

jogando nos campos de greenaway

Bernadette Lyra

Professora convidada da ECA-USPy

"Nós não sabemos renunciar a nada.

Nós só sabemos trocar uma coisa por outra.

FREUD

ABSTRACT: Practicing of a theoretical thought in order to situate all film analysis features in the transitional space crucial to a game, through some films of Peter Greenaway.

KEY WORDS: Cinema - Transitional area - Identification - Otherness.

Os filmes, objetos decorrentes da prática cinematográfica, excitam em sua direção o desejo de saber. Para capturá-los, o desejo de saber tem a sua disposição uma série de armadilhas teóricas. Mas, sendo a leitura de filmes uma atividade e não uma coisa estática, as metáforas de captura teórica são enganadoras.

Por vezes, o desejo de saber se atira a rumos perversos, visto que, seja qual for a escolha, é inevitável que uma teoria se exhiba sempre em insuficiência. Dessa forma, qualquer que seja a vertente, a leitura de filmes estará sempre destinada a colocar-se sob o ângulo de um limite.

No entanto, o permanentemente inquieto desejo da análise move-se dentro dessa fatalidade teórica. A mim, por exemplo, agrada-me ex-

plorar de modo lúdico certas complexidades postas em movimento por minha própria leitura de filmes.

Assim, usando alguns filmes de Peter Greenaway como exemplo, tentarei desenvolver aqui algumas considerações daquilo que chamo as ligações entre a análise de filmes e as características do jogo.

O território em que edifico minha análise é aquele situado entre as oscilações do real e da fantasia, um espaço potencial indispensável ao jogo que Winnicott nomeia como *área transicional*.

"Cinema é como um jogo elaborado com suas próprias regras. A finalidade desse jogo é conseguir vencer a incredulidade" (GREENAWAY, 1988: 80).

"O que é o cinema, senão o jogo do ator e da atriz, do herói e do décor, da palavra e do rosto, da mão e do objeto"? A essa lista de Rivette, falando sobre os filmes de Otto Preminger, eu acrescentaria: o jogo do filme e o jogo do espectador.

Quem vê *O Jogador* (1992), de Robert Altman, pode também brincar com as diversas identificações que o filme requer. A partir da paródia que pode suscitar a leitura intertextualizada do plano seqüência inicial, o qual repete os movimentos de câmera e até mesmo a duração em minutos daquela antológica abertura de *A Marca da Maldade* (1958), de Orson Welles, o espectador envereda por uma série de leituras identificatórias em que se vão mesclando dados culturais a dados pessoais, fantasia a realidade, de modo que assim como o jogador do título, progressivamente, o espectador também se toma um produto de seu próprio jogo.

Quando falo de jogo, no entanto, não se trata de atribuir à palavra o sentido de um divertimento ingênuo ou sem conseqüências. Ao contrário. O jogo não é um objeto inocente.

Quanto a suas funções, o jogo tem relações manifestas com a simbolização, sendo, ao mesmo tempo, defensivo e construtivo, cumprindo

um papel integrador. Quanto a suas formas, manifesta-se como uma atividade absorvente, incerta, mantendo ligações com a fantasmática, mas igualmente com o real, vivida como fictícia, submetida a regras.

A análise de um filme, baseada no ver/ler esse filme, cobre a gama de traços dos jogos, dos mais primitivos aos mais elaborados. E aos processos primários desencadeados se juntam os secundários, que se vão ajustando à medida da dosagem da complexidade dos lances.

Um filme não é senão uma série de imagens fixas, tomadas por uma câmera filmadora sobre uma película flexível. A essas imagens se junta uma banda sonora. Ao serem lançadas por um projetor sobre uma tela branca e ampliadas por caixas-de-som, as duas bandas, sonora e imagética, sugerem um fluxo temporal em movimento. O cinema é, portanto, *um movimento em falso*, como diz o título de Wim Wender. O cinema desencadeia no espectador a sensação de estar assistindo a uma porção da realidade que se move diante de seus olhos. Tal como em um jogo. assegura-se, assim, o estatuto da ilusão, tantas vezes estudado por teóricos do campo cinematográfico, fundamentado como *efeitos de realidade* ou tratado sob o nome famoso de *identificação*.

Assim, quando falo da leitura de filmes como um jogo, não estou imaginando um deslizar fatal e singelo pelo tobogã da regressão infantil. É certo que todo espectador experimenta uma ponta de alucinação. A ilusão faz parte do jogo. Porém, o mais importante é o equilíbrio que se estabelece quando a sedução da ilusão não consegue vencer o princípio de realidade.

Primordialmente, quero ressaltar o caráter da existência de um espaço intermediário entre esses dois princípios.

"Nenhum ser humano consegue se libertar da tensão suscitada pelo relacionamento com a realidade de fora (...). Esta tensão pode ser aliviada pela existência de uma área intermediária (...) em continuidade direta com a área de jogo da criança absorvida em seu jogo " (WINNICOTT, 1971, 24).

A dubiedade da condição de ver e ler um filme é poder saber que aquilo que vemos não é real, mas, ao mesmo tempo, a par dessa certeza, sermos capazes de um desinvestimento para vivenciar a ficção como se esta fosse o mundo real.

O circuito mais amplo das jogadas entre o espectador e o filme começa na bilheteria, com a compra do ingresso. Tem início o contrato. Quando as luzes da sala se apagam e as luzes da tela se acendem, pactos são solicitados, pactos são aceitos.

Entra-se em um filme, obviamente, pela sua abertura, figurada nos créditos. Os créditos de entrada, mais os créditos finais, delimitam uma área que integra o filme ao dispositivo. Este último incluindo a sala de projeção, a tela, a projeção propriamente dita, a pipoca, se quisermos, e tudo o mais.

Os créditos iniciais participam do jogo assim como as três pancadas que abrem uma peça participam do espaço teatral.

A primeira jogada é o nome da produtora na tela. A posição destaca a importância do papel da sociedade de produção. Além disso, é o primeiro elo entre o filme e o espectador.

Desde o nascimento do cinema, as firmas produtoras se preocuparam em marcar as películas. Em épocas mais remotas era mesmo comum não figurar na tela o nome do realizador. Apenas a produtora ou a distribuidora ali compareciam. Era uma tentativa de controle sobre uma indústria ainda sem lei e desejo de proteger os produtos contra fraudes, cópias e pirataria.

O nome da produtora sinala o poder econômico. Mas é o realizador do filme que goza de prestígio particular entre os demais nomes dos créditos. Vai-se ver um Bergman, um John Ford, um Fellini, um Bressane, um Pasolini, um Tarkovski, ou o último Coppola como se aprecia um Klee, um Matisse, um Salvador Dalí, um Ticiano, um Rembrandt ou a fase azul de Picasso.

Esse efeito autoral reforça-se a cada vez que o diretor inscreve a própria imagem nos filmes. Aquilo que Buñuel e Hitchcock faziam tornou-se uma prática no mundo do cinema, hoje em dia. Almodóvar, Godard, Truffaut, Tarantino são alguns, entre outros, que fazem questão de inscrever suas próprias figuras na tela, vivendo personagens fictícios.

Se, nos créditos iniciais, o nome da produtora, seguido pelo nome do realizador, dos atores e atrizes e da equipe me falam do filme enquanto filme e apontam para os funcionamentos específicos que se vão desenrolar diante de mim pelo prazo de mais ou menos duas horas (no caso de um longa-metragem), as primeiras imagens e seqüências narrativas me apresentam pistas ou despistamentos.

Certos filmes, por suas jogadas, apresentam vários níveis de envolvimento ativamente lúdico que convêm perfeitamente à presente análise. Desse tipo de filmografia, que requer uma indispensável capacidade de jogo por parte de quem os vê e os lê, fazem parte todos aqueles filmes realizados por Peter Gretnaway.

O Contrato do Desenhista (1982), o primeiro longa-metragem desse diretor, semeia ao longo de toda a narrativa pistas e indícios através de minuciosos desenhos efetuados por Mr. Neville, o desenhista do título, engajado em um jogo com as duas senhoras proprietárias de Compton Anstey, uma mansão rural. Pistas e indícios que vão sendo habilmente mostrados ao espectador e o fazem ir criando suas próprias jogadas, identificando-as com os rumos que possam ser apontados para a resolução de um assassinato e que culminam com o inusitado desfecho do filme.

Mas nenhum dentre os filmes de Gretnaway levou tão a sério exibir aos espectadores as regras do jogo como *Afogado em Números* (1988). Nenhum deixou tão claro que, para Gretnaway, o espectador não é necessariamente um objeto à mercê de fantasmas regressivos, mas um participante ativo, capaz de decidir seus espaços identificatórios.

Através desse filme, ele próprio repleto de adivinhas, charadas e vários tipos de jogos, circula uma numeração de 1 a 100 que serve como

estrutura básica para a narrativa simétrica de três mulheres que afogam seus três maridos em uma banheira, no mar e em uma piscina. Ao chegar a 50, o espectador sabe que está no meio exato do filme. E, após o 100, estrategicamente pintado na barca que afunda com Madgett, trapaceado pelas três Cissies, o espectador sabe que o filme acaba.

Aliás, nesse filme, explicitamente, todos contam e jogam. A partir da menina que pula corda enquanto numera e enumera as estrelas, passando pelas três mulheres que contam até três no ato de afogar os respectivos maridos, culminando com Madgett que é um mestre de jogos e seu filho Smut que elabora complicados jogos de números e mortes. Além disso, há sete jogos propostos em *Afogando em Números*. Cada qual pacientemente explicado pela voz de Smut na linguagem dos manuais de instrução.

No estranho espaço desses jogos em que o espectador se encontra, ele logo descobre que pode edificar uma nova forma, um novo corpo que talvez faça parte do seu próprio. Assim, entra em cena um mecanismo arcaico. Um conjunto de pulsões sublimadas é sua marca, e aflora com esse mecanismo.

Qualquer um que tenha visto *O Cozinheiro, o Ladrão, sua Mulher e o Amante* (1989), de Greenaway, deve ter, pelo menos, sentido as ressonâncias pulsionais que este notável realizador põe às claras, através da narrativa do som e das imagens.

Greenaway brinca de figurar a pulsão de oralidade do espectador. esta criatura sempre pronta a *devorar* o filme, usando, para isso, de dois artifícios:

a) a passividade oral de um espectador pronto a consumir todo o ilusionismo que o filme lhe oferece, preso ao filme por uma atenção fascinada que é a mesma da criança presa aos lábios da mãe, configura-se no trajeto imagético e narrativo de uma personagem regressiva, cruel, ingênua, perversa, polimorfa: o ladrão. Este devora os mais requintados pratos de maneira primitiva, instintiva, infantilizada;

b) a atividade lúdica do espectador, capaz de situar-se maduramente diante do filme, sem deixar de consumi-lo, fazendo seu jogo, mas conhecendo seu fundo falso e seus truques, por outro lado, liga-se ao refinamento gustativo de Georgina e do amante.

Nessa dupla devoração, nesse filme que se passa em um restaurante e tem todo seu visual dedicado à comida, verifica-se, ainda, a presença de uma supermãe que gratifica os comensais. Nada melhor para isso que a personagem de um cozinheiro, aquele que oferece o alimento ao ladrão, à mulher, ao amante, aos comparsas e ... ao espectador.

O desejo de ver, a *scoptofilia*, que apresenta vital importância na situação de assistir-se a um filme, tem parâmetros naqueles estranhos *movellings* que percorrem todos os ambientes internos do restaurante vendo-os *de fora*, como se inexistissem paredes capazes de ocultar o que estava se passando lá dentro aos olhos de um *voyeur* afinados com os olhos da câmera. Além disso, como esquecer a curiosidade veemente com que o espectador *flagra* Georgina e o amante, despidos ou despindo-se em seus encontros amorosos no banheiro, fechados na despensa, conduzidos às escondidas no caminhão de carnes podres, entre vermes, nus como Adão e Eva expulsos de seu paraíso, ou naquele recanto isolado, rodeado por livros, onde crêem estar livres das vistas do marido, o ladrão?

A cena originária, *urzenen* freudiana¹, pode mesmo ser tomada como a condição lúdica existente na base dessas citadas seqüências, conquanto que se queira jogar.

A vontade que o espectador tem de dominar o filme, de entendê-lo, de sabê-lo, consegue sem dificuldades maiores ser assimilada à pulsão de analidade. Impossível deixar de anotar o ar ausente, compenetrado e,

1. O termo *urzenen* (cenas originárias ou primitivas) aparece primeiro em Freud para exprimir certas experiências infantis traumatizantes organizadas em encenações, em cenas, sem que então se trate especialmente do coito parental. A experiência analítica levou Freud a dar importância crescente à cena em que a criança imagina assistir a relações sexuais entre seus pais. Cf. I. AP I. AN CI IK e PONTALIS, 1986:97.

ao mesmo tempo, comprometido, com que o espectador assiste a um filme, bem sentado em sua poltrona, como uma criança que se esforça para fazer suas necessidades, sentada em seu *troninho*.

O próprio Greenaway, nesse filme, faz abundante uso de signos da excreção.

A narrativa já se inicia com um desafeto do chefe da quadrilha sendo obrigado a consumir excrementos de cachorros, no pátio apocalíptico, situado nos fundos do restaurante. Não é à-toa, também, que os encontros da mulher e do amante se dêem no banheiro, ou que eles se amem trancados no cubículo de uma privada.

Enfim, nesse admirável filme de excessos, repleto de signos exacerbados de comida, prazer de comer e expulsão da comida, as pulsões do espectador que vê, acumula, consome o cinema, passam pela exteriorização figuratizada das imagens na tela. Ver, acumular, consumir é, aliás, o projeto do ladrão, personagem que declara colocar no mesmo plano um jantar e uma mulher.

Além do mais, *O Cozinheiro, o Ladrão, sua Mulher e o Amante*, pela sua conformação fílmica, parece mesmo ao espectador ingênuo uma iguaria difícil de engolir. Do mesmo modo que aquele assado humano que, ao fim, faz engasgar o ladrão a quem a implacável Georgina, juntamente com o tiro que lhe encerra a vida e fecha o filme, atira a palavra: *Canibal!*

Peter Greenaway parece estar mesmo preocupado com o público que fica do outro lado, como um opositor. Sem mencionar as famosas *instalações* com que ocupa logradouros de cidades e obriga o público a participar como *voyeur* essencial, o diretor elabora verdadeiros lances de xadrez envolvendo, desafiando, provocando o espectador a partir de suas configurações filmográficas. Para quem viu *O Bebê Santo de Mâcon* (1993), a inclusão do espectador pode ser tranquilamente referenciada, por exemplo, naquela seqüência em que os soldados abençoados pelo bispo praticam o ritual de violação da virgem assassina. Através de uma

perversa sugestão de tabuleiro de jogo, imenso, traçado até as bordas da tela nas quais se engolfa numa tentativa de extrapolar os limites da visão, o espectador participa do espaço daquele terrível jogo de contagem punitiva.

Na seqüência final desse mesmo filme, o espectador se dá conta, de repente, de que era como se estivesse também ali, como se possuísse um lugar previsto dentro daquele plano final de recuos de câmera que vão colocando em cena, a cada vez, um palco e uma platéia até que pareçam suspeitos os limites entre ele próprio e o que lhe é apresentado na tela.

"Somos constantemente confrontado com o problema do observador observado. Onde está a fronteira entre a cena e o público? Oitem é o ator? O intérprete, o público, o espectador?" (GRENAWAY, 1995: 24).

Essas preocupações do diretor se afinam de maneira direta com o problema do ilusionismo, mencionado acima. *"O jogo é sempre jogo de ausência e presença"* (DERRIDA, 1967: 426). Joga-se quando se sabe que não há chá na taça e, mesmo assim, finge-se que o bebe.

No entanto, o jogo é a atualização do fantasma. Não deve ser confundido, pura e simplesmente, com ele. Joga-se para escapar à neurose.

Grenaway não só distingue esse jogo de faz-de-conta que inclui o espectador, como também brinca com a tentativa pura e simples dessa inclusão, esta última destinada permanentemente à condição de frustrante e fantasmática.

Por isso, no caso do *Bebê Santo de Melcon*, em específico, exhibe aquelas grades e cercaduras que isolam os espaços cênicos, alguns dos quais penetrados pelos avanços da câmera, como na bela citação dos movimentos de câmera feitos por Antonioni, em *Profissão Repórter* (1975). Por isso, os deslocamentos de cenários que ficam embaixo uns dos outros e se permeiam quando uma personagem desce as escadas. Por isso, os personagens são apresentados de modo artificial e os mortos

respiram. Por isso, no final, a cortina de palco que corre, isolando o espaço da ficção, na tela, e o espaço da sala de espetáculos, propriamente dita, cá fora.

Com esses efeitos cenográficos, dribla-se o conceito de identificação, sempre discutível quando se trata de um jogo. Essas espécies de separação culminando com o fechamento desilusionário da cortina, no filme, oferecem ao espectador proteção contra os efeitos alucinatórios que lhe possam advir na *mise en scène* de fantasmagorias.

Por outro lado, a boa vontade do espectador que *aceita* participar do filme, sem dúvida lembra a boa vontade de uma criança que finge crer ser um outro em suas brincadeiras. Essa duplicidade é um recurso essencialmente imposto pelo jogo.

Em outro filme do realizador: *ZOO - Um Z e Dois Zeros* (1985), a imagem confrontada com sua reduplicação permanente parece apontar para essa dupla assimilação reprodutora.

Existem pelo menos dois tipos de repetição, a repetição do idêntico e a repetição do mesmo (PICARD, 1986: 105).

É da primeira que participam os gêmeos da história narrada por esse filme. Os gêmeos que correm pelas ruas costurados em uma única vestimenta, signo externo de sua obsessão permanente ao longo da narrativa em ser uma só criatura. Estamos em pleno território do Imaginário. Mas é do segundo tipo de repetição que o filme trata, quando demarca um espaço cenográfico lúdico, mais especificamente um zoológico onde quase todas as ações acontecem. O zoológico, no caso, transforma-se em imenso xadrez, onde cada movimento de uma peça, figurada por uma personagem da história, conjugado à mudança de ritmo da filmagem que passa a ser quadro a quadro para evidenciar a decomposição dos animais mortos, vai deixando a quem observa da platéia, de modo simultâneo, a certeza de que é capaz de inferir que aquilo tudo a que assiste não passa de uma artificiosa jogada de câmeras e velocidades obtidas através de artifícios de filmagem.

Também como um exemplo de desilusionismo do espectador, bastaria citar a última seqüência, quando os gêmeos se suicidam, lado a lado, sobre aquela tábua de decomposição ao som de um fonógrafo que vai sendo habitado lentamente por caracóis. Com isso, se vai modificando a melodia infantil que é cantada, até que, de súbito, ocorre um curto-circuito. Mas a melodia continua, agora em outro plano, por fora da história narrada.

Dessa forma, a trucagem melódica fica bem evidente. O espectador vulnerável e mistificado adquire meios para escapar do sortilégio da identificação total e completa.

Um filme de Peter Greenaway, ou qualquer outro filme, pode ser considerado como um objeto enigmático que vem de um outro espaço e invade o espaço do fantasma do espectador, muito pouco como aquele artefato em forma de paralelepípedo que invade a alvorada dos humanóides em *2001 - Uma Odisséia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick (PICARD, 1986: 260).

No entanto, transitando em uma área dialética em que o imaginário e o simbólico se entrecruzam, o espectador pode dizer que mantém essa alteridade perigosa sob domínio quando, conhecedor das regras do jogo, ele as domina. E, assim, ele joga.

Bibliografia

- CARMONA, Ramon. (1991). *Cá mo se comenta un texto filmico*. Madrid, Cátedra.
- DERRIDA, Jacques. (1967). La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines. In: *L'écriture et la différence*. Paris, Seuil.
- GREENAWAY, Peter. (1988). *Fear of Drawing by numbers*. Paris, Dis Voir.
- (1995). When the image has the last word. *Artpress*, n. 202, maio.
- LAPLANCHE, J. e PONTALIS, J. B. (1986). *Vocabulário de psicanálise*. 9.ed. São Paulo, Martins Fontes.