

Ana Lúcia Andrade. *O Filme dentro do filme.* Belo Horizonte, Ed. UFMG, 1999.

Andréa Claudia Miguel Marques Barbosa
Doutoranda em Antropologia – USP

O cinema e a antropologia têm estabelecido um intenso diálogo ao longo de suas histórias. Desde o nascimento da linguagem e da disciplina até os dias de hoje, muitas foram as aproximações. Uma delas tem sido no sentido de compreender as relações entre a produção imagética de uma sociedade e sua própria vida social. Sem cair ingenuamente no engano de considerar o cinema como espelho da vida, procura-se caminhos para desvendar essa complexa relação entre arte e vida. O cinema é um artefato cultural. Artefato cuidadosamente manufaturado, buscando propiciar ao seu público um misto de identificação e distanciamento. O filme carrega, desde sua concepção até sua exibição pública, intenções e cargas simbólicas que são oferecidas ao espectador que as degusta conforme suas próprias intenções e competências simbólicas. Ao colocar o espectador numa posição privilegiada, na qual observa todos os acontecimentos narrados, mas sem o envolvimento real, o cinema pode empreender seu jogo de revelação e engano. E, através desse jogo, pode desencadear uma relação entre tempo e memória, entre imagem e imaginário, dando um novo significado ao presente vivido.

O trabalho de Ana Lúcia Andrade situa-se no campo do estudo da linguagem cinematográfica, mas acompanhando seu argumento e análise podemos, aqui, do lado da antropologia, refletir sobre o que o cinema pode nos revelar, através de seus próprios mecanismos (no caso deste estudo, a metalinguagem), acerca do caminho de mão dupla operado entre a cultura e o indivíduo. Os filmes geram sentidos que se complexificam à medida

que aumentam os níveis de leitura possíveis. Partindo deste referencial é que empreendemos a leitura deste texto.

A autora se propõe a fazer um histórico da metalinguagem no cinema e uma reflexão sobre uma certa tendência autofágica do mesmo. Partindo dessa hipótese a análise nos introduz no instigante mundo de imagens que, como se estivesse sendo projetado num espelho, refletem infinitas outras imagens de si mesmo. A princípio me pareceu um percurso difícil, mas foi com fascinação que acompanhei o texto, deliciando-me a cada novo exercício de desvendamento dessas construções fílmicas. A escolha dos filmes a serem analisados foi extremamente feliz e confesso que terminei o livro sedenta de ir ao cinema e sentir na retina as imagens descritas. Como não foi possível, mesmo porque os filmes em cartaz não se prestavam ao exercício proposto no livro, terminei por ir à locadora mais próxima. Revendo alguns dos filmes analisados no texto, pude relê-lo com outros olhos, olhos curiosamente descortinados.

A arte do século XX tem uma capacidade impressionante de auto-reflexão e, neste sentido, a metalinguagem aparece como estratégia de auto-referência, seja na ênfase quase alcoviteira de falar sobre seus personagens, seja na explicitação dos códigos da linguagem ou na referência à sua própria estrutura. Dois tipos de filme trabalham neste registro: os filmes que se referem ao universo cinematográfico através da temática (o filme sobre cinema: biografias de atores, diretores ou personalidades da indústria cinematográfica) e os filmes que explicitam o discurso cinematográfico, ou seja, o filme dentro do filme. Neste último caso o recurso da metalinguagem é inserido como parte fundamental da trama.

Desde cedo o cinema soube criar uma situação de projeção/identificação para com o espectador desencadeada pela própria linguagem e evidenciada pelo próprio ritual cinematográfico. O ato de ir ao cinema, sentar numa sala escura, ser cercado de silêncios interrompidos por sussurros, a luz que vem do alto e de trás projetando-se na imensa tela à frente e que inunda seus espectadores com suas imagens e as próprias estratégias narrativas propiciam um mergulho do espectador.

A metalinguagem se insere neste contexto criando um elo de identificação com o espectador. Operando o reconhecimento de recursos da linguagem, o espectador se coloca de forma privilegiada como compartilhando uma espécie de segredo.

“O processo do cinema para se constituir enquanto linguagem se daria passo a passo, fazendo com que o espectador se familiarizasse progressivamente com os códigos aprimorados. Ao retratar a si mesmo, o cinema chamava a atenção para o espectador que se identificava como participante do ritual cinematográfico” (: 24).

O cinema mudo utilizou a fórmula de falar do processo cinematográfico para atrair a atenção do público com uma “envolvente ilusão de participação”. Ficamos imaginando o quanto *Those Awful Hats* (D.W. Griffith, EUA, 1909), com seu traço de crônica do cotidiano, foi hilário para a época já que ainda o é. Uma comédia de três minutos ambientada numa sala de projeção, o filme de Griffith acompanha os transtornos que as senhoras e seus gigantescos chapéus causavam aos demais espectadores. Além da querela entre os espectadores, podemos também acompanhar o filme que passa na tela do cinema/personagem, que é um filme de argumento do próprio Griffith, realizado no ano anterior. O ritual do espetáculo cinematográfico está em evidência e é sobre ele e nós mesmos como participantes duplicados que o filme constrói seu fascínio.

Se no cinema mudo a auto-referência já provocava o espectador para penetrar no filme para além da história narrada, com a chegada do som ao cinema as possibilidades do uso da metalinguagem se ampliaram e se enriqueceram. De *King Kong* (Merian Cooper, 1933) a *Cidadão Kane* (Orson Wells, 1941) o cinema fala de si e sobre si com orgulho. Aliás, como atenta a autora, a filmografia de Wells é um divisor de águas para a forma narrativa clássica, em especial *Cidadão Kane* que utiliza a metalinguagem como forma de ampliar as possibilidades da narrativa.

Continuando a viagem que o livro nos propicia, chegamos aos anos 50 e seus filmes que espalham veneno sobre a indústria cinematográfica de Hollywood. Fato que não é gratuito, pois lembremos que é nesse período

que surge a televisão, que não demorou nem uma década para se tornar um veículo de massa. “Através deste veículo, cada nova geração de espectadores que surge tem acesso a um considerável acervo retrospectivo de grande parte da produção cinematográfica. Permitiu-se, então, uma melhor compreensão e reconhecimento dos códigos cinematográficos, assim como das citações intertextuais por parte do público. Dessa forma, o cinema passa a ousar possibilidades mais complexas de utilização do recurso da metalinguagem, apostando cada vez mais em narrativas que proporcionem um segundo nível de leitura ao espectador” (: 73).

Crepúsculo dos Deuses (Billy Wilder, 1950), repleto de citações ao próprio universo cinematográfico nos mais diversos níveis, é o melhor exemplo apresentado desse período. A personagem Norma Desmond, uma decadente estrela do cinema mudo, é interpretada por Gloria Swanson, também uma famosa atriz do cinema mudo afastada das telas. Erich Von Stroheim, que faz uma ponta no filme de Wilder como mordomo de Norma e um antigo diretor de cinema mudo admirador incontestado da atriz, foi mesmo diretor de filmes mudos, dirigindo Gloria num desses filmes (*Minha Rainha*, de 1928). *Crepúsculo dos Deuses* abusa da metalinguagem e a autora desvenda o filme como se descascasse uma gigantesca e suculenta cebola. A cada camada, uma surpresa, uma transparência não percebida, uma opacidade revelada.

O mesmo tratamento é dado ao filme *Quando Paris alucina* (Richard Quine, 1964), um filme que trata da criação de um outro filme (*A garota que roubou a Torre Eiffel*). A parte do processo de criação em questão é a roteirização, e uma etapa que, presumivelmente, é feita com palavras, vai sendo apresentada com imagens. As próprias palavras tornam-se imagens e vamos percebendo as várias narrativas imbricadas num movimento de vaievém entre o tempo da narrativa de *Quando Paris alucina*, o tempo de *A garota que roubou a Torre Eiffel* e o tempo da imaginação dos protagonistas ao escreverem as cenas. “*Quando Paris alucina*” articula-se pressupondo uma certa cumplicidade com o público por possuir uma narrativa complexa que necessita do inventário imagético

do espectador em sua construção. Mais do que um filme dentro do filme, *Quando Paris alucina* apresenta a narrativa dentro da narrativa, em um jogo de imbricamento alucinante. Metaforicamente é como se fosse possível visualizar o cinema simultaneamente sendo feito e exibido, em uma junção entre o roteiro, a realização, a montagem e a captação pelo espectador do que está ocorrendo na tela” (: 97). A sensação de que a história de *Quando Paris alucina* está sendo escrita durante o tempo do próprio filme é habilmente recolocada pela autora a nós leitores, que ficamos com a impressão de estarmos passo a passo sendo apresentados à estrutura da narrativa como se ela fosse se concretizando à medida que a autora vai nos revelando os segredos do filme.

Chegamos aos anos 70 e a alguns filmes que fazem uma homenagem à história do cinema mundial. É o caso de *A noite americana* de François Truffaut (1973) e *No mundo do cinema* de Peter Bogdanovich (1976). O primeiro também incorpora uma forte e relevante necessidade de refletir sobre o fazer cinema e sua obra inspiradora é *Oito e meio* de Fellini (1963). A relação entre a vida e o cinema é bastante presente tanto em *Oito e meio* quanto em *A noite americana*. Os sonhos atormentadores do personagem de Fellini (e do próprio diretor que se vê pressionado depois de ter ganho muitos prêmios com *A doce vida* de 1959) se aproximam das angústias de Truffaut ao lastimar que a vida não é tão bem agenciada, interessante, densa e intensa quanto as imagens que os cineastas organizam (: 119). Os questionamentos acerca do fazer cinema seguem sendo questões trabalhadas pelos filmes na década seguinte. Em 1981 a *Mulher do Tenente Francês*, de Karel Reisz, atua exatamente nesta chave de imbricamento entre ficção e realidade. A metalinguagem se explicita através das duas narrativas que evocam dois universos ficcionais distintos e contrapostos entre si.

Ainda perseguindo a questão da relação entre o cinema e a vida, *Rosa púrpura do Cairo* (Wood Allen, 1985) presta uma homenagem ao cinema e ao ritual cinematográfico partindo do imaginário do público. O cinema como projeção e identificação, o cinema como “fuga”. Neste filme vemos

sua protagonista, Cecília, literalmente entrar no filme e, assim sendo, vemos também a magia do cinema se realizar plenamente. Ela conseguiu este feito por ser uma espectadora atenta, erudita, uma cinéfila. Ter entrado no filme foi seu prêmio. “A Metalinguagem como elemento criativo ‘liberta’ o espectador passivo, através da ilusão de participação estabelecida. O espectador acompanha uma suposta ‘construção’ do filme que se utiliza deste recurso e a participação se dá através da decodificação do discurso” (: 141).

Chegando a filmes bem atuais como *O jogador* (Robert Altman, 1992) e *Fargo* (Joel Coen, 1996), a autora demonstra o quanto a auto-reflexão ainda está presente no cinema e pelo visto sempre estará. Como num círculo vicioso, quanto mais citações e temas auto-referentes, mais os filmes criam no público um sentimento de cumplicidade. Filmes como os dos irmãos Coen (*Ajuste final*, *Roda da fortuna*, *Barton Fink* e *Fargo*) trabalham, assim como Wells em *Cidadão Kane*, alargando as fronteiras do discurso cinematográfico e nesse sentido alargam também a relação com o público. A cada reconhecimento, a cada “flagrante” do público o encanto se renova. É como uma criança que ganha uma caixa de mágicas. Ao aprender os segredos dos truques, ela não perde o interesse, ao contrário, este se renova numa cumplicidade que torna cada um de nós um pouco mágicos, um pouco cineastas, um pouco mais próximos da vida.

Ao focar como o cinema através do artifício da metalinguagem fala ao público, ou seja, como a auto-reflexão no cinema não pode fugir da questão colocada por Truffaut de que é impossível dissociar o cinema da vida, a autora trabalha muito próximo à idéia de Geertz (1997) de que a arte faz parte da vida e não há outro meio de interpretá-la senão dentro do curso da vida no mundo. Os filmes não podem ser considerados como meros encadeamentos de formas puras. É preciso perceber como “os meios pelos quais a arte se expressa e o sentimento pela vida que os estimula são inseparáveis”(Matisse *apud* Geertz, id.: 148).

O jogo travado entre o espectador e o cinema é evidenciado pela autora através do artifício da metalinguagem e enriquece nossa percepção das construções simbólicas operadas pela cultura. Através da metalinguagem,

somos convidados a perceber como o cinema funciona (ganhamos uma caixa de mágicas) e, com isso, se formos espectadores atentos, a enxergar mais o mundo. “Enxergar mais é estar atento ao visível e também ao que, fora do campo, torna visível” (Xavier, 1993).

Bibliografia

GEERTZ, C.

1997 *O saber local*, Petrópolis, Vozes.

MENEZES, P.

1996 “Cinema: imagem e interpretação”, *Tempo Social*, vol. 8(2).

MORIN, E.

s/d *O cinema ou o homem imaginário*, Lisboa, Moraes.

XAVIER, I.

1993 “Cinema: revelação e engano”, in NOVAES, A. (org.), *O olhar*, São Paulo, Companhia das Letras.