uma estrela de Hollywood apanhada roubando em lojas, **Suicide** (1965), o terceiro de uma série de testes ampliados, e **Drunk** (1965), no qual Emile de Antonio arrisca a sua própria vida ao beber uma garrafa inteira de whisky.

A firmeza da presença impassível de Warhol é uma máscara que este terá criado para evitar correr riscos e para não passar por situações de sofrimento, mas em contrapartida ele filma pessoas que parecem estar dispostas a se submeterem a isso. Mais ainda, a posição de Warhol é o reflexo extremo do seu próprio refúgio no silêncio, para assim resolver as contradições inerentes aos dramas quotidianos subjacentes às suas propostas de existência burlesca. Vários filmes poderão esclarecer esta dualidade.

Kitchen foi rodado em junho de 1965 no apartamento de Buddy Wirschafter, o assistente técnico de Warhol. Este disse ao seu argumentista Ronald Tavel: "Quero isso simples, plástico e branco". Quer dizer que ele queria filmar uma imitação da vida de todos os dias, porque ele associava estas características a Hollywood(59). Este filme era para construir um meio de lançamento da "Superstar" de Warhol, Edie Sedgwick, cuja vida social com o artista era então muito divulgada. **Kitchen** foi o segundo filme de Warhol a ser ensaiado, mas durante os ensaios Sedgwick tinha dificuldades em decorar o papel e as diversas situações (contrárias ao desenvolvimento do enredo), porque Chuck Wein, um dos assistentes de Warhol, a retinha propositadamente até tarde (aparentemente, Wein estava "sabotando" o filme, para desacreditar Tavel). As falas eram dadas a Sedgwick já durante as

filmagens, e esta espirrava para indicar que precisava de uma deixa, daí o filme mostrar um espirrar constante. O "drama da cozinha" de aspecto absurdo também incluía muita improvisação.

Embora Warhol se apercebesse de que os ensaios e as filmagens caóticas não estavam correndo bem, permitiu que o filme fosse concluído. Na realidade, incluiu um fotógrafo de moda que andava visitando o estúdio para tirar fotografias. Apesar do argumento estar arruinado, Warhol aumentou deliberadamente o caos, em vez de parar o filme ou de o reformular. Os "acidentes" verificados em **Kichen** destruíram o filme e dezumanizaram os atores que nele tinham participado.

O primeiro filme que Sedgwick fez para Warhol foi **Vinyl** (1965), a primeira adaptação cinematográfica do romance de Anthony Burgess *A Laranja Mecânica* (*A Clockwork Orange*). Neste filme (cujo argumento gira em torno da primeira metade do romance), o personagem principal, interpretado por Gerard Malanga, é torturado. No fundo do cenário, verdadeiros peritos em sado-masiquismo perpetraram autênticas torturas sexuais. Warhol coloca a câmara de maneira a que Sedgwick, que ele tinha convidado para visitar o estúdio, fique incluída nas filmagens. Pôs ela em cima de um baú e, aparentemente, esta não sabia que também estava sendo filmada. **Vinyl** se torna um contraponto visual entre Sedgwick, a fumar um cigarro, e a sua reação de indiferença em relação às torturas eróticas homossexuais, e entre Malanga, que tenta encarnar o seu personagem, mas sabendo, de antemão, que seu "esforço" está sendo sabotado (60).

Na minha opinião, existe um filme em particular que resume o "cinema de crueldade" de Warhol. Esse filme é **Horse** (1965): é o seu primeiro western "pornográfico", no qual um cavalo verdadeiro é um dos personagens do filme, que foi rodado na Factory de Warhol (61). Esta

película consiste em três bobinas, sendo cada uma das quais um plano de longa duração. A segunda bobina é um "close-up" da cabeça do cavalo, tendo sido rodada depois da primeira e terceira bobinas.

OS FILMES DE WARHOL (Parte 3)

Patrick S. Smith



Tal como acontecera com os roteiros anteriores ou com as perguntas improvisadas aos atores, o roteirista entrevistou os participantes do filme, entre os quais Larry Latreille no papel de "Kid", Gregory Battcock no de "Xerife", Tosh Carillo no de "Mex", e Daniel Cassidy no de "Tex". Tavel se interessava por estes atores porque eles eram sado-masoquistas assumidos. Na verdade, durante a entrevista de Tavel com Carillo, o ator manifestou abertamente o seu "jogo" (62).

Durante as filmagens, Gerard Malanga e Tavel seguravam cartões com as deixas. Consequentemente, o roteiro tinha como características possuir falas simples e bem ritmadas, como por exemplo:

"Eu sou o Kid de Laramie/ Enforcem-me naquela árvore ali / Cavalgando pela planície / À procura de um amigo / E, amigo, o que era bom acabou " (63). Os atores não estavam a par das suas falas até ao momento da

interpretação - mais precisamente, o que nela é chocante - em *Horse* está nas improvisações feitas pelos atores. Uma parte do argumento inclui os "dedos dos pés controlados" (64) de Carillo, e este pormenor do argumento foi incluído por Tavel a partir da sua entrevista com aquela "Superstar" anterior à produção do filme.

A análise do argumento de Tavel, em oposição ao que foi realmente filmado, nos dá a conhecer um western "pornográfico" bastante discreto. Depois de terem sido lidas as suas façanhas, espera-se que o Kid pratique tantas quantas for capaz com o cavalo, enquanto os outros atores ("orientadores") olham para ele fixamente. O "Xerife" teima que ou Tex ou o Kid seja o assassino. Entretanto, o Kid, em cima do cavalo, "mantém relações sexuais com o animal". Em seguida às suas tentativas amorosas em relação ao seu companheiro equino, o Kid "de Laramie" confessa que é mesmo um assassino e exige ser enforcado numa árvore ali ao pé. Mas o "Xerife", que é pouco esperto, continua a perguntar qual dos dois homens é o assassino, e tanto ele como os outros "continuam a manter relações sexuais com o cavalo, esfregando-lhe a crina..." Depois de afirmações contraditórias, em que dizem que são celibatários e onanistas, os atores continuam a fazer alarde da sua masculinidade dramatizada, envolvendo-se depois em agressivos jogos de domínio e sujeição à volta do cavalo, dirigindo também apreciações de índole sexual ao mesmo. A terceira bobina inclui o "Xerife" bebendo leite obscenamente (como metáfora do ato sexual consumado), parodiando o dueto final do *Fausto*, e a jogar "strip poker" (65).

Durante esta última cena, o "Xerife", ferido, é atado e chicoteado com cinturões, enquanto se ouve o "finale" do *Fausto*.

Tavel esperava utilizar um "ponei", mas Warhol alugou um garanhão enorme, que era extremamente nervoso. De acordo com a concepção que

Tavel tinha do "Velho Oeste", os cowboys eram celibatários, assexuados ou homossexuais, e amavam os seus cavalos, que eram os seus "objetos sexuais". O tema era os encontros sexuais de cowboys com cavalos, mas a exibição de um western "genuíno" concorreria com o interesse de Tavel pelo sadismo:



"Mas o que eu queria *mesmo* mostrar era a facilidade com que um grupo de pessoas sob tensão podia ser levado a atos de sadismo - a atos genuinamente desumanos em relação uns aos outros e talvez em relação ao cavalo - sob pressão. E eu estava consciente disto".

O tema da violência sexual torna-se a forma de analisar estes atores. Tavel observa:

"Eu tinha esta oportunidade *única* para demonstrar, a mim próprio, para experimentar por mim próprio, como as pessoas podiam ser levadas a praticar ato extremamente hostis quando estão sob tensão, atos desumanos para com os seus melhores amigos (em grande escala), simplesmente por se dizer a eles para o fazerem".

A resposta a isso foram quatro minutos espantosos. Influenciados por diversas drogas, os atores aparentemente não só não sentiram qualquer dor (como a provocada pelos coices do cavalo), estando também completamente alheios a qualquer sensação de perigo que o cavalo ou os espancamentos lhes pudessem trazer. Warhol permitiu a "representação" deliberada e genuína das tendências sádicas dos atores. A certa altura, batem com a cabeça do Kid de encontro ao chão de cimento da Factory. Apesar dos gritos de Tavel para fazer parar a ação, Warhol continuou com o plano de longa duração daquele desenfreado caos de dor que ali era inflingida. Tavel se lembra de Warhol lhe ter dito durante as filmagens: "Meu Deus! Parece verdade! É tal e qual um western de verdade! Não sei se gosto disso". Não se sabe o que Warhol teria preferido.

Tal como **Vinyl, Horse** apresenta casos reais de sadismo recíproco entre os atores. A visão desta experiência profunda é semelhante à atitude de "voyeur" de Warhol, a qual permite aos atores fornicarem frente às câmeras. Os excessos comportamentais são levados até os seus limites, de maneira a que uma "Superstar" se revele a si própria numa determinada situação, tal como o crítico se "revela" na sua reação a uma tela de "Pop Art". Em parte, é permitido ao ator criar-se a si próprio e responder perante vários conjuntos de circunstâncias.

Como artista-investigador, Warhol registra as suas próprias criações nos seus filmes. Ele testa as "Superstars", não só pela sua presença frente às câmeras e pela sua mágica sedução, mas também pelos seus fingimentos, pelas suas tendências sádicas e exibicionistas e pela sua auto-contemplação narcisista: é "la vie ardente" que é apresentada e exposta. Warhol observou: "As vidas deles se tornaram parte dos meus filmes e claro que os filmes se tornaram parte das suas vidas; envolviam-se neles a tal ponto que dentro em pouco não se conseguia separar as duas coisas, não era possível dizer qual a diferença entre elas - e às vezes nem eles

conseguiam". No caso de Herko, também se deveria dizer "morte".

Notas

1. Warhol observou a Gretchen Berg: "Acho que nós, aqui na Factory, somos todos vãos. É ótimo. Eu gosto de ser vão. Deixe-me trabalhar em paz". Andy Warhol, citado em Gretchen Berg, *Andy Warhol: My True Story*, Los Angeles Free Press, vol.6, nº 11, 17 de Março de 1967, pág. 42.

2. O termo fascínio (e cognatos) foi encontrado - e utilizado - como equivalente para "glamour", uma vez que, na língua portuguesa, não existe, até o momento, qualquer palavra que possa traduzir fielmente o conceito que o termo encerra. Evitou-se, por isso, os brasileirismos glamor, glamoroso/a, por serem ainda estranhos ao léxico do português.

3. Durante toda a entrevista gravada que fiz com Warhol, a maior parte das suas observações diziam respeito ao que acontecera aos seus velhos amigos, tal como à coreógrafa Marjorie Beddow. "Ela ainda é bonita?", perguntou. Warhol recordou que ela tinha aparecido na capa da revista *Life*. Entrevista com Andy Warhol, Nova Iorque, 6 de Novembro de 1978.

4. Stephen Koch, que frequentou o estúdio de Warhol em finais dos anos 60 por mais de uma ocasião, comentou: "Qualquer novo frequentador - de notar que, em 1963, Warhol se encontrava no auge da sua fama e havia centenas de frequentadores - era sentado numa cadeira em frente a máquina de filmar logo que entrava. Ficavam ali sentados sendo filmados enquanto durava a bobina. Quando Warhol não estava lá, eram Billy Linich ou Gerard Malanga que operavam a câmara; tornou-se uma tradição infalível daquele lugar".

5. No original, "found" personalities. N.T.

6. No original "fags on speed". N.T.

7. Em *POPism*, Warhol observou: "Nico era um outro género de 'Superstar' feminina. Boby Jane [Holzer] e Edie [Sedgwick] eram ambas comunicativas, tipicamente americanas, sociáveis, inteligentes, entusiastas, conservadoras - enquanto que Nico era estranha e de poucas falas. Se alguém lhe perguntasse alguma coisa, ela era capaz só de responder cinco minutos depois. Quando as pessoas a descreviam, usavam palavras como *momento mori e macabra*. Ela não era do género de se por em cima de uma mesa a dançar, como Edie ou Jane eram; na verdade, ela preferia esconder-se debaixo da mesa do que dançar em cima dela. Ela era misteriosa e do tipo europeu; uma verdadeira deusa da lua". (Warhol [1980], pág. 146).

8. Entrevista com Jackie Curtis, Nova Iorque, 21 de Novembro de 1978. Cf. "... quanto mais pesado conseguisse fazer o ambiente à sua volta, mais exuberante ficava". Andy Warhol e Pat Hackett, *POPism: The Warhol '60s*. Nova Iorque e Londres, 1980. Daqui em diante citado como Warhol (1980), pág. 268.

9. Não existe equivalente em português. Corresponde a um tipo social marginal, característico da época, cujo distanciamento em relação à sociedade se devia ao consumo de droga e à sua atitude "cool", distante e fria, algo desumanizada. N.T.

10. A propósito dessa época, Warhol escreveu: "Eu não sei por que razão ele [Billy Linich] adorava tanto o prateado. Deve ter sido qualquer coisa relacionada com as anfetaminas - tudo ia dar no mesmo. Mas era o momento ideal para idéias prateadas. O prateado era o futuro - os

astronautas usavam fatos prateados. E o prateado era também o passado - a 'Silver Screen', as atrizes de Hollywood fotografadas em cenários prateados" (Warhol [1980], pág. 64 e seg). É significativo que Warhol tenha afirmado: "E talvez, acima de tudo, o prateado era o narcisismo - o fundo dos espelhos era desta cor". (Ibid.).

11. Num excerto memorável de *POPism*, Warhol descreve a Factory durante o Verão de 1966 e nos transmite este enorme êxtase: "O ar nem se mexia. Eu ficava sentado num canto durante horas, completamente imóvel, observando as pessoas que chegavam, partiam e ficavam, tentando captar a globalidade, mas tudo aquilo permanecia fragmentado; nunca me apercebi do que realmente ali se passava. Sentava-me e ouvia tudo: o elevador que subia e descia, o som da porta que se abria e fechava quando as pessoas entravam e saíam, o movimento constante lá em baixo, na 47th Street, o projetor a trabalhar, o estalido do obturador da máquina, alguém que virava as páginas de uma revista ou que ascendia um fósforo, as folhas de papel celofane ou de papel de prata que se agitavam quando a ventoinha rodava, datilógrafos amadores que batiam numa tecla de dois em dois segundos, a tesoura que Paul (Morrissey) utilizava para fazer recortes e depois colá-los em álbuns, a água que corria por cima dos negativos na câmara escura de Billy ["Superstars"], o despertador que tocava, o aparelho de secagem que trabalhava, alguém que tentava fazer funcionar a descarga da privada, homens que se amavam num quarto dos fundos, garotas que fechavam caixas de pó-de-arroz e estojos de maquiagem. Aquela amálgama de sons mecânicos e humanos fazia com que tudo parecesse irreal e, caso se ouvisse o projetor trabalhando enquanto estava se observando alguém, sentia-se que esse alguém fazia parte do filme". (Warhol [1980], pág. 172).

12. A expressão "seres resplandecentes" ("flaming creatures") foi forjada pelo realizador Jack Smith, e veio a ser o título de um dos filmes que dirigiu para a Independent.

13. WASP: White Anglo-Saxon Protestant, protestante branco anglo-saxónico, o grupo racial predominante nos Estado Unidos. N.T.

14. Mel Juffe, cit. em Warhol (1980), p. 121. Um exemplo que merece ser citado a propósito é o da reação histórica das pessoas que tentaram tocar Warhol e Sedgwick numa estréia na Filadélfia.

15. Entrevista com Jonas Mekas em 18 de Dezembro de 1978, em Nova Iorque. O termo significa 30 metros de filme utilizado.

16. No original "tycoon of passivity". N.T.

17. "Drag queens" é uma expressão utilizada para referenciar homossexuais que preferem vestir-se de um modo marcadamente feminino a usar roupas masculinas. N.T.

18. Entrevista com Ondine (Robert Olívio), a 17 de Dezembro de 1978, em Nova Iorque. Infelizmente, muitos dos seus comentários sobre Astrologia relacionados com Warhol não foram gravados. Quando conversei com Jackie e Ondine, ambos me pergutaram qual era meu signo. Quando respondi que era Leão, eles acharam que eu era parecido com Warhol, uma alma-gêmea, conseqüentemente a pessoa ideal para estudar o artista Curtis e Ondine, tal como todos os outros assistentes e membros da sua corte, pensavam que Warhol tinha nascido em agosto de 1928. Na realidade, ele nascera em Outubro de 1930. Assim, o seu signo era Escorpião, o que, do ponto de vista astrológico, acarreta diferenças consideráveis em relação a alguém nascido sob o signo do Leão.

19. O termo equivalerá a "superestrelato". N.T.

20. Entrevistas com Jack Wilson em Chicago, a 7 de Março de 1979 e em Glenview, a 22 de Agosto de 1979. Perguntei várias vezes a Wilson o que é que os estudantes do curso de gravura sabiam ao certo sobre os surrealistas e sobre os jogos de arte surrealistas. Wilson não se recordava de ouvir falar desse tipo de colaboração dos surrealistas, mas é possível que outros estudantes se lembrassem. No decorrer da primeira entrevista, Wilson observou: "Podem-se ver lá as personalidades de cada um: Luke Macbeth a correr atrás de uma bolinha com um pau e Andy Warhol, que ali se movimentava e trabalhava à volta de uma pilha de papéis, incitando os outros e então... podiam-se ver as personalidades de todos (os que animavam aquela colagem de situações). (ênfase dado por Wilson).

21. No original, "nonverbal". N.T.

22. As minhas observações acerca dos filmes de Warhol não incluem os que foram realizados por Paul Morrissey (**Flesh, Trash, Women in Revolt**, etc.) e produzidos por Warhol. Os filmes de Morrissey são essencialmente divertidos e de duração normal, baseados num argumento narrativo à maneira de Hollywood, embora mantendo sempre certas características "underground" (travestis desempenhando papéis femininos e com diálogos e comportamentos obscenos). Ver Stephen Koch, *Stargazer: Andy Warhol's World and His Films*, Nova Iorque e Washington, D.C., 1973, passim. Daqui em diante citado como Koch (1973).

23. Mekas também tinha uma coluna sobre crítica cinematográfica no *The Village Voice*, intitulada "Movie Journal". A compilação destas colunas mostra nos a estreita colaboração de Mekas na criação e distribuição da Independent Film. Jonas Mekas, *Movie Journal: The Rise of New American*

Cinema, 1959-1971. Nova Iorque, 1972. Daqui em diante citado como Mekas (1972).

24. A melhor introdução à história, estética e crítica, dos filmes de Hollywood é, na minha opinião, a de James Monaco, *How to Read a Film* (Nova Iorque, 1977). Daqui para frente citado como Monaco.

25. Há dois estudos sobre o cinema "avant-garde" que nos fonecem uma útil compilação e avaliação do teor da American Independent Film anteriormente e em simultaneidade com os filmes de Warhol: Sheldon Renan, *An Introduction to the American Underground Film* (Nova Iorque, 1967) e Parker Tyler, *Underground Film: A critical History* (Nova Iorque, 1970). Daqui por diante citados, respectivamente, como Renan (1967) e Tyler (1970).

26. **Henry Geldzahler** (1963) é o primeiro filme de Warhol e não aparece em nenhuma filmografia. A propósito deste filme-retrato, afirmou Geldzahler: "Penso que a primeira tentativa de Andy no cinema foi um trabalho em 8 milímetros no tempo em que eu morava na 84th Street e em Central Park West. Ele alugou uma câmara, veio a minha casa e fez um filme de 3 minutos onde eu aparecia a fumar um charuto, depois deitava-o no vaso sanitário, lavava os dentes e puxava a descarga. Pelo que sei, nunca foi revelado. Ele estava só tentando ver como é que as coisas pareciam através da câmara". (Entrevista com Henry Geldzahler, Nova Iorque, 17 de Novembro de 1978).

Este filme de 8 milímetros, que nunca foi exibido em público, não deve ser confundido com o filme de 100 minutos de Geldzahler que foi feito em 1964 (Ver Jonas Mekas, *The Filmography of Andy Warhol* in John Caplands, Andy Warhol, Nova Iorque, Whitney Museum of American Art, 1971, pág. 148. Daqui para a frente citado como Mekas (1971). Warhol

nunca fez referência a este filme de 8 milímetros, bem como aos seus filmes de estudante, nas suas próprias análises críticas dos seus trabalhos cinematográficos. E.g. ver Glenn O'Brien, " Andy Warhol. Interview", in *High Times*, nº.24, Agosto de 1977, pp. 20-22, 34, 42. Ver também Warhol (1980), pág. 29.

27. Desconhece-se o número exato dos filmes de Warhol rodados entre 1963 e 1968. Em Mekas (1971), estão registrados 88 filmes referentes a estes anos, mas a filmografia de Warhol é enganadora, pelo fato de este ter filmado dúzias de bobinas só para a série **Kiss**. Na verdade, em meados dos anos 60 era prática corrente Warhol filmar "retratos" de pessoas que vinham ao seu estúdio, dos quais **Eat** (1963) e **Henry Geldzahler** (1964) são os únicos registrados separadamente por Mekas, *ibid.*, pág. 147 e seg.

28. Andy Warhol, citado numa entrevista com Ronald Tavel, Nova Iorque, 1 de Novembro de 1968. **Hedy**, de Warhol (1965), foi também rodado com movimento de câmara.

29. Warhol (1980), pág. 60. Este filme também é conhecido como **The Lester Persky Story** porque foi Lester quem arranhou os anúncios de televisão. *Ibid.* Outro filme também rodado a partir de vários ângulos é **Sleep** (1963).

30. O filme foi rodado durante um fim de semana em Abril de 1965 e não em Janeiro, tal como consta em Mekas (1971), pág. 150.

31. Stephen Koch observou com rigor: "Este filme é uma obra marcada por uma certa visão pornográfica; o que se torna fascinante em **Kiss** é o paradoxo entre proximidade e distância. Este mesmo paradoxo também se encontra em **Blow Job**, mas o espaço paradoxal do 'close-up' (na vida

real, o espaço do próprio beijo) é-nos dado pelo fato de a verdadeira ação está decorrendo fora do alcance da câmara. Ao ver **Kiss**, o público pode testemunhar uma proximidade e uma distância impossíveis na vida real. Em **Blow Job**, esse espaço é deslocado para um foco de interesse imaginado, 50 centímetros abaixo da imagem, que o rosto na tela nunca nos deixa esquecer. Com uma obstinação perversa, a imagem recusa em absoluto mover-se na direção do diafragma, insistindo em manter-se num 'close-up' de 35 minutos que deverá certamente constituir a apoteose do 'filme de reações', decerto nunca mais ultrapassado".

32. Peter Tyler comparou o filme de Warhol com a cena de nu de Hedy Lamarr em **Ecstasy** (1933), a qual "é inteiramente constituída por planos do rosto de Miss Lamarr evidenciando um enorme prazer erótico". Tyler (1970), pág.145.

33. O "romance" de Warhol é, na realidade, uma cópia não publicada de um dia na vida "Superstar" Ondine (Roberto Olivio). Ver Andy Warhol, *a. a novel* (Nova Iorque, 1968).

34. No original, "reel time is real time". N.T.

35. Em Mekas (1971), **Couch** está registrado como tendo 40 minutos de duração (pág.148). É possível que a versão estreada na Filmmakers Cinémathèque em 17 de Abril de 1966 tivesse esse tamanho. No entanto, o meu ponto de vista refere-se aqui à versão original, que tinha pelo menos 50 bobinas, cada uma com 35 minutos. "Entrevista com Ronald Tavel", Nova Iorque, 1 de Novembro de 1978.

36. Os filmes eram exibidos de várias maneiras, incluindo **13 Most Beautiful Women** (1964-1965), **13 Most Beautiful Boys** (1964-1965) e **50 Personalities** (1964-1965).Ver Mekas (1971), pág.149.

37. Nesta época, Warhol ia frequentemente a festas, estréias, etc., acompanhado de uma grande corte. Os seus potenciais anfitriões mandavam vários carros para assegurarem a sua vinda. Entrevista com Danny Fields, Nova Iorque, 5 de novembro de 1978.

38. Por exemplo, depois do grupo de rock de Warhol, Velvet Underground, ter se separado, a vocalista da banda, Nico, cantou em vários clubes de Nova Iorque. Em *POPism*, Warhol apresenta um retrato pormenorizado de Nico após ela ter abandonado o grupo no qual é vista como sendo, na verdade, "passé". Ver Warhol (1980), pág. 183.

39. Warhol: "Na realidade, eu filmei mesmo tudo, mas falsifiquei o final para obter uma imagem melhor". Andy Warhol citado em "Pop Goes the Video Tape: An Underground Interview with Andy Warhol", in *Tape Recording*, vol.12, nº. 5. Setembro-Outubro de 1965, pág. 16.

40. Um "loop" é um bocado de filme que é feito a partir da colagem das duas extremidades, de forma a repetir infinitamente a mesma sequência.

41. Henry Geldzahler, "Some Notes on 'Sleep'", in *Film Culture*, nº.32. Primavera de 1964, pág.13. A comparação seguinte com a peça de Satie foi sugerida em primeira mão neste comentário.

42. Ver Mekas (1971), pág. 147. Eu não concordo com Mekas, que imortaliza uma observação feita por Warhol, três anos depois da realização de *Eat*. Warhol afirmou numa entrevista (em *Day Times*, 1 de Abril de 1966): "Bem, ele levou aquele tempo todo para comer um cogumelo..." Se alguém examinar este filme, observa que Robert Indiana brinca com vários cogumelos e com um dos gatos de estimação de Warhol. Originalmente, o filme estava para ser rodado na "boutique-restaurant" Serendipity. De uma conversa não gravada com Robert

Indiana, Nova Iorque, Outono de 1978, e entrevista com Steven Bruce, Nova Iorque, 27 de Outubro de 1978.

43. Ver Bob Cowan, "My Life and times with **The Chelsea Girls** by Former Projectionist Bob Cowan", in *Take One*, vol.3, nº.7, Setembro-Outubro de 1971, pág.13. A experiência de assistir a este filme é puramente secundária em comparação com a "atuação" do projecionista.

44. Entrevista com Ronald Tavel, Nova Iorque, 1 de Novembro de 1978. Esta sequência (**Their Town**) é uma imitação burlesca da peça de Thornton Wilder, *Our Town*.

45. Ondine afirmou: "A sua (de Marie Menken) personagem em **The Chelsea Girls** é também supostamente baseada num argumento de Ronald Tavel. Só que ela não deveria lê-lo. Andy lhe disse: "Tens de fazer o papel de mãe de Gerard". Era só que ela precisava saber e na realidade ela o repete no filme. (Ondine (Robert Olivo), citado em "Ondine and Broughton - Graduate Seminar at the San Francisco Art Institute, October 2", em *Canyon Cinema News*, nºs.75 - 76, Junho de 1975, pág.5. Daqui em diante citado como Ondine [1975]).

46. Quer dizer, os "efeitos de excesso" da projeção (incluindo dois filmes projetados ao mesmo tempo, sem som e com folhas de papel de gelatina colorida colocadas sobre as lentes dos projetores) de **Chelsea Girls** podem ser tidos como equivalentes aos ofuscantes planos saturados de cor que servem de base às cenas da **Disaster Series** de Warhol.

47. Ondine observou: "...A personagem do Papa surgiu numa festa de Ano Novo onde eu me encontrava, quando a dona da casa ficou histérica e se fechou na casa de banho. Porque as pessoas estavam a ficar um bocadinho barulhentas, está percebendo? É a única maneira de lidar com

ela, segundo me disseram, era ir lá e ouvi-la em confissão. E então ela saíria da casa de banho. Bem, eu ouvi mesmo uma confissão. E nessa noite me proclamaram Papa" (Ondine [1974], pág.4).

48. Ondine comentou a propósito: "E Andy disse 'Que ótima idéia para um filme. Porque é que não ouves confissões?' A estrutura do filme, penso que foi um esforço conjunto de Billy Lennik (sic) e Warhol. Na verdade, lembro-me de eles estarem planejando. A mesa deles estava cheia de papéis enormes. E diziam Bobina Um e numeravam-na, Bobina Dois, Bobina Três, Bobina Quatro. E planejavam com uma série de meses de antecedência até chegar à forma presente. Estou falando de **The Chelsea Girls**". (Ondine [1975], pág. 4).

49. Mekas (1971), pág. 150. Correções a esta filmografia: **Screen Test nº. 1** (Philip Fagan) foi rodado em 23 de Janeiro de 1965; **Screen Test nº. 2** (Mario Montez) foi rodado em 7 de Fevereiro de 1965. **Screen Test nº. 3** é, na realidade, o que Mekas intitula **Suicide**, e foi rodado em 6 de Março de 1965. Entrevista com Ronald Tavel, Nova Iorque, 1 de Novembro de 1978.

50. Warhol escreveu: "Por esta época [1965] estávamos obcecados pela mística de Hollywood, a razão de ser daquilo tudo". Warhol (1980), pág. 127.

51. Na verdade, **Screen Test nº2** foi filmado com este publicitário, para o qual a imprensa tinha sido convidada. Entrevista com Ronald Tavel, Nova Iorque, 1 de Novembro de 1978.

52. Jack Smith, "The Memoirs of Maria Montez; Or Wait for Me at the Botton of the Pool" in **Film Culture** nº. 31. Inverno de 1963-1964, pág. 3. Smith e os seus colaboradores instituíram o culto desta atriz, entre os

quais Ronald Tavel e Mario Montez. Entrevista com Ronald Tavel, Nova Iorque, 8 de Outubro de 1978.

53. Entrevista com Buddy Wirschafter, in John Wilcock, *The Autobiography and Sex of Andy Warhol*, Nova Iorque, 1971. Em David Bourdon, "Warhol as a Filmmaker", *Art in America*, vol. 59 nº. 3, Maio-Junho de 1971, pág. 50, o autor ilustra um "strobe cut" num excerto de **Four Stars** (1967). Daqui por diante citado como Bourdon (1971).

54. **Imitation of Christ** tem um tempo de duração de 105 minutos, uma parte dos seguimentos de oito horas de **Four Stars**. Ver Richard Whitehall, *Imitation Of Christ: Waiting Trough the Pain and Suffering*, Los Angeles Free Press, 20 de Fevereiro de 1970, pág. 34.

55. Paul Morrissey comentou: "A minha influência teve a ver com o fato de eu ser uma pessoa ligada ao cinema e não à arte. Alguém ligado à arte teria encorajado Andy a manter a câmara fixa e a estrutura rígida. A imagem de Andy era extremamente estilizada e as pessoas pensavam que o seu conteúdo era bastante frívolo. A minha opinião era de que o conteúdo é a junção entre o que as pessoas dizem e o seu aspecto. Agora se dá mais ênfase ao conteúdo do que à forma. Sob esse ponto de vista, Andy está completamente contra a essência da arte moderna e mais relacionado com a tradição reacionária da arte 'folk'. Só se pode ser uma criança durante tanto tempo quando se é um revolucionário e Andy fez a sua aprendizagem de revolucionário no mundo da arte e do cinema, mas é patético ver que uma pessoa não progride, não cresce". (Paul Morrissey, cit. em Bourdon [1971], pág. 51.

56. Paul Morrissey, cit. em F. William Howton, "Filming Andy Warhol's **Trash**: An Interview with Director Paul Morrissey", in *Filmmakers Newsletter*, vol. 5, nº. 8, Junho de 1972, pág. 25. Embora Morrissey se

refira aqui especificamente a **Trash** (1970), o princípio é sempre o mesmo, só que morrissey não utiliza o "strobe cut" em **Trash**. Warhol mantém mesmo o "strobe cut" em **Lonesome Cowboys**.

57. **Hedy** foi rodado em Fevereiro de 1966 e não em Novembro de 1965, como consta em Mekas (1971), pág. 152. Entrevista com Ronald Tavel, Nova Iorque, 1 de Novembro de 1978.

58. Andy Warhol, citado numa entrevista com Ronald Tavel, Nova Iorque, 8 de Outubro de 1978. De igual modo, Warhol escreveu: "Quando o presidente Kennedy foi assassinado naquele Outono [de 1963], eu ouvi a notícia na rádio quando estava a pintar sozinho no meu estúdio. Acho que não perdi nada. Eu queria saber o que é que estava se passando, mas isso foi até onde chegou a minha reação". (Warhol [1980], pág. 60).

59. Warhol observou: "Mas isto faz com que Hollywood seja ainda *mais excitante* para mim, a ideia dele ser tão oca. A oca e vã Hollywood era tudo o que eu queria para moldar a minha vida à sua semelhança. O plástico. O branco no branco". (Ibid., pág. 40. O sublinhado é de Warhol).

60. Entrevista com Ronald Tavel, Nova Iorque, 1 de Novembro de 1978. Neste caso, Warhol impediu deliberadamente Gerard Malanga de seguir em seu papel.

61. **Horse** foi rodado em Abril de 1965 e não em Março, como consta em Mekas (1971), pág. 50. Entrevista com Ronald Tavel, Nova Iorque, 1 de Novembro de 1978.

62. Todos os pormenores da produção de **Horse** são baseados na minha entrevista com Ronald Tavel, Ibid. Os meus agradecimentos especiais a Buddy Wirschafter, que me facultou uma cópia do roteiro. Este aponta

Hal Wickey como "Tex", mas este não se encontrava disponível quando da filmagem.

63. No original: "I'm the kid from Laramie/Hang me on yonder tree/I come ridin' off the plain/ A-seeking just one friend/But, friend, this here's the end". N.T.

64. No original, "educated toes". N.T.

65. "Strip poker" é um jogo de cartas em que os participantes vão tirando peças de roupa à medida que vão perdendo jogadas. N.T.

Tradução de Maria do Carmo Costa e João Carlos Costa

Fonte: *Andy Warhol, Catálogo do Ciclo Andy Warhol*, Cinemateca Portuguesa, julho 1990, pp. 23-43.

[Postado em 30 de agosto de 2005]

PIER PAOLO PASOLINI: POETA DA TRANSGRESSÃO

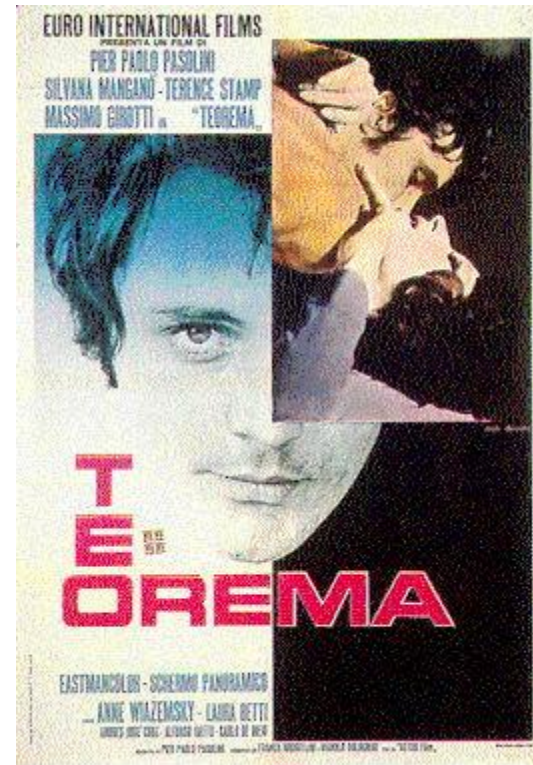
Ricardo Rosas



De tão emblemática, a trajetória de Pasolini atinge as proporções de um mito. Não bastasse ter sido escritor, poeta, polemista, pintor e militante comunista, Pasolini realizou alguns dos mais belos filmes do século vinte. Seu cinema, longe da pirotecnia entediante das narrativas hollywoodianas, é cine-poesia, verdadeiras elegias líricas do corpo, do erotismo, principalmente homoerótico, e da liberação dos instintos.

Mas o mito de Pasolini não se restringe apenas à sua obra, cada vez mais revisitada, mas igualmente à sua vida, ou ainda, às circunstâncias obscuras de sua morte. Como Federico Garcia Lorca, Pasolini teve uma vida intensa e uma morte suspeita. A versão oficial da estória nos diz que Pasolini teria sido assassinado por um garoto de programa chamado Giuseppe Pelosi nos arredores de Ostia. As evidências do crime, no entanto, são pouco esclarecedoras.

Nascido em Bolonha, norte da Itália, em 1922, Pasolini viveu o regime facista, estudou literatura italiana na Universidade de Bolonha, publicou livros de poesia. Em torno de 46, se aproxima do Partido Comunista Italiano e participa das lutas dos camponeses de Friuli. Em 51, acusado de sedução de menores, muda-se com a mãe para Roma, onde é introduzido pelo escritor Giorgio Bassani no mundo do cinema. Continua a publicar poesia, auxilia Fellini no roteiro de *Noites de Cabiria* e, em 1960, estréia seu primeiro filme, *Accatone*. Sua inspiração inicial é o neo-realismo italiano, que sacraliza a vida humilde do subproletariado. Em 67,



desiludido com o marxismo em crise e o neocapitalismo que toma conta da Europa, concebe um cinema de poesia que recupere a dimensão mítica da existência. Dessa concepção surgirão pérolas como *Édipo Rei*, *Medéia*, *Pocilga* e *Teorema*.

Clássico entre tantos, *Teorema* trata de um anjo atraente e perturbador, na pele de Terence Stamp, que destrói, pouco a pouco, a ordem de uma família tipicamente burguesa. O anjo seduz a esposa, o filho, o pai, desestruturando toda

a moralidade familiar da sociedade neocapitalista.

Em 1970, Pasolini inicia a *Trilogia da Vida*, verdadeiras obras primas do erotismo poético. *Decameron*, *Os contos de Canterbury* e *As Flores das mil e uma noites* serão genuínas representações de um Eros primitivo que subverteria as convenções morais do capitalismo tardio. Pasolini é acusado de pornografia e obscenidade ao retratar corpos nus, principalmente masculinos, em toda a beleza e exuberância libertas. Tal ousadia não será perdoada nem pela esquerda moralista.

Atlético e vaidoso, Pasolini não escondia seu fascínio pela figura dos *ragazzi* ou *puer*, o jovem e belo adolescente, uma tradição homoerótica que remonta aos poetas latinos e gregos da antiguidade.

Ironicamente, a *Trilogia da Vida*, pelo sucesso de público, estimulará, por vias tortas, a nascente produção de filmes pornográficos na Itália. A liberdade erótica de Pasolini se mostra ilusória. Diante da autofagia agressiva da cultura de massas, que transforma o erotismo em pornografia e os corpos em mercadoria de consumo, Pasolini, desiludido, troca a representação idealizada do sexo por uma visão denunciadora da violência que atinge indiscriminadamente as mentes e os corpos, sob a égide do neocapitalismo. Eros vira Thanatos.



É quando Pasolini filmará sua obra mais radical, testamento e aviso. *Saló ou os 120 dias de Sodoma*, de 75, supera qualquer coisa que tenha sido feita antes dele em termos de transgressão estética e moral. Baseado na obra do Marquês de Sade, Pasolini retratará os vícios e excessos de poder de um grupo de fascistas na pequena república de Saló. Alegoria sinistra do fetichismo da sociedade de consumo, *Saló* será sucessivamente proibida em diversos países, inclusive o Brasil, condenado como desvalada pornografia. Ainda hoje é proibida em países como a Austrália.

O paroxismo da violência em *Saló* terá seu equivalente e clímax com o assassinato, no mesmo ano de 1975. As dúvidas permanecem. Pedacos de madeira com sangue encontrados no local e o depoimento contraditório do acusado dão margens a muitas interpretações. Por quê Pelosi assumiu a responsabilidade exclusiva por sua morte quando havia evidências da participação de terceiros? Por quê a justiça italiana se contentou com a versão do michê, não avançando na investigação? Suspeitas políticas foram igualmente levantadas devido à sua constante diatribe com a direita e a esquerda. O caso permanece insolúvel até o momento e a conspiração do silêncio levou ao desaparecimento e morte de outras pessoas que tentaram se aprofundar na investigação. O caso é tão sério que gerou um filme recente sobre o assunto, *Pasolini : Um delito italiano*, de Marco Tullio Giordana.

Mas o mito está mais vivo que nunca, seja pela reabertura das investigações, seja pela crescente apreciação de sua estética livre e poética, que já inspirou vários cineastas a recuperar o que seria uma visão pasoliniana do sexo, sejam eles Derek Jarman (*The Garden* seria o exemplo mais próximo), as produções mais recentes da dupla siciliana Daniele Cipri e Franco Maresco, cuja mistura de depravação e surrealismo

causou certo rebuliço em festivais de cinema europeus e americanos, ou ainda produções como *Nerólio* e *Speed Boys* (passado aqui no Mix Brasil).

Em nossa época "politicamente correta" de visibilidade gay e aparente aceitação social, a sexualidade liberta e intensamente vivida de Pasolini já não representa mais nenhum perigo. Permanece sua aguda visão do fetichismo consumista do capitalismo avançado, que de fato engoliu todas as sexualidades, alternativas ou não. Comunista ainda que pouco ortodoxo, é bastante provável, porém, que Pasolini recusasse o atual modelo do gay consumista, adaptado e conservador, totalmente assimilado à ordem do capitalismo global. Mas sua rebeldia tem igualmente voltado à tona. Bruce Benderson, escritor gay muito conhecido nos EUA e *protegé* de Camille Paglia, tem falado de um retorno ao outsider. Seu livro *Towards a new Degeneracy* (Por uma nova Degeneração, de 1997), que gerou alguma polêmica no meio intelectual americano, propõe justamente uma recuperação da figura do ser à margem da sociedade, da sexualidade desviante, do *modus vivendi* dos "rapazes da vida" e dos excluídos em geral, nessa nossa nova ordem globalizada. Por outro lado, movimentos como o inglês Queeruption e gays anarquistas têm se mobilizado na luta coletiva dos movimentos anti-globalização. Fica a questão: Seremos capazes de transpor o tabu que Pasolini representou com seus filmes? Suas elegias líricas de amor rebelde e a ácida crítica do consumismo estão aí para nos desafiar.

PRÓ E CONTRA O CINEMA

Internacional Situacionista

Internationale Sirtuactionniste #1 (June 1958)

No sentido em que seu desenvolvimento mostra uma contínua tendência para integrar novas tecnologias mecânicas, o cinema é a arte central de nossa sociedade. Logo, ele é a melhor *representação* de uma era de intervenções anarquicamente justapostas (não articuladas, mas meramente adicionadas) - não só como expressão anedotal e formal, mas também em sua infra-estrutura material. Seguindo o advento da grande tela, a introdução da estereofonia e tentativas de gerar imagens tridimensionais, o mais recente desenvolvimento foi revelado na exposição de Bruxelas pelos Estados Unidos. Por meio de um processo chamado "Circarama"*, noticiado no *Le Monde* em 17 de abril, "nos encontramos no centro do espetáculo, vivenciando-o - fomos integrados nele. Quando as imagens da Chinatown de São Francisco são capturados por uma câmera montada num carro, experimentamos reflexos e sensações, como se fossemos passageiros". E mais, aplicações recentes de aerossóis abriram caminhos para experimentos com o cinema aromático, seus efeitos realísticos antecipados sem objeção.

O cinema é então apresentado como um substituto passivo para a atividade artística unitária agora possível. É a matéria-prima usada pelas forças reacionárias para o *espetáculo* da não-participação. Não tememos afirmar que *antes se vivia* no mundo por sabermos que o indivíduo se descobre sem liberdade no centro de um espetáculo deplorável por que "fomos integrados nele". Mas isso não é vida, e os espectadores da mesma forma não estão no mundo. Aqueles que querem construir o

mundo devem combater a tendência do cinema de constituir a anti-construção de uma situação (a construção de uma ambiência escrava, um sucessor similar das catedrais), enquanto ao mesmo tempo reconhece o interesse que aplicações tecnológicas válidas como o *stereo* e o cheiro podem conter em si mesmos.

Certos sintomas da arte ainda não fizeram sua aparição no cinema. Por exemplo, certos trabalhos formalmente destrutivos, que têm sido aceitos por vinte ou trinta anos na literatura e nas artes plásticas, ainda são rejeitados mesmo nos clubes de cinema. Este atraso se dá não só devido diretamente aos meios econômicos, ou por ele ser feito de idealismos tais como a censura moral, mas também pela *importância positiva* da arte cinematográfica na sociedade moderna. Tal importância é devida aos expedientes superiores de influência que estão presentes nas obras cinematográficas, levando necessariamente ao crescente controle do meio pelas classes dominantes. Estas circunstâncias, por isso, demandam que a luta pela tomada de um setor verdadeiramente experimental do cinema deva ser tratada agora.

Podemos visualizar dois usos distintos para o para o cinema: primeiramente, sua utilização como uma forma de propaganda no período de transição pré-situacionista; e, sem segundo lugar, sua aplicação direta como um elemento constituinte de situações realizadas.

Em sua atual importância para as vidas de todos, as limitações que fermentam sua renovação, e a imensa significação de não fazê-lo sem a liberdade que esta renovação possa trazer, o cinema é então comparável à arquitetura. É necessário tirar vantagem dos aspectos progressivos do cinema industrial, e, tal como na organização da arquitetura em favor da ambiência psicológica, podemos extrair a pérola oculta enterrada no esterco da funcionalidade absoluta.

* Circarama é um produto típico da cinema-espetáculo americano, projetado numa tela de 360 graus contínuos. A invenção, desenvolvida por engenheiros da Walt Disney nos anos 50, deslumbrou muitos visitantes da Feira Mundial de Bruxelas pela novidade e vertiginoso efeito visual, que em parte antecipava o surgimento da realidade virtual (N. do Trad.).

Tradução do inglês por Ricardo Rosas

Texto extraído do site anti-copyright Textz (www.textz.com).

PROGRAMAÇÃO DE GUERRILHA PARA EQUIPAMENTOS DE VIGILÂNCIA POR VÍDEO

Surveillance Camera Players(1)

Hoje já deveria ser de conhecimento comum que a câmera é primariamente um instrumento de controle social. A câmera tal como usada na propaganda apresenta para o público os bens e estilos de vida que são tidos como desejáveis. A câmera tal como usada no cinema e na TV, portanto, instrui o público sobre como viver sua vida de uma maneira adequada de forma que se possa adquirir estes bens e estilos de vida (seja por meios legais ou ilegais).

Assim, por sua vez, a câmera tal como usada em sistemas de vigilância monitora as ações deste público para assegurar que, se eles reagem à mercadoria de qualquer maneira subversiva (roubo em lojas, furto no trabalho, sabotagem, vandalismo), o “criminoso” pode ser detectado e ele/a passa a ser um produto para a indústria do controle do crime. Além disso, a presença detectável da câmera no local de trabalho, em lojas, escolas, parques das cidades, esquinas de ruas, mesmo lanchonetes, serve para lembrar ao indivíduo que ele é um cidadão de uma sociedade vigiada.

É importante que se recorde a relação entre o olho da mídia e aquele do estado policial corporativo – pois ambos são guardiões da mercadoria, não importando quão vaga e efêmera essa mercadoria venha a ser. Como uma tática projetada para apontar o paradoxo de um sistema que vira as lentes para um público que tem sido ensinado a dar mais importância a imagens gravadas por câmeras que imagens vistas por seus próprios olhos, nós propomos uma *Programação de Guerrilha para Equipamentos de Vigilância por Vídeo*.

O conceito básico da programação de guerrilha é simples: um grupo de indivíduos cria um enredo e o encenam usando câmeras de vigilância como se elas fossem as suas próprias, como se eles estivessem produzindo seu próprio programa, e como se a platéia consistisse no pessoal da segurança, polícia, diretores de colégios, moradores da classe rica de bairros com alta segurança, e os próprios produtores e vendedores dos sistemas de segurança. O grupo de programação de guerrilha pode pegar qualquer câmera que eles achem conveniente e chamativa, tendo em mente, é claro, que algumas câmeras são monitoradas ao vivo, enquanto outras gravam a fita que provavelmente será vista somente no caso de algum crime acontecer durante as horas de sua operação. Por esta razão, ações de guerrilha em máquinas de bancos 24 horas não são muito produtivas. O grupo pode escolher imitar as estruturas tradicionais do teatro, cinema, do seriado de TV (*sitcom*) ou do documentário, ou apenas improvisar e soltar a imaginação. Um grupo poderia escolher um espaço de tempo regular, por exemplo noites das quinta às 08:30, para realizar seu programa, ou, ao invés disso, escolher apresentar uma grande produção de gala de 5 horas.

Não apenas a garantia de tempo de câmera livre e platéias atentas oferecem aos programadores de guerrilha a oportunidade de assinalar aos guardiões do espetáculo que eles estão sendo estudados, mas, também, a comunidade reunida para produzir as ações pode usar a oportunidade para investigar fenômenos sociais e históricos pertinentes. Como críticas do espetáculo, ações de programação de guerrilha sempre deveriam ser, à maneira própria de cada grupo, uma investigação e um desmascaramento. Por exemplo, um grupo de guerrilhas de vigilância, se encontrando semanalmente para produzir uma ação, pode escolher investigar a estrutura da ficção narrativa ou documentários ideologicamente imbuídos para estudar criticamente a estrutura destas

formas, e a influência que elas tiveram nas interações sociais dos participantes, com o fim de se livrarem do controle do espetáculo. Ou, em vez disso, um grupo pode escolher estudar momentos da história que têm sido intencionalmente omitidos (digamos, por exemplo, a perseguição aos Doukhobors[2] na Colômbia Britânica ou a estória da Bonzo Dog Band [3]), ou eventos que, infelizmente, nunca vieram a acontecer (“A Trágica Morte de David Geffen [4], 12 Anos, num Acidente de Pescaria nos idos de 1952”).

No entanto, como guerrilhas, devemos deixar claro que não aceitamos a câmera. A vigilância não é passiva e não é nossa amiga. Não devemos nos enganar quanto às possibilidades subversivas oferecidas pela abundância de equipamentos destinados a cercear, monitorar e controlar nossos desejos, vendo-os como um novo e perfeito instrumento oferecido para nós pelo espetáculo. Não precisamos deste lixo para nos divertirmos, não mais do que precisamos da TV, mas se o inimigo vai abarrotar nossa paisagem com olhos atentos, deveríamos olhar para esses olhos e deixá-los saberem quão idiotas nós pensamos que eles são. A programação de guerrilha é a produção de uma ação, não o consumo de um produto. Pode ser que a câmera de vigilância consiga nos dar um ponto de foco na rua (ou no shopping, ou no café, ou no banheiro) no qual se utilize os poucos aspectos salváveis da arte da performance ou “happenings” sem o elitismo e confiança na mídia inerentes a tais canastrices.

A sociedade da vigilância, que é uma realidade iminente, deve ser criticada e atacada ao mesmo tempo. A programação de guerrilha é direta: é um simultâneo desmascaramento do sistema opressivo e subversão desse sistema para informar os opressores (e qualquer pessoa que esteja nos assistindo) de sua própria idiotice e cumplicidade. Assim como teoria e prática devem ocorrer simultaneamente, o mesmo vale

para a crítica e a subversão. Programação de guerrilha é pra já!

Notas

1. SCP, também conhecidos no Brasil como Performáticos da Câmera de Vigilância (Nota do Tradutor).
2. Os Doukhobors são um grupo de dissidentes religiosos de origem russa que emigraram para o Canadá em 1899. Defensores do pacifismo e do não-alinhamento com o militarismo, o que consideram parte essencial da prática cristã, dispensam igualmente a necessidade de padres, cerimônias religiosas, símbolos espirituais ou templos para adoração, muitas vezes vivendo em vida comunal. No Canadá, uma série de dificuldades com autoridades canadenses deixaram os Doukhobors duas vezes sem a terra que a duras penas cultivaram: uma vez em Saskatchewan, e outra na região de Kootenay na Colômbia Britânica (N. do Trad.).
3. The Bonzo Dog Doo-Dah Band foi uma das mais importantes bandas de rock dos anos sessenta na Inglaterra. Quase totalmente desconhecida, chegou a trocar influências com os Beatles, com sua mistura peculiar de rock psicodélico, canções bem-humoradas, robôs explodindo e vaudeville. A banda se formou entre 1962 e 1965, tendo alcançado grande sucesso entre 67 e 69. O nome foi inspirado nos famosos postais de George Studdy sobre o cãozinho de estimação Bonzo Dog e no movimento dadaísta. Embora nunca tendo alcançado o sucesso e fama dos Beatles, The Who ou o reconhecimento crítico do Captain Beefheart, a banda, desfeita em 1970, até hoje tem toda uma legião de fãs descolados que fazem dela um verdadeiro culto (N. do Trad.).
4. David Geffen é um dos mais bem sucedidos magnatas do entretenimento na história. É o fundador dos selos Asylum e Geffen,

tendo trabalhado com artistas como John Lennon, The Eagles e Guns N' Roses. Também produziu o famoso musical *Cats* e filmes como *Entrevista com o Vampiro*. Entre seus protegidos no *show-business*, podem-se contar Cher, Courtney Love, o extinto Nirvana, Tom Cruise, Joni Mitchell e Neil Young (N. do Trad.).

Tradução de Ricardo Rosas

Fonte: Surveillance Camera Players (www.notbored.org/the-scp.html).

O QUASI-CINEMA DE HÉLIO OITICICA

Kátia Maciel



NY, 1974. Hélio Oiticica cria com Neville de Almeida a experiência que intitula de quasi-cinema, blocos de experiências, work in progress, sequência de espaços fílmicos.

"Esses blocos de experiência são uma espécie de quasi-cinema: um avanço estrutural na obra de Neville e aventura incrível no meu afã de inventar - de não me contentar com a e de me inquietar com a relação (principalmente visual) espectador-espetáculo (mantida pelo cinema-desistegrada pela tv) e a não ventilação de tais discussões: uma espécie de quietismo quiescente na crença (ou nem isso) da imutabilidade da relação: mas a hipnotizante submissão do espectador frente à tela de super-definição visual e absoluta sempre me pareceu prolongar-se demais".

Esses blocos se constituem de projeções simultâneas de slides, de uma banda sonora, e de uma série de instruções para a participação do espectador. Entre a fotografia e o cinema Hélio fragmenta a experiência fílmica deslocando as imagens do visual para o sensorial.

"Slides não são fotografia artística e não são filme também que já virou uma coisa unilateral visual demais de definição excessiva é continuação do cinema um pouco, eu vejo eles como uma coisa fílmica".

Como já havia experimentado em outras obras Hélio desconstrói a perspectiva frontal da obra e *penetra* no filme. O espectador não se encontra mais preso à poltrona diante da imagem, ele assume pontos de vista múltiplos que o colocam entre as imagens.

Hélio realiza com Neville o projeto de uma série de cinco cosmococas CC1, CC2, CC3, CC4, CC5. Hélio fotografa as imagens com rastros de cocaína montadas com Neville de Almeida. A montagem das instalações CC1 e

CC2 só acontecem em 1992 (Rotterdam, Paris, Barcelona, Lisboa, Minneapolis) e a CC5 em 1995 (NY).



Trashscapes é a CC1. temos na capa da revista New York Magazine a foto de Buñuel com uma navalha sobreposta a linha branca que corta o olho do cineasta como o olho cortado em Chien Andalou. O mesmo corte que Hélio e Neville propõe para a experiência cinema. Um corte que instaura uma outra forma cinema. Instaura no sentido do conceito de Lisette Lagnado. Lisette relaciona instalação e performance a partir da análise de obras que se constituem do espaço, com o espaço ao mesmo tempo que se atualizam no corpo do espectador. Espaço + corpo.

Mayleryn é a CC3. Cinco projetores iluminam as fotografias de Marlyn Monroe maquiada com o pó branco. " A maquiagem se esconde na própria disposição que assume como se fora parte do desenho". Em uma sala branca com o chão coberto de areia, com a areia coberta de vinil ficamos imersos nas imagens da deusa do star system projetadas nas quatro paredes e no teto. em um tempo fragmentado, entrecortado.



A CC5 é uma homenagem a Hendrix. O pó acentua as linhas do rosto do rock. Vemos Hendrix projetado nas quatro paredes e ouvimos sua música deitados em uma rede. Para Hélio a experiência do rock retira o homem da terra, talvez por isso nesta instalação estamos todos suspensos, dançando no ar.

A cocaína surge como elemento que estrutura a obra desestruturando o contexto da arte na qual se insere. O branco sobre branco dá cor a irreverência do artista, que se coloca contra qualquer tentativa de conformismo na arte. Não se trata de uma apologia a droga, Baudelaire por exemplo não fazia o elogio do haxixe, apenas nos inundava com suas sensações.

O plágio é gratuito, como Hélio afirma.

"A paródia com a ambivalência do conceito de plágio é portanto fundamental e sutilíssima: o oposto q é a característica do - seria por motivos competitivos q nada tem a ver com inventar descobrir experimentar e q seria restituir numa situação (já por si obsoleta) o plágio como algo atuante."

Em 1967 a Tropicália era já uma tentativa limite de deslocamento da imagem "numa espécie de salada multimedia sem muito sentido ou ponto de vista". Araras, labirinto, televisão. Um percurso em um labirinto (PN3-Penetrável Imagético) criado pelo artista que nos conduz a um aparelho de tv como um *objet trouvé*. Uma obra como um conjunto de ruídos.

Com as Cosmococas Hélio propõe um deslocamento entre o visual e o sensorial contra a unilateralidade da imagem do cinema espetáculo. A busca de Hélio é por um cinema de sensações livre dos modelos do *star system*, a arte como forma de potencializar a imagem.

"A questão é que o cinema não tem mais a mesma função e isso é mais acentuado no q se refere ao cinema... o cinema é super definido na

fotografia sequência e se apresenta completo: uno: o super visual q desafia a fragmentação da realidade e do mundo das coisas: mas o poder da IMAGEM como matriz-comportamento q mantinha o espectador numa posição imutável não era só visual: era conceitual".

O cinema como constância verbo-voco-visual impediu segundo Hélio toda experimentação e o que o artista propõe não é uma simples oposição, mas um deslocamento do cinema indústria para o cinema experimental, como maneira de escapar de um pensamento industrial do cinema que no Brasil se faz sem cinema, como ele mesmo diz, sempre a carroça na frente dos bois.



São momentos-frame como quase cinema, mais cinema que fotografia, sequências que operam por contiguidade. As cosmococas surgem como um cosmos, um ambiente cinema, um cinema expandido, cinema como relação, ligação, justaposição, cruzamento de pontos, cinema como rede. Uma rede sensorial estendida a multiplicidade do espectador que como num lance de dados experimenta sensações.

Leia mais sobre o Quasi-Cinema de HO em :

www.curtaocurta.com.br/artigo.asp?artigo=53

www.estado.estadao.com.br/editorias/2002/07/27/cad029.html

www.newmuseum.org/exhibitions/Oiticica/detail.htm

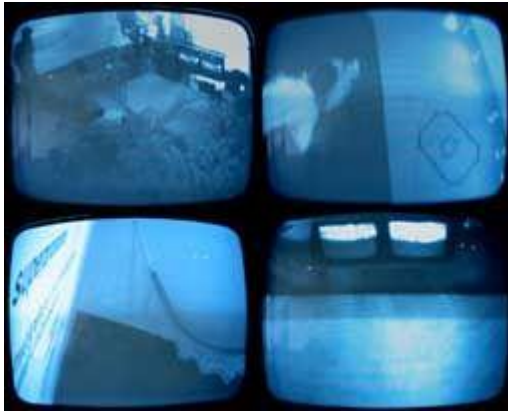
www.artnet.com/Magazine/reviews/wong/wong8-9-02.asp

www.whitechapel.org/3exhibition/gillick-oiticica/oiticica-intro.html

Texto retirado do sítio do Grupo Estação (www.estacaovirtual.com).

SORRIA, VOCÊ ESTÁ SENDO FILMADO!

Rubens Pileggi Sá



Exposição na UERJ, 2003.

O escritor argentino Jorge Luís Borges dizia que um autor escreve sempre o mesmo livro. E isso passou pela minha cabeça ao ver o vídeo *É a Questão*, de 1987, de Ricardo Basbaum. Nele, o artista repete ad infinitum a imagem de um olho desenhado, colocando-o em múltiplas situações: em filipetas que são entregues nas ruas e nos ônibus, em cartazes espalhados pelo campus da Universidade de Campinas, no meio de cálculos matemáticos, em uma armadilha para formigas, etc. como se naquela imagem/olho que é vista, tivesse uma câmera/olho “vendo” dentro de um sistema de vigilância constante.

O vídeo mostra um Basbaum jovem que, em tudo, lembra o Basbaum de agora: o mesmo sorriso tímido e maroto e as mãos sempre a gesticular, uma em volta da outra, explicando algo de seu trabalho.

Quando me deparei pela primeira vez com o que ele fazia, fiquei extremamente intrigado com sua produção: já havia o NBP, os diagramas “explicativos” nas paredes, o EU-VOCÊ coletivo, os ambientes que são, ao mesmo tempo, espaço de conforto e prisão, onde a relação dentro/fora é sempre levada em consideração. E, também, já tinha aquela marquilha hexagonal do NBP – “uma unidade virótica” – que ele espalhava por várias situações,

como na banheirona revestida de ágata para as pessoas ficarem por algum tempo com ela.



“Você gostaria de participar de uma experiência artística?”, trabalho que se desenvolve desde 1994.

E mais, quando, em suas palestras, usava a voz como recurso de um pensamento que busca ocupar lugar o tempo todo. O som entrando como mais uma dimensão da criação. A palestra como motivo para um exercício de arte. Uma composição sonora considerada a partir de um

sistema de “transatravessamentos”: as ondas de rádio, telefone, as partículas atômicas, a quantidade de luz do ambiente, etc. colocadas em atuação por um pensamento presente, que dá consciência ao que já existe como potencialidade.

Venho tentando acompanhar Basbaum desde 2001. Procurando textos dele e sobre ele, conversando, perguntando, tentando compreender a gênese de seu pensamento, a raiz de sua criação. Fui em 4 ou mais exposições de arte de seus trabalhos, pelo menos, e em todas se repete a mesma estratégia: um sistema de vigilância montado, com câmeras de tv gravando o público, diagramas na parede, explicando (?) a situação dada e a criação de um espaço de convivência.

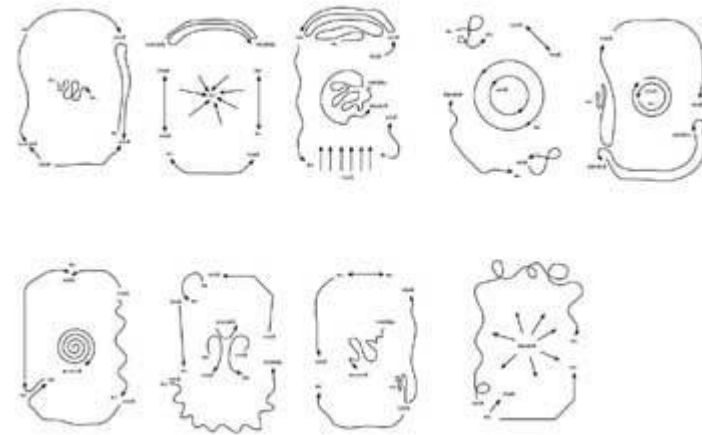
Foi assim na galeria Artur Fidalgo (RJ), em 2002, como foi assim também que se deu na 25ª Bienal de São Paulo (2002) e na galeria da UERJ, em outubro de 2003: uma exposição feita de imagens que ele grava das outras mostras que fez, com imagens captadas durante a visita das pessoas que vão para a exposição, os diagramas, um lugar para ficar e a marquilha hexagonal, a tal.



Exposição na UERJ, 2003: espaço de convivência e vigilância.

Na exposição da UERJ, Basbaum adicionou uma gravação de áudio e coreografias, realizadas a partir de desenhos de vários diagramas, junto com seus alunos, sob sua direção. Basbaum me pergunta o que achei do

trabalho. Digo-lhe que não o vi inteiro, quer dizer, não vi as coreografias, que me pareceram sair de um desenho diagramático que propunha apenas uma visão geral, como se fosse uma “planta baixa”. Maliciosamente devolvo a pergunta, querendo saber qual era a abertura para as pessoas entrarem, se quisessem, dentro da coreografia, como parte do trabalho. Ele me responde: “- Com as camisetas eu-você?” (camisetas distribuídas para os participantes da performance/coreografia. Algumas com as palavras EU, outras com a palavra VOCÊ).



Diagramas das coreografias.

Então, mais uma vez, pergunta dentro da pergunta (aliás, título de um de seus textos) instilo: “- Quer dizer que tudo é parte de um circuito integrado, mas, fechado? Ou seja, tal a moça no rótulo da embalagem, mostrando a embalagem com a foto da moça segurando uma embalagem, etc. etc.? Ou seja: Um jogo de espelhos com pequenas

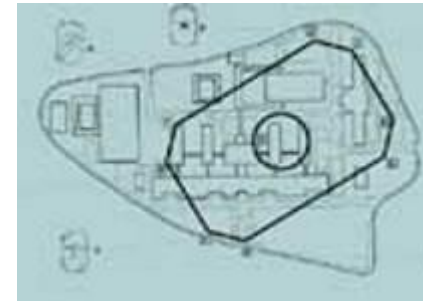
variações a cada remontagem de trabalho?” E ele, muito sensato, muito claro em seus pensamentos, sério e cioso de seu trabalho, responde: “- é...corre esse risco...”

E como uma fórmula matemática resolvida, dou-me por satisfeito. Mas ele volta à carga (sim, forasteiro, esse Basbaum é cheio de munição!): “- Mas meu interesse estava concentrado na reação do público diante do trabalho, na relação das pessoas com aquele espaço de convívio”. “- Como assim, Ricardo?”. “- As pessoas são livres para fazer o que quiser naquele espaço. Eu ofereço uma área de convívio, mas suas ações também me interessam. Elas sabem que estão sendo gravadas, portanto, a liberdade ali passa por uma consciência de lugar”.

Volto a re-pensar o significado de NBP (Novas Bases para a Personalidade) ao refletir sobre esse território oferecido ao convívio: Uma subversão ao Big Brother, um “1984” ao contrário, onde cada um é “jogado” para dentro do trabalho para pensar “o lado de fora” de suas vidas. Seu lugar no mundo como livre arbítrio. “- Interessa-me”, diz ele, “essa relação dentro/fora”.

Mais uma vez sou presa de sua inteligência poética e camaleônica, de sua capacidade de inventar mapas em escala 1:1, que indicam e sugerem situações geográficas, sociais, culturais, acadêmicas, imaginárias. Como no hall de entrada da Universidade Federal Fluminense, onde ele instalou uma portaria idêntica à portaria, ao lado desta, só que, em vez das informações oficiais, colocou outras, sobre NBP, criando, com essa intervenção, um ruído, devolvendo ao ambiente o mesmo, um simulacro do real, uma virtualidade camuflada, geradora de um certo distúrbio na certeza do passante acostumado com a realidade dada.

Mas, enfim, tudo o que me resta agora é a inquietação dentro desse núcleo virótico, dessa marquilha hexagonal, dentro desse olho/lente que me vigia, ainda que eu tente, novamente, a fuga, ou o roubo da imagem, porque me sei vigiado o tempo inteiro. Mas, de repente, também isso se camufla, e outros personagens surgem dentro dessa cela, onde eu, cleptomaniaco confesso, pego no flagrante, sinto-me preso e confuso entre o que é real e o que parece ser.



Exposição na UERJ, 2003: Desenho da marca NBP sobre planta baixa da UERJ.

E lá estão comigo outros fora-da-lei, como o compositor Filix Jair (www.filixjair.blogspot.com), o internauta rirobas (@visualnet.com.br), o professor Basbaum, o camarada Basba, o Ricardo e o artista que resolve inverter a situação, fazendo da parte de dentro a parte de fora, perguntando solenemente, como um cowboy que estivesse em um balão de história em quadrinhos, algo como: “- onde vocês pensam que estão, forasteiros?”.



Vista externa da exposição na Galeria Artur Fidalgo, 2002.

www.hkw.de/forum/forum1/doc/arc/0059.html

www.ekac.org/basbentr.html

www.obraprima.net/materias/html601/html601.html

Fonte: Blog do Canal Contemporâneo
(www.canalcontemporaneo.art.br/blog/).

Referências bibliográficas:

MOREIRA, Maria – Repersonalização, Enfrentamento e Reversibilidade – Revista Item.5 – Editora Espaço/Capacete, RJ, fevereiro, 2002.

BASBAUM, Ricardo – Migração das palavras para a imagem – Revista Gávea, 13 – Ed. Da Pontifícia Universidade Católica, RJ – setembro, 1995.

_____. “(?)? Pergunta dentro da pergunta”. Arte & Ensaio, Revista do programa de pós-graduação em Artes Visuais EBA-UFRJ, RJ, nº 7. 2000

_____. Dentro d’água – Catálogo da exposição de Arthur Barrio para o Museu de Serralves, Portugal, outubro de 2000

INTERNET:

OS PERFORMÁTICOS DAS CÂMERAS DE VIGILÂNCIA

ANA – Agência de Notícias Anarquistas



11 de setembro de 2002 - Um Dia Internacional Contra as Câmeras de Vigilâncias

Parece inacreditável – eu mesmo achei que era brincadeira – mas alguém conseguiu pensar nisso: um grupo de performáticos americanos criou uma pequena trupe dedicada exclusivamente a atuar em frente de

câmeras de vigilância. Os Performáticos de Câmeras de Vigilância (Surveillance Camera Players), um misto de anarquismo militante, situacionismo extremado e bom humor, existe em Nova Iorque desde 1995, e inspirou a fundação de outros semelhantes no Arizona (EUA), São Francisco (EUA), Bolonha (Itália) Estocolmo (Suécia) e Lituânia.

Os grupos adotam a tática que chamam de “Programação de Guerrilha para Equipamentos de Vigilância por Vídeo”. Segundo texto disponibilizado em seu sítio, “um grupo de indivíduos cria um cenário e atua usando as câmeras de vigilância como se fossem suas, como se estivessem produzindo seu próprio programa, e como se a audiência consistisse da equipe de segurança, polícia, diretores de escolas, moradores de condomínios fechados, e os próprios produtores e vendedores de sistemas de segurança. O grupo de programação guerrilheira pode escolher qualquer câmera que achar conveniente e interessante, tendo em mente, é claro, que algumas câmeras são monitoradas ao vivo, enquanto outras gravam fitas que provavelmente serão vistas apenas no caso de algum crime acontecer nas horas de seu funcionamento”.

"(...)O grupo pode escolher imitar as estruturas tradicionais do teatro, cinema, comédia de TV ou documentário, ou jogar tudo pro alto e improvisar. O grupo pode escolher um horário regular, digamos, terça-feira às 8:30 da noite, para veicular seu programa; ou em vez disso, resolver transmitir uma produção de gala de 5 horas”. Algumas mudanças foram feitas no programa original (“Hoje, os PCV concentram-se nas pessoas que, por acaso, passam e vêem nossas performances”), mas a

idéia básica continua a mesma: atuar em frente a câmeras de segurança.

É isso mesmo: eles montam uma peça e apresentam-na diante da câmera, como forma de mostrar a quem estiver no outro lado da câmera que eles também estão sendo observados e estudados; chamar a atenção das pessoas para a existência das câmeras e a vigilância completa de suas vidas; levantar questões como o uso de softwares de reconhecimento facial e o fim da privacidade dos cidadãos; e trazer a público fatos esquecidos pela sociedade do espetáculo (em termos baianos, por exemplo, a revolta dos escravos em Ilhéus, em começo do século XIX) ou outros que, infelizmente, não aconteceram (ex.: a morte do jovem ACM numa briga de gangues no Campo da Pólvora).

As peças seguem um esquema simples, podem ser usados textos/temas já existentes – como, por exemplo, 1984 de George Orwell; Psicologia de Massas do Fascismo, de Wilhelm Reich; Esperando Godot, de Samuel Beckett; todos estes já representados; os performáticos reúnem-se em frente à câmera escolhida; o mestre de cerimônia anuncia o começo do espetáculo com uma placa, voltada para a câmera, onde se lê: Surveillance Câmera Player presents... Logo após, é erguida outra placa com o título da peça, e começa o espetáculo.

É um teatro mudo; todo o “texto”, extremamente reduzido, está em cartazes, erguidos pelos atores ou pelo mestre de cerimônias. Todo o resto é feito a partir de cartazes pendurados nos pescoços dos atores (como as placas “6079 SMITH W” e “4224 DOE J”, que identificam

Winston e Julia em 1984), mímicos (um “apontar coletivo” para a câmera é gesto comum) ou máscaras.

Durante a representação, outras pessoas podem estar distribuindo material de denúncia ou de reflexão, como, por exemplo, Antonin Artaud e o Teatro da Crueldade; Software de Reconhecimento Facial; Sobre a Webcam Operada em Público pelo Município de Tempe, Arizona; Sobre a Vigilância Televisiva Sem Fio em Nova Iorque; dentre vários outros. Também colam adesivos sob as câmeras, indicando sua presença.

11 de setembro de 2002

Um Dia Internacional Contra as Câmeras de Vigilâncias

Você é contra o uso de câmeras de vigilância em lugares públicos?

“Os Performáticos de Câmeras de Vigilância” estão puxando um dia internacional de protesto contra as câmeras de vigilância em lugares públicos, e a redução das liberdades civis nos EUA e em outros lugares, no próximo dia 11 de setembro.

Para participar é fácil, durante a quarta-feira, 11 de setembro de 2002, pare na frente de uma câmera de vigilância e mostre o que você pensa. Lembrem-se, as câmeras não registram som, então você terá que fazer gestos, pantomima, palavras impressas e/ou retratos para passar sua mensagem.

Se possível documente tudo, e divulgue em fanzines, jornais, webs e tudo

mais. Seja criativo! Não seja tímido! Não tenha medo de demonstrar seu sentimento! Sua confiança inspirará outros.

Mais infos da campanha e dos "Performáticos de Câmeras de Vigilância", entre no site: www.notbored.org . Lá você encontrará fotografias, vídeos clips, tapes, scripts...

E-mail: notbored@panix.com.

Colaborou ativamente: Manoel Bobfrip, de Salvador (Bahia).

Fonte: Centro de Mídia Independente (www.midiaindependente.org).

THE WEATHER UNDERGROUND: O PROTESTO ESQUECIDO DOS ESTADOS UNIDOS

Alexandre Wernneck

O ano é 1969. Um grupo de ativistas de esquerda sai às ruas para protestar contra o governo, que impõe à juventude do país um dos maiores sofrimentos por ela já vividos. Para mudar as coisas no país, os jovens não hesitarão em depredar, seqüestrar, matar. Esse é um retrato bastante típico dos "anos de chumbo" no Brasil. Por isso mesmo, talvez seja tão difícil acreditar que ele descreve um momento da história... dos Estados Unidos. *Tempo de Protesto* (The Weather Underground) é um documentário surpreendente. Os diretores americanos Sam Green e Bill Siegel reencontraram vários dos antigos líderes do The Weather Underground, grupo de ativistas radicais formado por jovens brancos e idealistas americanos que começaram nos anos 60 lutando contra a guerra do Vietnã e viraram uma cruzada para derrubar o governo. O movimento pintou o caneco até ser encerrado, em 1981. Fez passeatas, quebrou vitrines, botou bomba no Capitólio, matou gente, e outras barbaridades inimagináveis para um nativo da Terra do Tio Sam pós-11 de setembro.

Além das entrevistas, os cineastas deram um mergulho em mais de 70 horas de imagens de arquivo, para selecionar imagens de protestos inacreditáveis até para o mais radical ativista antiglobalização de hoje. Ao ouvir os líderes do Underground, hoje mais velhos, fica a impressão de que aquele pessoal tentou, mas não conseguiu mudar o mundo. Um fio de desesperança parece escorrer de cada fala. "Alguns deles têm arrependimento, e talvez não fizessem de novo o que fizeram, mas eles

têm o impulso, o desejo de que haja mudanças radicais", diz Sam Green, na piscina do Copacabana Palace. Na cidade para a exibição de seu filme no Festival do Rio (Bill Siegel foi para o Festival de Vancouver), ele conversou com a Outracoisa. Nascido em Detroit há 37 anos e hoje morador de São Francisco, o cineasta afirma que a situação em seu país está tão "foda" que "o outro lado" (quem não é nem republicano nem democrata) se desesperou e resolveu partir para o ataque, o que explica o surgimento de tantos filmes americanos criticando os EUA recentemente, como o seu ou *Tiros em Columbine*, do excêntrico Michael Moore. *Tempo de Protesto* participou da competição de documentários do Sundance Film Festival de 2003 e ganhou o Golden Gate Award de melhor documentário no San Francisco Film Festival deste ano. Na entrevista a seguir, Green fala dos complexos personagens do Underground, explica como se pode fazer filmes políticos sem ser um cineasta político e comenta a pedra no sapato do mundo, seu país, os EUA.

Muita gente no Brasil sequer imaginava a existência de um grupo que quis derrubar o governo nos EUA. Os americanos sabem que houve uma ditadura no Brasil?

Os americanos não sabem quase nada sobre o Brasil. Nós temos uma piada nos EUA que diz que essas guerras todas em que o país entra são feitas mesmo é para ensinar geografia para os americanos. Parece ser a única maneira de fazer as pessoas saberem onde é o Iraque ou o Afeganistão. Acho que os americanos só vão saber mais sobre o Brasil quando algum presidente americano resolver invadi-lo (risos).

No Brasil nós tivemos um "tempo de protesto" com vários grupos de ativistas radicais. A impressão que se tem hoje é que o pessoal que foi combativo ficou dócil. Em seu filme, tem-se essa mesma impressão do Underground. Que impressão você teve?

Eu cresci nos anos 80 e havia movimentos radicais no México, na América Central, na Europa, no Japão e a impressão clara era a de que eles estavam todos derrotados. As pessoas que cresceram nos anos 80 ficaram cínicas, com a crença de que você nunca poderá mudar o mundo. Eu mesmo me sentia assim. Mas eu queria ter ideais. Por isso me interessei tanto por eles. Quanto mais aprendo a respeito mais entendo que não é algo simples como dizer que eles tentaram e se deram mal e por isso mudaram. Todos eles estão ainda fazendo coisas. Eles têm hoje 50 a 60 anos e, nessa idade, você não faz mais as mesmas coisas que fazia quando tinha 20. Não se trata só de as pessoas terem mudado. O mundo mudou. Mas ainda há o desejo de mudar as coisas de uma maneira radical. Todos eles querem a revolução, mas não sabem como fazê-la agora. É uma condição triste, mas inspiradora, porque há tanta coisa acontecendo com os jovens dos movimentos antiglobalização. Eles podem falhar, mas se não tivermos esperança, é melhor cometer suicídio.

A impressão que se tem ao ouvi-los é que eles estão arrependidos.

Eles têm sentimentos conflituosos. Era luta armada e é complicado quando você pensa que no passado você fez coisas horríveis, mesmo que por uma boa causa. Alguns deles têm arrependimento, mas eles têm o impulso, o desejo de que haja mudanças radicais. O que é primordial, porque as coisas estão foda!

Você diria que um papel do filme é mostrar às novas gerações que é possível lutar?

Há um trecho de 1984, de George Orwell, que acho maravilhoso, quando ele explica como o partido domina tudo: "Quem controlar o presente, controla o passado. E quem controlar o passado, controlará o futuro". Porque se você sentir que ninguém nunca fará nada, claro que nunca

fará nada também. Nos EUA, somos muito controlados politicamente! O seu presidente, Lula, nos EUA estaria tão longe do que é aceitável que ninguém sequer escreveria sobre ele no jornal e ele nunca chegaria ao poder.

E você, o que achou do Weather Underground como alternativa política?

Não posso pensar nessa história em termos de certo ou errado. Trabalhei no filme por quatro anos e ainda não sei o que é certo ou o que é errado. Admiro aquelas pessoas, que tiveram muita coragem. Cada um deles, nas entrevistas, disse que eles tinham a nítida impressão de que não iam sobreviver. Admiro-os por isso. Mas, por outro lado, não tenho como não pensar que o que eles tentaram fazer não funcionou. Eles não fizeram a leitura correta do mundo, acreditaram que a revolução estava prestes a acontecer e não estava. É importante ser crítico.



Você se considera um cineasta político?

Em geral, arte e política não se misturam muito bem. Há muitos artistas politizados ruins, porque dizem: "isto é bom, isto é ruim". Não quero fazer isso. Por isso acho desconfortável misturar política e cinema. Mas, ao mesmo tempo, os filmes que faço tratam de assuntos políticos. Mas tento fazê-los respeitando a inteligência das pessoas. Acho que é muito difícil fazer um filme político bom, complexo, esteticamente instigante. Gostaria

de fazer isso, mas não quero fazer parte desse grupo dos "cineastas políticos".

Muita gente diz que o digital foi uma revolução no cinema, porque democratizou a feitura de filmes como o seu. O que você acha disso?

Eu também adoro a idéia de pegar uma câmera digital, filmar e fazer a montagem com meu próprio computador, mas a verdade é que neste filme tínhamos imagens de arquivo e eu tive que pagar por elas. O filme se tornou uma grande produção porque tivemos que pagar toneladas de dinheiro para a Disney. As imagens vieram da ABC, que pertence à Disney.

Como o filme foi recebido nos Estados Unidos?

Trabalhei nele por quatro anos e começamos o trabalho antes do 11 de setembro. Antes, as pessoas achavam só uma história esquisitona. Mas depois de 11 de setembro, o clima no país mudou. Algum tempo depois, voltou a haver um movimento enorme de pessoas que querem George Bush fora e o filme voltou a ter certa relevância. Ele passa em cinemas por todo o país e a reação tem sido surpreendentemente positiva.

O que está havendo com os Estados Unidos? Bush governa vocês, vocês bombardeiam o Afeganistão, bombardeiam o Iraque etc. Ao mesmo tempo, os filmes mais radicalmente críticos aos EUA são americanos, como o seu filme ou os de Michael Moore.

Acho que o país está tão polarizado, com os republicanos e democratas de um lado, que o outro lado se desesperou. As pessoas não acreditam mais no sistema e estão com raiva. E elas entenderam que se não fizerem nada, nada vai mudar.

Como você vê o futuro de Bush?

Ele está perdido. Acho que ele vai perder feio. É a minha aposta... E minha esperança. Tem que ser, porque as coisas vão tão mal... Está foda! O que mais impressiona é que ele age como se estivessem maravilhosas.

Bush e outros governantes ajudaram a criar um dos movimentos mais fortes no mundo hoje: o anti-americanismo. Vejo você criticando Bush, mas você é americano. Como você vê a existência de um movimento contra seu país?

É muito simples: a América tem diferentes faces. Eu odeio a face de Bush também, mas, ao mesmo tempo, há várias coisas na América que me agradam. Mesmo com toda a desconfiança pós-11 de setembro, ainda é um país em que pessoas de diferentes culturas podem viver juntas. Os ideais americanos são nobres. O que temos que fazer é com que esses ideais sejam levados a cabo de fato, sem manipulação.

Link: Site do filme (www.theweatherunderground.com).

Fonte: Revista Outra Coisa (www.revistaoutracoisa.com.br).

UM SENTIDO GLOBAL DE LUGAR

David Garcia – Proxyvision

Reportagem da Eteera 2 • Encontro Italiano de Produtores de TVs Táticas

Entre 25 e 28 de Março, 2004, o segundo maior encontro de TVs de Rua (ou Telestreets) aconteceu em Senigalia. Aqui estão algumas anotações de uma pequena visita ao mundo das TVs de Rua.

Histórico

TVs de Rua, a última onda da rica história do ativismo italiano, tem sido amplamente reportada por essa lista (1) e em outros lugares mas algumas considerações básicas são importantes brevemente rever.

TVs de Rua são micro-transmissores semi-legais, literalmente fazedores de TV que usam pequenos transmissores para mandarem programas que não atingem mais do que alguns quarteirões. TVs de Rua vão desde fazer seus próprios conteúdos locais a capturar a programação (assim como jogos de futebol) das operadoras de satélite comercial e retransmití-las de graça nas redes de TVs de Rua.

TVs de Rua operam entre as fendas legais e tecnológicas do cenário midiático italiano, ocupando as sombras ou os vazios que os transmissores terrestres não alcançam, assim deixando um rastro no espectro transmissor, que é ocupado pelos grupos de TVs de Rua.

TVs de Rua reclamam o poder ‘socializador’ da televisão. Como um meio, o vídeo retém um acesso imediato que nem ao menos pressupõe uma alfabetização convencional. As recompensas imediatas e expressivas de se fazer TV fez com que as TVs de Rua pudessem atingir uma constituição bem maior do que somente ‘o movimento’ ou hacktivistas. No entanto, apesar de um aparente retorno às táticas primeiras de transmissão de mídia pirata, TVs de Rua são um híbrido mais complexo e interessante. Como declararam em seu manifesto “A televisão deve ser considerada uma nova prótese e uma extensão da net: mas para evitar um novo ‘gueto’ de mídia alternativa, a horizontalidade da net deve encontrar o poder ‘socializador’ da televisão.”

A OrfeoTV na Bolonha é conhecida como a iniciadora de tudo, quando começou a transmitir em 2002, a apenas alguns quarteirões do lugar da lendária Rádio Alice, e vem desde então sendo conhecida como seu ‘filho bastardo’. O que começou em Bolonha com uns poucos transmissores logo “se uniu a uma série de batalhas por entre uma rede de websites; e agora estão conectados através do termo ‘televisão tática’ a outros micro-transmissores italianos como ‘no-war TV’, ‘urban TV’, e ‘global TV’.” Fato que Mark Coté descreve como “uma rede emergente de infrapoder”.



O fenômeno das TVs de Rua é outra faceta do legado do movimento autônomo italiano dos anos 60 e 70,

uma política que trouxe para si a raiva tanto da direita quanto do partido comunista italiano, ao privilegiar o desejo e expressão acima das forças de mercado ou disciplina partidária. Reformatou idéias anarquistas para uma era pós-industrial, introduzindo noções de ‘trabalho imaterial’, ‘pós-fordismo’, e ‘recusa ao trabalho’. A influência dessas idéias vêm variando porém crescendo estavelmente com a queda do leste europeu e o crescimento da classe virtual. Mas talvez apenas a ‘recusa ao trabalho’ e ‘decomposição de classe’ tenham sobrevivido à cooptação através do ‘capitalismo comunicativo’ e a ‘terceira via’ dos democratas sociais.

O primeiro encontro de TVs de Rua (Etereia 1) foi feito em Bolonha no ano de 2002 em um momento em que haviam somente dois ou três nodos existentes. Mas foi nesse encontro que TVs de Rua (Telestreet) foi concebido e lançado, não somente como uma plataforma mas como uma campanha política. Dois anos depois, o que começou como uma pequena rede de intervenções se tornou um para uma resistência ainda maior. Hoje essa rede inclui mais de cem nodos (o número varia diariamente) e se estende por toda a extensão da Itália.

A Lei Gasparri e a Contra-Reforma

O encontro recente de TVs de Rua (Etereia 2) foi necessário para responder às questões que se tornaram mais urgentes com o crescimento de TVs de Rua. Com crescimento rápido veio a diversidade e questões de como ser ainda possível, ou não, ter uma estratégia em comum. Isso foi ainda mais significativo pela Lei Gasparri (Gasparri é o ministro da comunicação), que permitiu que Berlusconi consolidasse o seu domínio sobre o cenário midiático italiano. A passagem dessa lei deixa muitos italianos acreditando que eles estão passando por uma emergência política sem paralelo. Quando perguntei ao bem conhecido autonomista e escritor Franco Berardi (Bifo) como a administração de Berlusconi pretendia

justificar essas ações, “o que você quer dizer com justificar?” ele respondeu com uma irônica surpresa “Nós estamos em um país de Contra Reforma, não há necessidade de argumentação. Se você ganha, você ganha.”

Dado o fato que este é um momento definidor tanto para as TVs de Rua como para a política italiana, a escolha de realizar o encontro em Senigalia, uma pequena cidade litorânea, foi surpreendente. Essa escolha, assim como a agenda da maior parte do encontro, foi resistida por um número de militantes das TVs de Rua. As vozes descontentes argumentavam que o encontro deveria estar buscando um caráter mais *mainstream* e que deveria focar exclusivamente em mobilizar resistência ao regime de Berlusconi.

Havia no entanto, uma boa razão para que o encontro fosse feito em Senigalia e essa razão era a própria TV de Rua local: Disco Volante.

Disco Volante

Nada no estúdio da Disco Volante sugere uma cultura de mídia radical. Está localizado em uma rua tranquila de Senigalia é parte de um projeto local chamado “Zelig” em que deficientes físicos e não-deficientes dividem um estúdio e fazem arte juntos. O projeto é uma iniciativa de longo prazo do artista/ativista Enea, o descontraído anfitrião do encontro. A frente do estúdio estreito não fornece nenhuma pista de que qualquer mídia eletrônica seja ali presente ou mesmo desejada. O estúdio é um emaranhado contínuo de colagens, maquetes, esculturas, pinturas, objetos achados decorados e inúmeros teatros de bonecos. A atmosfera é uma mistura da ingenuidade controlada e o caos de um artista da era Cobra com a oficina de Geppetto de *Pinóquio*.

Uma parede perto da entrada é coberta com inúmeros prêmios e fotografias de cerimônias em que os participantes do Zelig são homenageados, assim como fotos de viagens e aventuras. Isto é arte e ativismo de mídia com profundas raízes locais.

A tecnologia do estúdio de TV no fundo do lugar fica bem ao lado das pinturas e ferramentas de carpintaria que poderiam ser achadas em qualquer estúdio de artista dos últimos 500 anos. Enea, o diretor (esse não é um coletivo) me informa que isso não é terapia de arte, e nem um projeto de “arte na comunidade” e sim simplesmente um espaço que está aberto para aqueles com deficiências físicas que querem se juntar a ele para tramar uma versão da boa vida através do processo de fazer arte juntos em um ambiente agradável. O fato de que isso também acaba por se combinar com uma estação de TV semi-legal que mistura um relaxado expressionismo com uma campanha militante para o direito dos deficientes físicos é tanto um fato quanto apropriadamente accidental.

É bem difícil achar palavras que façam justiça à atmosfera energizada e generosa que perpassa o estúdio Zelig.

Surpreendentemente Disco Volante foi a primeira TV de Rua forçosamente fechada pelo ministério da comunicação. O transmissor atual não foi confiscado e sim selado pelos oficiais da justiça, um selo que seria uma ofensa criminal quebrar. Enea leva o selado transmissor com ele, mostrando-o como um emblema da repressão.

De todas as TVs de Rua à escolha para uma reprimenda ministerial, porque escolher um canal para pessoas com deficiências físicas? A explicação está no fato que ela não era somente tolerada pelo governo local de Senigalia, mais ativamente encorajada. Essa não é uma batalha

entre as TVs de Rua e o ministério, mas também entre governos locais e nacionais. Essas são as complexidades regionais da política italiana, complexidades que já vêm de longa data, pense por exemplo do papel decisivo do partido comunista no caso do fechamento e destruição da Rádio Alice em Bolonha.

A posição da Disco Volante como caso piloto, aliada a um apoio do governo local disposto a patrocinar o evento, fez de Senigalia uma escolha óbvia. Porém, mais importante do que isso, proporcionou a oportunidade de armar um desafio direto à lei ao transmitir os encontros das TVs de Rua no canal 52, a frequência da qual Disco Volante havia sido expulsa.

TV Eteera: Canal 52

As transmissões do encontro começaram quase que imediatamente, mas até o final da primeira tarde havia rumores de que a polícia estava tentando localizar a fonte das transmissões.

Até a noite, os rumores foram confirmados e um encontro emergencial foi feito para decidir como responder à pressão policial. Nos avolumamos em um pequeno cômodo na ‘colônia’, onde a maior parte das pessoas estavam dormindo e o nosso anfitrião Enea, que estava claramente se divertindo, apresentou um advogado radical da localidade que estava presente para um aconselhamento sobre os riscos e nos ajudar a pesar as opções. Enea nos informou que ele mesmo havia pessoalmente visitado a polícia naquela tarde para saber o que eles pretendiam fazer. O policial encarregado das ondas sonoras havia se auto declarado um inimigo da lei mas disse também que era um homem de família e que não estava disposto a perder o seu emprego nos defendendo. Então, o que fazer? Continuar transmitindo e arriscar ter o evento fechado e o equipamento

confiscado, ou dar um passo atrás? Alguns militantes de Nápoles chegaram a propor que prosseguíssemos com a ofensiva, transmitindo em uma frequência que empurraria a populista e comercial Rete 4 para fora do ar. Mesmo que a reunião não tenha optado seguir por este caminho, eles ainda decidiram continuar com as transmissões no canal 52 e inclusive aumentar a sua visibilidade tornando os programas tão públicos quanto possível, do lado de fora, no mercado e nas ruas dos arredores, e os transmitindo no mesmo dia. Além disso, um repórter de uma rede nacional Rai 3 estaria cobrindo todas as ações, a serem transmitidas pela televisão nacional.

As transmissões ocorreram sem interrupção. Mais tarde naquele fim-de-semana, no domingo à noite, me surpreendi ao ver que essa ação pequena em Senigalia, assim como o encontro de TVs de Rua em si, realmente garantiriam cinco minutos do noticiário nacional. Militantes de mídia italianos talvez estejam corretos ao afirmar que vivem em uma ditadura de mídia mas o seu trabalho tem mais efeito e visibilidade do que no resto da Europa. Em contraste, nós, europeus do norte, vivemos na ditadura da indiferença.

Militantes: Ativistas: Expressivistas



Os argumentos e batalhas que dominam as TVs de Rua podem ser vistos como uma triangulação dinâmica entre três categorias ou modalidades táticas: militância, ativismo e expressivismo. Aqui seguem algumas definições neste sentido:

* Militância: No segundo dia do encontro Franco Berardi (Bifo) falou para a militância quando finalizou o seu discurso “arrepiente” declarando que, devido à emergência política atual, a última coisa que deveríamos fazer é “abraçar a nossa miserável marginalidade”. Nessa palestra ele falou para os favoráveis à ação direta, para a política de visibilidade máxima e aos que jogam alto. Para os militantes, a ênfase na micro-mídia não deve ser traduzida pela irrelevância da micro-política.

* Ativismo: Para ativistas, micro-transmissores e micro-políticas, ao invés de serem ineficazes, têm um poder viral e ultimamente podem ser mais significantes do que entrar em sinergia com o espetáculo da política nacional e a grande mídia. Ações de micro-mídia podem se multiplicar sob o radar dos poderosos e apenas serem notadas quando tiverem se tornado fortes o bastante para serem oprimidos. Essa noção de ativismo inclui compromissos a longo prazo altamente localizados, como a Disco Volante (ou da mesma forma Autolabs em São Paulo, ou Sarai em Nova Déli) cujas reverberações vão fundo e produzem novos tipos de localidade conectivas. Essa prática é obviamente menos heróica do que a da militância, pois adere de formas novas com as lutas cotidianas e afirma vida comum.

* Expressionismo: a última essência da modalidade tática, expressivismo, é algumas vezes chamado anemicamente de ‘política cultural’ e as vezes de arte. De fato pode ser arte, mas é também *mais* do que arte e sua luta específica por lealdade está necessitando urgentemente de recuperação. Expressivismo é uma política não só de poder (ou seja,

soberania) mas também de linguagem. O poder da linguagem para fazer e ensaiar mundos, mundos nos quais as formas resistem à pré-determinação. Esse uso se refere à linguagem no sentido mais amplo do termo. Inclui todas as artes experimentais e invenções, inclusive as tecnológicas. Políticas expressivistas estão baseadas no nosso conhecimento de que em um mundo de horizontes mutáveis, nosso senso de sentido depende, criticamente, de nossos poderes de expressão. “E que descobrir um enquadramento de sentidos está intrinsecamente ligado à invenção(2)”.

Se essa geração de movimentos políticos utópicos podem ou não evitar novas formas de autoritarismo dependerá da defesa vigilante da dimensão expressivista e de suas liberdades subversivas. A história nos mostra que artistas são como canários que costumavam ser carregados por mineiros, e que dão sinais antecipados das toxinas no éter.

O maior perigo para as TVs de Rua é se dissolver por entre as brechas de uma dessas modalidades. Se as TVs de Rua (na verdade toda mídia táctica) devem reter seu vigor característico; militância, ativismo e expressivismo devem estar todos presentes ou serão perdidos. Em cada um desses casos particulares de TV de Rua, uma ou duas dessas modalidades vai sempre predominar, mas somente se for possível reter todas as três, em orquestrações variáveis, poderemos ver a formação da real diferença, efetividade e liberdade.

TV de Rua Global

Sejam quais forem as diferenças entre o movimento de TVs de Rua, existe um consenso de que é necessário que ele cresça. Algumas vezes gostariam de vê-lo ganhar sua própria frequência nacional, outros preferem que prevaleça uma autonomia local, com cada TV de Rua

estendendo e intensificando seu processo de expansão através de uma rede de colaboração e compartilhamento de conteúdo. Tornar o sonho de efetivamente hibridizar as TVs de Rua através de uma rede e compartilhar conteúdo foi explorado de diferentes formas durante os dias do encontro. Desde uma exposição detalhada e fundamentada de Alan Toner (Autonomeia) (3) sobre as maneiras com o movimento do ‘Creative Commons’ esta sendo, e poderia ser ainda mais aprofundado se aplicado às TVs de Rua, até as soluções técnicas oferecidas pela New Global Vision (4).

O notável projeto NGVision foi fundado durante o levante de protestos oriundos do encontro do G-8 em Gênova. Foi criado para fazer centenas de horas de material ativista disponível gratuitamente em uma localização única como recurso comum. Eles têm hoje o espaço de cinco servidores, estocados com cerca de 300 vídeos, com uma nova fita sendo adicionada pelo menos uma vez por semana. NGVision usa BitTorrent (5) para fazer a sua velocidade de download relativamente alta, uma hora de vídeo podendo ser baixada em aproximadamente quinze minutos. NGVison já é usada extensivamente com aproximadamente 10.000 vídeos sendo baixados por mês. NGVision ofereceu o seu sistema para ser usado por todas as TVs de Rua da Itália e de fora do país.

Mesmo que as raízes locais e o teatro da política italiana ajudem a tornar as TVs de Rua fortes, a atmosfera também pode ser um pouco auto-referencial, olhando só para dentro. Mas há também uma percepção crescente de que para sobreviver as TVs de Rua precisam se estender além das fronteiras conceituais da política nacional. Lentamente, está se apresentando um conhecimento translocal, em parte devido ao trabalho de escritores assim como Agnese Trocchi, Matteo Pasquinelli e Mark Coté cujos trabalhos estão ajudando a fazer com que o vírus das TVs de Rua se expanda. Versões das TVs de Rua já começam a pipocar na Holanda, Suíça

(Proxyvision) e mais recentemente como Televisione Piquetera, a primeira TV de Rua da Argentina (6).

Cecilia Landsman e eu estávamos acompanhando o encontro em nome da versão holandesa de TV de Rua: Proxyvision. Em nossa apresentação enfatizamos a dimensão translocal das TVs de Rua. (7).

As TVs de Rua italianas funcionam em parte porque estão mergulhadas em histórias locais mas também por inspirar iniciativas semelhantes em outros lugares do mundo. Nossa posição é de que, uma vez que essas iniciativas comecem a fazer conexões ativas e ter apoio das TVs de Rua italianas mais desenvolvidas, podem levar seus projetos a tomar caminhos que não se moldam pelos shows de fantoche das políticas de partido nacionais. As formas com que esse processo já está sendo concretizado está ajudando uma forma relativamente nova de *táticas metropolitanas localizadas*. A partir dessa perspectiva, mais do que imaginar que as redes tenham feito as fronteiras desaparecerem, vemos o surgimento de novas formas de organização local que (pelo ato mesmo de se conectar por e através de nossas diferenças) nos leva para algo parecido com “um sentido global de lugar”.

Notas

1. Nettime <http://www.nettime.org>
2. Sources of the Self. Charles Taylor, 1993
3. <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0302/msg00116.html>. Mais tarde achei uma passagem de Alan Toner de um ensaio que ele havia escrito sobre a demonstração em Roma contra a guerra do Iraque que poderia ser igualmente aplicada ao contexto das TVs

de Rua. “ Desafios desse tipo põem em perspectiva os insultos entre as diferentes facções radicais e propõem mais uma vez os problemas de representação. Como práticas de auto-organização, democracia e ação direta podem proliferar?”

4. <http://www.ngvision.org/index.en.html>

5. Um tipo de programa que otimiza transmissões de arquivos: <http://bitconjurer.org/BitTorrent/>

VERTOV INVENTOR

Bernardo Oliveira

O olho e a câmara tornam-se um em O Homem da Câmara

Quem é Vertov?

Filho de judeus intelectuais residentes em Bialystok, Dziga Vertov nasceu Denis Kaufman em 1896. Estudou música no conservatório da cidade até a invasão alemã que o obrigou a mudar-se para Moscou. Lá, trava conhecimento com o Futurismo de Marinetti, enquanto se dedica à poesia e à ficção científica. Neste momento adota o pseudônimo: Dziga Vertov, uma tremenda ironia. Vertov é derivado do verbo girar, rodar ou fazer rodar; Dziga, segundo o próprio, é a onomatopéia do girar da manivela em uma câmara (dziga, dziga,...). Dziga Vertov, como uma máquina que ainda não filma, mas registra e percorre o mundo com os olhos, um ser-máquina, um nome que "baixa o santo". Em 1916 vai para St. Petersburg estudar medicina, ao mesmo tempo que inicia experiências de montagens a partir de gravações sonoras. Dois anos depois dá partida na carreira cinematográfica como diretor do primeiro programa oficial de atualidades, o cinejornal *Kinonedelia* (ver *Manifestos* - www.geocities.com/contracampo/dzigavertov.html). Conhece sua futura colaboradora e esposa, Elizaveta Svilova, com quem formará mais tarde o Conselho dos Três. Em 1922, batiza seu trabalho próprio *Kinopravda*, em homenagem ao jornal fundado por Lenin. Vertov, seu irmão Phillip Kaufman e Elizaveta formam o Conselho dos Três acerca dos trabalhos do *Kinopravda*. Em 1922 publicam a Resolução do Conselho dos Três, decretando a morte do cine-drama alemão e da "ausência de fundamento do cinema americano", embora o próprio manifesto faça ressalvas sobre "a velocidade das imagens e os grandes planos".

O relato de seu primeiro contato com o cinema revela já certas concepções futuras. Ele narra:

Eu lembro de meu debut no cinema. Foi totalmente estranho. Não envolveu uma filmagem mas um pulo, uma das mil e uma estórias de uma casa de verão ao lado de uma gruta (...)

O cameramen havia pedido para gravar meu pulo de modo que toda queda, minha expressão facial, todos os meus pensamentos pudessem ser vistos. Fui para cima da gruta, em sua beirada, pulei, gesticulei como se fosse um véu e caí. O resultado, em filme, foi o que descrevo abaixo:

Um homem se aproxima à borda da gruta; medo e indecisão em sua face; ele pensa "não vou pular". Então, decide: "Não, será embaraçoso, todos estão vendo." Mais uma vez ele se aproxima da borda, mais uma vez ele mostra indecisão. Então, sua determinação cresce e ele diz para si mesmo, "eu devo," e deixa a beirada da gruta. Ele voa através do espaço, voa sem equilíbrio; acha que deve se posicionar para aterrizar em pé. Ele se ajeita(...), mais uma vez sua expressão revela indecisão, medo. Finalmente seu pé toca o chão. Imediatamente constata que manteve o equilíbrio. Depois acha que pulou bem mas não deveria tê-lo feito como um acrobata que executa uma manobra complicada no trapézio, e finge que foi terrivelmente fácil. E com essa expressão ele flutua lentamente."

Do ponto de vista do olho ordinário vemos mentiras. Do ponto de vista do olho cinematográfico (auxiliado por métodos cinematográficos especiais, neste caso, filmagem acelerada) vemos verdades. Se é uma questão de ler os pensamentos de alguém à distância (e muitas vezes o que nos interessa não é ouvir as palavras da pessoa, mas ler seus pensamentos) então, eis a oportunidade. Ele pode ser revelado pelo Kinoglaz (o cine-olho).

Podemos dizer que, nesta casa de veraneio, muitos dos conceitos inventados por Vertov para servir ao seu sistema, foram intuídos. O cine-olho nada mais é do que a substituição da percepção humana, por ele considerada defeituosa e por demais "psicológica", pela perfeição da máquina. Vertov chega a clamar por uma sociedade elétrica, cujo homem ideal seria o homem máquina; o valor da máquina, sua exatidão, estaria atrelada não a "produtividade", mas à consciência de uma mudança de comportamento:

Ao revelar a alma da máquina, promovendo o amor do operário por seu instrumento, da camponesa por seu trator, do maquinista por sua locomotiva, nós introduzimos a alegria criadora em cada trabalho mecânico, nós aproximamos os homens das máquinas, nós educamos os novos homens.

O novo homem, libertado da canhestrice e da falta de jeito, dotado dos movimentos precisos e suaves da máquina, será o tema nobre dos filmes.



Vertov não prega uma sociedade cibernética. Ele pensa o cinema como arma contra a dominação; como organismo autônomo que não carece do "auxílio" de outras artes. Como forma de suplantar a ignorância e de arregimentar pessoas contra a exploração, o vício, a religião.

Entusiasmo ou *Sinfonia dos Donbas*, filme de 1930, trata objetivamente desta superação. Nas primeiras cenas, somos chamados à realidade: Vertov nos mostra a religião que prejudica os princípios de uma revolução, os bêbados e drogados sem lar, alienados de suas potencialidades. As cenas são montadas como um imenso "estado", uma situação de caos e miséria, a princípio, irreversível. Depois, vemos pessoas que auxiliam os bêbados, tiram-nos das ruas. Igrejas são destruídas pelo povo e sentimos uma mudança nas vibrações do filme. O estado de antes, tão pesadamente composto, começa a se dissolver. Corta: vamos visitar as cooperativas agrícolas onde o trabalho comunitário é enaltecido como forma de superação. Não é uma apologia do trabalho, mas uma concepção de trabalho. Em Vertov, a nova sociedade sublima o trabalho para superar a escravidão, isto é, trabalham para afirmar a liberdade e a responsabilidade pelo futuro. Ora, quem nos ouve tecer tais comentários sobre o filme pode imaginar Vertov um capitalista pregando a moral do trabalho ou um comunista buscando levar a revolução à frente. Não! As cenas poderiam ser dispostas de modo panfletário, mas são inusitadamente "musicais". Os sons captados não soam como trilha sonora ou sonoplastia: são o "interior" da cena, isto é, não servem como complemento dramático, mas como um elemento imprescindível na composição. Os intervalos são articulados, então, como forma de obter uma canção visual, arte do movimento, onde a música e a sensação "teatral" dos movimentos corpóreos são cinema. A composição vertoviana supõe uma outra relação com a imagem, que não a corriqueira, encharcada de plano americano, campo/contracampo e close-up, sem que nisso haja demérito. Somente obtemos em Vertov algo

diverso deste esquema e que exporemos abaixo.

Por que Vertov?

Por que falar de Dziga Vertov, um cineasta praticamente aterrado pelo afã neoliberal, junto com boa parte do cinema da década de 20? Hoje as evidências por ele apontadas são problemas fora de questão. Não exatamente por sua irrelevância, muito pelo contrário. É que talvez não caiba neste mundo pensar os vícios da imagem, nem questionar a forma do cinema, nem o fator social que emerge de olhares pouco mais atentos às "sutilezas" da indústria.

Um belo dia, ouvimos falar do poder da mensagem "subliminar". Dizem que podemos passar informações não evidentes, através de imagens simples. Por exemplo, quando os EUA perderam a paciência com o Kadafi e distribuíram pelo mundo fotos estranhamente compostas. Teriam escrito, em tamanho microscópico, "kill him", "destroy him" na cara do sujeito, suscitando a concordância mundial com seu extermínio. Dito e feito, mas qual será o teor de verdade desta mensagem subliminar? Sutilezas da imagem, cujo enfoque não cabe num jornal de cinema? Como não? Vertov foi o homem que buscou uma pragmática do cinema e, como consequência, precisou determinar fronteiras.

Buscar uma pragmática do cinema implica discutir o valor da imagem: o que pode a imagem? Ou melhor, quais os limites que uma imagem em movimento, articulada com outra imagem em movimento impõe aos nossos sentidos? A um tempo Vertov limitou os procedimentos (ver os *Manifestos*) e instaurou uma ordem cinematográfica. Mas, vejamos: quando pensamos Spielberg, há um cinema do entretenimento, mas não é tão simples assim. Há um profissão de fé, mesmo que em forma de pressuposto, inaudita. Como se pudéssemos afirmar que Spielberg filma o

sonho, mas o sonho filmado é meramente composto pela articulação de imagens em estreita relação com clichês da imagem. Neste sentido Spielberg é um cineasta "histórico", pois prolonga uma tradição, embora lance mão de criativas reformulações. Scorsese realiza processo idêntico, genial. Altman. Fritz Lang, em *Metrópolis* acredita num poder da articulação das imagens, pois deliberadamente discute com o espectador. Ou não? Quando expõe os modos intempestivos de um futuro próximo, não acredita silenciosamente no seu poder de "dialogar" com o espectador, fazendo-o tomar consciência de um problema? A discussão é longa pois, como o quis Bazin, podemos remeter à invenção da perspectiva e a toda pintura ocidental. Mas não se trata disso. É um problema de representação, mas somente na medida em que haja já uma fotografia, a consagração de um ideal.

Uma imagem em movimento, perguntamos novamente, qual seu valor? Articulada com outra faz jus ao conceito de montagem, tanto em Vertov quanto em Spielberg. No entanto podemos perceber uma clara distinção entre o *valor* da imagem para Spielberg e o *valor* da imagem para Vertov. E chamamos valor não a questão "artesanal", isto é, o trabalho técnico com a imagem, mas o que responderia a pergunta: o que direi com esta articulação? A elaboração de clichês permite estabelecer um leque de opções para quem inventa, para quem copia e para quem mistura os dois. Vertov se distancia do mundo quando busca outros pressupostos da imagem que não são nem os de contar histórias, nem os de comunicar, mas os de fazer emergir no espectador uma "consciência" da imagem. Isto quer dizer que, a partir do momento em que concordamos com o jogo de articulações, que é o cinema, tomamos consciência de um fato, um objeto, um acontecimento. Para Vertov a "consciência" residiria no reconhecimento de uma dança, ou melhor, no reconhecimento de uma expressão do movimento, que também narra fatos, acontecimentos, etc.. Neste sentido, as articulações (ou, como as palavras de Vertov, os

intervalos) são reconhecidas coletivamente por sua forma: o que representam. Ele expulsa toda teoria da "complacência" do espectador, ou seja, acompanhar segmento por segmento engendrando sentidos, e troca por uma tomada de consciência das articulações. Ele faz emergir a montagem, não como jogo de esconde-esconde, mas como tomada de posição. Para Vertov o espectador assistiria filmes sob uma dupla "consciência": uma que rejeita os clichês em prol de outras possibilidades de articulação, isto é, um espectador em busca de um cinema "arte da montagem", procurando firmar-se dentro de suas propostas sem recorrer à procedimentos alienígenas como o teatro e a música;

"Nós protestamos contra a miscigenação das artes a que muitos chamam de síntese. A mistura de cores ruins, ainda que escolhidas entre todos os tons do espectro, jamais dará o branco, mas sim o turvo."

Outra que estabelece uma temática que foge do mesmo assunto em busca de um ideal absurdo, transformar o mundo e, sobretudo, nossa percepção do mundo.

Alguns pensarão na "materialidade" da imagem, outro segmento explorado por René Clair, Germaine Dulac, Man Ray e todos esses poetas. Jean Cocteau busca uma poesia do movimento assim como os primeiros Buñuel e toda a vanguarda francesa. A poesia vertoviana difere desta por que busca "o mundo em discurso". O crítico francês Barthélémy Amengual cita Christian Metz :

Em sua realidade mais ampla, a linguagem se manifesta sempre que uma coisa é dita com a intenção de dizê-la; ora, o filme só pelo fato de que deve sempre escolher o que mostra e o que não mostra, transforma o mundo em discurso.

O mundo em discurso é uma espécie de chave para entrar nos filmes de Vertov. Para ele, o valor da imagem situa-se, então, entre estes dois ofícios: reconhecimento da montagem, e percepção do mundo não como linguagem, mas como um duplo de "modelar", que podemos rearticular, reentrar, ao contrário, por exemplo, da apreensão limitada que nos é revelada pelos filmes acima citados.

Não estabelecemos uma crítica da narrativa clássica, nem da vanguarda francesa, muito menos de Fritz Lang. Mas, uma constatação: Vertov distingue outros princípios da imagem. Causou furor e muitos dizem que brigava com Eisenstein.

Mas o que realmente incomoda, até para o amante da obra de Vertov, é a complementaridade quase obrigatória de seus textos. A obra teórica de Eisenstein não precisa estar em sintonia com seus filmes. Já de Vertov é quase obrigatória. Isto gera algum desentendimento: não sabemos se os textos são complemento ou suplemento do filme. Pelo menos não explicitamente. *O Homem da Câmara e Três Canções para Lenin* são filmes bem menos intrincados do que, por exemplo, *Entusiasmo*. Talvez devido a este fator bibliográfico, já que a literatura existente a respeito dos dois primeiros (planificação, cartas, manifestos) é muito maior do que relativa ao terceiro.

Vertov porque cinema é assunto do século. Vertov porque criou um mundo aparentemente limitado, mas que aponta para nossa percepção como britadeira de sentidos repetitivos, tradicionais, arraigados... Mas, antes de mais nada, Vertov porque buscou a autonomia do cinema, não como arte isolada em sua sintaxe, mas como portador autônomo de tudo que há no mundo.

Fonte: Revista Contracampo (www.contracampo.he.com.br).

A CARA DA MÚSICA - Alguns coletivos que unem música à imagem

Adriana Ferreira

MEDIASANA

Não são só os blocos carnavalescos que ocupam as ruas de Recife nesta época do ano. A banda audiovisual Media Sana também circula pela cidade pernambucana mostrando suas experimentações instaladas numa Kombi.

O trabalho é resultado de pesquisas dos músicos Gabriel Furtado e Igor Medeiros com softwares de VJs, como o Vjamm. Há dois anos, com outros cinco amigos, eles sampleiam imagens de TV e associam cada trecho a estilos como house, electro e rap. Ao vivo, o Media Sana utiliza bateria eletrônica e teclado conectados a um mixer de vídeo e toca tudo ao mesmo tempo, mostrando imagens que criticam mídia, publicidade e afins.

FAQ

No Natal de 2002, um grupo de videoartistas espalhou 200 CDs com imagens e músicas por bancos e orelhões de Belo Horizonte. Os mineiros que encontraram o presente estavam recebendo o primeiro disco da banda multimídia FAQ.

O grupo é um segmento do projeto feitoamãos, criado em 1999 por designers, produtores e videomakers para experimentar novas linguagens audiovisuais de forma coletiva. O encontro com o músico Ronaldo Gino, em 2001, levou ao FAQ, que estreou no ano seguinte, em São Paulo, no evento Red Bull Live Images.

"Eliminamos a hierarquia entre música e vídeo e passamos a construir os dois juntos", explica o designer Cláudio Santos. O melhor resultado dessa proposta foi mostrado em 2003, no festival Eletronika (Belo Horizonte), quando o grupo encheu o palco principal de imagens gigantes acompanhadas por improvisos eletrônicos. Alguns trabalhos do FAQ estão no site (www.feitoamaos.com.br).

EMBOLEX+Z'ÁFRICA+PERIFÉRICO

A camaradagem entre o coletivo de VJs Embolex, o grupo de rap Z'África Brasil e o DJ Érico Theobaldo, o Periférico, começou há dois anos e já rendeu vários trabalhos. Entre eles, um show multimídia do Z'África, com imagens exclusivas do Embolex, e um DVD do Embolex, com música dos rappers e de Periférico.

Um dos resultados da parceria foi mostrado em 2003, no festival Eletronika (Belo Horizonte). "Fizemos uma releitura para o filme "Bang Bang", de Andrea Tonacci, com trilha do Érico e refrões do Z'África sobre o tema do longa", diz o VJ Fernão Ciampa. Eles se preparam para participar do festival espanhol "Brasil Noar", que acontece em abril, em Barcelona. A prévia dessa performance poderá ser vista na festa T.E.M.P.,

dia 13/3, na quadra da escola de samba Tom Maior (r. Eugênio de Medeiros, 50, Pinheiros).

COLD CUT



Juntos desde 1987, os produtores ingleses Jonathan More e Matt Black, a dupla Coldcut, são a principal referência na síntese de arte digital e música. Atração do Tim Festival no ano passado, eles encerraram o show com uma imagem de "Orfeu Negro", em que uma garotinha samba no alto de um morro, no Rio de Janeiro, mixada com uma cuíca que aos poucos se transformou em um empolgante set de house.

"Em 1998, começamos a testar a fusão de vídeos e fotografias com samples de house, tecno, jazz, hip hop etc.", explica Black.

O resultado dessa brincadeira foi a criação do Vjamm, software utilizado pela maioria dos grupos que investe na mistura. O último CD do Coldcut, um álbum duplo com um disco de imagens e outro de músicas, está à venda no site da gravadora Ninja Tune (www.ninjatune.net).

NORTEC

O coletivo Nortec foi buscar no norte do México o estilo que os tornou conhecidos em meio mundo: uma mistura de tecno e de ritmos como norteño e tambora, que eles mostram acompanhados de imagens de cidades mexicanas e frases como "Rebola Chica!".

O Nortec é um coletivo que reúne videoartistas, designers gráficos e cinco projetos musicais, entre eles, Bostich e Fussible. "No início, a idéia era só fazer música", conta Pepe Mogt, do Fussible. "Mas uns amigos que trabalhavam com vídeo disseram que podiam fazer com as imagens o mesmo que fazíamos com a música, então resolvemos nos unir", explica Mogt.

Ao vivo, o VJ conecta o equipamento ao dos DJs e faz as projeções de acordo com o beat da música. Para conferir o trabalho, é só visitar o www.nor-tec.org.

APAVORAMENTO

Em 2000, com a idéia de montar uma rádio na internet, os amigos Nepal e

João Rebello, o John Woo, criaram o Apavoramento Sound System, que se transformou em um coletivo multimídia, formado basicamente por DJs e por produtores de vídeo, e foi parar na programação do Tim Festival, em 2003. A apresentação dos cariocas foi curta, mas suficiente para o grupo empolgar tanto quanto o Coldcut, a outra atração da noite. Eles mostraram uma combinação de música eletrônica e de manipulação de imagens ao vivo, e colocaram o povo para requebrar ao som de um mix de breakbeat, electrofunk, miami bass e "ghetto-tech" -vertente de Detroit que mescla miami bass, electro e tecno.

No set list, nada de material alheio. Tanto o som quanto as imagens são criadas pelo coletivo de sete pessoas. Até março, eles percorrem as praias cariocas com o projeto "Redley Bassmobil", uma parafernália de equipamentos de som instalada em uma Kombi. No site www.apavoramento.com dá para saber por onde a trupe irá passar.

FLN

OUTROS CINEMAS

Lucas Bambozzi



O trabalho do VJ (*video-jockey*) faz parte de uma especificidade que não domino. Ou melhor, interessa-me pelo que há de não-específico nessa cena.

Mas venho de uma formação onde algumas experiências pessoais anteriores tangenciam o processo, as técnicas e a estética do que vem sendo chamado de *live-image*, *live-visuals*, *real-time-video*, *videotagem*, *veejaying*, etc. Isso me autoriza a meter o bedelho no assunto, propondo que se revejam antecedentes, conexões e parentescos imediatos.

Repito sempre que fui me espalhando pelas mídias. Apesar de ter o vídeo, e muitas das mídias vizinhas como referência mais constante, não segui um percurso muito definido. E entre um desvio e outro me recordo de experiências muito vigorosas com manipulação de vídeo em tempo real, num tempo em que o sinal analógico não era referente de precariedade e o vídeo fluía em tempo real através dos mesmos *switchers* que hoje se utilizam. O vídeo aliás já foi muito mais “ao vivo” do que hoje, e este texto busca algumas referências desse percurso.

O “ao vivo” carrega o fascínio pelo improvisado, pela condição de gerar algo (uma imagem, um som, uma idéia, um conceito, uma associação entre todas essas coisas - por temporário e fugaz que seja esse resultado) que vai reverberar diante dos olhos de quem ainda está em processo de produzir. Loops, montagem paralela ou feedbacks (magias que sintetizavam o próprio conceito de videoarte), geram fluxos de comunicação em estado bruto. Quando bem realizado, esse processo é sentido igualmente pelo público. E como há beleza na imperfeição, penso que essas situações não carecem mesmo de maior controle. Situações e espaços protegidos já existem muitos: museus, galerias, teatros e centros culturais sisudos. As poucas frestas que sobram para a experimentação devem ser consideradas antes que sejam institucionalizadas sob a égide da produção cultural estandardizada.

As novas possibilidades de associação entre sistemas de imagens e sons vem causando surpresas mesmo entre os mais céticos, que começam a ver o potencial sensorial dessas situações - melhor seria dizer nova

configuração -, a partir da confluência com a cultura da música eletrônica. Pois em essência não há muito de novo.

Telas panorâmicas ou ambientes imersivos formados por imagens cinemáticas envolventes existem desde quando o cinema era ainda exclusividade dos parques de diversões, passando pelas traquitanas de seus primeiros anos, por Napoleão de Abel Gance (1927) e pelos *displays* de Times Square.

Referências Ilustradas

Muito do que se faz hoje se baseia mesmo na reciclagem de experiências anteriores. A reapropriação e a releitura são recursos já instituídos desde o surgimento do termo *media art* (mídia-arte ou artemídia). O loop é um elemento fundamental nessa sintaxe, algo porém herdado de praticamente toda experiência dos tempos pré-cinema. Em nosso tempo presente, notamos procedimentos não necessariamente novos mas que sofisticaram muito o fenômeno da reprodutibilidade: o *sampleamento*, o *copy&paste*, o processamento em tempo real. O remix vem se tornando a partir desses recursos um conceito definidor de nossa era. Nada se cria, tudo se transforma. Seria essa a novidade de uma nova configuração?

As referências que se cruzam nesse cenário são muito interessantes. Cada um, ao fazê-lo busca naturalmente uma proximidade consigo próprio. Na linha do quem vem sendo chamado de *live-visuals*, no meu baú de referências encontro nos filmes de Hans Richter com suas linhas geométricas, sólidos e *opticals* (*Diagonal Symphony* e *Rhythm 21*, ambos de 1921) uma fonte de padrões ainda hoje atuais. Penso em tudo que se

denominou cinema puro (ou cinema absoluto), revejo *Anemic Cinema* (1926) de Marcel Duchamp e constato que os gráficos largamente utilizados na cultura visual da geração Flash (1) têm reincidência constante na modernidade dos anos 20.

Os filmes experimentais mudos daquele período aliás, foram inspiradores de muitas apresentações envolvendo improvisação entre áudio e vídeo que vem ocorrendo nos festivais que lidam com mídias mais instáveis (o Dutch Electronic Art Festival [V2_Deaf] de Roterdam, o Kurz Film Festival de Hamburgo, o RES-Fest, festival itinerante sediado em Los Angeles, o Back-Up de Weimar/Bauhaus, o Festival for Expanded Media de Stuttgart, e outros).

Filmes como *Entr'acte* (1924) de René Clair (com roteiro de Francis Picabia, música de Erik Satie e com cenas onde aparecem Marcel Duchamp e Man Ray), foram revisitados inúmeras vezes na última década não apenas por suas soluções visuais e narrativas mas também pela sua função de intervenção (2). Filmes fragmentados, que poderiam funcionar como um espaço sensorial, serem vistos de 'relance'.

Os próprios filmes de Man Ray (*O Retorno à Razão*, de 1923 ou *Emak-Bakia*, de 1927) exalavam esse hibridismo e essa insubordinação de categoria (foram execrados pelo público), se definindo como um cinema de artista e não como trama novelesca.

Mas a maior referência em termos de tratamento de imagens segundo uma concepção musical talvez seja mesmo *O Homem da Câmera* (1929) o filme manifesto de Dziga Vertov, que se tornou um verdadeiro ícone de

linguagem para muitas das novas mídias que se fartam hoje de alguns dos elementos ali introduzidos. Totalmente avesso ao cinema que se estabeleceu em torno das ações e das cantilenas românticas (características básicas do que viria a se definir como Hollywood), há ali uma fina sintonia com as linguagens do universo digital, que se utiliza de *layers*, que sugere o hipertexto, o fragmento, a repetição, a reciclagem e a simultaneidade. O que se faz, acima de tudo, seja através de mesas de corte ou de softwares específicos, tem a ver com montagem, que privilegia aquele mesmo paralelismo (uma cópula simbólica) preconizado por S. Eisenstein nos anos 20 (3).

Norman McLaren, a partir dos anos 50, foi outro que levou às últimas consequências as tentativas de intercâmbio de papéis entre imagem e som. Na televisão, que já nasceu ao vivo, as experiências de incorporação do imprevisto de forma mais radical também já aconteceu em formatos muito interessantes -- e próximos mesmo da arte. Um exemplo foi a transmissão em escala planetária *Wrap Around The World*, realizada sob o comando de Nam June Paik para a abertura das Olimpíadas de Seul em 1988. Incorporando eventos em diferentes países que eram mixados e devolvidos via satélite em tempo real, a transmissão se constituiu como um mega-performance onde a objetividade e a informação foram substituídas por delírios visuais e apresentações non-sense. *Goodmorning Mr. Orwell* (1984) é o registro de outra *satellite-installation* ou *transmission-art* que deveria constar na bagagem de quem hoje se lança na aventura do controle das imagens ao vivo.

Uma vez falando em Paik vale retroceder um pouco mais no seu percurso para nos lembrarmos de seu célebre sintetizador de imagens, com Shuya

Abe junto ao WGBH-TV de Boston em 1969 (o que constituiu um momento raro em que uma ousadia nas artes significou um avanço na engenharia). Paik, um pianista indisciplinado, queria não apenas um instrumento onde as imagens pudessem ser tocadas com uma fluência tipicamente da música, como também pretendia desreferencializar a imagem de vídeo da realidade, buscando distorções, abstrações, colorizações e formas visuais sintéticas, afirmando essa longa relação amorosa entre os procedimentos de produção de imagem e som.

O famoso CVI (Computer Video Instrument) da Fairlight ou as PaintBox da Quantel, tiveram como usuários frequentes artistas como John Sanborn, Kit Fitzgerald, Paul Garrin e Laurie Anderson. Objetos de desejo dos realizadores de vídeo nos anos 80, a tecnologia prometia colocar a manipulação de vídeo numa outra direção, mais próxima da pintura e de seu gestual. Através de canetas que produziam interferências sobre a imagem gerada por câmeras e material pré-gravado, foram feitas muitas apresentações que consistiam basicamente na elaboração ao vivo de “telas eletrônicas” animadas ao som de improvisações de jazz peças minimalistas ou música eletroacústica. Músicos como Peter Gordon e Ryuchi Sakamoto eram performers assíduos nas paisagens hiper-cinéticas de *Adelic Penguins* (1986) ou *Live Video Dance* (1987) de Kit Fitzgerald.

O similar dos anos 80 para o que se faz hoje ao som das batidas acima dos 120 BPM tinha energia compatível com a força gerada pelo movimento rap e se aliava a um fenômeno impulsionado por uma invenção banal: o controle remoto, utilizado pela primeira vez em 1983 (que alguns como Peter Greenaway comemoram como o tiro derradeiro no cinema

narrativo convencional). A produção de sentido a partir do *zapping* e da repetição de imagens do universo televisivo [até então destituídas de permanência] impregnou o vídeo de conotação política e capacidade de eloquência diante de um público mais amplo. Essa técnica atendeu pelo nome de *scratch-vídeo* e esse título antecipa muito do que aqui interessa em termos de confluências e procedimentos intercambiáveis. Manipulava-se as imagens como se arranhava o vinil nas agulhas das pick-ups e o sentido produzido resultava em trabalhos vigorosos, visualmente envolventes e marcados por um ritmo às vezes alucinante. *Death Valley Days*, do grupo inglês Gorilla Tapes são desses trabalhos que mereceriam ser revistos com frequência. Tratava-se de uma manipulação que podia se valer tanto do controle absoluto das associações entre imagens como em muitos casos envolvia generosas doses de aleatoriedade. Para anular por completo a novidade da cena VJ que hoje repercute na mídia, faltou àquelas experiências de *scratch-vídeo* apenas a tecnologia necessária para a criação de ambientes mais imersivos e sinestésicos, fato que só veio a acontecer mais recentemente com a evolução dos sistemas de projeção de vídeo.

Alguns escritores observam ainda que o tipo de loop utilizado pelos *scratch-video* se tornaram amplamente identificados como uma forma de crítica da própria cultura das mídias. A repetição evidencia o ridículo e a hipocrisia. Acentua o que se passa despercebido no fluxo das mídias ao redor da TV e da publicidade.

Seria injusto não mencionar algumas performances de Eder Santos, sejam as primeiras, com teor mais nitidamente comercial ou as mais recentes realizadas em parceria com Paulo Santos, um dos integrantes do grupo

Uakti. Mesmo utilizando uma estrutura próxima à praticada pela televisão, Eder sempre teve muita habilidade com o improvisado e grande intuição para extrair formas expressivas surpreendentes a partir do ritmo e de texturas visuais.

Envolvimento pessoal

Particpei de uma série de eventos desse tipo. Desde as primeiras transmissões simultâneas de Eder ou os especiais *Mug-Show* (1998), que dirigi para a TV Minas, onde as precariedades de equipamentos e de comunicação com a equipe me forçaram a práticas às escuras e essencialmente instintivas de edição on-line. Minha breve passagem pela MTV (direção do Acústico Gilberto Gil), projetos como o Kino-Trem (um canal de comunicação ao vivo e de mão dupla, com intervenções visuais de vários tipos) desenvolvido para o Arte/Cidade, e mais recentemente as constantes apresentações junto ao grupo FAQ/Feitoamãos me autorizam um pouco mais a continuar discorrendo sobre o assunto. Já havia produzido e participado de outros improvisos, bem como frequentado cursos valiosos como o de Tim Morrison da Gorila Tapes no Videobrasil de 1989, mas ainda reticente quanto a um mergulho maior nessas experiências.

Lembro-me que pensei mais seriamente em todos esses aspectos quando propus a realização em 1994 no MIS, um evento aglutinador de experiências radicais entre imagem e som, o Festival Sound-Images, que infelizmente não aconteceu por conta de uma conjuntura que abalou o museu por diversos anos. Entre uma série de programas envolvendo performances com vídeo, era um dever especial resgatar mídias mortas

como as Panoram Machines (que reproduziam os famosos Soundies dos anos 40, espécie de avô dos videoclipes) ou as Scopitone, ambas precursoras das *video-juke-boxes*, ou seja, mecanismos que hoje encontram no computador.

Naqueles mesmos anos estavam em evidência publicações como o *The Book For The Unstable Media* (catálogo do Deaf V2– Dutch Electronic Art Festival, realizado em Rotterdam, na Holanda). Em São Paulo, a gravadora, CriDuChat promovia eventos e apresentações em torno da EBM (Electronic Body Music), em que a idéia de sinergia era um ingrediente constantemente perseguido, tanto quanto hoje ainda é.

Enfim, estímulos não faltavam para a procura dessas experiências ainda sem lugar, ainda indefinidas quanto ao espaço que ocupariam e em quais circuitos vingariam. Hoje, mais do que nunca, acredito na riqueza contida nesse limbo. A riqueza está na instabilidade e na própria indefinição. A instabilidade aliás, se mostra atualmente como a única e grande especificidade dos novos meios.

Durante o ciclo de discussões [des]controle remoto, o 1º Fórum de Mídia Expandida organizado pelo grupo FAQ/feitoamãos durante o Festival Eletronika em 2003, junto à UFMG, ficou patente a necessidade de um debate mais sistemático em torno das perspectivas de expansão gerada pelas novas mídias no campo do que vem sendo chamado genericamente de *live-images*. O termo envolve um espectro de mídias e recursos cada vez maior, o que permite pensar a expansão não apenas a partir dos cruzamentos entre suportes e procedimentos, mas como também sugere expansões internas, dentro dos próprios meios envolvidos.

Ready-Made Digital

Mais recentemente, outras formas se interpõem nesse percurso de análise das mídias e práticas de improviso entre imagem e som. Fala-se muito em sistemas de *Data Visualization*, que se refere ao processo de coleta, organização, armazenamento e disponibilização das informações digitais. Esse processo é mesmo um fenômeno típico dos tempos digitais que vem mudando radicalmente a forma de apresentação de dados. São mecanismos automatizados de “enxergar” ou representar informações que antes eram lidas unicamente em sua forma original, quando muito através de gráficos elementares.

Não há que se desprezar aqui porém os procedimentos “humanos” de interpretação desses dados, capaz de recriar imagens através do maravilhoso filtro da subjetividade.

Apenas reforço o óbvio: uma vez que tudo passa a ser escrito a partir de códigos numéricos são vários os dispositivos criados recentemente que nos permitem a conversão dos bits de informação em imagens. Um deles, bastante conhecido entre os usuários de computadores Apple, é o iTunes que possui um recurso chamado *visualizer*, que supostamente decodifica as informações musicais em formas visuais abstratas e quase sempre elegantes.

Esses sistemas que tiram proveito da condição mais básica da informação digital (sua constituição numérica) vêm sendo amplamente discutidos e começam mesmo a ser difundidos como categoria de uma nova arte ou

de um novo campo a ser explorado pela programação criativa de software, destinados ao uso de uma comunidade que se forma em torno dos *audiovisualizers* (ver www.audiovisualizers.com).

Da mesma forma programas como o Flash vem adquirindo notoriedade e status de ferramenta propulsora de novas estéticas (ainda que muitos sugiram que a leveza de seus gráficos e linhas vetoriais indique mais um retorno ao moderno do que algo que se possa chamar de novo). Festivais e eventos de peso como a Bienal de Whitney (www.whitneybiennial.com) vem destinando categorias específicas em sua programação a projetos produzidos exclusivamente com o software da Macromedia mesmo antes que Lev Manovich publicasse seu artigo na Nettime (www.nettime.org), o que gerou interminável polêmica sobre o endosso de um software comercial e fechado a desenvolvedores – esse seria um excitante capítulo a parte. Mas se estamos ou não confundindo um padrão técnico com uma estética, o fato é que nunca um programa foi tão difundido nos meios comerciais, acadêmicos e artísticos ao mesmo tempo, a ponto de se sobrepor inclusive ao conceito vigente de “vídeo”, mesmo em suas possibilidades digitais mais flexíveis como o padrão Quicktime. Particularidades típicas do Flash como a reorganização de gráficos vetoriais, as possibilidades de manipulação a partir de scripts de programação e seu potencial de gerar arquivos muito leves ampliou significativamente o horizonte das possibilidades de uso não apenas de gráficos em movimento mas também de imagens figurativas (fotográficas, videográficas e cinematográficas) especialmente a partir da versão MX.

Em termos de programação, não apenas o Flash mas também recursos em Java em possibilitando também o surgimento de interatividades

sonhadas por videomakers e aspirantes a VJ desde que o vídeo foi para dentro do computador. Trabalhos de Net-arte ou sites como o francês Pianographique (www.pianographique.com) (criado originalmente para CD-Rom em 1983!), o alemão I Know Where Bruce Lee Lives (www.skop.com/brucelee) ou ainda o brasileiro Paisagem0 (www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/paisagem0/linguas.html) de Giselle Beiguelman são bons exemplos desse fenômeno.

Essas URL's disponibilizam ao público verdadeiras máquinas de manipulação de sentido através da edição on-line de fragmentos de áudio e vídeo. Ou seja, o ideal do VJ está agora diante de qualquer usuário da internet, sem que seja necessária nenhuma formação ou conhecimento específico para sua manipulação.

O desejo de “tocar a imagem”, imaginado por Paik e por toda uma geração que, como eu, sempre esteve flertando com as confluências entre imagem e som, se tornou possível não a partir de técnicas complexas ou máquinas dispendiosas mas a partir de programas disponíveis na rede. O KeyWorx (originalmente Keystroke - www.keyworx.org) e o simplérrimo Vernacular (dos artistas Howard Goldkrand e Beth Coleman, disponível gratuitamente no site da Electronic Arts Intermix - www.eai.org) permitem que qualquer usuário transforme seus arquivos de texto, imagem ou áudio espalhados pelo computador em elementos cinéticos muito interessantes e convincentes em termos de complexidade visual interação via objetos. Apesar da interface se apresentar como estranha mesmo para quem tem familiaridade com edição em vídeo desktop, as técnicas exigidas não vão muito além do controle do mouse para o *drag & drop* e algumas poucas noções de

ajustes de cor, luminância, *scalling*, efeitos 3D e outros parâmetros típicos do vídeo digital. Frustrante para aqueles que achavam que dominavam algum segredo valioso, mas liberador em termos de expansão das mídias e dos pensamentos a elas associados. Mérito de quem? Do brilhante e desconhecido desenvolvedor do script? De quem ousou ‘copiar & colar’ segundo seus próprios parâmetros de autoria? Estamos de fato na era do ready-made digital, em outras palavras, o remix. Vale resgatar então a sensibilidade e a técnica do VJ ou de quem quer que esteja diante dos teclados. Valem seu olhar e sua capacidade de gritar algo ao mundo.

Moto-Contínuo

E há projetos que forcem ainda mais as barreiras. O conceito de *Generative Art* por exemplo, coloca em xeque não apenas o autor mas a própria audiência. Trabalhos que se regeneram e adquirem complexidade independentemente dos *inputs* (*self-generating*), apesar de não serem uma absoluta novidade no campo da arte, continuam por incomodar críticos e curadores ansiosos por alguma estabilização de conceitos ligados às tecnologias da imagem. Os conceitos envolvidos neste caso se alastram de tal forma que se tornam inviáveis nesse artigo.

Pensar as mídias tem levado naturalmente ao pensamento em torno das novas tecnologias. Mas o inverso tem se mostrado verdadeiro também. As tecnologias estão hoje a serviço das mídias (e não é exagerado pensar que a religião e a guerra também travam seu combate prioritário, sua “propaganda” no campo das mídias). As mídias exercem essa promiscuidade inconfundível com a técnica vigente, seja com a alta ou

com a baixa tecnologia. O VJ usa um misto de ambas. E é nítido que o que o VJ faz está intrinsecamente ligado à tecnologia que o viabiliza.

Assim, as experiências anteriores (sejam aquelas aqui mencionadas ou esquecidas) encontram cada vez mais no aparato digital a ferramenta perfeita para o exercício radical das possibilidades de duplicação, reprodução e sampleagem. A novidade se constitui assim pela confluência dos procedimentos digitais com os fenômenos que envolvem a cultura da música eletrônica. Pronto, está feita a mistura explosiva.

O sentido da participação renasce nesse ambiente reforçado pelo êxtase, pelo contato coletivo, pelo transe proporcionado pela música.

Já a idéia de autoria, permanece no incógnito terreno do relativismo. Por um lado há grupos que produzem bancos de imagens para uso por parte de outros VJ’s. Num mundo que permite a reprodução infinita, faz sentido que as imagens não tenham dono. Por outro lado, nesse terreno devassado, é a afirmação pontual de estéticas pessoais que gera algum diferencial.

É principalmente a partir de intersecções desse tipo que as mídias se expandem – e se resultam impuras, sedutoras, instigantes. No loop da história voltamos mais uma vez ao conceito de cinema expandido de Gene Youngblood (*Expanded Cinema*, 1970, disponível on-line - www.artscilab.org/expandedcinema/book.pdf).

A novidade do que se faz hoje se mostra assim mais fácil de ser

identificada . Complicado é aceitar o quão difícil é ser original nesse contexto. Ao olharmos para trás sempre haverá um parentesco mais ou menos próximo com várias das referências colocadas pela turbulenta história das mídias. Uns se inclinam mais para o lado de um Paik, outros ainda buscam inspiração nos *scratch-videos*, outros buscam no cinema tradicional ou de um Mekas ou Brakhage, uma estética como modelo. Outros se dão conta de que tudo o que precisam já está disponível na Internet.

O fato é que o trabalho dos VJ's, ao mesmo tempo que ganhou uma over-exposição na mídia, estimulou a propagação de uma forma de cinema sem dramaticidade narrativa, pouco conteúdo e conceitos diluídos. Há quem questione o propósito de tanta manipulação (um mero exercício de edição) assim como há quem considere essas experiências uma espécie de papel de parede de festas.

Mas o que se promete é que o processamento de vídeo em tempo real teria supostamente a capacidade de potencializar as experiências anteriores num nível sensorial nunca visto. De fato, as tecnologias abriram formas realmente novas de manipulação e de formulação de uma narrativa mais permeável às instabilidades do acontecimento ao vivo. E essas experiências vêm ganhando muito com os sistemas interativos. A precisão de sincronismo dos eventos virtuais com as ações da cena real pode ser realmente absoluta. Softwares normalmente dedicados a sincronismo eletrônico-musical vem cada vez mais sendo utilizados nesse tipo de performance com vídeo. Se marcações sonoras podem gerar automaticamente pulsos visuais, ou se o próprio público pode

desencadear acontecimentos no plano da imagem e do som, agora o "performer" pode se dedicar a uma espécie de regência geral dos vários instrumentos que compõem essa orquestração. Além disso a concepção do sistema em si se torna cada vez mais um desenho complexo de interfaces, conceitos estéticos e gerenciamento de mídias. E isso não é pouco.

Interfaces

Ao longo dos anos 90 a função cultural do computador foi mudando. Antes uma ferramenta, agora um meio: um veículo de informações. Já não nos damos conta de que há cerca de 10 anos o computador ainda era pensado como a simulação de uma máquina de escrever, um quadro de desenhos, uma prancheta de arquitetura ou design.

No fundo, estamos interagindo não apenas com uma máquina mas com formas culturais codificadas digitalmente. Tais interfaces consistem basicamente em metáforas utilizadas para contextualizar e organizar os dados no computador, seja na forma de ícones, hipertexto, metonímias ou outras formas de associação. É a interface que sugere interatividade - pela intuição, pelo reconhecimento cognitivo, por aproximação.

Pois as interfaces existentes ainda são pobres. Interações via teclas "datilográficas" ou clicks em mouses constituem pontos de contato muito limitados entre homem e computador.

Uma relação como essa sugere que os milhões de anos gastos na

evolução perceptiva sejam desprezados e que nossas facilidades com a linguagem expressiva sejam ignoradas. O desenvolvimento das interfaces deveria levar em conta o poder da linguagem, incluindo aí as conexões poéticas, os valores culturais e a subjetividade.

A interatividade que de fato interessa, é quase sempre resultado de um processo físico, sensorial e/ou gestual. Sistemas em que o próprio computador ativa mecanismos situados em ambientes e espaços físicos remotos são cada vez mais comuns no dia-a-dia (um exemplo imediato são os medidores de velocidade que gerenciam câmeras fotográficas e ativam o envio de multas). Mas como quase todo hardware, estes são produzidos para alguma indústria, quase nunca para a produção de arte.

As perspectivas imagináveis para uma situação envolvendo imagens e público por exemplo podem potencializar experiências multisensoriais. Voltamos aos aspectos que revelam a novidade das performances envolvendo *live-images*. Grupos como o FAQ/feitoamãos estão cada vez mais interessados em situações em que todos os sentidos são mobilizados. Essa participação coletiva, o potencial das tecnologias interativas e a experimentação com a interface, ainda possibilitam questionar as relações entre os sentidos e distribuir os papéis de novo. O predomínio do olho na organização do mundo visível, apenas um exemplo, pode vir a ser radicalmente questionado. Outras formas de contato, outras sensibilidades tendem a ser estandardizadas.

Enquanto isso há algo que se apresenta como paradoxal: as novas interfaces que vislumbramos pela frente viabilizam manipulações

tipicamente analógicas. Uma invenção considerada genial como o Final Scratch carrega um sentido de anacronismo muito grande. Por mais que todos procurem formas de interatividade para fora do computador (o termo *out-of-the-box* é outra denominação impregnada de uma tendência generalizada) é curioso observar que o VJ hoje queira adotar técnicas associadas a uma pick up.

Há quem justifique com razão que computadores são máquinas de simulação e nada mais natural que eles simulem outras mídias, mais antigas ou não.

Imagens como Música – Analógico x Digital

Na busca por uma análise mais consensual arrisco afirmar que sempre houve um ideal de se produzir imagens como se opera num instrumento de música. Na esteira do Final Scratch, as experiências mais atuais de manipulação privilegiam processos típicos daqueles ligados à música. O VJ Spetto vem buscando formas de substituir o teclado do computador por instrumentos musicais (a partir de interfaces comandadas por sinais midi), onde se possa “tocar” as imagens, afastando um pouco do referencial do computador e do teclado *qwert*. Os próprios softwares de manipulação de vídeo tomam emprestado do universo do áudio não apenas suas interfaces e sua lógica intrínseca como em muitos casos são os mesmos [Max/MSP, Nato, Jitter, Image/Ine]. Outros mais orientados a apresentações pre-setadas se proliferam aos montes [KeyWorx, Arkaos, Isadora]. Mas as possibilidades são inúmeras. Curiosamente, um ícone desse universo ainda é o Theremin, que lê sinais provocados pela

aproximação da mão ou do corpo.

O que interessa nessas experiências? Por que tanto se persegue o sentido do “Manipular”? E a arte a ver com isso?

O digital viabiliza e ao mesmo tempo prende. Apesar de todos os avanços, o digital quer o contato mais orgânico, mais tátil com a imagem. E quando travestido de arte o digital anseia por se libertar de sua condição. Trata-se de um síndrome da arte das mídias. Ela tende a se rebelar contra si própria, contra sua função midiática.

Como já foi dito no início desse devaneio, o vídeo nasceu ao vivo. O registro veio depois, principalmente como forma de eliminação de gafes da TV ao vivo. E hoje a imperfeição é um elemento viabilizador de adrenalina.

O que muda? Acesso? Talvez. As transmissões de mão dupla já não são mais privilégio de grandes emissoras, ou de artistas de exceção como Paik. Mas há sutilezas interessantes. A perspectiva de intercâmbio entre artista e público não cansa de fazer adeptos, mesmo a interatividade sendo considerada um fenômeno do século passado. E o que acontece nos terrenos perceptivos ainda surpreende os que crêem na interação com um dispositivo meramente técnico.

Forjando mais um paradoxo, é possível afirmar que em plena era da perda de sentido do original, as performances ao vivo se apresentam como obras únicas. O circuito que se forma em torno dos eventos de *live-*

image são uma espécie de celebração entre comunidades nem sempre próximas: um misto de entretenimento, lazer, acontecimento cultural e laboratório digital. Uma arena onde o imaginário popular se digladiava com procedimentos técnicos ao som de música ritualística. Um momento de encontro definitivo da pop-arte com a cultura digital.

Como preconizou McLuhan, os recursos eletrônicos acrescentaram a um olhar já alucinado o potencial do áudio amplificado e distorcido, multiplicando o efeito de simultaneidade, de descontinuidade, de interatividade de fragmentos autônomos, da conectividade tátil de um mundo invadido pelas multidões, pelos fluxos e pelas mercadorias.

E hoje não há mais dúvidas sobre o quanto o circuito da Arte se interessa por circuitos vizinhos, principalmente onde há alguma criatividade e efervescência.

Segundo Christine Mello, uma outra observadora que arrisca sistematizar sobre o instável, essas práticas “dizem respeito à questão do rompimento da hegemonia do gesto contemplativo na arte, à inclusão de múltiplos pontos de vista e ao corpo como um todo, em estado de deslocamento, inserido no contexto de significação do trabalho. Reinsere-se novamente de modo radical a idéia de desmaterialização, dos procedimentos imersivos e do ato artístico como abandono do objeto”.

Esses sistemas, referenciados no passado ou não, continuam causando uma redefinição na esfera da arte. No mínimo vem incomodando bastante.

No meu caso, falar em arte significa se deixar transformar pelo que se faz. Significa ser afetado quase que incondicionalmente pela experiência. Atuar nesses procedimentos de manipulação de imagens ao vivo é uma forma de “sofrer” o processo. Devolve ao fazer isolado e cerebral da edição de vídeo o transe necessário à criação na instantaneidade da ação. Um desafio extremamente excitante (que sejam bem vindos os mecanismos que nos fazem ter a certeza de que estamos bem vivos).

E acho cada vez mais pertinente não se perguntar necessariamente se isso que se faz é arte ou não.

Notas

1. Em “Flash Generation”, Lev Manovich, um dos mais atentos observadores das novas mídias - há muitos observadores atentos, mas poucos se lançam na aventura da escrita sobre o instável --, descreve a estética comum a toda uma geração atual de realizadores que vêm no software Flash, da Macromedia a base para criação de seus trabalhos.

2. *Entr'acte* foi pensado para ser exibido entre dois atos do balé *Réclache*, do próprio Picabia e terminou por obter maior notoriedade que o evento que o abrigou.

3. “Serguei Eisenstein - O Princípio Cinematográfico e o Ideograma”, publicado originalmente no livro *Cinema Japonês*, de N. Kaufman - Moscou, 1929.

4.O Feitoamãos [que também utiliza o nome FAQ] é um coletivo de artistas constituído atualmente por André Amparo, Cláudio Santos, Lucas Bambozzi, Marcelo Braga, Rodrigo Minelli e Ronaldo Gino. Tem se especializado em apresentações onde a narrativa, a construção de um ambiente imersivo e a performance cênico-musical são essências para o conceito do trabalho, sendo a manipulação de imagens apenas um dos demais elementos que se somam ao processo de execução ao vivo.

5. Essa é uma convicção apontada por vários dos envolvidos nesse circuito, entre eles o videoartista e Vj Duva, como enfatizou em um recente debate sobre o assunto no 35º Festival de Inverno da UFMG.

6. Lev Manovich em sua palestra proferida no evento Emoção Art.Ficial promovido pelo ItaúCultural em 2002 discorreu sobre as várias formas de apresentação desse conceito.

7. Acredito também que a união entre DJ's e Vj's entrou em evidência na agenda dos festivais no mundo todo por um motivo simples: percebeu-se que essas "festas" tinham o poder de 'quintuplicar' o público visitante em um festival de arte eletrônica. Ao final do evento, ao somar o público visitante nas mostras com o público das festas, o resultado era a alegria que faltava aos patrocinadores.

8. Gentner, D. & Nielsen, J. 1998. “The anti-Mac Interface”. Nettime, in : www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9807/msg00041.html .

9. O Final Scratch é um aparelho fabricado pela Stanton que faz com que as músicas disponíveis em um computador sejam tocadas como se estivessem num vinil (o sistema vem com um par de vinis especiais, que armazenam códigos e roda em Linux), permitindo assim a mudança de rotação, o scratch, avançar para frente para trás e outras manipulações com a mão já conhecidas entre os DJ's. Trata-se essencialmente de uma interface analógico-digital, havendo similares para interação não apenas para música mas também para imagens.

10. Instrumento criado em 1919 por Leon Theremin (Lev Thermen).

11. Marshall McLuhan citado por Nicolau Sevcenko em A Corrida para o Século XXI, No Loop Da Montanha Russa, Companhia das Letras, 2001.

Lucas Bambozzi é videomaker, artista e curador.

