

XIV COLÓQUIO
DE OUTONO

Humanidades: Novos Paradigmas do Conhecimento e da Investigação

ORGANIZAÇÃO

ANA GABRIELA MACEDO
CARLOS MENDES DE SOUSA
VÍTOR MOURA

hums



Universidade do Minho
Centro de Estudos Humanísticos

XIV COLÓQUIO DE OUTONO

HUMANIDADES: NOVOS PARADIGMAS DO CONHECIMENTO E DA INVESTIGAÇÃO

Organização: Ana Gabriela Macedo, Carlos Mendes de Sousa e Vítor Moura

Capa: António Pedro

Edição do Centro de Estudos Humanísticos da Universidade do Minho

© EDIÇÕES HÚMUS, 2013

End. Postal: Apartado 7081 – 4764-908 Ribeirão – V.N. Famalicão

Tel. 252 301 382 / Fax 252 317 555

E-mail: humus@humus.com.pt

Impressão: Papelmunde, SMG, Lda. – V. N. Famalicão

1.ª edição: Outubro de 2013

Depósito legal: 364900/13

ISBN 978-989-755-011-9

CORPO-SEM-ÓRGÃOS, EFEITO ESTÉTICO (HISTÓRIAS DO) CINEMA. SOBRE FLIP-BOOK, DE JÉRÔME GAME^[1]

Sérgio Guimarães de Sousa
UNIVERSIDADE DO MINHO

1.

A emergência da sétima arte, bem no início do século XX, constituiu um momento de especial significado, como hoje sabemos, para o campo literário. Não apenas porque se nutriu fartamente da literatura para produzir, em quantidades avultadas, metragens, mas também porque atravessou em grande medida a literatura, ajudando-a, inclusive, a definir-se técnico-narrativamente. Refiro-me, como é bom de ver, à contaminação que o cinema exerceu – e exerceu decisivamente, a avaliar pelos grandes autores que se filiaram nos expedientes técnico-narrativos oriundos do ecrã – nas diversas modalidades estéticas e expressivas da literatura, como muito bem já mostrou, em *L'âge du Roman Américain*, Claude-Edmonde Magny, a propósito dos escritores da chamada *Lost Generation*. Autores como Hemingway ou John Dos Passos, com efeito, dificilmente se podem ler fora desse enquadramento fílmico que é o uso, em instância literária, do “camera eye style”, por exemplo. Essa moldura cinematográfica, que também dá pelo nome de “mostração”, (Gaudreault), facultou a representação, em registo marcadamente audiovisual, dos ambientes e das personagens, isto é, desembaraçou os romancistas da tradicional explicação a cargo de um narrador onisciente e onnipresente. Em consequência, a lite-

1 Texto escrito no âmbito do projeto PTDC/CLE-LLI/103972/2008 Mutações do conto nas sociedades urbanas contemporâneas, financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia.

ratura aprendeu (ou reaprendeu, se considerarmos as potencialidades visuais de existentes textuais anteriores ao cinema) a segmentar o texto recorrendo à montagem, configurando espaços em planos e fazendo uso sistemático da elipse e do multiperspectivismo. Quanto à figura do narrador, procurou-se ocultá-la tanto quanto possível. O que deu azo a uma prática discursiva assente privilegiadamente em focalizações externas, restritivas e não-interventivas.

O cinema prosseguiu caminho pelos meandros da literatura com os Surrealistas e com o *Nouveau Roman*. No primeiro caso, a arte do ecrã adaptou-se modelarmente aos pressupostos dos surrealistas. De facto, não é difícil ver (é caso para dizer) no desfilhar de imagens numa sala de cinema uma metáfora ideal do inconsciente a céu aberto preconizado pelos estetas do surrealismo, que assim celebraram, a seu modo, a presença da ontologia visual no discurso literário e adotaram sem reservas a mitologia do cinema, a avaliar pelos poemas que tomaram como protagonistas atores como Charlie Chaplin e Buster Keaton, para referir os mais famosos. Com o *Nouveau Roman*, o regime de assimilação (digamos assim) foi, como seria de esperar, bem diferente. Afetos à *Nouvelle Vague*, os novo-romancistas, pode dizer-se, legitimaram o seu alto poder de inovação técnico-expressiva com base no ecrã. Daqui vem, de resto, que fossem, com inteira justeza, apelidados de “cineastas da linguagem”. Porque? Porque, em boa verdade, desinibiram o romance, pondo radicalmente em causa a (pretensa) estabilidade dos parâmetros tradicionais da narrativa romanesca, à custa de uma insaciável apropriação da exterioridade visual. Basta ler alguns trechos ao acaso de Robbe-Grillet ou de Nathalie Sarraute para disso ficarmos suficientemente convencidos. Assim, esta geração de autores, muito inspirada na sétima arte, pelas incomensuráveis possibilidades visuais que esta oferecia, esta geração de autores, dizia, converteu a literatura numa espécie de topografia visual extrema, na qual a realidade surge insubstanciada (i.e., apenas visualizada e visualizável, desprovida de conteúdo interior e funcional) e, sobretudo, desconectada de qualquer tipo de hierarquia descritiva, daí a dificuldade, muito paradoxalmente, de o leitor visualizar com nitidez o que lê. Tudo parece obedecer à matriz de uma hipertrofia descritiva radical e ao regime da mais pura parataxe. Daí os encadeamentos de descrições em camadas sucessivas e não raro interpenetradas, numa lógica que é a do inclemente rigor esquemático. Toda esta minudência excedentária, que impede o leitor de visualizar com clareza o que lê (ou se esforça por ler) não deixa de mimetizar o ecrã, na medida em que o romancista descreve como se de uma câmara se tratasse. Isto é, regista tudo o que uma câmara pode captar no instante em que

filma uma cena, não relevando o fundamental do acessório, em nome de uma visibilidade total que supõe ontologicamente ser a do cinema. Daqui resulta a atomização do real representado e, conseqüentemente, a emergência de quadros anti-analógicos e a-referenciais.

2.

Em *Flip-Book*, de Jérôme Game^[2], publicado em 2007, mostra-se o quanto a literatura se pode situar à margem das fronteiras institucionais onde os tenores da crítica a costumam acantonar. Se lermos umas páginas de *Flip-Book*, percebemos imediatamente que o que está em jogo é a capacidade de a palavra se conjugar no sentido de uma declinação visual de cariz assumidamente cinematográfico. Daqui resulta um livro que desafia as potencialidades expressivas da literatura e que abre novos horizontes de fecundidade estilístico-narrativa. E com isso, Jérôme Game, cumulativamente, questiona a noção de gênero, que, neste caso, passará por enfatizar o diálogo interdisciplinar entre a criação verbal e o registo cinematográfico, que é como quem diz: Jérôme Game cultiva, se é que se pode falar mesmo em gênero, um gênero híbrido, a bem

2 Nascido em 1971 (Paris), membro do Comité de Redação da revista *Action Poétique*, co-fundador do quarteto poético-musical <sense high/ sense low>, Jérôme Game publicou, desde 2000, 9 títulos de poesia e tem-se desdobrado por diversos países em *lectures-performances* (alguns exemplos: *Liquid Becoming ou vers plus de consistance encore*, Festival de Bâtie, Genève, 2008; *L'oreille est dans les choses*, Le Quartz-Scène Nationale de Brest, 2009; *L'art syntaxic*, Musée des Beaux Arts, Caen, 2009; *dé/cadrage*, Printemps de Septembre, 2010; *ECRANS/REPLAY*, com David Wampach, Festival actOral. 10, Marselha, 2010; *Departure Lounge*, Fondation Cartier, Paris, 2010; *In the Loop*, Villa Arson, 2011). Eis alguma (da já razoavelmente extensa) bibliografia do autor: *ça tire suivi de Ceci n'est pas une liste e écrire à même les choses, ou ;*, éditions Al Dante, Paris, 2008; *Sans palmes et sans tuba*, éditions Contra maint, Toulouse, 2007; *Tout un travail*, Fidel Anthelme X, Marselha, 2003; *Corps&Cinéma*, CCCP Press, Cambridge, 2002; *Polyèdre suivi de La Tête bande*, éditions Voix, Metz, 2001; *Tension*, éditions Fischbacher, Paris, 2000; o magistral, na senda de *Flip-Book*, *La Fille du Far West* (2012); e ainda uma porção assinalável de textos publicados em várias revistas (*Quaderno*, *Boxon*, *Horlieu*, *Le Nouveau Recueil*, *Fusées*, *Doc(K)*, *Les Cahiers du refuge*, *Il Particolare*, *Issue*, *Java*, *Action Poétique*, *Cahiers Critiques de Poésie*, *Art Press*, *Inventaire-Invention*, *La Polygraphe*, *Le Quartanier*, *Critique*, *Barca*, *Son@rt*, *Gendai Shi Techo*, *Formes Poétiques Contemporaines FPC*, *[h]apax*, *La Revue X*, *è@e*, *IF*, *Canicula*, *Dé-Génération*, *Incidences*, *Res Poetica*, *Grumeaux*, *Revue Internationale des Livres et des Idées*). A obra, em bom rigor, ficaria incompleta se não elencássemos ainda as peças áudio e vídeo (entre outras, *Quid_CD-R*, n.º3, Cambridge, 2002; *CD Boxon* n.º 13, Lyon, 2003; *Julien Blaine, Bye-bye la Perf' le DVD*, Editions k'a / Al Dante, Ille-sur-têt, 2006; *La poésie/ nuit*, 2009, <http://vimeo.com/2090486>) e as peças radiofónicas (*Atelier de Création Radiophonique*, 'Audible inaudible. D'un devenir-sonore de la poésie', France Culture, Abril 2003; *Up for Air*, Resonance 104.4 FM London, Novembro 2003; *Critical Secret*, n.º 15, 2005, montagem de David Christoffel: www.criticalsecret.com/n15/index.php?art=8; *Atelier de Création Radiophonique*, 'HK Live!', France Culture, Janeiro 2011).

de um texto altamente inovador e que desaprende a vulgata segundo a qual a narrativa se perfaz sob o signo de certos códigos. Ora o que *Flip-Book* nos ensina, desde logo, é a possibilidade hermenêutica e ontológica de uma poética assente numa modalidade de conhecimento que passa marcadamente pelo heterogêneo, pela porosidade e pela hibridez, sinais de uma contaminação que acontece essencialmente pela interseção do texto verbal com as imagens (ou a memória das imagens) de certos filmes.

Do que supõe esteticamente *Flip-Book* se pode, creio, aplicar sem alterações o que Jérôme Game, reportando-se à poesia, apelida de “*poétique du (dé-)bord*”, o mesmo é dizer,

Chauffée par près de deux siècles de désarticulation de ses normes (qu’elles soient thématiques, génériques ou stylistiques), la poésie est aujourd’hui plus que jamais désireuse d’explorer ses dehors et de se confronter à ses autres. De fait, ma génération s’étire – sans se disperser – dans toutes les directions : musique, performance, images, théâtre, danse, toutes ces pratiques donnant lieu à de multiples croisements où l’écriture cherche à se favoriser dans le rapport à ce qu’elle n’est pas.

Game, 2010a: 48

Esta apetência pela interconexão entre as artes explica, em boa medida, um texto como *Flip-Book*, que se alimenta da fusão com o cinema, o que acarreta, e bem, efeitos heterogêneos e desencadeia uma fluidez inaudita no domínio do discurso verbal em prosa. A enfatizar uma criação literária sob caução do tópico central da hibridez, podemos ainda citar o trecho de um outro artigo, já agora, publicado num número da revista *De(s)générations* e focado no tema da “desfiliação”. Nele diz Jérôme Game, refletindo sobre uma possibilidade (assaz canónica) de contaminação entre pintura, literatura e cinema, o seguinte: “Par exemple, l’agencement Manet-Flaubert-Antonioni : un monde bascule autour de cet axe, tout un plan emerge soudain. Une carte virtuelle, un territoire d’effets plus que de poupées russes et leurs liens d’‘identité’ à ‘identité’, d’‘intimité’ à ‘intimité’, s’emboîtant” (Game, 2007a: 6). Este excerto, e o anterior, dizem bem da ligação umbilical do escritor Jérôme Game à sétima arte e que se traduz por um cinema que ecoa a cada passo nos diversos filamentos pelos quais a literatura do autor se constrói.

2.7.

Como dizia já, em 1954, Joaquim de Entrambasaguas, um dos primeiros estudiosos espanhol das relações entre a literatura e a sétima arte:

La Novela comenzó a buscar el desarrollo de su acción en una sucesión de imágenes pormenorizadas, a manera de fotograma del guión que en sí tenía implícito, y a convertir en base fundamental sus plásticas descripciones, hasta volatilizar a veces el argumento, substituído por una série de imágenes en que lo más importante es el estilo, a fin de cuentas, máxima plasticidade del idioma.

Entrambasaguas, 1954: 101

Neste sentido, é lícito falar em recepção do cinema na literatura, para dar conta de um processo em que uma arte, a cinematográfica, funciona como modelo apropriável por outra. A meu ver, o desafio agora que se coloca à relação filmo-literária é outro: o de uma espécie de fusão capaz de gerar um diálogo fecundo, e forçosamente híbrido, susceptível de engendrar novos formatos estético-expressivos. A poesia, creio, tomou já alguma dianteira nesse processo, se pensarmos na poesia visual e performativa, em que o texto lírico não passa sem a materialidade da imagem (e, por vezes, da animação digital), com interseções e disrupções densas de sentidos e de devires semânticos. E nesta circunstância que um livro como *Flip-Book* ganha especial relevância. Porque funciona como espécie de cartografia do cinema – ou melhor, de um certo cinema –, mas não deixa de ser literatura. Só que literatura amalgamada (talvez seja esta a palavra certa) de pulsões cinematográficas, como sucede com as frases que mimetizam, a título de exemplo, o plano-sequência (tal como Eisenstein e Griffith se inspiraram em Dickens para depois inspirarem decisivamente a literatura, como sucede, só para mencionar um exemplo entre outros convocáveis, em *Piazza D'Italia*, de Antonio Tabucchi, livro inteiramente encadeado na sua sintaxe diegética sob o signo da montagem de Eisenstein; tudo isto diz bem da circularidade recíproca que vai da literatura ao cinema). A razão de ser do cinema já não é aqui meramente uma fonte de inspiração que nutre e enfatiza a forma literária, ensinando-lhe renovadas práticas de representação, o cinema – sublinhe-se – volve-se intrinsecamente em matéria literária. E esta questão importa, não se duvide, especialmente num contexto como o atual em que as formas puras perdem terreno (se é que o não perderam já) e cedem lugar a criações híbridas e intermediais não raro fulgurantes de consequências expressivas e estéticas.

Vale a pena prestar, com algum demora, atenção, portanto, a *Flip-Book*. Enfaticamente pautado pela experiência visual do ecrã, trata-se de um texto, como se disse acima, que consubstancia uma forma particularmente inusitada de perspetivar a incidência da sétima arte na literatura. Desde logo por a narrativa se compor por um conjunto heterogêneo de quadros ou fragmentos que mais não são do que descrições de cenas filiadas num leque diversificado de filmes adstritos, a maioria, ao “American Independent Cinema” (*The Killing of a Chinese Bookie*, de John Cassavetes; *Blue Velvet* e *Mulholland Drive*, de David Lynch; *Ghost Dog*; *The Way of the Samurai*, de Jim Jarmush; *Beau Travail*, de Claire Grandjeu; *Lost Highway*, de David Lynch; *Wassp’ Rockers*, de Larry Clark; *A Women Under the Influence*, de John Cassavetes; *Batalla en el cielo*, de Carlos Reygadas; *Elephant*, de Gus Van Sant; *A Pianista*, de Michael Haneke; *Le Vent de la nuit*, de Philippe Garrel; e *Days of Being Wild*, de Wong Kar Wai). E é claro que todas estas imagens fílmicas apelam a uma escrita assaz radicada em expedientes narrativo-discursivos, com tudo o que isso requer ao nível da representatividade visual, decalcados do ecrã. Em *Flip-Book*, “as palavras surgem [...] independentemente de qualquer voz, são elas próprias usadas como elementos visuais”, para citar Jacques Rancière (2010: 141). Nesta ótica, e prosseguindo com Rancière, “não se trata de as pôr em oposição à forma visível da imagem. Trata-se, antes, de construir uma imagem, ou seja, uma certa conexão do verbal e do visual” (*ibid.*). É, pois, o que sucede em *Flip-Book*. Não apenas porque Jérôme Game faz uso ostensivo da técnica da “mostração”, mas também (e talvez sobretudo) porque investe, com consequências notáveis no plano estético-expressivo, muito notoriamente no emprego de outros expedientes de índole eminentemente cinematográfica destinados a captarem o ritmo e a gramática da linguagem audiovisual, como é o caso do *zoom* ou da escrita em plano-sequência através de prolongamentos frásicos (um tanto, dir-se-ia, como, segundo Deleuze, Rossellini decalcou o seu plano-sequência do estilo indireto livre de Flaubert); como é também o caso do recurso a litotes, a elipses sintáticas, a novos ritmos e pontuações que mimetizam efeitos de campo e de fora de campo, etc. É de referir que todas estas cenas fílmicas, e que, convirá sublinhar, não constituem minimamente as cenas emblemáticas dos filmes a que se reportam, estas cenas fílmicas, ia dizendo, sucedem-se em regime de justaposição disruptiva. Isto é, não se deteta a interferência mediadora de elementos conectores a suturarem, em jeito de *point-raccord*, as ‘imagens fílmicas’ entre si. Ou melhor, ocorre “une coupure et un ré-enchaînement à partir du vide, un raccord sous forme de non-raccord” (Rancière, 2011: 51). Tudo é, por

consequente, deliberadamente construído, qual montagem dialética eisenteiniana, no sentido de provocar o desconforto de colisões, cujo sentido, não obstante cada quadro filmico exibir uma legibilidade sem custo, não se afigura imediatamente perceptível.

Como quer que seja, o certo é que, no que se refere a cada fragmento, o livro à custa destas posições díspares (ou aparentemente díspares) apresenta-se – dir-se-ia –, e para recorrermos a uma expressão deleuziana fundamental e que o filósofo recuperou de Artaud, na proporção de Corpo-sem-Órgãos. Seguindo de perto um artigo de Game – “Images-sans-Organes/Récit-sans-Télos: Carlos Reygadas et Gus Van Sant” (Game, 2010) –, que nos parece fundamental para perceber o que está verdadeiramente em causa em *Flip-Book*, começá-riamos por notar que, em Deleuze, um corpo desprovido de órgãos não significa forçosamente um corpo inorgânico. Contrapondo-se à ostensiva organicidade territorializante do “corpo cheio”, e ao inverso do corpo fragmentado, o Corpo-sem-Órgãos, concebido numa lógica esquizofrénica, representa uma totalidade apetrechada com órgãos indeterminados, ou se quisermos, revela uma superfície “où flottent des déterminations non liées, comme des membres épars, têtes sans cou, bras sans épaule, yeux sans front” (Deleuze, 1968: 43). Neste sentido, qualquer órgão, ao arrepio das divergências que possa apresentar relativamente a outros, é virtualmente suscetível de uma redefinição da sua função através do agenciamento de uma conexão até então por fazer. Assim, efetiva-se uma desorganização do corpo conducente a múltiplas e indefinidas singularidades com alcances imprevisíveis. Deste ponto de vista, o corpo transmuta-se numa superfície visual preenchida pelo trânsito e pela intersecção de diversos fluxos. Semelhante fluidez de energias em movimento, como seria expectável, não é sem promover reinscrições territoriais e, em consequência, cartografias inéditas. A ser assim, um Corpo-sem-Órgãos é aquele que se apresenta isento de determinações teleológicas apriorísticas, configurando-se enquanto forma posteriorística, ou seja, e para tomar novamente de empréstimo as palavras de Deleuze, “un ensemble non-marqué de complexes de rapports de voisinage (le *spatium*, les *loci*), attendant d’être sillonné de lignes abstraites” (*id.*: 44), o mesmo é dizer, linhas de fuga desterritorializantes em direção a zonas não-mapeadas. Já Robert Bresson, um cineasta caro a Deleuze, em *Notes sur le cinématographe*, alertava para a inevitabilidade da fragmentação, “si on ne veut pas tomber dans la représentation. / Voir les êtres et les choses dans leurs parties séparables. Isoler ces parties. Les rendre indépendantes afin de leur donner une nouvelle dépendance” (Bresson, 1995: 18).

Não custa perceber que justamente em contexto cinematográfico esta desterritorialização indefinida deleuziana – a do corpo de uma imagem se constituir como um Corpo-sem-órgãos – se opera essencialmente pelo viés da montagem conjugada com outros processos técnico-visuais. Nesta perspectiva, o cinema não visa uma estética construtivista, isto é, uma saturada (e saturante) *mise-en-scène* pré-escrita, nomeadamente através de uma montagem predelineada, destinada a criar em imagens a representação cinematográfica, em sentido aristotélico, de um *telos*, como muito bem mostra Jérôme Game no seu artigo. O que se pretende é o inverso. A despeito de significados pré-alocados numa poética narrativa sustentada por uma lógica de progressão diegética em termos de causa e efeito, busca-se, como salienta Game, um devir da imagem, alcançável não por intermédio da corporalidade, antes mediante a corporeidade. Trata-se da Imagem-sem-Órgãos.³ Por outras palavras, e em sentido deleuziano, a corporeidade, qual matéria indeterminada em unidades incontroláveis, radica numa contínua des-/re-territorialização assente na força e não na forma, ou, para sermos mais claros, no *processo* em detrimento do *produto*. Tudo isto, como é óbvio, difere do cinema clássico, onde, como insiste Jérôme Game, técnicas como o campo e o fora de campo, as focagens ou ainda o enquadramento da imagem subordinam-se estritamente à estrutura lógico-factual da narrativa, a bem da coesão de uma história nutrida com um princípio, um meio e um desenlace final. Neste tipo de lógica, em que se privilegia o encadeamento suturante de uma temporalidade homogénea, os corpos (a corporalidade) surgem como ideais e, nessa medida, pré-existem à imagem, uma vez que esta tende a representá-los segundo um guião pré-concebido; e são corpos, claro está, encaixáveis, e isso numa circularidade exemplar, num

3 Seja-nos permitido um parêntesis para dizer que a noção de Imagem-sem-Órgãos vai ao encontro daquilo que Rancière preconiza como próprio ao que chama “regime esthétique des arts” e que, desde Oitocentos – a partir essencialmente de Flaubert, defende Rancière –, começou a marcar progressivamente a arte nas suas diversas modalidades: o facto de a imagem não se afigurar já meramente como expressão/tradução visual de um pensamento/sentimento. Adquirindo uma autonomia expressiva – “la splendeur de l’insignifiant” ou “la splendeur pure de l’être sans raison”, como diria Rancière (cf. respetivamente em 2003: 22 e em 2001: 15); –, a imagem funciona então como *parole muette* e não mais como simples matéria subordinada à função de favorecer, pela ilustração, a inteligibilidade de um texto verbal, a imagem, em suma, passa a dispor de uma eloquência muda capaz de superar qualquer discurso proferido por bocas falantes. Trata-se, segundo Rancière, da eloquência do mutismo da imagem. Daí a inexistência, em *Flip-Book*, de comentários sobre as imagens filmicas representadas, aliás. E não custa, continuando com Rancière, ver na imagem que suspende fins representativos o *efeito estético* oposto à lógica representativa que quer produzir efeitos através das representações (cf. Rancière, 2010: 85-99).

espaço que os determina ao nível dos movimentos. Mais do que isso, e como muito bem sublinhou Deleuze em *L'Image-Mouvement*, se no cinema clássico o corpo se prestava a servir sem mácula o pensamento e o falar da personagem, especialmente através da expressividade do rosto, filmado vezes sem conta em grande plano, a verdade é que no cinema moderno este código desfez-se e o que emerge é, em larga porção, o corpo a pensar autonomamente em gestos, atitudes, posturas, enfim, dir-se-ia que o corpo, emancipado de esquemas de percepção e representação ditados pelo cérebro, adquire pensamento autónomo, visível no modo como se desfaz das ligações lineares de causa-efeito e das hierarquias supostas nessas ligações ordenadas, em prol de agenciamentos que mais não são do que circuitos erráticos e, digamos, des-formatados. O corpo, em suma, já não obedece aos imperativos da cabeça, difundindo um sistema de crenças, normas e valores⁴, segue, pelo contrário, o rasto das variações em cadeia (Cf. Game, 2010).

Ora bem, que tem isto tudo a ver com *Flip-Book*? Em boa verdade, o livro é construído na base da corporeidade e, como tal, em termos de narrativa não-teleológica. Porque em cada quadro vemos corpos como que des-corporalizados, em virtude de se acharem desprovidos de uma finalidade diegética. Não sabemos o que tencionam fazer, em que situação se acham, apenas nos surge a descrição impessoalizada de fragmentos desses corpos resistentes, pelo modo como o narrador no-los apresenta, a qualquer forma de agenciamento racional. Dir-se-iam corpos impessoalizados, sem sujeitos. Mesmo para quem conhecer os filmes assim descritos, o certo é que paira em cada um dos quadros a nítida sensação de uma fragmentação que eclode com a totalidade do que é o filme – tanto mais que os filmes selecionados são obras que alinham sem reservas neste cinema, digamos, da corporeidade, basta saber

4 Exemplo flagrante do contrário do Corpo-sem-Órgão, isto é, um Corpo-com-Órgãos, acha-se na conhecida *Carta a El-Rei D. João Nosso Senhor*, de Sá de Miranda, onde o poeta do Neiva apela a uma ordem régia que tudo administre (racionalmente) a partir da cabeça (coroadada) do soberano, decalcando esse imperativo governativo de uma analogia com o mundo animal. Com efeito, Sá de Miranda, para reforçar a ideia de a cada reino convir um único monarca, compara o rei ao sol (e aqui não há como não pensar noutro monarca solar: o rei-sol Luís XIV) que Deus sustém, isso nos versos 1, 2 e 3 da décima-primeira quintilha: “Um Rei ao reino convém:/ Vemos que alumia o mundo/ Um sol; um Deus o sustém” (Miranda: 1595: 37). Noutra quintilha, a oitava, escreve: “Gente de algum Rei solta;/ Sem cabeça o corpo é vão./” (*id.*: 36). E adiante apõe a imagem corporal à de um exemplo oriundo do reino animal: “Abastem as razões velhas:/ A cabeça os membros manda;/ Seu Rei seguem as abelhas./” (*id.*: 37). Nos dois casos, o propósito das associações é claro: não apenas evidenciar o Rei – leia-se: a cabeça – como o senhor da nação – isto é: o corpo –, mas significar que a linearidade tal posição é orgânica e constitui, por extensão, a ordem natural das coisas.

que temos realizadores como David Lynch ou John Cassavetes – suscetível de se perfilhar em alinhamentos diversos. Para melhor entendemos o que está em jogo, seja-nos permitido transcrever um desses quadros fílmicos. Por todos eles, leia-se este, ao que tudo indica, referente a *Batalla en el cielo*, do realizador mexicano Carlos Reygadas (2004), constituído por quatro fragmentos desgarrados:

Le son se coupe soudain, s'atténue, pour zoomer sur l'icône la reproduction du dieu vivant tué, saignant, dans les bras de sa mère sur le mur, les deux corps sont l'un dans l'autre, s'agitent, doucement.

Les fesses de sa femme sont gigantesques. Son ventre à lui, énorme, claque sur la graisse ferme. Ils halètent en dessous du dieu, en contrebas, après que Marcos a fait monter les couleurs sur le mât géant du Zocalo central de Mexico à l'aube, dans le noir.

Ils vendent des bonbons des réveille-matin des gâteaux contre le mur blanc du couloir du métro en gros plan.

Ses lunettes sont floues sont cassées. Il ne voit rien, conduit à l'aveugle Anna derrière qui va au bordel. La voix rauque d'Anna parle à son amant derrière, dans le silence du trafic la voiture rebondit, Marcos conduit sans lunettes très vite. Il ne voit rien rebondit sur la route doucement Anna va passer son après-midi au bordel.

Il s'arrête la nuit tombée, l'aire de la station service éclairée blanche brille, il regarde passer la procession dans Mexico noir.

Anna le suce au bordel, chez elle. Quelque chose va avoir lieu, quelque chose va se passer demain, dit sa femme, à la procession.

Game, 2007: 43-45

Como se vê (é caso para dizer), diversas situações apresentam-se-nos desconectadas umas das outras. Trata-se de fragmentos extraídos do filme, pela narração habilmente cinematográfica do narrador, que nos fornecem momentos desprovidos de conexão temporo-causal. Além disso, e do ponto de vista espacial, o que temos é uma análoga indefinição. Quando muito, o espaço, pensando no etnólogo Marc Augé (cf. Augé, 1992), remete para a noção de não-lugar, (“Il s'arrête la nuit tombée, l'aire de la station service éclairée blanche brille”). Mas sobretudo o que é preciso enfatizar é o facto de as ações do protagonista escaparem a definição de uma linearização explicativa das razões

de ser dessas ações. Não sabemos, com efeito, o motivo pelo qual Marcos conduz rapidamente, por exemplo; e menos sabemos ainda para aonde se desloca assim tão precipitadamente. Mais: o próprio Marcos não faz ideia do trajeto que percorre (“*Ses lunettes sont floues sont cassées. Il ne voit rien, conduit à l’aveugle*”). Trata-se como que de um corpo em plena linha de fuga e com um desfecho imprevisível. Noutros termos, as atitudes de Marcos convertem-no corporalmente num espaço – ou numa superfície, se quisermos – aberto a diversos fluxos e, com isso, fomentador de devir e de heterogeneidade. Um parêntesis para notar a discrepância notória com o cinema clássico, que pode dar pelo nome do rosto de Maria Falconetti, em *La Passion de Jeanne d’Arc*, de Dreyer. Aí o rosto apresenta-se como espaço facial eternizado pelo grande plano, cuja expressividade se afigura sólida na significação linear ostentada: a de um incensurável sofrimento heroico-patriótico-místico. No que se reporta ao texto de Game, deve dizer-se que qualquer um dos fragmentos acima transcritos constitui um trecho razoavelmente autónomo, isento de articulação prévia com os restantes. As elipses, marcadas pelos espaços em branco, e a descrição das ações numa perspetiva que é a da focalização externa e não interventiva, que é a do autor que escreve como se filmasse corpos de imagens (mas também é a perspetiva do espetador, faça notar), desembocam num tipo de relato que privilegia, muito ao inverso da lógica do cinema clássico, rupturas, efeitos erráticos, comportamentos disfuncionais. Nada há que subordine as ações e as falas a uma coerência antecipada e previsível. O mesmo é dizer: não há como postular um sentido verdadeiro ao desempenho dos corpos, na medida em que se verifica uma descoincidência entre os comportamentos do corpo e o sentido desconhecido que se oferece pela imagem desse corpo cujas ações e/ou falas subvertem, indeterminam, abalam, enfim, nomadizam irredutivelmente qualquer possibilidade de sentido estável/unívoco. Pelo contrário, tudo tende a resvalar para a incómoda sensação de comportamentos desafinados, equívocos e incertos, incompreensíveis, o que, de resto, corresponde ao imaginário desconcertante cultivado por um cineasta como Carlos Reygadas, diga-se; e, repare-se, no interior de cada fragmento assiste-se à oposição, em jeito de colisão (espécie de choque dialético), de aposições inesperadas, que impõem um curto-circuito pela estranheza engendrada entre as imagens – Imagens-sem-Órgãos – que se sucedem (“*Anna le suce au bordel, chez elle [registo sexual em contexto de prostituição]. Quelque chose va avoir lieu, quelque chose va se passer demain, dit sa femme, à la procession [registo religioso]*”). E é claro que o leitor menos cinéfilo que não conheça o filme de Reygadas ficará com este

enigmático espaço em branco relativamente ao que sucederá durante a proclamação. Portanto, e para recapitular, não é difícil demonstrar que a escrita cinematográfica de Game, que transpõe, não sofre dúvida, para o discurso verbal a fluidez do cinema, visa explorar uma prática narrativo-visual – ou mostrativa, conforme se prefira – que é a da narrativa sem *telos*; a qual corresponde ao que se vê no ecrã sem o empecilho da mediação mental (o pensamento) ou sem o entropoço da (tradicional) descrição, a bem de uma reinvenção do ato de escrever que passa muito por uma inusitada maleabilidade da expressão verbal capaz de libertar a linguagem da asfixia dos seus usos tradicionais:

écrire comme on sent qu'on voit, sans en passer par une pensée de la représentation ni par la description de ce que l'on aurait sous les yeux. Cette écriture de l'après-coup pourrait-on dire, laisse alors toutes ses chances (c'est en tous cas le pari de Flip-Book) à la production de nouveaux effets poétiques, ceux d'une langue débarrassée de ses tournures habituelles et ainsi même d'offrir un sens frais.

Game, 2010a: 54

Neste sentido, não custa filiar *Flip-Book* nesta presunção de Jacques Rancière: “l’image n’est pas une exclusivité du visible. Il y a du visible qui ne fait pas image, il y a des images qui sont toutes en mots” (Rancière, 2003: 15).

Se *Flip-Book*, todavia, se pode ler na condição de Corpo-sem-Órgãos pelas desconexão presente no interior de cada sequência ou grupo de sequências atinentes a cada filme, não é menos aceitável estender essa desconexão à totalidade de sequências fílmicas justapostas e que entre si constituem uma sintaxe do heterogéneo (imagens díspares, sem conexão evidente a suturá-las). A montagem, enquanto aposição disjuntiva, surge assim com uma nitidez inegável. E, neste caso, não há como não recordar, pensando neste dispositivo enunciativo ativado por *Flip-Book*, as *Histoire(s) du cinéma* de Godard. Porque tanto Game como Godard comprazem-se em extrair imagens da história do cinema, através do artifício da montagem, e em re-agenciar essas imagens em sequências díspares capazes de fomentarem, pelas colisões engendradas, novas fusões de sentidos. Assim, o livro de Game, a despeito, como se disse já, da composição de uma intriga (agenciamento clássico), não oferece nenhum direção sintática. Tanto pode ser lido linear, alinear como intermitentemente. Significa isto que nele as imagens fílmicas auferem de existência autónoma, constituindo-se como formas singulares. O leitor-espetador pode cingir-se a uma sequência e não passar daí. Mas não é de descartar que a significação

possa também provir, diga-se, da conjugação – linear ou alinear – dos diversos fragmentos visuais que compõem o texto na sua totalidade, caso, evidentemente, o leitor-espetador esteja em condições de descortinar uma visibilidade suficientemente coerente para dela obter a estabilidade de um significado. A ser deste modo, cada sequência alcança um valor suplementar, o de elo de ligação com a anterior e com a seguinte, pondo, qual colagem de heterogêneos, “en oeuvre la puissance liante du délié” (*id.*: 69). Desta forma, a apropriação que Game verbalmente faz de imagens do cinema consiste dialeticamente em “organizer un choc et construire un continuum” (*id.*: 70). Semelhantemente a Godard (cf. Rancière, 2010: 187), Game, numa fórmula filmo-literária claramente desafiadora da lógica do “comércio das histórias” (*id.*: 188)^[5], não apresenta uma memória do cinema. Como em Godard, Game opera a partir de *imagens pensativas*, categoria elaborada por Rancière, certamente a partir do conceito deleuziano de *pensamento sem imagem*, para circunscrever aquele tipo de imagens que, escapando ao desígnio comercial do cinema apostado em histórias bem delineadas, resistem “ao pensamento de quem as produziu e de quem procura identificá-la[s]” (2010: 189). Neste sentido, é legítimo dizer, afirma-se como um contraponto à *image-mouvement* recenseada por Deleuze. O que Game faz é, pois, ao longo das páginas do livro, engendrar uma superfície, feita de palavras, na qual as imagens filiadas em vários filmes de culto deslizam umas sobre as outras, com duas consequências assinaláveis: a) cada uma dessas imagens adquire o estatuto de um gesto/forma suspenso, isto é, condensando algo num quadro; e b), em simultâneo, cada um desses fragmentos (des)articula-se com outros fragmentos oriundos de outras sequências filmicas, acoplando-se assim numa sintaxe heterogênea improvável. Assim procedendo, o escritor constrói um conjunto sucessivo e dialético de fragmentos filmicos emancipados da lógica unificadora de uma ação conducente a um desenlace, ou seja, produz, e para continuar a citar Rancière,

outras realidades, outras formas de senso comum, ou seja, outros dispositivos espaço-temporais, outras comunidades das palavras e das coisas, das formas e das significações./ Esta criação é o trabalho daquela ficção que não consiste em contar histórias,

5 “[...] celui-ci [le cinéma] aurait abdiqué sa vocation de machine de vision mettant en rapport les phénomènes pour se transformer en machine à prestiges au service des “histoires”: celles des scénarios hollywoodiens ou celles des dictatures dévastatrices occupées à refaçonnner des peuples. L’entreprise des *Histoires [du cinéma]* est alors une entreprise de rédemption : la fragmentation godardienne veut délivrer le potentiel des images de sa soumission aux histoires. En inventant des relations inédites entre films” (Rancière, 2011: 43-44). O mesmo se pode dizer de *Flip-Book*.

mas sim em estabelecer relações novas entre as palavras e as formas visíveis, a palavra e a escrita, um aqui e um algures, um então e um agora.

Rancière, 2010: 150

Quer dizer: “desenhar configurações novas do visível, do dizível e do pensável, e, por essa via, uma nova paisagem do possível” (*id.*: 151). Assim, e só assim (apetece acrescentar), é possível:

transformar as demarcações daquilo que é visível e suscetível de ser enunciado, [...] dar a ver aquilo que não era visto, fazer ver de outra maneira o que era visto de modo demasiado fácil, pôr em relação o que não surgia relacionado, tudo isto com a finalidade de produzir roturas no tecido sensível das percepções e na dinâmica dos afetos. É o trabalho da ficção. A ficção não é a criação de um mundo imaginário oposto ao mundo real. É antes o trabalho que opera *dissentimentos*, que modifica os modos de apresentação sensível e as formas de enunciação, alterando os quadros, as escalas ou os ritmos, construindo relações novas entre a aparência e a realidade, o singular e o comum, o visível e a sua significação. Este trabalho muda as coordenadas do representável; altera a nossa percepção dos acontecimentos sensíveis, a nossa maneira de os pôr em relação com os sujeitos, o modo segundo o qual o nosso mundo está povoado de acontecimentos e de figuras.

Id.: 97

Em *Flip-Book*, a totalidade alinhada (ou desalinhada, se a leitura se fizer ao acaso) das diversas sequências narrativas que compõem o livro perfaz uma dissociação de fundo que é a da rotura entre cada uma dessas sequências e o seu contexto primeiro (o filme de que são oriundas). Rotura essa alastrada ao facto de essas sequências serem retrabalhadas pela mestria verbal de Game; e, ponto essencial, por integrarem um espaço de possibilidades estético-expressivas que é o de se associarem entre si, reformulando drasticamente a lógica que detinham isoladamente. Desta feita, tanto Game como Godard originam uma narrativa a partir de outras narrativas.

Uma diferença notória, é preciso observar, todavia – e com isto concluímos –, separa Godard de Game. *Histoire(s) du cinéma* desvenda, através de um novo processo de montagem, histórias veiculadas, em larga medida, por cineastas que serviram o comércio das imagens (basta pensar, desde logo, em Hitchcock), *Flip-Book* parte de outro cinema: daquele que, pela lógica *pensativa* das suas imagens, dificilmente poderia caber nos parâmetros de Hollywood, por exemplo. Este ponto dissonante entre os dois autores não é menor. Porque vem dizer-nos que Godard procurou, o que não aconteceu com Game,

extrair imagens anestesiadas, por assim dizer, de um contexto submetido à lógica comercial, revitalizando-as através de uma nova disposição ontológica e, com isso, dotou-as de uma história absolutamente improvável, como que atualizando-lhes uma virtualidade que a maquinação industrial do cinema lhes vedava, tornando-as, pelo poder icônico que delas soube extrair, perfeitamente independentes das histórias nas quais se encadeavam^[6]; ao passo que Game, esse, com toda a evidência, não selecionou imagens acantonadas numa rígida lógica de causa e efeito.^[7]

6 Na verdade, o método de montagem de Godard (em rigor, anti-montagem) é mais complexo do que aquele que, pelo viés das palavras, Game mobiliza em *Flip-Book*, complexidade em boa parte tributária da articulação dissonante que o cineasta fez dos diversos meios audiovisuais de que dispôs: “Tout d’abord les images sont séparées par des noirs, isolées donc les unes des autres, mais surtout isolées ensemble dans leur monde, un *arrière-monde* des images dont chacune semble sortir à son tour pour en porter témoignage. Vient ensuite le décalage de la parole et de l’image qui, lui aussi, fonctionne à l’inverse de l’ordinaire. Le texte parle d’un film en nous montrant les images d’un autre. Cet écart, habituellement générateur de disjonction critique, fait ici le contraire : il confirme leur coappartenance globale à un même monde des images. La voix, à son tour, donne à ce monde son homogénéité et sa profondeur. Enfin le montage vidéo, avec ses surimpressions, ses images qui apparaissent, clignotent, s’évanouissent, se superposent ou se fondent les unes dans les autres, parachève la représentation d’un sensorium originnaire” (Rancière, 2001: 221).

7 Uma palavra ainda sobre outro livro de Game, assaz significativo do ponto de vista não só da contaminação cinematográfica mas também (e sobretudo) especialmente válido na ótica da lógica interartística: *La Fille du Far West* (2012), título, é bom reparar, que mais não é do que a recuperação da tradução francesa de *The Girl of the Gold West* (1915), de Cecil B. DeMille. Em relação à gênese e fabricação desta narrativa irreduzivelmente singular, cabe dizer, desde logo, que se trata de um texto solicitado. Mais especificamente: resulta de uma solicitação do MAC/VAL (Musée d’Art Contemporain du Val-de-Marne), espaço museológico onde o autor, durante o ano de 2011, esteve em *résidence d’écriture*. Basicamente, Jérôme Game escolheu a obra de um artista exposto no museu e a partir dessa obra elaborou uma proposta literária que desembocou em *La Fille du Far West*. Game propôs-se trabalhar em função de “Paramour”, obra do artista Jean-Luc Verna (daí a coautoria na capa do livro, diga-se).

(Veja-se: <http://www.macval.fr/francais/collection/oeuvres-de-la-collection/article/jean-luc-verna>). O que Game empreendeu, instigado pela obra de Verna, foi escrever sobre um estúdio de cinema mítico de Hollywood, a Paramount, considerando a obra de Verna em termos de espécie de ecrã abstrato, ou se quisermos, como um espelho sobre o qual se pudesse ler *uma* história do cinema, aquela veiculada pela Paramount. Para tanto, Game procedeu a uma estratégia compositiva que consistiu em recolher e, depois, editar, em jeito muito cinematográfico de montagem, um significativo conjunto de informações documentais que perfazem a história da Paramount. Em consequência, a história de um cinema (o da Paramount) alojou-se virtualmente na obra de Verna em decorrência da escrita *montagística* de Game. Qual o intuito desta *démarche* estética? Converter o ato de leitura da obra num movimento de dupla percepção ocular: (i) olhar a obra e (ii), através dela, focar a história de um certo cinema. Vale a pena citar o ponto de vista de Game, que me explicava deste modo (por *e-mail*) em que consistiu a sua itinerância compositiva: “Le travail d’écriture proprement dit à consister à agencer la matière documentaire que j’avais trouvé. Puis, à la toute fin, réintroduire l’œuvre de Verna sous forme de cut-up de son plan de montage (concret, physique) sur les murs du musée, pour rappeler que l’œuvre aussi, comme le cinéma et son histoire, et ses

Referências

- AUGÉ, Marc (1992), *Non-Lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris : Le Seuil.
- BRESSON, Robert (1995), *Notes sur le cinématographe*, Paris: Folio/Gallimard.
- DELEUZE, Gilles (1968), *Différence et répétition*, Paris: Les Éditions de Minuit.
- ENTRAMBASAGUAS, Joaquim (1954), *Filmoliteratura (temas y ensaios)*, Madrid: Instituto Miguel de Cervantes.
- GAME, Jérôme (2007), *Flip-Book*, Bordeaux, Éditions de l'Attente/ Le Triangle.
- GAME, Jérôme (2007a), "Je suis le défilé de Shéhérazade et de Pénélope", *De(s)génération*, n.º 2 (février de 2007).
- GAME, Jérôme (2010), "Images-sans-Organes/Récits-sans-Télos : Van Sant et Reygadas", in Jérôme Game (ed.) (2010), *Image des corps/corps des images au cinéma*, Lyon, ENS Éditions, pp. 149-170.
- GAME, Jérôme (2010a), "In & out, ou comment sortir du livre pour mieux y retourner – et réciproquement", *Littérature* 160, dezembro de 2010, pp. 46-55.
- GAME, Jérôme & Verna, Jean-Luc (2012), *La Fille du Far West*, [s./l.], MAC/VAL.
- MIRANDA, Sá de (1995), "Carta a El-Rei D. João Nosso Senhor", in Miranda, Sá de *Obras completas* (2003), Vol. II, Texto fixado, notas e prefácio de Rodrigues Lapa, 5.ª ed., Lisboa, Livraria Sá da Costa, pp. 35-51.
- GAUDREAU, André (1989), *Du Littéraire au Filmique. Système du Récit*, Paris: Méridiens Klincksieck.
- MAGNY, Claude-Edmonde (1948), *L'Âge du Roman Américain*, Paris: Éditions du Seuil.
- RANCIÈRE, Jacques (2001), *La Fable Cinématographique*, Paris: Éditions du Seuil.
- RANCIÈRE, Jacques (2003), *Le Destin des images*, Paris: La Fabrique éditions.
- RANCIÈRE, Jacques (2010), *O Espectador Emancipado*, Lisboa: Orfeu Negro.
- RANCIÈRE, Jacques (2011), *Les écarts du cinéma*, Paris: La Fabrique éditions.

effets, est matérielle. En y ajoutant une liste sur ce qu'est une oeuvre et la traversée palimpsestique à laquelle elle donne lieu : une trace vivante. Enfin, en dernières pages au livre : tendre un écran blanc, un drap comme à l'époque des débuts du cinéma : pur écran virtuel où se rejoue implicitement la traversée à intense vitesse qui vient de se jouer dans le livre. En termes d'intention il s'agissait donc : 1. de ne pas écrire sur l'oeuvre de Verna mais à travers elle, forcée par elle à inventer un nouveau dispositif textuel; 2. faire saisir l'épaisseur historique de la production cinématographique comme machinerie industrielle, à travers un usage similaire du langage et de la syntaxe : listes, paragraphes-écrans, etc., à savoir : un usage disposital du matériau textuel (le plus souvent prélevé dans Wikipédia et d'autres site du net). Vider toute subjectivité. Agencer l'objectivité de ce qu'est un studio, ses méthodes industrielles, l'influence qu'il a sur les vies, les corps des acteurs qu'il emploie, et, ainsi, malgré tout, révéler la nouvelle vision, la nouvelle 'machine à voir' qu'il met en place."