

sessões do MAGNÁRIO

ANO XVIII | N. 29 | 2013/1

**Séries policiais e
contemporaneidade**

Camila Prado Furuzawa

P.76

**Telejornalismo, linguagem
e a nova classe média**

Flávio Porcello e Débora Sartori

P.03

**Tecnologias da imagem
e da visualidade**

Sarah Miglioli e Moreno Barros

P.68

Abismo-cinema: um diálogo entre filme-autor-espectador

Abyss-cinema: a dialogue between film-author-spectator

Resumo

O presente artigo faz uma análise das relações entre filme-autor-espectador, buscando dialogar sobre as afinidades entre linguagem, espaço e autor do filme, bem como o espectador, compreendendo o espaço dentro do filme (o universo ficcional) e o espaço fora do filme (a sala de cinema) e sua transposição no limiar de sua borda de vizinhança. Para tal análise, utilizamos a abordagem linguística de Vilém Flusser acerca da linguagem e da estrutura sócio-psicológica e física do ser humano em sua obra *Vampyrotheutis infernalis*; e dos conceitos de ritos – a estrutura de relação entre o intérprete e o interpretante, a oferenda, o sacrifício e o sacrificante –, de Hubert e Mauss; e correlações com filmes (narrativas visuais, sonoras) e diálogos de filmes de autores como Cronenberg, Lynch e Cameron.

Palavras-chave

Cinema; linguística; Flusser; filmes; ritos.

Abstract

The present article analyzes the relations between author-movie-viewer, seeking to dialogue about the affinities between language, space and author of the film, as well as the viewer, comprising the space inside the movie (the fictional universe) and the space outside the movie (the movie theater) and their transpositions on the threshold of its edge neighborhood. For this analysis, we used the linguistic approach of Vilém Flusser about language and socio-psychological and physical structure of the human being in his *Vampyrotheutis Infernalis*; and concepts of rites – the structure of the relation between the interpreter and the interpretant, the offering, the sacrifice and sacrificial –, from Hubert and Mauss studies; and co-relations with movies (visual storytelling, sound) and dialogues of movies from authors like Cronenberg, Lynch and Cameron.

Keywords

Cinema; linguistic; Flusser; movies; rites.

De repente, lá estava ela, “um jardim que sussurra, brilha e dança” (Bernardo apud Flusser e Bec, 2011, p.9). A manifestação do medo acerca do escuro, de não saber onde nos encontramos, dessa necessidade territorial de compreendermos e apalparmos as dimensões que nos cercam, de visualizarmos contornos e definirmos nosso espaço horizontal e vertical, nos coloca numa posição frágil de perigo eminente. Viramos, nós, os humanos, dependentes da luz, da fâsca que ilumina o caminho, da energia solar (que nos permite nossa sobrevivência natural), da energia artificial que elaboramos através de artifícios técnicos com gestão de elementos da natureza: água, petróleo, entre outros. O que nós realizamos é uma fluência de energia constante, sem rompimento, que se torna contínua. Não nos permitimos estar na escuridão, sem contornos, sem “segurança”. Não nos deixamos ser devorados pelo abismo.

O abismo só nos é admitido quando nós queremos e por tempo controlado por nós mesmos, de maneira que possamos dominá-lo. Viver no abismo seria inadmissível, primeiro, pela condição natural que nos coloca na suposta “superfície” em contato direto com atmosfera, na emergência da luz, numa intensidade que somente acima do nível da água é capaz de atingir; segundo, pela condição desse medo existencial humano que necessita estar em constante amparo pelo *spatium*. No entanto, o que podemos entender como *spatium*? Ao mesmo tempo em que *spatium* define-se como o *lugar* em que situamos, lugar é o espaço determinado, e não, na sua essência, o *espaço*, de modo geral, que se compreende como o lugar vazio, intervalo sem limites (distância).

Nós, humanos, temos algo de estranho em nossa

razão de sobrevivência e de fuga do medo. O que nos provoca a sensação de insegurança, que nos traz às nossas origens primitivas, ao mesmo tempo nos dá o conforto da confiança. Regridamos ao nosso espírito *Neanderthal* ou *Pithecanthropus erectus* – no período em que vivíamos nas cavernas, ou seja, longe da luz, o que nos protegia era a escuridão, pois, nela, não tendo a definição dos contornos, éramos protegidos pelo “não saber”. Hoje, o *Homo sapiens*, nossa espécie (evoluída?), saiu da caverna por instinto de sobrevivência: a necessidade do saber. A procura pela luz nos faz sentirnos protegidos, temos controle de tudo – ou ao menos acreditamos ter controle de tudo aquilo que podemos enxergar os contornos, de que sabemos da existência. A caverna, que outrora nos foi o amparo, o espaço de proteção, agora nos provoca pânico – ela é escura, não vemos seus contornos e há um perigo constante dentro dela. Mas ainda assim continuamos a buscar por nossas cavernas, uma vez que estas, agora, não são mais naturais, mas controladas por nossa natureza contemporânea (*in secururs*).

A essência humana da arte é uma das ferramentas que permitem criar nossas funções, atribuir novos significados aos contornos, à geometria do espaço e tirá-lo da sua condição de vazio. É, senão, a arquitetura, a escultura, a pintura, o teatro, a dança, o cinema, entre outras manifestações artísticas (sublimatórias). São os índices culturais que reformulam nosso espaço de luz (*illustras* – nossa era iluminista) e é com essa qualidade de “ser pensante” que nós, humanos, recriamos a caverna, o abismo. No entanto, há uma lei da natureza (física) que nos coloca em constante acesso ao abismo. O princípio gravitacional que nos

coloca em eterna queda, em direção ao centro do planeta, nos leva ao fundo desse abismo. São inúmeros os abismos pelos quais estamos caindo sempre. A cada desmoronamento somos levados a estar mais distante da luz da “superfície”. Estamos em constante queda à escuridão.

Para Schelling, “o abismo é o fundamento e o princípio originário que constitui fundamento e existência naquilo que eles são, guardando as suas diferenças” (Ferreira, 2004, p. 5). Compreendemos (ou ao menos presumimos) que esta constante queda ao abismo (ou, em outra época, preservar-se na caverna – o que geometricamente muda apenas o eixo: caverna, horizontal; abismo, vertical) nos transporta para fundamentos, para princípios, para um *spatium* o qual nós mesmos recriamos através de signos numa tentativa de nos encontramos diante deste abismo. Como se o abismo fosse nosso “espelho”. Ou nosso “inconsciente”.

Poderíamos nós, humanos, escolher quaisquer “abismo-analograma” para refletirmos sobre, no sentido de “pensar sobre”, mas também no sentido de nos “espelharmos em”, pois cada indivíduo (reforçando aqui a individualidade humana, apesar de o homem viver com a necessidade de estar sempre em comunidade) tem suas necessidades, sentimentos e essência própria que o faz refletirem em seu espelho próprio, no seu próprio abismo, onde ele poderá desfrutar de seu gozo particular, de seus reflexos e fazer sua intrusão ao seu inconsciente (ou ao menos tentar). A escolha para essa reflexão, neste presente artigo, se comunicará através do abismo-cinema, ou o espaço escuro no qual se encontra o espectador naquele segundo tenebroso

do breu (abismo) entre a escolha (ou a razão – se é que o motivo pode ser racional) do filme-espelho e da projeção-reflexo na sala de cinema.

Neste espaço-filmico, nós encontramos-nos com nossos medos, nossas essências, nosso verdadeiro “eu” – ou descobriremos que nosso “eu” não passa de uma ficção. Flusser, filósofo, encontrou em seu abismo uma criatura real e a transformou em ficção para poder entender o ser humano – essa criatura é um molusco que vive no mais profundo dos abismos, no fundo do oceano, quase em contato, segundo Flusser, “com o inferno”. Daí a origem de seu nome *Vampyroteuthis infernalis*. Podemos nos encontrar diante desta criatura, como Flusser, nesta sala-abismo, pois há nela inúmeras criaturas ficcionais refletidas no grande espelho – as personagens dentro do filme que nos levam a pensarmos sobre nós mesmos, nossos sentimentos e atos. Através do ficcional, pensamos o real, ou seria o oposto?

Ao cairmos (talvez, quase sempre em queda livre) dentro desta sala-abismo, nos transportamos para outro espaço, no qual o vazio entre as palavras (ou os elementos presentes no filme) nos permite encontrar significados, mas que reduzidos (a síntese) criam uma pintura homogênea que não nos permite visualizar os pontos (*pixels*) desta imagem e definir os contornos – separando cada objeto cenográfico, cada personagem, cada som (os ruídos também se tornam homogêneos) – e criarmos uma comunicação possível (uma língua comum). Ao entrarmos neste abismo, somos como “o homem de outro lugar” (*The man from another place*), de David Lynch – personagem que transita entre seus vários filmes. Ele sempre estará presente, seja fisicamente, seja conceitualmente, mas ele nunca será

deste ou daquele lugar (filme), pois ele (personagem e criador) sempre será o homem de *outro lugar*, lugar este que nunca será definido ou revelado (talvez seja o abismo de Lynch).

Reformulamos a tríade das perguntas cruciais – de onde viemos? Para onde vamos? Quem somos

nós? – e articulamo-la (síntese) na seguinte indagação: somos reais ou ficcionais? Temos essa necessidade de descobrir “a resposta” (*ragioné* em oposição à *imaginari*³). Se a “razão” se fundir ao “imaginário”, nós somos capazes de adentrar no abismo e não sairmos jamais. É uma necessidade básica humana de se manter



“racional” neste mundo chamado de “real”. Mas o que seria o real senão um mundo o qual imaginamos ser a razão? Imaginamos que estamos “acordados”, em um mundo “real”, e que as personagens que vemos na tela do cinema, projetadas pela ótica de um púnico raio de luz, vivem em um mundo imaginário. Assim, se somos racionais, estas personagens dos filmes fingem ser racionais, sendo, então, irracionais, podemos dizer, são a representação do estado primitivo do *Homo sapiens*, o regresso à caverna.

Sendo as personagens – emoções, objetos, cores, sons, ou seja, os signos presentes em um filme – parte do reflexo de nós mesmos, espectadores, podemos dizer que a sala-abismo representa-se na forma fílmica – o filme é o próprio abismo, que, quando nele imergimos, deste não conseguimos sair, senão, quando a projeção acaba, o ensejo toma vez após a luz (em virtude da razão) da sala acender. Faz parte do ritual, do sacrifício. Sacrificamos nossa imaginação, quando voltamos para a razão, e vice-versa. Estaria a razão assassinando a imaginação? “Já que o sacrificante é a origem e o fim do rito, o ato começa e termina com ele” (Hubert; Mauss, 2005, p. 67).

Olhar para o espelho e entrar dentro dele – ou seja, atravessar o espelho –, seria o nosso rito, e nós seríamos o sacrificante; neste cinema-abismo consideremos o sacrificante como sendo o espectador. O que nos distingue os dois mundos, de *fora* do filme e de *dentro* do filme, é um outro abismo: este abismo da palavra, que não permite esta língua comum entre o espectador e o filme. É como se o autor do filme (diretor, roteirista) fosse o objeto sacrificado, o sangue do ritual, a ovelha assassinada. E o filme fosse parte desta oferenda.

Numa prática religiosa, espiritual, o homem sacrifica

algo para um deus, mas este deus comunica-se em uma língua distinta da do homem, por isso, o homem escreve a sua história religiosa através de simbologias, de metáforas. No entanto, “metáfora é a figura de palavra em que um termo substitui outro em vista de uma relação de semelhança entre os elementos que esses termos designam. Essa semelhança é resultado da imaginação, da subjetividade de quem cria a metáfora”. Ou seja, o sacrificante deduz (imagina) seu deus e toda a conversa entre eles – o sacrificante é o tradutor primário desta conversa.

O sacrificante faz a ponte entre a sua palavra e a de deus, construindo, assim, um possível diálogo, ele traduz a língua desse deus. Essa ponte emerge sobre o abismo como uma superfície segura para nós, seres humanos. Mas esta ponte também necessita da luz para revelar seus contornos – a razão encontra-se na palavra, como se esse diálogo imaginado entre o sacrificante e o deus ao qual ele oferece um sacrifício fosse “real”, com propriedades científicas comprovadas (mesmo que a ciência, em si, não “comprove” nada).

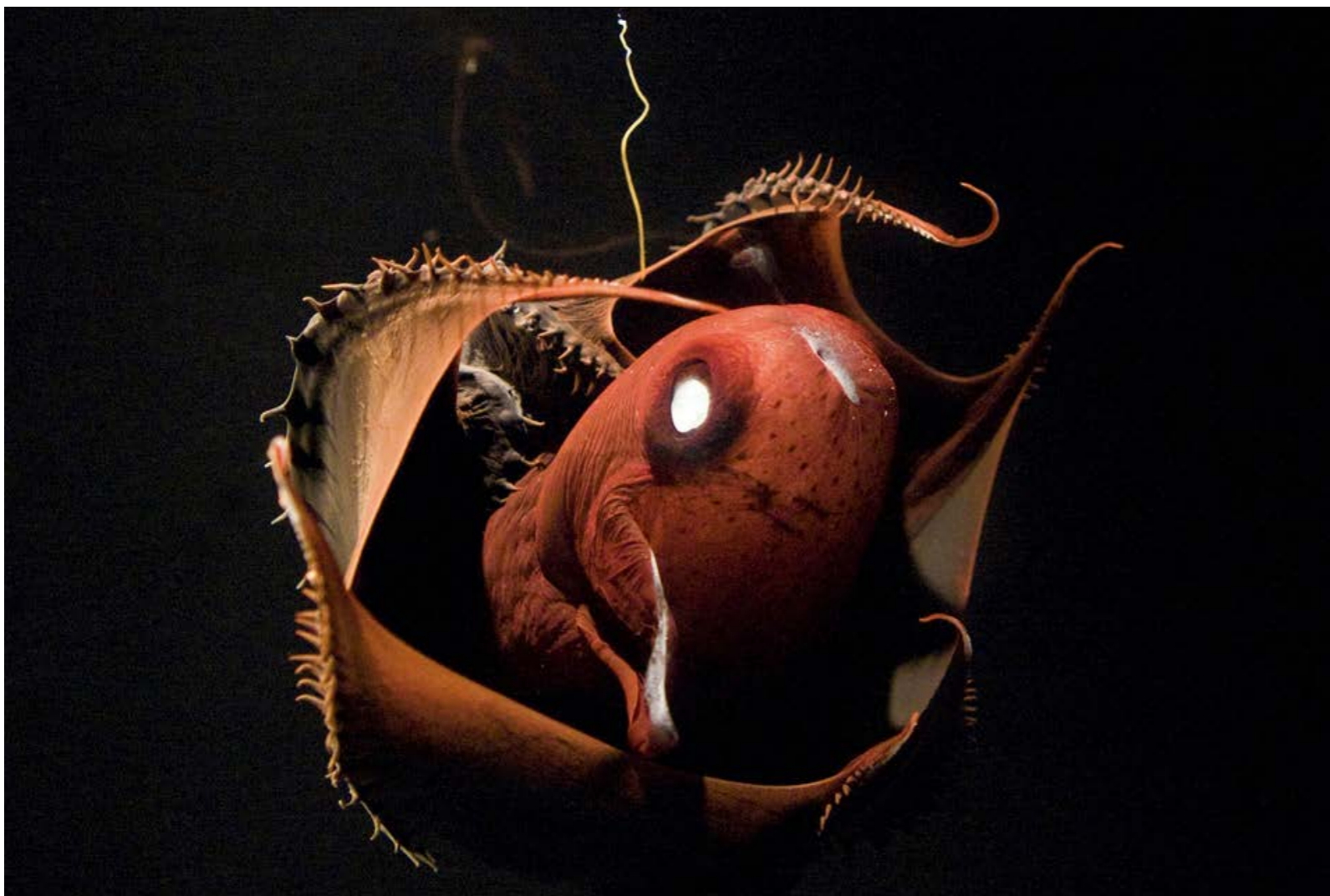
E o *Homo sapiens erectus* sai da sala de cinema com a sua razão sobre o filme. Com uma certeza de tudo que ele viu e acreditando no que viu. Afinal, ele viu a si mesmo no filme-espelho-abismo.

Flusser considerou o abismo do fundo do oceano por ser, talvez, o mais profundo precipício do planeta, e por lá viver a criatura mais abissal do ecossistema – se é que essa criatura pode ser incluída em algum tipo de sistema. Ele considerou o abismo como o oposto da superfície e, enquanto o homem vive na tentativa de alcançar o céu (metáfora do paraíso desejado), o *Vampyroteuthis infernalis* vive no inferno. O abismo seria então o inferno, um inferno frio e escuro.

Essa criatura não necessita da luz para existir. Em suma, ela não pode com a luz externa do ambiente para existir, ela precisa estar nas trevas. Mas essa criatura emite sua própria luz, como o projetor na sala de cinema. No abismo encontra-se um ser que lança uma luz própria e cuja memória genética, possivelmente, traz o registro da história do nosso planeta – ao mesmo tempo em que traz dados que responderiam à pergunta “para onde vamos”? Nós, seres humanos, não temos luz própria, precisamos da luz externa, do ambiente, para nossa sobrevivência (o sol, a energia elétrica, o feixe de luz emitido pelo *Vampyroteuthis infernalis* – com detalhe para o fato de ele emitir este feixe de luz direto dos seus olhos). Mas nós admiramos o abismo e admiramos a criatura que nele habita. Nós admiramos o filme-abismo.

Sentados na poltrona da sala de cinema, podemos assistir ao nosso inferno, como meros espectadores, mas que, se não tomarmos os devidos cuidados, podemos implodir-explodir assim como as espécies *vampyroteuthicas* capturadas por nós, humanos, e colocadas em aquários em condições físicas (pressão) e químicas totalmente diferentes das necessárias para a existência delas – capazes de existir apenas no abismo. Nos aquários elas rebentaram-se – foram sacrificadas. E tudo foi registrado em uma língua travada entre o homem e a criatura, entre o homem e deus, entre a criatura e deus, neste encontro imaginado, rompendo, ou tentando romper, o abismo.

O abismo, no fundo do oceano. Para nós, diante da criatura, a escuridão. Para a criatura, diante de nós, idem, a escuridão. Para todas as outras espécies, as personagens coadjuvantes e os figurantes do filme: “um jardim que sussurra, brilha e dança” (Bernardo



apud Flusser e Bec, 2011, p. 9).

O abismo, para nós, é o encontro com nossos medos; para a criatura *vampyroteuthica*, também. É quando vemos nosso lado obscuro projetado na criatura e a criatura vê seu lado obscuro projetado em nós. Mas no filme há arte, e a arte é o brilho que emerge a vida, acima de sua história, de seu registro; signos que falam por si só, que dançam – mas dançam uma música própria, a trilha sonora do oceano, com a canção-tema destinada ao abismo.

O *Vampyroteuthis infernalis* pode ser considerado nossa oposição existencial. Conforme imagina Flusser, ele pode existir na realidade, mas essa realidade somos nós que interpretamos, imaginamos, traduzimos. Para o cineasta, seus personagens que imergem do inconsciente ou de qualquer outra camada abissal, são seus *Vampyroteuthis infernalis*. Alguns diretamente visíveis como criaturas, como a *non-homo sapiens* criatura de Cameron, em *O Segredo do Abismo* (*The Abyss*, James Cameron, 1989), outras já um tanto difundidas como *a dama no radiador* (*The lady in the radiator*), de David Lynch, em *Eraserhead* (David Lynch, 1977).

Enquanto Lynch apenas tentou expressar seu sentimento interno em uma personagem humana, por mais esquisita que fosse ela, dentro de uma cena de um sonho da personagem principal do filme, Cameron tentou descobrir o seu próprio abismo e refletir sobre isto. Todavia, o que ambos fizeram foi nos apresentar suas sombras, seus sonhos e nos permitir compartilhar deles e fazer deles nossos próprios abismos – afinal, o cineasta constrói o espelho primeiro para si, mas depois o lança para os espectadores e os torna parte de um

todo, já que a humanidade vive nessa necessidade de estar em comunidade, compartilhando.

O *Vampyroteuthis infernalis* não vive em comunidade, ele se isola, se o espelho fosse lançado para ele, não compartilharia as emoções dos cineastas, pois a criatura pouco se importaria com o que o cineasta pensa ou é. Ou, se se importasse, nós não saberíamos, pois ela (a criatura) não compartilharia conosco, uma vez que o diálogo não seria possível, já que ambos (homem e criatura) falamos línguas diferentes.

A *dama no radiador* não estava na direção do filme e tampouco no roteiro. Ela surgiu do “abismo” do autor do filme. Nas palavras de Lynch: “De repente, lá estava ela”.

“Não ‘nós’. Não ‘humano’, compreende? Alguma coisa não humana”⁵. No paraíso, tudo está bem, “todos nós vemos o que queremos ver”⁶.

“É horrível, mas se trata apenas de uma representação”, coloca Peter Greenaway (apud Cabrera, 2007, p.129) acerca do estupro no filme *O Bebê Santo de Mâcon* (*The Baby of Mâcon*, Peter Greenaway, 1993). A diferença (ou semelhança) entre o que é real (ou o que acreditamos ser real) e o que é apenas uma representação é o pensamento que (supostamente) nos difere da criatura, do *Vampyroteuthis infernalis*. No abismo, saber o que é real e o que é imaginário não tem importância. Na carência da luz, o que sentimos (sentir pelo tato, olfato, paladar, audição e visão – mas também na tentativa de traduzir este sentido ao plano dos sentimentos e de, então, criar na mente uma resposta a esta sensação e, assim, deduzir o que se está sentindo) é o nosso real, a razão da criatura.

E se adentrarmos nesse abismo com algum aparato

que nos permita iluminar, como um holofote ou uma lanterna, iremos ver apenas aquilo que o feixe de luz contornar, numa abertura de uns trinta, quarenta graus, o que faz com que os outros trezentos e vinte graus ao nosso redor permaneçam na escuridão, adeptos ao perigo, ao medo.

Na sala de cinema, o nosso único feixe de luz provém do projetor. Vemos apenas o que ele ilumina: a tela branca à nossa frente e nossos olhos captam apenas aquilo que neles reflete – o espelho. Adicionada a esta visão limitada, há o aparato do som, que é planejado estrategicamente para que ouçamos apenas o que o criador (ou criadores) do filme quer que ouçamos, apenas os ruídos do abismo que são escolhidos para que penetrem nos nossos ouvidos. Quando é permitido ouvimos a criatura e, quando é, ouvimos a nós mesmos.

Em *Eraserhead*, Lynch trabalhou com Alan Splet (sound designer) para compor uma paisagem sonora um tanto estranha. Ela reflete bem o espelho de Lynch e cria uma sensação de abismo num cenário que é apenas a superfície (terrestre). Se prestarmos atenção, não vamos ouvir a cidade, as ruas, o vento, as pessoas. Vamos ouvir um motor industrial, o vapor rangendo por entre as vigas dos canos, o radiador, o elevador, o ranger da porta e o choro da criatura, sim, da criatura. Por mais que tentamos ouvir a canção da *dama no radiador* (pois ela faz parte do abismo, das criaturas de Lynch; ela é o “vampiro que suga” a personagem principal do filme, Henry, num plano abstrato – ela pisa nos embriões que são importantes para Henry), o som é estranhamente confuso e incômodo de se ouvir, quase queremos que ela pare de cantar: o que nós ouvimos é o choro da criatura.

O bebê-criatura do filme de Lynch não seria a criatura do abismo. Neste caso, esta criatura não é o espelho-reflexo, nosso “duplo”⁷. Ela seria entendida como a oferenda, o que vai ser sacrificado pelo sacrificante para seu deus. Por se tratar de Lynch, não há um ritual religioso, espiritual, apesar do cineasta se considerar muito espiritualista. Henry esfaqueia o bebê, apenas porque o bebê está chorando sem parar e não porque ele é uma criatura da qual teríamos repulsa, medo, nojo.

Talvez, nós, humanos, não nos amedrontaríamos diante do *Vampyroteuthis infernalis*, mas teríamos repulsa, nojo diante de suas ventosas, ou ainda de seu feixe luminoso ou das partículas luminosas que transitam pelo seu fluido viscoso (bioluminescência⁸). Porque nós, humanos, temos na nossa matéria primitiva o registro de um passado no qual a luz nos era sinônimo de perigo e as trevas eram nosso refúgio (no breu das cavernas). Na sala de cinema escura, onde a luz é distante de nós, à nossa frente, como se estivesse no lado de fora da caverna.

Louis, personagem de *Entrevista com o Vampiro* (*Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles*, Neil Jordan, 1994), posiciona-se: “meu convite estava aberto para qualquer um. Para a prostituta que me acompanhava, para o gigolô que me perseguia. Mas foi um vampiro que me acabou aceitando”. Na cena em que se segue neste filme-espelho, nós, seres humanos, vemos tudo aquilo que desejaríamos um dia obter, o fruto proibido da árvore da vida, refletido em personagens que fazem a vez de nossos duplos, mas também de nós mesmos (nosso *self* primitivo): vampiros. Neste filme-espelho (e nota-se que vampiros não têm, por excelência, reflexo), os vampiros não são criaturas

assustadoras, provindas do “mal”, mas sim, elegantes seres que conseguiram (o que almejamos desde que tomamos consciência, nós humanos, passamos a usar da razão) alçar a imortalidade. “Lestat conduz Louis a uma vida de gozos e homicídios, de excessos crepusculares regados a vinho e sangue, camuflados por uma fingida vida normal” (Cabrera, 2007, p. 105).

E o *vampyroteuthis* está lá, no abismo, lá embaixo, com seus gozos múltiplos. Flusser coloca em seus estudos que o *vampyroteuthis* vive em constante orgasmo – a sua “atividade sexual revela-se permanente e de corpo inteiro” (Amâncio, 20011, online). Parece estar em uma vida normal (no contexto da espécie *vampyromorpha*) e de repente vira-se ao avesso⁹ (ele seria seu próprio espelho?) e nos assustam. Sentimos um estranhamento, visto que aprendemos a compreender o dentro e o fora, como coisas distintas. E quando menos se espera a criatura aproxima-se para “sugar-nos”.

A criatura no cinema-espelho nos levaria a esse instante em que o dentro e o fora se tornam uma coisa só, onde o humano se torna vampiro, pois é o “vampiro que acaba nos aceitando”. Ao assistirmos (do latim *assisto*, -ere, colocar-se junto de) a um filme, podemos estar distante dele, apenas como observadores passivos, podemos criticá-lo, como observadores-pesquisadores ou podemos adentrar nele como presas. Em suma, o que se pretende com um filme é absorver (integrar) o observador e torná-lo parte integrante do elenco. É tornar o ser humano um vampiro e eternizá-lo.

Parece que esta é a necessidade da arte, em geral. Para Adorno (apud Andrade, online), “existem códigos que fazem parte do repertório do artista e códigos que pertencem ao repertório do espectador que podem ser

incorporados à obra”. Incorporar-se ao abismo, estar do outro lado do espelho, significa ver tudo aquilo que tentamos ocultar dentro de nós mesmos. É estranho e assustador. Por isso preferimos estar em outro lugar, na superfície, ao alcance do céu (o mais próximo, numa analogia, ao nosso – ou nossos – deus[es]). Nas palavras da *dama no radiador*: “no paraíso, tudo está bem”¹⁰.

“Mas você não entende. Você não sabe. Este lugar não é o que nós pensamos que era”¹¹. Não se preocupe, isto aqui não passa de um molusco. “Eu gostaria de estar no fundo do mar no jardim de um polvo na escuridão”¹².

“Isto aqui não passa de um molusco”, exclama o suposto guarda do aquário do conto-estudo de Flusser (Flusser e Bec, 2011, p. 134). Na sala de cinema alguém pode nos dizer: isto não passa de um filme. E, não passa de um molusco até que o aquário se rompa, ou que a criatura imploda-exploda. Mas então, Flusser indaga sobre o porquê do guarda dar um pneu para um molusco brincar, se ele não é um chimpanzé. E nós nos indagamos: se não passa de um filme, porque dar a ele a voz da razão? Porque sentimos incômodo ao ver um filme, quando uma emoção expressa nele nos afeta em nosso interior?

Estamos brincando com o objeto errado? Estamos comendo pipoca enquanto nos asfixiamos com nossos vômitos? Que criatura somos nós que conseguimos *introjetar* alimento em nosso corpo ao mesmo tempo em que vemos cenas nauseantes que nos fazem expelir estes alimentos? No abismo (ou, no caso ficcional do guarda, no aquário), o molusco não vai brincar com o pneu. Ele vai ignorá-lo. Na sala de cinema, nós vamos ignorar nosso pneu?

Estamos diante do espelho e vemos a nós mesmos,

seres humanos, refletidos na criatura (projetada). Se a criatura é tudo que queremos ser, então podemos dizer que não queremos brincar com o pneu. Mas cá estamos nós, brincando com pneus (ou ao menos tentando, afinal, ao mesmo tempo em que almejamos sermos *Vampyroteuthis infernalis*, estamos regredindo ao nosso estado primitivo de macaco). Nós: os chimpanzés. “Quanto mais afastado um animal do homem, tanto mais nojo lhe causa” (Flusser e Bec, 2011, p. 9).

Tudo indica que há uma falha no sistema. Esta falha que em *Matrix* (*The Matrix*, Andy Wachowski e Lana Wachowski, 1999) permitiu Neo enfrentar o sistema e salvar a humanidade¹³. Mas, ao que parece, nós estamos aquém de enfrentar o sistema. Neo seria o sacrificante (que ao final se torna ele mesmo a oferenda – o sacrificado), enquanto nós, que outrora poderíamos ser o sacrificante ou a oferenda, nos deixamos estar na posição de testemunhas (espectador – aquele que declara ter visto, mas em uma posição passiva).

Testemunhamos a criatura e tudo que acontece no outro lado do espelho. Podemos atravessá-lo, podemos mergulhar no abismo, mas preferimos nos assegurar em nossas poltronas e manter-nos espectadores, passivos, sem nos envolvermos com tudo aquilo que está sendo projetado. Para nós, espectadores passivos, possivelmente a falha do sistema se encontra na língua, no diálogo. A palavra de deus é traduzida pelo sacrificante que, ao traduzir, introduz seu pensamento tradutório (sua língua recheada de costumes e crenças) – a palavra de deus não é mais a palavra de deus, mas a palavra do homem sobre a palavra de deus – traduzir é interpretar.

Nesta tradução se perde o signo indicial e recria-se

a narrativa, que deixa de pertencer ao filme e passa a pertencer ao espectador. O que a sociedade (lembrando que nós, humanos, vivemos em sociedade, mas que a criatura *vampyroteuthica*, não) faz na sala de cinema (ou em qualquer suporte em que se possa “projetar” um filme – no abismo no fundo do oceano ou no aquário) é manter-se distante do filme – repulsa (sente nojo do que vê projetado na tela?) – e não conseguir travar um diálogo possível. O filme conversa numa língua e o espectador em outra. O espectador-sacrificante “não quer se sacrificar para seu deus”, quer deixar sua posição sacrificante dentro do rito. Não quer aprender a língua da criatura para com ela dialogar, ao mesmo tempo em que quer tê-la em seu domínio (aprisionando-a em seu aquário¹⁴).

E sem entender o que se passa no filme, o espectador se contenta e se diverte ao dar um pneu ao molusco, mesmo sabendo que ele não é um chimpanzé. E esquecemos quem somos de verdade, nós humanos. Esquecemos que o que vemos no filme é, senão, nosso reflexo. “Tentando lembrar quem você é?”¹⁵

Encontramo-nos em filmes, identificamos-nos ou nos afeiçoamos com esta ou aquela situação, com este ou aquele personagem (criatura), mas apenas quando o balbuciar desta criatura emite algum ruído identificável, ou que imaginamos entender, similar a algum fonema de nossa língua (do dialeto de quem está assistindo o filme). Mas a criatura fala outra língua.

Referências

ADORNO, Theodor. **Teoria estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

AMÂNCIO, Moacir. Ser ou não ser Abissal. **Site Estadão**. São Paulo, 10 dez. 2011. Disponível em <<http://www.estadao.com.br/noticias/artelazer,ser-ou-nao-ser-abissal,80889894349384384934839951,0.htm>>. Acesso em 02 jun. 2013.

ANDRADE, Antônio Luis M. **A obra de arte e sua leitura**. Disponível em <<http://www.portaldasartes.art.br/colunistas/5-alandrade/56-a-obra-de-arte-e-sua-leitura.html>>. Acesso em 02 jun. 2013.

CABRERA, Julio. **De Hitchcock a Greenaway pela história da filosofia**. São Paulo: Nankin, 2007.

FERREIRA, Acylene. Heidegger, Schelling e a liberdade. **Numem: revista de estudos e pesquisa da religião**, Juiz de Fora, 2004.

FLUSSER, Vilém; BEC, Louis. **Vampyroteuthis infernalis**. São Paulo: Annablume, 2011.

FREUD, Sigmund. **O estranho**. Obras completas, ESB, v. XVII. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

GARRETT, Don. **Cognition and commitment in Hume's philosophy**. Nova York: Oxford University Press, 1997.

HUBERT, Henri; MAUSS, Marcel. **Sobre o sacrifício**. São Paulo: CosacNaify, 2005.

RODLEY, Chris. **Lynch on Lynch**. Londres: Faber and Faber Limited, 2005.

Referências audiovisuais

CAMERON, James. **O Segredo do Abismo**. [Filme-vídeo]. Direção de James Cameron. EUA, 1989. 139 min. color. son.

CRONENBERG, David; HAMORI, Andras; LANTOS, Robert. **eXistenZ**. [Filme-vídeo]. Produção de David Cronenberg, Andras Hamori e Robert Lantos, direção de David Cronenberg. Canadá/Reino Unido, 1999. 97 min. color. son.

GEFFEN, David; WOOLLEY, Stephen; JORDAN, Neil. **Entrevista com o Vampiro**. [Filme-vídeo]. Produção de David Geffen e Stephen Woolley, direção de Neil Jordan. EUA, 1994. 123 min. color. son.

KASSANDER, Kees; GREENAWAY, Peter. **The Baby of Mâcon**. Produção de Kees Kassander, direção Peter Greenaway. Reino Unido/França/Alemanha/Bélgica/Holanda, 1993. 122 min. color. son.

LYNCH, David. **Eraserhead**. [Filme-vídeo]. Direção de David Lynch. EUA, 1977. 89 min. PB. son.

SCOTT, Ridley; SCOTT, Tony; GILER, David; HILL, Walter. **Prometheus**. [Filme-vídeo]. Produção de David Giler, Walter Hill, Ridley Scott e Tony Scott, direção de Ridley Scott. EUA/Reino Unido, 2012. 124 min. color. son.

SILVER, Joel; WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Lana. **Matrix**. [Filme-vídeo]. Produção de Joel Silver, direção de Andy Wachowski e Lana Wachowski. EUA/Austrália,

1999. 136 min. color. son.

STARKEY, Richard. **Octopus' Garden** [Música-áudio]. Composição de Richard Starkey. Álbum: Abbey Road. Intérprete: The Beatles. 1969. 2 minutos e 50 segundos. Stereo.

Notas

1. Mestre em Multimeios pela Unicamp. E-mail: capuccinoprod@gmail.com

2. Doutor em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo. Livre-docência pelo Instituto de Artes da Unicamp. E-mail: ernestogboccarra@terra.com.br

3. A razão em oposição à imaginação. "A razão seria apenas um *aspecto* da imaginação, aquele que se opõe às qualidades triviais desta, sendo essas as qualidades que conferem força e vivacidade às idéias sem a intervenção de raciocínio ou comparação de idéias" (Hume apud Garrett, 1997) – "a ciência da comprovação".

4. Disponível em: <<http://www.colegioweb.com.br/portugues/metafora.html>>.

5. Fala de Lindsey Brigman em *O Segredo do Abismo*.

6. Idem.

7. Freud coloca que o *duplo* "é marcado pelo fato de que o sujeito identifica-se com outra pessoa, de tal forma que fica em dúvida sobre que é o seu eu (*self*)

ou substitui o seu próprio eu (*self*) por um estranho. Em outras palavras, há uma duplicação, divisão e intercâmbio do eu (*self*)" (Freud, 1996).

8. *Vampyroteuthis* possui a capacidade de produzir luz (bioluminescência). A bioluminescência é um tipo especial de quimiluminescência, biologicamente funcional, catalisada por enzimas, resultante de oxidações nas quais a energia é liberada preferencialmente na forma de luz. Estudos revelaram dois meios até então não descritas para a espécie. Na primeira, a luz é produzida por um novo tipo de órgão localizado nas pontas de todos os oitos tentáculos. No segundo, um fluido viscoso contendo partículas microscópicas luminosas é liberado do tentáculo para formar uma nuvem brilhante em torno do animal. Ambos os modos de produção de luz estão aparentemente ligados a estratégias anti-predação. Disponível em: <<http://www.biolbull.org/content/205/2/102.full>> - Light Production by the Arm Tips of the Deep-Sea Cephalopod *Vampyroteuthis infernalis*>. Acesso em: 7 nov. 2012).

9. O *Vampyroteuthis infernalis*, fisicamente, é capaz de virar seu corpo do avesso, colocando suas ventosas, tentáculos e demais órgãos externos para dentro de seu corpo, exteriorizando seu organismo interno.

10. Tradução livre dos autores para "*in heaven, everything is fine*".

11. Fala de Elizabeth Shaw em *Prometheus* (*Prometheus*, Ridley Scott, 2012).

12. Tradução livre dos autores para "*I'd like to be under*

the sea in an octopus' garden in the shade" (*Octopus' Garden*, Richard Starkey, 1969).

13. Neo teve um *déjà vu* (já visto). "Um *déjà vu* geralmente é uma falha na Matrix" – a personagem Trinity diz para Neo, em *Matrix*.

14. Ou, fazendo *downloads* de filmes para mantê-los em seus *ipads*.

15. Fala de Yevgeny Nourish em *eXistenZ* (*eXistenZ*, David Cronenberg, 1999).