

Universidade Federal de Juiz de Fora

Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens – IAD

Pedro Felipe Leite Carcereri

***Puzzle-films e narrativas não-lineares no cinema fantástico: um estudo de caso de
Abre los Ojos e Yella***

Juiz de Fora

2015

Pedro Felipe Leite Carcereri

***Puzzle-films* e narrativas não-lineares no cinema fantástico:
um estudo de caso de *Abre los Ojos* e *Yella***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre. Linha de pesquisa: Cinema e Audiovisual.

Orientador: Profº Drº Luís Alberto Rocha Melo

Co-orientador: Profº Drº Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia

Juiz de Fora

2015

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Leite Carcereri, Pedro Felipe.
Puzzle-films e narrativas não-lineares no cinema fantástico : Um estudo de caso de Abre los Ojos e Yella / Pedro Felipe Leite Carcereri. -- 2015.
101 p.

Orientador: Luís Alberto Rocha Melo
Coorientador: Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia
Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2015.

1. Gênero Cinematográfico. 2. Cinema Fantástico. 3. Puzzle-films. 4. Outsiders. I. Rocha Melo, Luís Alberto, orient. II. Paes de Oliveira Suppia, Alfredo Luiz, coorient. III. Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe Pedrina e à minha tia, madrinha e segunda mãe Nilza, pelo apoio durante toda a minha jornada de vida, estudantil e, principalmente, universitária. Não só pelo apoio financeiro e de recursos, mas pelo amor, carinho, atenção, dedicação e curiosidade em um ramo tão pouco badalado. E por me apoiarem incondicionalmente, em discrepância à maioria dos pais, quando eu decidi cursar Artes e ingressar na carreira cinematográfica.

Agradeço à minha esposa Isabela por estar ao meu lado me dando amor, atenção e aguentando todo o estresse que a jornada em um mestrado pode causar a uma pessoa. Por manter-se calma e atenciosa e por dizer que tudo daria certo, quando tudo parecia dar errado.

Agradeço ao meu tio e padrinho Paulo por ajudar na minha criação e por despertar em mim, ainda jovem, o gosto pelo cinema, assistindo a qualquer filme durante muitas horas. Acredito que esses momentos incutiram em mim a vocação que tenho hoje de assistir, apreciar, estudar e fazer cinema.

Agradeço ao meu orientador durante toda minha graduação e meu co-orientador no mestrado Alfredo Suppia, por me ensinar diversas questões relevantes e refinar meu olhar para dentro dos estudos cinematográficos, além de ter bastante influência na pesquisa que realizo e no tipo de cinema que tento fazer.

Agradeço ao meu orientador de mestrado Luís Rocha Melo por debater comigo durante esses dois anos e transformar um esboço de pensamento em uma dissertação de mestrado.

Agradeço ao Profº Drº Sérgio José Soares Puccini e o Profº Drº Rafael de Luna Freire, por aceitarem fazer parte da minha banca de qualificação e de defesa, realizarem críticas construtivas ao meu trabalho e me orientarem para um caminho mais claro na construção da minha pesquisa.

Agradeço à FAPEMIG, por financiar essa dissertação e possibilitar que a minha dedicação fosse exclusiva, contribuindo para a realização de um trabalho mais bem desenvolvido.

Agradeço à Profª Drª Maria Lúcia Bueno, coordenadora da Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens, por me orientar em diversos momentos de incerteza e me parabenizar pelas vitórias que pude obter durante esse Mestrado.

Agradeço à Lara, secretária da Pós-graduação, por ser uma salvação nas horas de desespero e nos acalmar na hora de resolver os mais difíceis problemas.

Por fim, agradeço imensamente a todos os meus amigos, familiares e professores que durante esses oito anos que estive dentro da Universidade, transformaram essa exaustiva jornada em uma radiante celebração da vida.

RESUMO

Puzzle-films são filmes que apresentam narrativas com estruturas não-lineares. Seu contexto envolve a apresentação de pistas que são usadas para chegar a uma conclusão. A presença dessas estruturas no gênero fantástico dá origem a uma estrutura narrativa interessante, com semelhanças e diferenças peculiares. O fantástico pode subverter a estrutura conclusiva do *puzzle*, como um quebra-cabeças montado, através do aspecto da hesitação que é inerente ao gênero fantástico, originando dessa maneira representações de um “desvio autorizado”. Para um estudo de caso foram escolhidos dois filmes: *Abre los Ojos* (*Abre los Ojos*, Espanha, Alejandro Amenábar, 1997, 117 min.) e *Yella* (*Yella*, Alemanha, Christian Petzold, 2007, 89 min.). É possível, a partir do estudo dos referidos filmes, encadear uma análise de como o *puzzle* e o fantástico se relacionam dentro de narrativas fílmicas e se as dicotomias estudadas ocorrem nas duas ocasiões. Pode-se traçar desta forma, alguns objetivos relevantes para o estudo. Os *puzzle-films* se relacionam com o gênero fantástico de maneira exclusiva ou relacional? O gênero fantástico serve como efeito subversivo da ordem final do *puzzle* resolvido, através de características de hesitação, transgressão, desvio e estranheza? Esse desvio pode ser motor de análise de possíveis reflexos de questões da sociedade contemporânea? Esses dois filmes, através de suas narrativas *puzzle*, são capazes de ser usados como exemplo para responder a essas questões? Feitas essas perguntas, partiremos então para a tentativa de respondê-las com uma metodologia e uma fundamentação teórica já bem consolidada. Aproximaremos-nos da questão de gênero através de uma perspectiva semântico/sintática pragmática. Quanto às questões do fantástico e dos *puzzle*, nos utilizaremos de pesquisas feitas no âmbito literário e cinematográfico. E, ao analisar a questão da transgressão, olharemos para teorias da sociologia do desvio para entender onde se localizam as representações dos *outsiders*.

Palavras-chave: gênero cinematográfico; cinema fantástico; *puzzle-films*; *outsiders*.

ABSTRACT

Puzzle-films are films that present narratives with non-linear structures. Their context involves the presentation of cues that are used to arrive at a final conclusion. The presence of these structures in the fantastic genre results in an interesting narrative structure, with similarities and differences. Fantastic can subvert the puzzle conclusive structure, like a puzzle assembled, by the hesitation aspect that is inherent in the fantastic genre, giving this way representation of an "authorized deviation". For a case study we chose two films: *Abre los Ojos* (*Abre los Ojos*, Spain, Alejandro Amenábar, 1997, 117 min.) and *Yella* (*Yella*, Germany, Christian Petzold, 2007, 89 min.). It is possible so chain together from an analysis of how the puzzle and the fantastic relate in film narratives and studied dichotomies occur on both occasions. Then we can draw some important goals for the study. The puzzle-films relate to the fantastic genre exclusively or relational way? The fantastic genre serves as subversive effect of the final order of the puzzle solved through hesitation features, transgression, deviation and strangeness? This deviation can be an analysis engine of possible reflections of the contemporary societal issues? These two films through their narratives puzzle, are able to be used as an example to answer these questions? With these questions then we depart to the attempt to answer them with a methodology and theoretical foundation already well established. We will approach to the question of gender through a semantic perspective / pragmatic syntax. The questions of the fantastic and the puzzle we will use the research done in the literary and cinematic scope. And in discussing the question of transgression, we will look at the sociology of deviance theories to understand where are located the representations of outsiders.

Keywords: film genre; fantastic cinema; puzzle-films; outsiders.

SUMÁRIO

Introdução	8
Capítulo 1 – Os Filmes Analisados	13
1.1 – <i>Abre los Ojos</i>	13
1.2 – <i>Yella</i>	25
Capítulo 2 – Análise I: Pontos de contato e a relação com os <i>puzzle-films</i>	34
2.1 – Os pontos de contato entre os dois filmes	34
2.2 – <i>Puzzle-films</i> e a nova forma de visualizar as narrativas contemporâneas	39
2.3 – Conclusões sobre a relação espectador-filme e os <i>puzzle-films</i>	52
Capítulo 3 – Análise II: Gênero fantástico, <i>outsiders</i> e sua inclusão em <i>Abre los Ojos</i> e <i>Yella</i>	57
3.1 – Análise Genérica: uma aproximação fluida	57
3.2 – O fantástico e seus desdobramentos em <i>Abre los Ojos</i> e <i>Yella</i>	65
3.3 – A temática do fantástico: estranheza e transgressão	73
Conclusão	89
Referências Bibliográficas.....	94
Filmografia	98

INTRODUÇÃO

Para iniciar nosso trabalho, faremos uma explanação do que vamos discutir e das motivações que nos levaram a isso. Como indica o título desta dissertação exploraremos os pormenores dos *puzzle-films* e do gênero fantástico ao traçar uma análise de dois filmes: *Abre los Ojos* de Alejandro Amenábar e *Yella* de Christian Petzold. Essas duas narrativas nos trazem dois protagonistas que guiarão todas as nossas discussões neste trabalho: César de *Abre los Ojos* e Yella, a personagem-título de seu filme.

Os dois protagonistas têm uma história semelhante, são atormentados por alucinações em um ambiente supostamente fantástico. Os problemas dos dois são iniciados por um acidente automobilístico causado por ex-companheiros amorosos. Esses mesmos companheiros são causadores das alucinações e evidenciam de certa forma o espectro fantástico em que somos inseridos.

Ao longo do primeiro capítulo deste trabalho iremos explorar a narrativa dos dois filmes, um a um, apontando todos os detalhes que reconhecemos neles como claros manifestos das relações que estamos buscando. É importante destacar, a partir de agora, que este trabalho se vincula a uma experiência analítica. Estamos buscando, desde a introdução reforçar o trabalho de análise das narrativas fílmicas que nos interessam. Muito por conta disso, não vamos nos ater em questões de ordem historiográfica, autoral ou mesmo levando em conta perspectivas de cinema nacional. O que estamos interessados aqui é entender a narrativa dos dois filmes, e como elas podem se relacionar com nossos objetos de estudo: os *puzzle-films* e o cinema de gênero fantástico.

Para esclarecer a ordem dos acontecimentos, apesar de se fazer notar o contrário, foram os filmes que nos levaram a escolher esses dois métodos de estudo. A narrativa fragmentada, que apresenta uma série de pistas e de personagens não confiáveis, nos fez enxergar uma possível relação com os *puzzle-films*. A atmosfera onírica e a presença de situações e personagens possivelmente sobrenaturais nos fez dialogar com a perspectiva do gênero fantástico.

Assim, ao nos debruçarmos sobre todas essas metodologias de análise de *Abre los Ojos* e *Yella* nos deparamos com a questão que queremos refletir e respondê-la ao final deste trabalho: esses dois filmes apresentam personagens desviantes que podem vir a refletir alguns aspectos sociais que vivenciamos?

A presença do desvio, da transgressão e da estranheza é notória nas duas obras e o que queremos entender é se essa representação pode refletir algumas necessidades do cinema fantástico e como isso pode ser uma resposta a alguns pontos da sociedade contemporânea. Teremos cuidado nesse momento porque não podemos e nem queremos generalizar e tentar entender o que seria essa possível sociedade contemporânea e como ela se comporta. Estamos analisando algumas potenciais representações do desvio como a droga, a loucura e a transgressão jurídica e moral dentro das narrativas.

Em inúmeros momentos de nossa análise estamos comparando o que chamaremos de realidade e sonho. Queremos deixar claro que ao usarmos esses termos não estamos sendo nem generalistas nem radicalmente precisos em suas definições. Ao citarmos realidade e sonho, estamos nos referindo a efeitos do real e efeitos do sonho dentro da narrativa. Levando em conta a perspectiva de efeito apontada por Aumont e Marie:

O efeito do real designa o fato de que, na base de um efeito de realidade suposta suficientemente forte, o espectador induz um “juízo de existência” sobre as figuras da representação e lhes confere um referente no real; dito de outro modo, ele não acredita que o que ele vê seja o próprio real (não é uma teoria da ilusão), mas sim que o que ele vê existiu no real.¹

Ancoramos, dessa maneira, esses termos de realidade quando visualizamos dentro das narrativas acontecimentos que possam ser plausíveis dentro do real, como as reuniões de *Yella* ou as festas em que César comparece. E quando nos referimos ao sonho estamos diante de eventos que fogem da realidade empírica, como as alucinações auditivas e visuais dos dois personagens. Temos também alguns excertos de mescla entre a realidade e o sonho, como quando são repetidos dentro do sonho atos que já

¹ AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas, SP: Papyrus, 2003, p. 92.

aconteceram na camada do real. Como exemplo, temos as frases repetidas em *Abre los Ojos* e o descascar da laranja em *Yella*. Todos esses pontos serão apresentados no Capítulo 1 e analisados nos dois capítulos posteriores.

A mistura entre a realidade e o sonho nas duas narrativas é um ponto chave de nossa análise e a incerteza que tudo isso gera, nos fez escolher a metodologia que utilizamos.

No Capítulo 2, começaremos a analisar os dois filmes e exploraremos a questão dos *puzzle-films*. Como eles são utilizados dentro das narrativas, quais são suas perspectivas e como eles refletem uma série de questões sobre o desvio que estamos pesquisando. Usando uma explicação de Buckland sobre o seu alvo de estudos, podemos começar a nos familiarizar com a narativa *puzzle*:

O *puzzle film* é constituído de personagens não-clássicos que executam eventos e ações não-clássicas. *Puzzle films* representa um modo pós-clássico de experiência e representação fílmica não delimitada pela mimese. [...] Esses filmes embaralham os limites entre os diferentes níveis de realidade, estão cheios de lacunas, enganos, estruturas labirínticas, ambiguidades e evidentes coincidências. Eles são preenchidos com personagens que são esquizofrênicos, perdem a memória, são narradores não confiáveis, ou estão mortos (mas sem eles – ou nós – percebermos). No final, a complexidade dos *puzzle films* opera em dois níveis: narrativa e narração. Eles enfatizam uma narração complexa (trama, enredo, narração) de uma história simples ou complexa (narrativa).²

² BUCKLAND, Warren. *Introduction: Puzzle Plots*. In: BUCKLAND, Warren (org.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester: Blackwell Publishing, 2009, p. 2. Tradução nossa. Trecho original: “The puzzle film is made up of non-classical characters who perform non-classical actions and events. Puzzle film constitutes a post-classical mode of filmic representation and experience not delimited by mimesis. [...] These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing). In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex *telling* (*plot*, narration) of a simple or complex *story* (narrative).”

Tendo em mente o quão complexos são os *puzzle-films*, não temos a intenção de destrinchar todo o trabalho de narrativas complexas, no entanto, iremos nos ater nesse capítulo, a alguns pontos que nos serão úteis para análise. Usaremos dois conceitos que servem para nossa análise de forma primordial: o “jogo”, destacado por Thomas Elsaesser e o “efeito cego”, ressaltado por Daniel Barratt. Veremos que esses dois pontos estarão presentes em grande parte do nosso trabalho, pois são amplamente utilizados dentro dos *puzzle-films* e das nossas narrativas, além de serem artífices de sistematização do que chamamos de olhar desviante dentro dos filmes.

Outro ponto que será explorado e que pode ser alvo de controvérsia é o destaque dado às patologias apresentadas nas narrativas *puzzle*. Existe realmente uma presença muito forte de personagens que apresentam sintomas de psicopatologias, que são causadoras das diversas alucinações que os perturbam e separam a narrativa em diversas partes de um quebra-cabeça. No entanto, a perspectiva que queremos alcançar não é tão simplista como essa. Pretendemos associar todo o desvio que ocorre por conta dessas patologias a questões sociológicas, tirando o foco da psiquiatria e levando para a sociologia. Para isso, exploraremos a teoria de Howard Becker sobre os *outsiders* e como o desvio, que antes era associado em todos os momentos a perturbações mentais, na verdade, pode ser entendido como propriedades sociológicas inerentes a certas comunidades. O desviante, antes entendido como doente, agora pode ser observado como o representante de alguma inquietação social. Essa base de análise é a que usaremos em na caracterização dos protagonistas e como que isso é refletido dentro do gênero fantástico.

No Capítulo 3, analisaremos o porquê da escolha de nossa análise ser embasada em questões de gêneros cinematográficos. Podemos entender que como os filmes necessitavam de uma análise fluida e multifacetada, decidimos nos basear nas teorias de Rick Altman quanto à semântica e sintaxe dos gêneros cinematográficos. A opção por esse tipo de metodologia foi oportuna para clarear nossos horizontes na escolha por uma análise mais flexível e não rígida. Ao observarmos as características do gênero fantástico e de seus gêneros adjacentes, como o terror, a ficção científica e a fantasia, entenderemos que os filmes não se comportam de uma única maneira e resguardam particularidades de um ou mais gêneros. Ao final do capítulo, entraremos na discussão

sobre a questão do desvio e do *outsider* para podermos finalizar nosso entendimento de como essas representações funcionam dentro dos gêneros.

Algumas questões surgirão no meio dos capítulos e tentaremos solucioná-las com a mesma metodologia que estamos empregando em nossa análise. Uma indagação que lançaremos a partir de agora, e que pretendemos solucionar durante nossa explanação teórica deriva da segunda pergunta: seria o desvio apresentado pelos protagonistas durante a parte fantástica um “desvio autorizado” ou uma “loucura consentida”?

O motivo dessa indagação se dá por conta da maioria dos desvios ocorrerem durante a parte fantástica do filme, parte da narrativa em que os personagens estariam teoricamente sonhando. Essa liberdade da ação desviante enquanto se vive na não-realidade se dá por conta de um excesso de vigilância social da contemporaneidade? Permite-se, dentro desse escopo, a quebra de certas regras jurídicas e morais, para um possível esvaziamento do desejo de quebrar essas mesmas regras durante a vigília, momento em que estaríamos incluídos na realidade?

Outro questionamento pertinente aparece quando começamos a entender a relação entre os *puzzle-films* e o fantástico. A temática do fantástico é transgressora e apresenta a todo momento situações que quebram uma série de regras de verossimilhança nos padrões realistas de representação. Os *puzzle-films*, apesar de apresentarem uma estrutura recortada, necessitam de uma “montagem” realizada pelo espectador, e como um quebra-cabeça que é, chega-se a um final montado e estável. A instabilidade entre o fantástico desviante e a estrutura delimitadora do *puzzle* cria um ambiente fértil para o desenvolvimento narrativo?

Ao final desse trabalho resta-nos responder essa série de perguntas que destacamos e entender a complicada relação entre esses dois conceitos: os *puzzle-films* e o fantástico. Ao fazermos uso de um estudo de caso como os dois filmes selecionados, queremos também entender se o que constatamos pode ser aplicado a uma dinâmica do fantástico como um todo. Finalizando, para passarmos ao trabalho em si, pretendemos com essa dissertação, estender o conhecimento teórico sobre as filmografias analisadas e destrinchar alguns pormenores que a análise fílmica pode trazer para o estudo do cinema.

CAPÍTULO 1

OS FILMES ANALISADOS

1.1 – *Abre Los Ojos* (*Abre los Ojos*, Espanha, Alejandro Amenábar, 1997, 117 min.)

Abre Los Ojos narra a história de César (Eduardo Noriega), um milionário vaidoso. O filme inicia com César acordando, se arrumando e saindo de casa com naturalidade, no entanto, ele se depara com as ruas de Madrid vazias, como de uma cidade fantasma. Aquilo era, na verdade um sonho, como nos conta sua voz *over*, a qual neste trabalho será usada como Michel Chion a caracterizou: “O personagem é diegético, mas a voz, como voz, não é completamente, pois não se mostra o narrador no ato de contar. [...] Essa voz [...] permite que um personagem da diegese dela saia ao mesmo tempo que nela permanece”.³

Grande parte do filme é entrecortada pela fala de César nesta voz *over* em conversa com seu psiquiatra, Antonio (Chete Lara). Ele está preso em um manicômio judiciário por um crime que não sabemos ainda qual é. Esse primeiro devaneio já nos anuncia o tipo de narrativa que teremos pela frente, sonhos serão recorrentes, e César sempre se recorda que não gosta de sonhar.

A narrativa opera inicialmente com duas plataformas: o presente, em que César está preso, e os *flashbacks*, que vão nos mostrando o que aconteceu a ele para estar detido e utilizar uma máscara que simula sua face. No entanto, ao longo do filme vamos descobrir que, na verdade, o tempo presente também é projetado pela mente do protagonista, sendo, dessa maneira, um sonho. Podemos afirmar, então, que o filme opera em três níveis, os quais destrincharemos mais à frente.⁴

³ CHION, Michel *apud* VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas, SP: Papyrus, 1994, p. 47.

⁴ As análises desses níveis do filme serão iniciadas no Capítulo II e concluída no Capítulo III.

É importante salientar que César, em diversos momentos, questiona e duvida de que os fatos que estão acontecendo com ele possam ser reais. Nós também acompanhamos sua jornada sem saber o que possivelmente está acontecendo. Podemos considerar que as informações fornecidas ao espectador nos dirigem a uma “distribuição tardia do saber – que obriga à revisão de uma hipótese de leitura, às vezes no nível do filme inteiro quando ele chega ao fim – a fórmula é muito usada no cinema norte-americano contemporâneo.”⁵ Trabalharemos com essa noção de distribuição tardia do saber dentro dos filmes para nos referirmos tanto à *Abre Los Ojos* quanto a *Yella*, sobretudo no segundo capítulo deste trabalho.

Na primeira cena em que vemos César na penitenciária ele conversa com Antonio dentro de sua cela, sentado no chão, por achar que a única coisa real ali seria o piso onde ele está. Ele ainda menciona que o psiquiatra também não parece real, um dos motivos seria ele não estar usando jaleco. Antonio de pronto responde a ele que está com roupas normais para que César esqueça que ele é médico e se sintam mais à vontade para conversar. Esse é o primeiro momento em que notamos que César sente que a situação em que vive pode não ser tão real quanto ele pensa, no entanto, os espectadores não percebem imediatamente. Isso se dá, segundo Daniel Barratt, por conta de uma espécie de “efeito cego”, recorrente em *puzzle-films*. Esse efeito está intimamente ligado a dois critérios: atenção e memória.

De acordo com a lógica dos *puzzle-films*, a memória de acontecimentos dentro do filme não está ligada diretamente à uma memória fotográfica da cena em que algo ocorre, mas sim à recorrência de informações e pistas que são apresentadas aos espectadores durante a narrativa. Barratt traça um estudo sobre *O Sexto Sentido* (*The Sixth Sense*, Estados Unidos, M. Night Shyamalam, 1999, 107 min.):

O escopo e as limitações de atenção e memória são frequentemente exploradas pelos diretores: *O Sexto Sentido* de M. Night Shyamalam é um grande exemplo disso. Como Shyamalam garante que um espectador que assiste pela primeira vez a obra permanece ‘cego’ perante a narrativa intrincada do filme? Uma resposta possível é que o

⁵ JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as Imagens do Cinema*. São Paulo: Editora Senac, 2009, p. 63.

diretor recorre, ao menos implicitamente, a um número de efeitos e procedimentos poderosos que brincam com nossa cognição cotidiana.⁶

Ao dar mais importância a fatores formais, como ângulos de câmera e enquadramentos que deem mais visibilidade a certos elementos que outros, o diretor desvia a atenção do espectador para outras informações, fazendo, desse modo, passar algumas pistas de que algo sobrenatural possa estar acontecendo despercebido. Amenábar recorre diversas vezes a esse desvio de atenção para continuar “cegando” quem está assistindo ao filme. A fala de Antonio, de que está vestido daquela maneira, desvia nossa atenção das possíveis constatações de César. A posição do protagonista como um preso psiquiátrico também contribui para que duvidemos de seu pensamento no início do filme.



Figura 1 - César sentado no chão de sua cela, conversando com Antonio.

⁶ BARRATT, Daniel. “*Twist Blindness*”. In: BUCKLAND, Warren (org.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester: Blackwell Publishing, 2009, p. 64. Tradução nossa. Trecho original: “The scope and limitations of attention and memory are frequently exploited by filmmakers: M. Night Shyamalam’s *The Sixth Sense* is a prime example of this. How, though, does Shyamalam specifically ensure that a first-time viewer will remain “blind” to the film’s narrative twist? A possible answer to this question is that he relies, at least implicitly, on a number of extremely powerful effects and procedures which are at play in everyday cognition.”

Retornando ao *flashback*, entramos em contato com mais informações sobre a vida de César. Pode-se notar uma extrema vaidade e até arrogância em seus comportamentos. Ele se envolve com muitas mulheres e é muito rico, dinheiro vindo de uma empresa herdada. Ele se envolve com Nuria (Najwa Nimri), uma mulher misteriosa e atraída por César. Em uma festa na casa dele, ela aparece, no entanto César a rechaça. Seu melhor amigo, Pelayo (Fele Martínez), chega nessa festa com Sofia (Penélope Cruz), mulher atraente, da qual César imediatamente se aproxima, relegando ainda mais Nuria a segundo plano. Usando a desculpa de fugir dela, César vai até a casa de Sofia, troca conversas, mas não se envolve sexualmente. Eles permanecem ali até a manhã e, em um momento em que estão assistindo televisão, um programa cita informações sobre uma empresa que trabalha com criogenia e criônica (métodos de conservação de corpos humanos e animais já mortos em baixíssimas temperaturas, com a intenção de serem reanimados no futuro, onde a medicina terá desenvolvido técnicas para o prolongamento da vida). É a primeira vez no filme que somos apresentados à *Life Extension*, a empresa que está diretamente relacionada aos acontecimentos com César, mas novamente somos “cegados” pela maneira displicente com que isso é mostrado em cena.

Ao sair da casa de Sofia pela manhã, César é abordado por Nuria, que o seguia desde a festa e que lhe oferece uma carona. Ele tenta negar, mas Nuria o convence depois de alguma insistência. Durante a carona ela pergunta a César se ele acredita em Deus.⁷ Ela, depois de perguntar isso ao protagonista, joga o carro a toda velocidade em um muro, desencadeando, dessa maneira o início do conflito do filme.

Nuria morre no acidente e César fica com o rosto completamente desfigurado. Ele nunca viu o corpo morto de Nuria, o que pode endossar a possibilidade, dentro de sua mente perturbada, de ela estar realmente viva e persegui-lo posteriormente. No acidente, César é atacado em seu maior orgulho e vaidade, seu belo rosto. Dessa maneira ele se retira do convívio social e tenta de todas as formas recuperar sua face através de cirurgias plásticas. César se torna arrogante e se afasta cada vez mais de

⁷ Essa pergunta é repetida por Antonio, nos levando a outro ponto interessante da narrativa. Essa repetição em outro momento de falas e acontecimentos nos remete a situações de sonhos, em que relembramos fatos que nos acontecem durante a vigília em outras situações. Veremos que isso também ocorre em *Yella*, e traçaremos um paralelo de como essas situações podem nos evidenciar uma condição de “não realidade”.

Sofia. Em uma cena muito representativa, ele a encontra durante seu trabalho de estátua humana em uma praça. César a encara por algum tempo e em seguida começa a chover, a chuva então vai retirando a maquiagem do rosto dela. Podemos encontrar neste trecho uma metáfora de como as máscaras sociais podem cair facilmente. Sofia trabalha vestindo uma máscara e César sentirá necessidade de usar uma máscara por conta de seu rosto deformado. A reflexão contida aqui pode nos levar a questionar a quantidade de máscaras que são necessárias durante a vida.

César se utiliza de todo seu dinheiro e contrata os médicos mais experientes, no entanto, eles nada podem fazer. Eles criam uma máscara, tal como era o rosto de César, na tentativa de ajudá-lo. Ele rejeita de todas as maneiras esse paliativo, mas decide usá-la quando vai se encontrar com Sofia e Pelayo em uma boate. Na cena em que César coloca sua máscara pela primeira vez em sua casa, a televisão está ligada, e vemos George Duvernois (Gérard Barray), o francês dono da *Life Extension*, concedendo uma entrevista. É a segunda vez que a referência à empresa se dá de forma desprezível.



Figura 2 - César coloca sua máscara em sua nuca e se transforma em uma figura com dois rostos.

Na boate, César se embriaga e causa constrangimento. Uma sequência é digna de nota, na qual ele tira a máscara e a coloca em sua nuca, dessa maneira, sendo

portador de dois rostos. Pode-se enxergar uma referência à dupla vida que César tem, e que posteriormente se concretiza em sonho, uma com seu rosto deformado e outra com seu rosto perfeito. Fica evidente uma relação feita com o deus romano Jano, portador de dois rostos, um velho e outro novo. Jano é considerado o deus das mudanças e tradições e a analogia que podemos fazer aqui se ancora justamente na tensão entre o passado e o presente. Como já dissemos antes, *Abre los Ojos* apresenta uma narrativa em que o presente e o passado se misturam a todo o momento. Essa tênue separação nos interessa e o embaralhamento que isso causa traz questionamentos relevantes tanto para os filmes analisados quanto para a discussão geral que estamos traçando neste trabalho.

Ao sair da boate, Sofia se afasta de César e Pelayo, dizendo que vai andando sozinha até em casa. Vê-se que ela agora está muito mais próxima do amigo. Antes de disfarçar e correr atrás de Sofia, Pelayo tem uma conversa com César em que ele diz querer estar morto no dia seguinte. Novamente, somos apresentados a um fato importante para a narrativa que não percebemos: que o protagonista anseia a morte e que irá morrer dentro em breve. César sente que foi enganado por Pelayo e corre atrás dele, no intuito de encontrar Sofia também. Sem perspectivas de sucesso, ele para de correr e acaba dormindo na calçada.

Temos, a partir desse momento, o início do que iremos chamar de parte fantástica do filme.⁸ César acorda na calçada, vê Nuria, se assusta, mas logo percebe que quem está ali é Sofia. Ela o acorda com as mesmas palavras que o seu despertador usa. No final do filme essas palavras são utilizadas novamente para lhe acordar do sonho em que vive: “*abra los ojos*”. Ele, mais uma vez, através de sua narração, diz que duvidou que Sofia pudesse estar lhe acordando ali na rua e que depois eles se reconciliariam. Amenábar, mais uma vez, joga com nossa atenção, nos distraindo com a situação e com os gestos de Sofia, amorosos e delicados, como ela esteve em grande parte do filme até esse momento. Ao andarem pela cidade e chegarem a um parque, César tem a sensação de um *déjà-vu*⁹ e Sofia o tranquiliza dizendo-o que isso pode ser um lapso no cérebro e que isso acontece com frequência. No entanto, ele já tinha

⁸ Iremos nos aprofundar nas relações fantásticas intra e extra-filmicas mais a frente em nosso trabalho.

⁹ Termo derivado da língua francesa que significa, literalmente, “já visto”. É uma reação psicológica que nos faz ter a impressão de já ter visto certa pessoa ou visitado certo lugar.

sonhado com aquele lugar antes e se imaginando junto a ela. Isso pode nos evidenciar que todos os sonhos de César estão entrelaçados e sua paranoia quanto a sonhar pode derivar de seu cérebro já ter desenvolvido lacunas e preenchimentos que são ocupados com sonhos ao invés da realidade.

De volta ao presente, César conta a Antonio que tem tido um sonho recorrente, em que está em um escritório assinando papéis. Esse sonho, e a busca de sua compreensão pelo protagonista e por seu psiquiatra, serão a chave para a resolução do argumento fantástico do filme. Mais uma vez Antonio repete uma pergunta que Nuria havia feito à César: o que é felicidade para você? Temos cada vez mais evidências de que algo está acontecendo, e que estamos encarando um “jogo”, que pode tender a uma resolução ou não. Esse “jogo”, segundo Thomas Elsaesser, é característica primordial para podermos compreender os *puzzle-films*:

Isso nos mostra que esses filmes estão “jogando jogos”, e estão fazendo isso em dois níveis: existem filmes em que estão sendo jogados jogos com os personagens, sem eles saberem, ou sem eles saberem quem está jogando com eles (por vezes isso acontece com crueldade e possíveis mortes). [...] Então, existem filmes em que estão sendo jogados jogos com a audiência, porque certas informações cruciais foram suprimidas ou apresentadas de forma ambígua. [...] Essa informação pode ter sido suprimida tanto da audiência quanto do personagem.¹⁰

Em *Abre Los Ojos* podemos enxergar que estamos vivendo no segundo parâmetro, no qual os “jogos” estão sendo desenvolvidos tanto com os personagens quanto com o público. Usando a comparação, isso acontece “como em *O Sexto Sentido* (1999) de M. Night Shyamalan e *Os Outros* (2001) de Alejandro Amenábar, onde os

¹⁰ ELSAESSER, Thomas. *The Mind-Game Film*. In: BUCKLAND, Warren (org.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester: Blackwell Publishing, 2009, p. 14. Tradução nossa. Trecho original: “It comprises movies that are ‘playing games’, and this at two levels: there are films in which a character is being played games with, without knowing it or without knowing who it is that is playing these (often very cruel and even deadly) games with him (or her). [...] Then, there are films that where it is the audience that is played games with, because certain crucial information is withheld or ambiguously presented. [...] The information may be withheld from both characters and audience.”

personagens centrais estão ‘mortos, no entanto eles não sabem ainda’.”¹¹ Elsaesser utiliza como exemplo um filme de Amenábar que seria produzido alguns anos depois de *Abre los Ojos*. O fato de César não saber ainda que está morto e que sua consciência está suspensa em um sonho evidencia como essas informações estão escondidas tanto dele quanto de nós, espectadores. O caso de *Yella* se assemelha muito com essas considerações e mais a frente em nosso estudo partiremos para uma comparação entre as duas obras.

A partir desse momento da narrativa, a vida de César começa a melhorar. Sofia se reconcilia com ele e os médicos, que antes tinham lhe dito para perder as esperanças. Eles conseguem recuperar o seu rosto e lhe devolvem sua beleza. Tanta mudança causa estranhamento em César, no entanto, ele só começa a ser atormentado quando suas alucinações com Nuria se tornam frequentes. Ele vê Nuria no lugar de Sofia e após batê-la e amarrá-la, eles vão parar na delegacia. Seu amigo Pelayo tenta ajudá-lo e mostra uma foto em que César e Sofia estão juntos, mas ele vê Nuria na fotografia.

Atormentado, César vai até um bar e uma das sequências mais importantes do filme tem início. Duvernois se senta ao lado de César no balcão e diz entender o que ele está sofrendo. César parece o reconhecer, além de tê-lo visto na televisão por diversas vezes, anteriormente quando eles estavam em um restaurante, Duvernois os fitava de longe. O empresário diz a ele que tudo aquilo está acontecendo com ele na verdade é um sonho e seu subconsciente está se rebelando. César se irrita e Duvernois aponta para um grupo de pessoas e lhe diz que todos eles são meras criações de sua mente. César deseja apenas que todos se calem, e no mesmo instante o bar inteiro fica mudo. O protagonista se irrita com a situação e sai.

¹¹ ELSAESSER, Thomas. Op. cit., p. 14. Tradução nossa. Trecho original: “as in M. Night Shyamalam’s *The Sixth Sense* (1999) and Alejandro Amenábar’s *The Others* (2001), where the central protagonists are already ‘dead, except [they] don’t know yet’.”



Figura 3 - Duvernois alerta César sobre o sonho que ele pode estar vivendo.

Ao sermos defrontados, junto com o protagonista, com uma informação que até agora não tínhamos tido acesso, a percepção da narrativa é modificada. Apesar de continuarmos com constatações obliquas, a presença do personagem de Duvernois alertando César sobre sua situação nos faz começar a perceber com outros olhos diversos fatos que começarão a acontecer.

César invade a casa de Sofia e todas as fotos coladas em seu mural, têm Nuria em seu lugar. Sofia entra em sua casa e surpreende César, nesse momento ele volta a enxergá-la com o rosto dela mesma. Os dois transam, no entanto, durante o sexo os tormentos de César retornam e ele volta a ver Nuria no lugar de Sofia. Em um ato de desespero ele a mata, sufocando-a com o travesseiro, e foge de seu apartamento. Nesse momento temos outra sequência determinante para o prosseguimento da narrativa. Ao descer as escadas, César se enxerga novamente com o rosto deformado em um espelho.

Ao voltarmos do *flashback*, já temos informação da razão pela qual César está preso e porque ele utiliza sua máscara o tempo todo, no entanto não conseguimos entender ainda o que acontece com suas memórias e sua mente. Antonio pede diversas vezes que ele tire a máscara, afirmando que não há nada de errado com o seu rosto, no entanto para César ele voltou a ficar deformado. Recorrendo aos sonhos que vem tendo

e com a ajuda de seu psiquiatra, César consegue reconhecer o lugar em que assina os papéis, e ao fazer uma busca em um computador rudimentar, ele encontra a L.E. (*Life Extension*).

Antonio consegue permissão para que os dois consigam ir juntos ao prédio da L.E. e, ao chegarem ao escritório novamente sensações de *déjà-vu* atormentam César e reconhecemos então o cenário que vemos repetidamente no sonho do protagonista. Depois de receber informações de um atendente da empresa sobre como o programa *Life Extension* funciona, César descobre que tudo que está vivendo é um sonho. Ele se revolta e quer acordar de qualquer maneira. Antonio atua como uma ponte que persiste em querer que a situação continue estável, tentando convencê-lo de que tudo é real.

Tudo se mantém igual enquanto César se desnorteia e cria tumulto no prédio. Ao roubar uma arma de um guarda e atirar em outro, ele se torna alvo da arma de outros policiais. Antonio, nesse momento, se coloca à frente de César para que ele não leve o tiro. Quando os dois caem no chão, todas as pessoas que estavam em volta desaparecem e fica um pouco mais perceptível que, possivelmente, estamos situados num plano onírico. O tiro que Antonio levou parece não ter existido e todas as pessoas que estavam no prédio desaparecem. Os dois seguem para o terraço do prédio e encontram Duvernois.

O empresário explica tudo o que está acontecendo com César, que após a desilusão amorosa com Sofia e a impossibilidade de uma operação que conseguisse reconstruir seu rosto, procurou a L.E. e decidiu se matar. A empresa forneceu o cenário e os personagens para que a história de César continuasse enquanto ele estivesse com seu corpo congelado pela criogenia e com sua mente ativa, no entanto, em um estado de sonho. A união entre a vida real e a virtual aconteceu na noite em que César dormiu na rua, depois da bebedeira na boate. Tudo, a partir de então, se tornou perfeito para ele, mas, segundo Duvernois, o próprio César começou a criar um pesadelo dentro do seu sonho.

Antonio continua a questionar a versão de Duvernois, apesar de termos sido apresentados a diversos indícios de que César vive em um estado onírico. O empresário explica que o psiquiatra é uma peça importantíssima dentro de seu sonho, pois o conduz para a manutenção do *status quo* do que está acontecendo, no entanto, ele é apenas mais

um personagem como qualquer outro. Duvernois alerta que César está dormindo há cento e cinquenta anos, e que a medicina já teria capacidade de recriar seu rosto se ele decidisse acordar, fato que depende exclusivamente da vontade do protagonista.



Figura 4 - Antonio, Sofia e Pelayo dispostos em profundidade de campo.

Na última cena do filme, César se despede de suas “imagens”, que são dispostas em uma gradação de profundidade de campo na qual vemos Antonio, Sofia e Pelayo. Essa cena, com o olhar desses três personagens perdido no horizonte nos remete a uma desconstrução da perspectiva da realidade, os três podem realmente ser encarados como projeções da mente do protagonista. Após isso, César se joga do prédio para com esse mergulho, poder enfim acordar. Assim, a tela fica preta e apenas ouvimos uma voz feminina dizendo a César, que acabou de acordar, para ele relaxar e abrir os olhos.

O filme termina com essa possível volta à realidade ao se acordar de um sonho, ou pesadelo. Antes de passarmos para a análise do outro filme em questão, *Yella*, e a posterior comparação entre os dois através de perspectivas dos *puzzle-films* e do gênero fantástico, podemos fazer algumas asserções sobre *Abre los Ojos*. O filme opera em três níveis ou esferas narrativas: o momento em que César está preso e nos conta sua história (presente); os *flashbacks* da sua vida, até o momento em que entramos na parte fantástica (passado); e a parte fantástica ou onírica, em que se misturam uma parte de

seus *flashbacks* e o presente a partir do momento que descobrimos o que está acontecendo com o personagem (passado/presente).

Diante disso podemos ter alguma dificuldade na separação entre o que chamamos de presente e passado, no entanto, acreditamos que é aí que reside a força que pretendemos estudar dentro desses filmes. A tensão e a incerteza existente entre o que César viveu e estava vivendo dentro do sonho levanta questões que podem ser encaradas como características básicas dentro da esfera dos *puzzle-films*:

Não apenas o herói é incapaz de distinguir entre os diferentes mundos: ele ou ela muitas vezes não está ciente de que pode haver universos paralelos, e nem o público – até o momento no filme em que se percebe que a narrativa e o *plot* foram baseados em um erro cognitivo ou de percepção.¹²

Essa consideração de Elsaesser sobre uma característica dos *puzzle-films* nos serve de campo de análise para entendermos a narrativa de *Abre los Ojos*. Mais à frente iremos nos deter em cada uma das características dos *puzzle*, na tentativa de ilustrar esses e outros filmes que podem ser enquadrados nessa categorização. No entanto, já fica mais claro que a narrativa onírica de *Abre los Ojos* é baseada em como o personagem principal e o espectador apreendem a temporalidade dentro dessa narrativa. O real e o imaginário podem estar juntos ou separados por uma pequena brecha de tempo, no entanto, o que faz esse filme ser encaixado tanto nos *puzzle-films* quanto no âmbito fantástico é a incerteza e a imprecisão em saber quando o real e o imaginário começam e terminam. O entrelaçamento entre os dois servirá como nosso campo de análise tanto em *Abre los Ojos* quanto em *Yella* e cabe a nós descobrirmos junto com o protagonista como que isso opera dentro e fora de sua mente.

¹² ELSAESSER, Thomas. Op. cit., p. 17-18. Tradução nossa. Trecho original: “Not only is the hero unable to distinguish between different worlds: he or she is often not even aware that there might be parallel universes, and neither is the audience – until a moment in the film when it turns out that the narrative and *plot* have been based on a mistaken cognitive or perceptual premise.”

1.2 – *Yella* (Yella, Alemanha, Christian Petzold, 2007, 89 min.)

O filme se inicia com a personagem que dá nome ao filme, Yella (Nina Hoss), voltando a sua pequena cidade, Wittenberg, logo após conseguir um emprego em uma cidade maior, Hanover. Ela chega com a intenção de contar a notícia a seu pai, mas ao sair da estação de trem, é surpreendida por seu ex-marido, Ben (Hinnerk Schönemann). Nitidamente o relacionamento dos dois não existe mais, por Yella evitar o contato com Ben, e ele persegui-la por algum tempo, lhe pedindo para reatarem o casamento.



Figura 5 - Ben persegue Yella quando ela chega em sua cidade.

Em sua casa, Yella conta a seu pai (Christian Redl) sobre o emprego e sobre suas expectativas quanto à mudança de cidade. Enquanto eles conversam, o pai de Yella descasca uma laranja de uma forma bastante característica. Esse ato será retomado posteriormente no filme por outro personagem, podendo esse ser uma das evidências do sonho em que a personagem estará incluída.

Ao sair de casa para a estação, Ben está esperando por ela na frente da casa do pai, e insiste em conceder-lhe uma carona até o seu destino. Nesse momento, temos o primeiro indício de que estamos incluídos em uma narrativa que trabalha com preceitos

oníricos. O som de um jato rasgando o ar é ouvido por todos, no entanto, apesar da câmera ironicamente procurar o avião, não o vemos. Esse som extra-campo marcará por diversas vezes a narrativa e sempre será executado em partes cruciais do filme. Podemos fazer diversas analogias para esse artifício sonoro, mas o que mais nos atrai é a discussão que será gerada posteriormente sobre a existência da construção de um aeroporto em Wittenberg, o que na verdade se mostra falso. Outra perspectiva de discussão é uma referência ao emprego frustrado no qual Yella está entrando, em uma empresa de aviação. Mas na realidade, o que é mais interessante nesse primeiro contato com esse som, é que ainda não estamos na parte fantástica do filme, na qual acontecimentos estranhos podem retornar a todo o momento. Dessa maneira, o diretor nos dá a entender que a perspectiva fantástica pode não estar localizada apenas na parte do sonho de Yella.

Durante a carona, Ben evidencia que a empresa que ele e Yella tinham está passando por problemas graves, com desvalorização iminente de equipamentos. Para a solução desses problemas ele precisa de vinte cinco mil euros. Os dois brigam por conta desses problemas e logo depois de dizer que ama Yella, Ben joga o carro da ponte e caem dentro de um rio. É exatamente nesse momento, embora ainda não saibamos, que começa a parte fantástica do filme.

Yella sai do rio e se deita na margem, logo depois Ben também sai e se deita ao lado dela. Ouvimos nesse momento outra perturbação sonora que será recorrente e demarca com precisão o lugar onde eles se encontram, a margem do rio. As folhas das árvores que balançam com o vento e o grasnido de um pássaro fazem Yella acordar. Esse pássaro não é visto nem pela personagem, nem por nós, o que pode nos fazer acreditar que ele não exista de fato, embora possamos ouvir repetidamente seu grasnido.



Figura 6 - Yella acorda na beira do rio após o acidente.

Yella consegue pegar o trem e viaja até Hanover. Ao começar a andar pela cidade ela para em frente a uma casa e a observa. Vemos um homem, Dr. Gunther (Burghart Klaubner), chegando a sua casa e sendo cumprimentado pela filha pequena e pela esposa. No momento ainda não sabemos que ele será extremamente relevante para a descoberta de que estamos inseridos em uma atmosfera fantástica. Yella ouve novamente o grasnido do pássaro.

Ao se dirigir à empresa que trabalharia, Yella descobre que tudo não passava de um embuste, que a empresa estava falida e que ela não teria o esperado emprego. Ao chegar ao hotel, ela começa a arrumar suas coisas para ir embora, quando Philipp (Devid Striesow), um empresário que ela conhecera no dia anterior, a chama para trabalhar com ele. O trabalho consiste em acompanhá-lo em reuniões em que ele intermedeia empréstimos milionários a empresas e empresários. Ele ensina a ela métodos que usa para desconcentrar e enganar seus clientes nas reuniões e Yella demonstra se sentir bastante à vontade no novo trabalho.

Durante essa primeira reunião, percebemos que aparentemente a empresa com a qual eles estão negociando comprou a empresa de Ben. Notamos isso através dos valores com os quais eles estão lidando e por conta dos equipamentos que remetem aos

que foram mencionados por Ben durante a discussão no carro. Essa situação pode ser um dos primeiros indícios de que a realidade e o sonho estão se misturando e a fuga da atenção do espectador é acentuada.¹³ Ao citar números e termos técnicos é necessária uma atenção redobrada de quem está assistindo para notar a conexão entre essa empresa e a empresa de Ben, com isso consegue-se criar o “efeito cego”, conceito de Daniel Barratt, que discutimos anteriormente. Em outras palavras, somente reforçando fatos dentro da trama é que certos acontecimentos do filme conseguem acessar e se manter na memória do espectador.

Em geral, a atenção do espectador sempre estará mais ligada às primeiras impressões que ele obtiver sobre algum personagem. Se lhes for apresentada uma parte ruim do personagem primeiro, teremos uma impressão ruim. Se a situação for inversa e lhes for apresentada a parte boa primeiro, o espectador terá assim uma boa impressão, como afirma Barratt. Questionando essa teoria do autor, entendemos que certamente as impressões que o espectador tem dos personagens é mutável durante todo o filme e essa apreensão inicial determinante nos parece rasa. No entanto, é um ponto de vista que merece discussão por apresentar mais um artifício da maneira como o diretor pode vir a “cegar” o público, quanto aos valores, intenções e perspectivas dos personagens.

Nessa cena de *Yella*, ainda temos outro fator que acentua o “efeito cego” e nos remete novamente ao fato de que estamos lidando com uma situação fantástica no filme. Yella deixa um copo de água cair no chão e ele se quebra, no entanto, ninguém que está sentado à mesa nota. Ela então começa a ter alucinações auditivas com o barulho da água e o grasnido do pássaro, que podem nos remeter ao local onde está o corpo dela, às margens do rio.

Ao voltar para seu quarto no hotel, ela encontra seus pertences revirados, pratos de comida consumidos em cima da cama e a televisão ligada. Ela olha pela janela e vê seu ex-marido parado no gramado do lado de fora. Ela o persegue e o encontra na beira

¹³ Reforçando, quando nos referimos a realidade e sonho, estamos nos referindo a efeitos do real e efeitos oníricos. Nessa sequência temos a demonstração clara, através da cenografia, do figurino e da atuação dos personagens que estamos observando uma situação digna da realidade, no entanto, a presença estranha de informações que não poderiam estar ali colocam em dúvida esse efeito da realidade, nos remetendo a um ambiente de sonho, onde mistura-se o que se vive e o que se sonha.

de um lago, Ben a segura e, quando ouvimos o barulho de um avião rasgando o ar, semelhante ao ouvido no início do filme, ele a solta e some na escuridão. Ao voltar para o hotel, Yella tenta ir embora pela segunda vez e novamente Philipp a convence a ficar.

Após outra reunião, Philipp pede para Yella depositar uma grande quantidade de dinheiro, no entanto, ele entrega a ela uma quantia maior do que a que necessita que seja depositada. Ela tenta mandar a quantia que Ben está exigindo, mas é descoberta por Philipp. Yella tenta pela terceira vez ir embora, mas ao contar os motivos que a levaram a tentar roubar o dinheiro, Philipp a readmite como sua assistente e parece se compadecer do fato dela estar sendo extorquida pelo ex-marido. É nesse momento que descobrimos que a construção do aeroporto que estaria sendo realizada na cidade dela, Wittenberg, não está acontecendo. Começamos a entender que toda a história de Yella parece rodar em volta das duas cidades em que está presa: o passado em Wittenberg não a deixa seguir seu futuro em Hanover. Nesse momento, apesar de ainda não termos pistas suficientes, começamos a por em xeque a “normalidade” da narrativa. As situações parecem cada vez mais irrealis, as informações se desencontram e não temos certeza de quase nada.

Em uma noite subsequente, Ben aparece novamente, agora dentro do quarto de Yella. Ele bate nela, que sai correndo pelos corredores do hotel sendo perseguida por ele. Ben desaparece assim que Yella bate no quarto de Philipp. Como somente ela vê o ex-marido, podemos começar a acreditar que ele possa ser uma alucinação de Yella, no entanto, não temos tanta certeza disso, pois os ataques e a presença dele são bem demarcados no espaço. Ao encontrar Philipp, Yella o beija e os dois dormem juntos. Na manhã seguinte, ele traz o café da manhã e ao pegar uma laranja, Philipp a descasca da mesma maneira com que o pai de Yella fez no início do filme. Um plano detalhe nesse gesto nos faz acreditar que temos ali mais uma pista para a montagem do nosso *puzzle*. Esse gesto repetido por dois homens que são extremamente relevantes para a protagonista e que não têm ligação alguma pode nos remeter a uma atmosfera onírica, na qual pequenos fatos da realidade invadem o sonho.

Nesse ponto do filme, já estamos diante de alguns fatos que podem provocar certos questionamentos no espectador. Philipp que parecia ser uma válvula de escape para a protagonista, demonstra que recebe propinas de seus clientes e não é tão confiável como parecia. O mundo de negócios em que Yella está entrando também não

é um dos ramos mais tranquilos, os tramites são escusos e traiçoeiros. No entanto, o fator que parece perturbar mais nossa visão da narrativa é que o figurino dos personagens permanece o mesmo. Esse fato não parece incomodá-los, temos apenas um diálogo num momento subsequente em que Yella cita que precisa comprar roupas novas, no entanto, isso não parece tão primordial para ela. O figurino que permanece idêntico em todas as cenas também nos remete a uma atmosfera de sonho, em que o tempo é circular, se repete e parecemos estarmos presos em apenas um dia.

Em uma próxima viagem para se reunir com clientes, Yella dirige o carro enquanto Philipp dorme no banco do passageiro, ela muda o caminho e tenta passar por Wittenberg. Philipp acorda, se irrita e os dois discutem. Yella sai do carro e vaga por um descampado que margeia a rodovia. Nessa caminhada ela vê a ponte e o rio onde sofreu o acidente e novamente sofre com alucinações auditivas: o som das árvores, da água e dos grasnidos dos pássaros. Philipp a encontra, pede desculpas e conta sobre seu plano de adquirir uma empresa, sendo esse o motivo pelo qual ele extorque e rouba seus clientes. Os dois continuam a viagem e param em um hotel. Philipp deixa o carro com Yella para que ela faça compras, a compra de roupas a que nos referimos no parágrafo acima. Ela, no entanto, vai ao encontro do último cliente com quem eles se reuniram: Dr. Gunther, o homem que vimos Yella observar no início do filme, quando ela chega a Hanover.

Ela chega na casa desse homem e tenta extorqui-lo em duzentos mil, valor que Philipp necessita, negociando um investimento no empréstimo arriscado que ele irá tentar. Ela ameaça quebrar as patentes dele, se ele não a ajudar. Gunther se mostra surpreso e profundamente incomodado com o ataque que recebe. Yella permanece inabalável, característica que a acompanha durante praticamente toda a narrativa. A personagem parece sem reação a maior parte do tempo.



Figura 7 - Dr. Gunther surge aparentemente afogado atrás de uma porta de vidro.

Mais tarde, na reunião em que fechariam o negócio, Dr. Gunther não aparece. Yella tem mais uma alucinação e vê Gunther atrás de uma porta de vidro, de olhos fechados, molhado e com plantas aquáticas grudadas em seu rosto e corpo. Yella vai até a casa dele e encontra o Dr. Gunther afogado no lago que fica em sua propriedade. Ao tentar se aproximar do corpo dele, ela ouve um som ensurdecedor, que a repele. Ela sai da casa, pega um táxi e começa a chorar. Nesse momento, nos vemos novamente no carro de Ben, instantes antes deles sofrerem o acidente. Ben joga o carro no rio, e vemos o corpo dele e de Yella sendo retirados da água e cobertos, indicando que já estão mortos. Vemos e ouvimos o som dos galhos da árvore farfalhar mais uma vez.



Figura 8 - Os corpos de Yella e Ben são cobertos após o acidente.

O filme encerra com a perspectiva de duas vertentes de análise: podemos pensar que Yella conjecturou toda sua história em Hanover com Philipp em sua mente, minutos antes de morrer; ou podemos pensar que tudo que ocorreu, foi um devaneio de uma suspensão de quase morte, um sonho. Iremos analisar no próximo capítulo cada perspectiva com sua devida atenção, mas já podemos notar a semelhança que há entre *Yella* e *Abre los Ojos*. Além de terem seus conflitos iniciados por um acidente automobilístico, são filmes que trabalham com a noção de que há uma suspensão entre a vida e a morte, na qual situações oníricas e sobrenaturais podem acontecer. A busca dos protagonistas por estabilidade dentro dessas perspectivas não pode se concretizar, por conta de que esse estado de consciência não pode durar para sempre, por isso eles são perturbados por fatos e personagens misteriosos.

Notamos em *Yella* um trabalho muito intenso de caracterização de interiores, onde tudo parece muito branco, asséptico e impessoal. Temos uma grande variedade de cenas dentro de escritórios, quartos de hotéis e carros. Essa perspectiva pode ser um interessante viés de aclimação da estranheza da narrativa. Sentimos-nos à vontade com a personagem e com o cenário poucas vezes durante o filme. *Yella* trabalha muito

bem com o chamado “efeito cego”, deixando o espectador perdido e necessitando de que certas pistas sejam mostradas para que ele consiga montar seu quebra-cabeça.

Abre los Ojos nos parece mais claro em suas colocações e delimitações de espaço e tempo, enquanto *Yella* permanece até depois de sua conclusão, enigmático. Para nós, isso deve ser encarado como campo fértil para discutirmos as questões que queremos. Os *puzzle-films*, como trabalham com estruturas ambíguas e personagens duvidosos, enquadram muito bem os dois filmes em questão. E, prosseguindo nossa pesquisa, cercaremos as características mais relevantes das obras que nos remetem aos *puzzle-films* e como esse fenômeno, como é descrito por Elsaesser, é, aos nossos olhos determinante para entendermos melhor o cinema fantástico contemporâneo.

CAPÍTULO 2

ANÁLISE I: PONTOS DE CONTATO E A RELAÇÃO COM OS *PUZZLE-FILMS*

2.1 – Os pontos de contato entre os dois filmes

Ao escolhermos dois filmes que resguardam algumas semelhanças e diversas diferenças, alguns fatores nos fazem refletir. Como já expusemos na introdução desse trabalho, temos como objetivo investigar algumas representações dentro dessas obras que possam vir a refletir questões que permeiam o que chamaremos de desvio ou *outsider*. Os dois filmes apresentam personagens principais que exibem características desviantes¹⁴, no entanto, esse atributo só é presente dentro da parte fantástica das narrativas, na qual teoricamente César e Yella estão sonhando.

A partir de então, podemos começar a conjecturar algumas análises sobre a motivação dessa representação estar tão atrelada a um momento específico da narrativa. Antes de sofrerem o acidente e terem suas vidas mudadas, os dois protagonistas se apresentam como personagens não-desviantes, levando suas rotinas normalmente, adequadas a padrões morais e jurídicos julgados como corretos. Quando entram na esfera do sonho, nos salta aos olhos mudanças dentro de seus atos e julgamentos, muitas vezes guiados por confusões psicológicas. César chega a cometer assassinato e Yella se torna corrupta ao ponto de fazer um homem se suicidar. No entanto, o que veremos mais a frente nesse trabalho é que há uma tensão entre reconhecer esses problemas como patologia ou como desvio sociológico, e tendemos a acreditar na segunda opção.

Podemos afirmar, inicialmente, que estamos trabalhando com um “desvio autorizado” por conta dos atos desviantes serem cometidos em uma esfera fantástica, em que a liberdade de execução de certos atos é permitida. No entanto, não podemos cravar resultados tão exatos quando estamos lidando com personagens e narrativas tão complexas, com mais de duas camadas de análise. O que estamos propondo a partir deste momento é que reflitamos sobre essas possibilidades.

¹⁴ Exploraremos o caráter desviante da narrativa no Capítulo III deste trabalho.

Usaremos duas formas de análise: neste capítulo estudaremos a estética *puzzle*, que permeia os dois filmes e suas implicações quanto a não-linearidade e a representação de distúrbios dos personagens; e no próximo capítulo entraremos no estudo do gênero fantástico, que também é presente nas narrativas e é passível de ser discutido através de uma teoria de múltiplas entradas, possibilitando o que queremos, uma exploração fluida e descentralizada.

O primeiro ponto de aproximação dos dois filmes é o marco inicial do conflito. Os dois protagonistas têm seus problemas iniciados em um acidente automobilístico. Tanto um quanto o outro foram desencadeados por ex-companheiros amorosos inconformados com o término da relação. César é interpelado por Nuria, que não tinha um relacionamento sério com ele, mas mantinha uma obsessão doentia. Yella recebe uma carona de Ben, seu ex-marido, ressentido com ela por conta do rompimento do relacionamento e por ela ter abandonado a empresa que eles montaram juntos.

Os dois protagonistas tentam evitar a carona, mas não conseguem, terminando em acidentes que modificam suas vidas. Uma diferença resguardada entre os dois filmes nesse ponto é a questão do início do que iremos denominar durante toda nossa análise de parte fantástica. Essa parte fantástica se refere ao momento do filme que temos a inclusão de situações de estranheza e de sobrenaturalidade, nos fazendo questionar a mistura entre a realidade e as alucinações dos personagens. Em *Yella*, temos o início dessa parte da narrativa justamente no momento em que ela sofre o acidente, portanto, quando ela sai do rio, já podemos começar a notar certos elementos sobrenaturais. Em *Abre los Ojos*, só temos o início da parte fantástica na noite em que César dorme bêbado na calçada, no entanto, é notório que o acidente sofrido por ele é desencadeador das séries de mudanças que ele sofre em sua vida, pelo fato de seu rosto ficar desfigurado depois do ocorrido.¹⁵

A presença dos ex-companheiros na trama também é um ponto de contato. Além de serem os provocadores do início do fantástico, eles também são os responsáveis pela evidenciação de que esse fantástico existe. César fica enlouquecido e começa a questionar sua sanidade ao ver Nuria no lugar de Sofia, e Yella é perseguida

¹⁵ As características fantásticas de cada um dos filmes, seus desdobramentos e resultados será explorado no próximo capítulo.

incessantemente por Ben, de maneira estranha e inusual. Eles aparecem para os protagonistas em situações e lugares que nos fazem questionar se eles são de fato reais ou fruto de alucinações. Um fator peculiar desse propósito é que Ben e Nuria só são vistos por Yella e César e desaparecem assim que os protagonistas se deslocam de espaço ou uma terceira pessoa entra em cena. Nuria não aparece para Pelayo na fotografia e Ben some dos corredores do hotel, mesmo perseguindo Yella, assim que ela se encontra com Philipp.

No entanto, são os dois ex-companheiros que alertam, em maior e menor escala, que estamos situados em um plano fantástico. Após ter alucinações recorrentes com Nuria, César começa a se questionar sobre sua sanidade mental, chegando a acreditar que vive um pesadelo, fato que, no entanto, não é confirmado para ele. Ben não evidencia claramente para Yella que estamos situados em um plano fantástico, muito por conta, de ela acreditar em sua perseguição e se sentir ameaçada por ele. Os espectadores percebem que a presença de Ben pode não ser real pela sua volatilidade, ele entra e sai de espaços aparentemente fechados com rapidez e facilidade sobre-humanas.

Outro aspecto que os dois filmes comungam e que é um demarcador importante para entendermos como a narrativa constrói o ambiente fantástico são os pequenos detalhes que refletem a os efeitos da realidade dentro do que podemos chamar de sonho.

Em *Abre los Ojos* esses detalhes estão baseados em frases de diálogos que são recorrentes nas duas perspectivas que estamos trabalhando. Duas frases de Nuria são repetidas posteriormente por Antonio, uma em que ela pergunta à César se ele acredita em Deus e outra em que ela o pergunta se ele está feliz. Essas duas questões lhe são feitas durante a carona que resultará no acidente que dividirá a narrativa em duas. Quando essas frases retornam, agora na boca de Antonio, sentimos um incômodo, como se já tivéssemos ouvido aquilo, mas não ligamos o fato ao que realmente está acontecendo. Isso traz ao espectador a sensação de *déjà-vu*, que tanto atormenta César durante o filme.

Já em *Yella*, temos dois detalhes muito intrigantes para o espectador. O primeiro, e mais claro, é o fato de que os personagens não trocam de figurino. Yella, principalmente, após sofrer o acidente, permanece sempre com sua blusa vermelha, cor

que realça aos olhos de quem assiste. Embora os outros personagens também se mantenham com as mesmas vestimentas, é em Yella que nossa atenção permanece durante grande parte da narrativa. No momento em que já estamos incomodados e prestes a questionar esse fato, Yella menciona em um diálogo passageiro com Philipp, que necessita comprar roupas novas. O outro fato, que pode ser um pouco menos claro, é o modo como o pai de Yella e Philipp, descascam uma laranja. Como Philipp está presente apenas no plano fantástico do filme, podemos conjecturar que esse hábito que ele tem seja um reflexo da mente de Yella, remetendo ao mesmo hábito do pai dela.



Figura 9 - À esquerda temos o pai de Yella e à direita Philipp, repetindo o mesmo gesto ao cortar uma laranja.

Todos esses detalhes mencionados acima têm muito a ver com os dois conceitos que começamos a trabalhar no capítulo anterior, e que são característicos do *puzzle-film*: o “efeito cego”, de Barratt e, o “jogo” de Elsaesser. Para nós parece interessante julgar que o “efeito cego” é um componente necessário para a concretização do “jogo”. Ao se jogar com o espectador e com o personagem, embaçando as fronteiras entre a realidade e o sobrenatural, faz-se com que os dois componentes desse jogo (espectador/personagem) questionem a sanidade de quem nos conta essa história.¹⁶ Para conseguir que cheguemos ao ponto de amadurecer essa dúvida, que é vital para a construção da narrativa, é necessário que o espectador seja “cegado” pelos artifícios utilizados pelo diretor.

As coincidências estruturais entre os dois filmes são grandes, no entanto, acreditamos que os dois resguardam uma importante distância em alguns aspectos, o

¹⁶ Faremos uma análise detalhada das relações entre espectador e personagem ao discutirmos os *puzzle-films*.

que se torna bastante interessante para nossa discussão. Essa diferença se dá em dois aspectos primordiais: o início e o fim da parte fantástica de sua narrativa. Essa tensão entre sabermos ou não os momentos de entrada e saída do sobrenatural, faz com que nossa análise se torne melhor estruturada. Mesmo ao buscar essa estabilidade de conclusão ao terminarmos o filme, por entendermos o que estava acontecendo, não sentimos plena confiança nas informações que nos são dadas, e a incerteza e instabilidade das respostas cria a situação que desejamos para nosso estudo.

Yella tem o início de sua parte fantástica no acidente automobilístico, no entanto, já temos alguns traços do fantástico antes do acontecimento, o que embaralha nossa percepção de onde se localiza esse marco inicial. Seu fim, por sua vez, é estruturado de uma maneira em que as dúvidas permanecem sem resposta para os espectadores. Não sabemos dizer ao certo se o que aconteceu em Hanover foi um sonho, enquanto ela ainda estava viva, ou na verdade foi uma suspensão de quase morte, fato que o aproxima do outro filme analisado.

Em *Abre los Ojos*, o início da parte fantástica é alvo de uma indefinição, assim como em *Yella*, que só descobrimos no final da narrativa. No entanto, apesar do drama de César também se iniciar com o acidente automobilístico, o fantástico só é encontrado na história depois que ele dorme bêbado na rua. Ao final do filme, entendemos a razão pela qual o sonho de César se inicia naquele ponto e os motivos pelos quais ele sonha. Temos, dessa maneira, um final e um início bem delimitados para o fantástico dentro da narrativa, o qual é explicado de uma maneira didática pelo personagem de Duvernois.

Essas características não são as únicas que merecem destaque dentro dos dois filmes, porém são marcantes para que possamos entender como as duas narrativas se comportam dentro do fantástico e porque a estética dos *puzzle-films* é tão importante para que esse encadeamento de mistério seja bem sucedido.

2.3 – *Puzzle-films* e a nova forma de visualizar as narrativas contemporâneas

A partir de agora em nossa pesquisa vamos nos concentrar em outro aspecto que julgamos muito importante na formação da narrativa dos dois filmes analisados e que já estamos situando durante boa parte do trabalho: os *puzzle-films*. As pesquisas sobre esse tipo de narrativa são recentes com muitos filmes que seguem esse *fenômeno*, como nos apresenta Elsaesser, sendo realizados nas décadas de 1990 e 2000. Muitos *blogs* e *sites* especializados se interessam e discutem esse tipo de narrativa. Basta olharmos, por exemplo, uma lista criada por usuários do IMDB (Internet Movie DataBase)¹⁷, em que eles enumeram as principais obras que são caracterizadas como *puzzle-films*, para percebermos a presença de filmes que foram lançados nas décadas que comentamos acima. Notamos que *Abre los Ojos* está nessa lista e também encontramos outros filmes que se assemelham com nossos alvos de estudo, como *O Sexto Sentido*, já citado acima, *Amnésia (Memento)*, Estados Unidos, Christopher Nolan, 2000, 113 min.) e *Os Outros (The Others)*, França/Estados Unidos/Itália/Espanha, Alejandro Amenábar, 2001, 101 min.).

Colocamos essa questão referente às datas em que esses filmes são lançados logo de início, por conta de um importante aspecto: os dois filmes que estamos analisando guardam uma distância de dez anos, justamente incluídos nessas duas décadas.

Segundo Warren Buckland, a sociedade contemporânea vê necessidade de contar suas histórias de forma complexa, embaralhando identidades para lidar com traumas e distúrbios, muito por conta do modo caótico como qual a própria sociedade se relaciona. Esse fato nos faz pensar sobre como, de fato, essas mudanças ocorridas em certos contextos, pode ter exercido uma influência crítica na forma como o espectador apreende a obra cinematográfica. Logicamente, estamos cientes de que essas mudanças ocorreram de forma contínua durante toda a história do cinema, no entanto, como estamos interessados nesse período determinado, iremos discuti-lo com mais

¹⁷ INTERNET MOVIE DATABASE. Disponível em: <<http://www.imdb.com/list/ls000754288/>>. Acesso em: 27/02/2015.

profundidade. Também não podemos mensurar, e nem estamos interessados nisso, em que níveis a sociedade atual se modificou e pode apresentar essas mudanças dentro das narrativas. Questionando as ideias de Buckland, parece muito determinista apontar que a sociedade contemporânea cria formas diferentes de contar suas histórias, já que a estética *puzzle* já pode ser encontrada, segundo o próprio autor, há muito tempo no cinema. No entanto, existe um lugar comum entre diversos filmes realizados durante as décadas que estamos explorando, inclusive *Abre los Ojos* e *Yella*.

O que podemos então é tentar entender algumas das características dessas obras que podem vir a ser reflexos de algumas questões dos dias atuais, como já começamos a apontar, o “desvio autorizado” ou ainda uma “loucura consentida” dentro da perspectiva fantástica. Isso pode vir a ser um retrato não muito fiel de situações da contemporaneidade, no entanto, em momento algum, queremos enumerar todos os problemas da sociedade contemporânea que podem vir a estar refletidos nessas obras.

Apesar de estarmos situando os problemas de nosso estudo na contemporaneidade, mais especificamente nas últimas duas décadas, Buckland nos diz, que a narrativa complexa já é encontrada na Antiguidade. Ele fala de três tipos de *plot* narrativo¹⁸, o *plot* simples, o complexo e o *puzzle plot*:

Plots simples são miméticos (e, portanto, clássicos) porque envolvem o arranjo de eventos em uma única ação, organizada e contínua unificada em um começo (início da ação), meio (envolvendo uma complicação da ação), e um fim (marcado pela resolução dessa ação). Audiências tendem a achar tal enredo de fácil compreensão.¹⁹

O *plot* simples é mais fácil de ser entendido, pois é encontrado em grande parte das narrativas clássicas. Apesar disso, o *plot* complexo está ligado, desde Aristóteles, a

¹⁸ Enredo, em tradução livre do inglês, no entanto, nessa dissertação continuaremos nos utilizando do termo *plot* para melhor nos aproximarmos dos conceitos de Buckland.

¹⁹ BUCKLAND, Warren. *Introduction: Puzzle Plots*. In: BUCKLAND, Warren (org.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester: Blackwell Publishing, 2009, p. 2. Tradução nossa. Trecho original: “Simple *plots* are mimetic (and therefore classical) because they involve the arrangement of events into a single, continuous action organized and unified into a beginning (initiation of the action), middle (involving a complication of the action), and end (marked by the resolution of the complicating action). Audiences find such a *plot* easy to comprehend.”

reversão e ao reconhecimento de que o herói não está em paz. Buckland cita como exemplo a narrativa de *Édipo Rei* de Sófocles, na qual o herói se encontra perdido durante a narrativa e, só ao final, descobre que assassinou o pai e se casou com a própria mãe. Apesar de o personagem título ficar sabendo que isso estaria destinado a ele através de uma profecia, ele parece não ter controle sobre o seu destino. Essa é uma característica básica do *plot* complexo, que altera o destino do herói, sem estar ligado a uma causalidade na qual ele seja responsável. No entanto, para Aristóteles, mesmo o *plot* complexo continua clássico, porque essas quebras são necessárias e, por elas se ligarem a um “primeiro” *plot* simples, se tornam, dessa maneira clássicos. O que podemos entender de tudo isso, é que o *plot* complexo é presente dentro do *plot* simples, o que nos faz vislumbrar que as narrativas não-lineares não são artefatos dos dias atuais.

O *puzzle plot*, por sua vez, é um terceiro caminho, diverso dos dois tipos de *plot* que exemplificamos acima. Diferentemente do *plot* complexo, as quebras que acontecem na narrativa não se ligam ao *plot* simples e se transformam. Na contramão disso, elas se emaranham e não retomam ao primeiro *plot* novamente. Podemos dizer que o *puzzle plot* não se direciona para uma conclusão de retomada, ou que volte ao *plot* clássico e simples.

Na verdade, o que determina essa caracterização do que Elsaesser chama de “*The Mind-Game Film*” são os dois aspectos que já destacamos antes e que agora vamos nos ater com maior precisão: o “jogo” e o “efeito cego”. Começaremos a partir de agora a visualizar como a teoria do “jogo” de Elsaesser se aplica aos *puzzle-films* e às duas obras analisadas.

Elsaesser começa sua explanação sobre os *puzzle-films* descaracterizando-os como gênero cinematográfico, muito por conta de um consenso disperso entre os especialistas.

Eu prefiro pensar neles como um fenômeno, ou talvez - em deferência à François Truffaut - uma "certa tendência" contemporânea no cinema. Mas se é uma tendência, não aponta em uma única direção; e se é um fenômeno, o que é sintomático dele? ²⁰

²⁰ ELSAESSER, Thomas. In: BUCKLAND, Warren (org.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester: Blackwell Publishing, 2009, p. 14. Tradução nossa. Trecho Original: “I

Ao levantar esse questionamento quanto ao *puzzle*, o autor nos traz uma excelente discussão. Já que os *puzzle-films* não devem ser encarados como um gênero, será possível que eles se relacionem com diversos gêneros? Será possível que esse fenômeno seja responsável por uma possível diferenciação entre os gêneros? Acreditamos, perante o que já pudemos observar, que a estética *puzzle* é bastante relevante para a discussão de características do gênero fantástico, podendo assim ser encarada como artifício construtivo. O autor ainda sugere que os *puzzle-films* além de transcenderem os gêneros, transcendem também a questão de autoria e de cinema nacional:

Indica que estamos lidando com um fenômeno que os espectadores reconhecem como relevante para seus próprios mundos. *Mind-game films*, portanto, transcendem não apenas o gênero, mas também a assinatura autoral (embora autores reconhecidos sejam proeminentes) e cinema nacional (mesmo que um triângulo de filmes independentes Europa-América-Leste da Ásia possa ser discernido).²¹

O que podemos enxergar nessas considerações do autor é que existe algo realmente diferente dentro da estética *puzzle*. Estamos lidando com ideias muito contemporâneas, e talvez um distanciamento histórico seja necessário para entendermos melhor alguns conceitos. Não entraremos em discussões sobre autoria e cinema nacional neste trabalho, mas vale discutir sobre como os *puzzle-films* se relacionam com essas questões. Fica claro para nós a intenção de Elsaesser de entender os *puzzle-films* como um fenômeno completo, que transcenda a maioria das convenções estipuladas e por se manifestar em diversas filmografias diferentes ao longo do globo. No entanto, entendemos que é preciso cuidado ao se generalizar esses pontos, por conta do perigo de

prefer to think of them as a phenomenon, or maybe – in deference to François Truffaut – a “certain tendency” in contemporary cinema. But if it is a tendency, it does not point in one direction only; and if it is a phenomenon, what is it symptomatic of?”

²¹ ELSAESSER, Thomas. *The Mind-Game Film*. Op. cit., p. 16. Tradução nossa. Trecho original: “Would indicate we are dealing with a phenomenon that spectators recognize as relevant to their own worlds. Mind-game films thus transcend not only genre, but also authorial signature (even though recognized auteurs are prominent) and national cinema (even though a Europe–East Asia–American independents triangle can be discerned).”

esvaziar o conteúdo principal do *puzzle* que é justamente o que temos dentro de sua narrativa. E nesse ponto, talvez o autor esteja correto, temos que ter um olhar mais analítico para questões intra-narrativas do que extra-narrativas.

Concluindo essa perspectiva, Elsaesser nos propõe repensar a perspectiva espectador-filme, possivelmente de acordo com as questões da contemporaneidade que ele apresenta e que vimos no início desta seção:

Como tal, *mind-game films* poderiam ser vistos como indicativo de uma "crise" na relação espectador-filme, no sentido de que a tradicional "suspensão da descrença" ou as posições clássicas do espectador como "voyeur", "testemunha", e "observador" e suas técnicas cinematográficas relacionadas como (o plano ponto-de-vista, "sutura", narração restrita/onisciente, a transparência de "mosca na parede", e a *mise-en-scène* do plano sequência/profundidade de campo) já não são consideradas adequadas, convincentes, ou desafiadoras o bastante.²²

Essa crise nessa relação espectador-filme se dá muito por conta de que o espectador que apreende esses filmes já não está interessado no modo tradicional de se contar uma história. O modo contemporâneo de tecer narrativas reflete o modo como o espectador visualiza o mundo e a forma de viver, resguardando sempre as considerações que levantamos antes, não generalizando para todo e qualquer tipo de sociedade e filmografia. O *plot* simples, onde a narrativa passa apenas pelos olhos da plateia, não mais interessa. A participação, mesmo que sendo enganado e ludibriado pela estética *puzzle*, atrai maior atenção do espectador.

Ainda segundo Elsaesser, a característica principal dos *puzzle-films* (a qual já estamos destacando desde o início do trabalho) é o "jogo", este que pode ser executado de diversas maneiras. Ele pode ser jogado *pelos* personagens (entre eles), *com os*

²² ELSAESSER, Thomas. Op. cit., p. 16. Tradução nossa. Trecho original: "As such, mind-game films could be seen as indicative of a 'crisis' in the spectator-film relation, in the sense that the traditional 'suspension of disbelief' or the classical spectator positions of 'voyeur', 'witness', 'observer' and their related cinematic regimes or techniques (point-of-view shot, 'suture', restricted/omniscient narration, 'fly on the wall' transparency, *mise-en-scène* of the long take/depth of field) are no longer deemed appropriate, compelling, or challenging enough."

personagens (sem que eles saibam) e com os personagens e a plateia sem que nenhum dos dois saiba. Esse “jogo” pode ser descoberto ou não pelos personagens. O interessante dessa concepção é que não apenas os personagens serão possíveis atingidos por essa estratégia, mas também os espectadores podem estar tão à deriva quanto os protagonistas.

Nas duas primeiras premissas, nas quais os personagens jogam entre eles ou o “jogo” é feito com eles, sem que eles saibam, a plateia está ciente do que está acontecendo, no entanto, quando estamos na terceira situação, as informações estão tão suspensas que ninguém está ciente do que está acontecendo.

Analisando nossos filmes, podemos chegar à conclusão de que nos dois casos estamos observando o terceiro tipo de “jogo”. Em *Abre los Ojos*, temos a suspensão do mistério até os momentos finais do filme, quando descobrimos o que ocorreu com César durante toda a narrativa. Tanto César quanto o espectador é enganado durante grande parte do filme sobre as condições do protagonista e sobre os acontecimentos sobrenaturais que o envolvem. Como já dissemos no capítulo anterior, há a descoberta desse “jogo”, inclusive de forma bastante didática, na cena no alto do prédio, na qual Duvernois explica tudo que motivou os acontecimentos sobrenaturais na vida de César.

Em *Yella*, a situação do terceiro tipo de “jogo” é prolongada até a última cena do filme, no entanto a resolução é um pouco mais obscura. Não fica explicado para o espectador se Yella descobre ou não o que se passou com ela e ficamos com duas opções: tudo que se passou em Hanover, ou é uma projeção consciente da mente de Yella ainda viva dentro do carro de Ben, ou é um delírio de suspensão de quase morte que sua mente inconscientemente produz. É interessante pensarmos nas duas possibilidades e trabalharmos com a concretude de cada uma.

Yella volta de seu transe ainda no carro de Ben antes do acidente, o que nos provoca a sensação de que tudo que ela viveu foi realmente um lapso de sua mente ainda consciente. No entanto, através de um recurso estético usado na última cena do filme somos influenciados a pensar na outra possibilidade. Durante toda sua jornada Yella ouve os ruídos da margem do lago, onde seu corpo só é colocado quando retirado de dentro da água. Esse ponto nos provoca questionamento semelhante, porque os artifícios que evidenciam o fantástico dentro da narrativa só são inseridos quando o

corpo dela já sem vida é colocado no local devido. Pensar essas duas possibilidades traz uma peculiaridade para a análise do filme: embora nos pareça mais plausível a primeira opção, a segunda é a que traz mais unidade para o encontro entre a parte fantástica e a parte real da narrativa.

Outro ponto de contato entre a estética *puzzle* e o gênero fantástico está nas temáticas recorrentes. A mente de quase todos os personagens dos *puzzle-films* é instável e apresenta algum tipo de patologia, dando mais respaldo, assim, ao “jogo” com a percepção que o espectador tem da realidade. Essas patologias quase sempre estão relacionadas à memória, à consciência e à possibilidade da existência de outras mentes e outros mundos, segundo Elsaesser.²³

Essa perspectiva também nos remete a *Yella* e *Abre los Ojos*, em que claramente o que nos é apresentado como a parte fantástica do filme está acontecendo na mente dos personagens. O “jogo” dentro das duas obras é o fato de esconder que o sobrenatural que está abalando a vida dos dois protagonistas está vindo de sua própria mente. E a todo o momento acreditamos que estamos diante de personagens que apresentam problemas psicológicos.

Elsaesser, ainda tentando explicar o funcionamento desse “jogo”, classifica seis situações que podem vir a ser encontradas dentro de uma narrativa *puzzle*. A primeira divisão faz alusão a histórias onde o protagonista participa, ele mesmo ou como testemunha de eventos que fogem ao seu controle. Uma suspensão de causa e efeito que desloca a progressão linear da narrativa. É apresentado com um dos exemplos desse tipo de narrativa o filme *Amnésia* de Christopher Nolan.

Em um segundo estudo, o protagonista dessa vez, se confunde entre a realidade e a sua imaginação, no entanto, essa realidade que se forma desse desarranjo é completamente verossímil, sem perceptíveis diferenças entre as duas esferas. Aqui são

²³ Iremos ver no Capítulo III dessa dissertação que a relação de patologia com os personagens pode ser desconstruída através da teoria do fantástico e do desvio, que vamos explorar. Poderemos então desmistificar o desvio e a loucura que é inerente à esses protagonistas de uma esfera de doença e patologia e reagrupar essa questão no âmbito sociológico, que pode vir a refletir alguns traços sociais que estamos interessados. Nesse capítulo iremos apresentar a análise que Elsaesser faz sobre essas patologias para posteriormente vir a questioná-las.

colocadas questões que trabalham dualidades bastante interessantes: a realidade e a imaginação; a realidade e a simulação; e a realidade e a manipulação. Todas as construções que se originam desses embates têm a pretensão de questionar o lugar e as características do que entendemos ser a realidade para esses personagens. Muitos desses questionamentos estão ligados a problemas mentais dos protagonistas, característica muito presente nos *puzzle-films*, e que distorce a realidade deles. O exemplo utilizado por Elsaesser é o filme *O Show de Truman* (*The Truman Show*, Estados Unidos, Peter Weir, 1998, 103 min.), no qual conceitos de manipulação e simulação de realidade são apresentados.

O terceiro traço encontrado nos *puzzle-films* se relaciona com outros personagens. Aqui, o protagonista tem um amigo, mentor ou companheiro que é parte da sua imaginação, e por vezes causador de problemas. Visualizamos novamente problemas mentais envolvidos nesta perspectiva e o exemplo que nos é dado pode vir a reforçar essa inclusão, por termos um protagonista com esses transtornos em *Clube da Luta* (*Fight Club*, Estados Unidos/Alemanha, David Fincher, 1999, 139 min.).

Ainda arraigado em problemas mentais e de reconhecimento em um quarto traço o protagonista se pergunta “Quem sou eu?”, “Qual a minha realidade?” e até se “Eu ainda estou vivo ou já morri?”. Temos aqui o exemplo já usado neste trabalho *O Sexto Sentido* e *O Vingador do Futuro* (*Total Recall*, Estados Unidos, Paul Verhoeven, 1990, 113 min.).

Em um quinto traço, nos deparamos com a característica de que não apenas o protagonista tem dificuldade para distinguir os diferentes mundos aos quais está atrelado, como eles podem realmente ser paralelos. E essa opacidade em delimitar os limites entre esses mundos também é comum à audiência, que na maioria dos casos, descobre junto com o protagonista que todo o *plot* foi baseado num erro cognitivo e numa percepção falha. Novamente, recorre-se ao exemplo de *O Clube da Luta*.

Finalizando, em um último traço é possível perceber que o protagonista pode ser alertado por personagens próximos a ele de que algo está errado, no entanto, ele se nega a ver o que realmente possa estar acontecendo. Temos, nesse caso, o exemplo de *A Vila* (*The Village*, Estados Unidos, M. Night Shyamalan, 2004, 108 min.).

Após olhar para todos esses possíveis casos dentro dos *puzzle-films* levantados por Elsaesser, é preciso debatê-los com nossas obras de análise. Em *Abre los Ojos* temos a presença de todas as seis características. César participa de eventos que fogem ao seu controle, motivado por desacertos entre a imaginação e a realidade, o que o leva a questionar qual é a verdadeira realidade e se ele ainda está vivo. Pessoas, como Duvernois, tentam alertá-lo de que ele está sonhando, mas chegamos à descoberta junto com ele e com seu mentor imaginário, Antonio, que segundo as palavras de Duvernois, é parte importantíssima de seu sonho, fazendo uma ponte entre os mundos paralelos em que ele está vivendo. Podemos notar, através dessa análise, que *Abre los Ojos* apresenta uma presença muito forte da estética *puzzle*. Ainda entenderemos outros fatores que podem demarcar o *puzzle*, mas já é sintomático que este é um filme que conversa com esse tipo de narrativa.

Yella só não apresenta claramente duas das seis características: o momento em que ela se pergunta se está morta e quando ela é alertada, por alguma pessoa próxima de que algo de errado possa estar acontecendo. Mesmo os outros quatro traços que ela apresenta são confusos para nós. Ela participa de uma série de eventos que ela não controla, no entanto, são eventos sobrenaturais menos claros por se desenvolverem principalmente, no âmbito da audição da personagem. Ela se confunde entre a realidade e a imaginação e distingue os mundos paralelos junto com o espectador, mas isso só ocorre na parte final do filme e, ainda assim não fica claro como foi o arranjo entre as duas realidades. O traço que fica mais explícito para a plateia é a presença de um companheiro que é fruto de sua imaginação, ao percebermos ao final da narrativa que Phillip faz parte do sonho que ela estava vivendo.

Essa dualidade entre as duas obras nos traz alguns questionamentos. Se levarmos em conta uma análise das datas de lançamento da maioria dos filmes citados pelo estudo de Elsaesser e retirando *Abre los Ojos* e *Yella*, podemos observar uma questão relevante. Temos um ápice de produção desse tipo de narrativa entre 1998 e 2001, com dois representantes em pontos discrepantes, *O Vingador do Futuro* (1990) e *A Vila* (2004). *Abre los Ojos* por ter sido lançado em 1997 se encontra no ponto em que floresceram a maioria das obras que são incluídas nessa estética, enquanto *Yella* resguarda seis anos desse lugar histórico. Apesar do autor defender um distanciamento dos *puzzle-films* de questões de gênero, cinema nacional e autoria, nos parece, através

de nossa análise, que a localização histórica dos filmes é importante. *Yella* ainda apresenta os traços explorados, mas em muito menos quantidade e intensidade que em *Abre los Ojos*. Não nos parece um indicativo de que os *puzzle-films* estejam localizados apenas na década de 1990, mas aparentemente a intensidade com que a produção desses filmes se dava foi reduzida na década seguinte.

Existem alguns outros pontos apontados por Elsaesser que caracterizam esse tipo de “jogo” e ele os divide em duas linhas: fatores narrativos e fatores psicológicos. Os fatores narrativos têm muito a ver com as mudanças ocorridas na *mise-en-scène* do filme como destacamos acima e são reforçados por narradores não-confiáveis, múltiplas linhas temporais²⁴, pontos de vista incomuns, *flashbacks* não-demarcados²⁵, problemas na focalização e *loops* e reversões narrativas sem uma causa esperada.

Esses pontos estão presentes também nas duas narrativas. Tanto em *Yella* quanto em *Abre los Ojos* não podemos acreditar fielmente no que os protagonistas estão vivendo ou acreditam estar vivendo. Há múltiplas linhas temporais, fato muito mais evidenciado em *Abre los Ojos*, mas também explorado em *Yella*, e o ponto, que talvez seja mais intenso nas duas narrativas, os *loops* e reversões narrativas sem causa, que se relacionam com o começo e o fim da parte fantástica dos filmes. As histórias mudam drasticamente quando do início dessa parte, e só iremos descobrir o que de fato aconteceu depois de um novo *loop* no final do filme, encerrando assim o conteúdo fantástico do filme.

Analisando esses pontos através desse viés, nos parece muito próxima a relação entre os *puzzle-films* e o fantástico. Várias características, como os personagens não-confiáveis e as reversões narrativas, veremos que também são encontradas no gênero fantástico, o que começa a nos aproximar o gênero e o fenômeno.

Mais ainda, quando Elsaesser destaca alguns fatores psicológicos dentro das narrativas *puzzle*, essa aproximação fica mais intensa. Personagens que sofrem de

²⁴ Esse ponto é reforçado pela dualidade realidade/imaginação, muitas vezes encontrada na mente dos personagens.

²⁵ *Flashbacks* podem acontecer a qualquer momento e pode ser difícil entender onde ele começa e onde termina.

amnésia, esquizofrenia, paranoia e clarividência são encontrados nos *puzzle-films* e também são temáticas do gênero fantástico. Como esses personagens são nossa fonte do saber do filme, frequentemente nossa noção de quão são ou insano ele é, e mesmo se ele é vítima ou agente do problema ao qual está sendo exposto, não fica claro:

Quanto a este último, as patologias estão frequentemente ligadas a um passado pessoal: principalmente a um incidente traumático que se mantém retornando ou insistindo em se manifestar no presente, tais como a morte violenta da esposa de Lenny em *Amnésia*, a morte do filho de John Anderton em *Minority Report*, ou uma injustiça cometida na infância que vem para assombrar o herói em *Caché*.²⁶

Estamos falando desde o início deste trabalho sobre uma distribuição tardia do saber dentro das narrativas. Seguindo os conceitos de Jullier e Marie, no entanto, essa relação parece ser mais complexa dentro dos *puzzle-films*. Por situarmos a maioria desses tipos de narrativa em personagens que são extremamente não-confiáveis e que apresentam uma espécie de patologia recorrente, temos uma distribuição anormal do saber dentro do filme. Como em *Yella*, em que mesmo ao entrarmos em contato com o que aconteceu com ela ao final do filme, um pouco de acordo com uma distribuição tardia do saber, não concluímos severamente quase nada sobre o ocorrido e por conta disso, temos uma perspectiva inconclusa. Mesmo em *Abre los Ojos* a dinâmica de exposição do saber na narrativa atravessa grandes percalços, somos apresentados a informações no início do filme, sem dar grande atenção, que serão importantes para entendermos o desenrolar do problema de César.

O maior interrogante na perspectiva da posição do protagonista nesse tipo de narrativa é se realmente ele é vítima ou agente de seu possível transtorno mental e por conseguinte responsável ou não pelos problemas que podem lhe assolar durante o filme. Analisando as três principais doenças que são representadas nos *puzzle-films*, talvez seja possível demarcar melhor como essa dinâmica se dá em *Yella* e *Abre los Ojos*.

²⁶ ELSAESSER, Thomas. Op. cit., p. 25. Tradução nossa. Trecho original: “As to the latter, the pathologies are often connected to a personal past: mostly a traumatic incident that keeps returning or insists on manifesting itself in the present, such as the violent death of Lenny’s wife in *Memento*, the death of John Anderton’s son in *Minority Report*, or a childhood injustice that comes to haunt the hero in *Caché*.”

A paranoia, primeiro transtorno analisado, está constantemente ligada a personagens do sexo feminino, que para proteger os filhos, acabam criando conspirações que geralmente envolvem os pais deles ou homens quaisquer que queiram lhes inculcar algum mal. “Paranoia e teorias da conspiração, por mudarem perspectivas e gerar horizontes com mais altos graus de complexidade, pode nos levar a novos tipos de conhecimento.”²⁷ Essa concepção pode nos remeter à criação de mundos imaginários e, assim, à expansão desses paralelos nos quais possa morar a mente desses personagens.

A representação da esquizofrenia também opera na linha de criação e formulação de mundos paralelos à realidade e nos *puzzle-films*, pode sofrer mudanças e traçar características diversas nos filmes. Segundo Elsaesser, ela pode causar desconforto no espectador, como em *Spider – Desafie Sua Mente* (*Spider*, Reino Unido/Canadá, David Cronenberg, 2002, 98 min.); ser necessária para grandes descobertas, como em *Uma Mente Brilhante* (*A Beautiful Mind*, Estados Unidos, Ron Howard, 2001, 135 min.); ou ser encarada como um poder capaz de coisas fabulosas, como em *Donnie Darko* (*Donnie Darko*, Estados Unidos, Richard Kelly, 2001, 113 min.). Independente de como a esquizofrenia é representada dentro desses filmes, é intrigante como ela pode ser uma válvula de escape muito eficaz para esses personagens terem a capacidade de criar situações irreais que têm muita relação com nossa realidade. A barreira entre a realidade e a imaginação aqui é muito tênue, fazendo com que não saibamos quando estamos em qual situação.

A amnésia também funciona como um transformador de realidade, mas mais numa vertente de apagar e obstruir certos conhecimentos que poderiam ajudar mais o espectador do que na criação de outra realidade. “Sua condição não apenas prejudica sua personalidade e subjetividade, como também transforma completamente a maneira como ele vê e interage com o mundo.”²⁸

²⁷ ELSAESSER, Thomas. Op. cit., p. 26. Tradução nossa. Trecho original: “Paranoia and conspiracy theories, by shifting perspectives and generating horizons with higher degrees of complexity, can lead to new kinds of knowledge.”

²⁸ ELSAESSER, Thomas. Op. cit., p. 28. Tradução nossa. Trecho original: “His condition not only damages his personality and subjectivity, but also utterly transforms the way he views and interacts with the world.”

Como podemos notar, em todas as três situações patológicas, a visão do personagem para com o mundo que o rodeia é transformada e, conseqüentemente transforma a percepção do espectador perante a narrativa. Essas doenças podem estar ligadas ao estilo de vida caótico da contemporaneidade, que exerce pressão sobre as pessoas, principalmente em seus ambientes de trabalho. Os problemas que Yella enfrenta com seu ex-marido estão diretamente ligados a problemas de negócios e, provavelmente, são os causadores dos possíveis delírios que ela tem. César também se vê refém de sua beleza, algo que possivelmente é reflexo do tipo de ambiente em que ele está incluído. Quando lhe é retirado seu maior trunfo, a sociedade o julga, ele mesmo se julga e a possível doença assim aparece.

Existe, porém uma visão diferente dessas doenças, em que elas podem potencializar certos padrões dos personagens:

Por outro lado, essas mentes e corpos aparentemente danificados são capazes de demonstrar habilidades extraordinárias às vezes, podem estar em contato com agentes de outro mundo (*O Sexto Sentido*), intuindo desastres iminentes (*Donnie Darko*), ou iniciar movimentos populares de protesto (*Clube da Luta*). [...] Em outras palavras, estas patologias são apresentadas ao espectador em algum sentido como *patologias produtivas*.²⁹

Essa questão nos faz refletir sobre a necessidade da inclusão dessas doenças nessas narrativas. Parece-nos, a partir do que estamos avaliando, que é realmente importante, e talvez primordial, que os personagens apresentem sintomas dessas patologias. O arco dramático desses filmes depende de que situações como essas sejam apresentadas para que essas habilidades extraordinárias possam ser incluídas no filme. Isso nos leva ao âmbito do fantástico, em que a temática se assemelha bastante com a temática dos *puzzle-films*. A presença da loucura abre escopo para a criação de mundos sobrenaturais que comungam muitas das características apontadas dentro do gênero e

²⁹ ELSAESSER, Thomas. Op. cit., p. 31. Tradução nossa. Trecho original: “On the other hand, these apparently damaged minds and bodies are capable of displaying remarkable faculties at times, being in touch with agents from another world (*The Sixth Sense*), intuiting imminent disaster (*Donnie Darko*), or starting popular protest movements (*Fight Club*). [...] In other words, these pathologies are presented to the spectator in some sense as *productive pathologies*.”

avizinha dessa maneira a estética *puzzle*. A transgressão, que é ponto chave do gênero também é encontrada aqui, impulsionada mais ainda pela presença dessas patologias. Cabe ressaltar que estamos encarando essas patologias como impulsionadoras de certas características da narrativa e, como veremos mais a frente, como possíveis reflexos sociológicos. Não temos acesso a diversas informações dentro da narrativa, inclusive se realmente os personagens estão sofrendo de alguma dessas patologias, o que podemos fazer são suposições. No entanto, parece claro que os protagonistas não devem ser encarados como doentes incapazes, mas sim como *outsiders* capazes de construir intrincadas tramas mentais e sociais.

Analisando a presença desses distúrbios dentro dos dois filmes e partindo para uma possível presença dessas patologias, podemos perceber que tanto Yella quanto César parecem sofrer de uma espécie de esquizofrenia, no entanto, existem certas diferenças entre os dois. As evidências dos dois transtornos aparecem na parte fantástica do filme, em que teoricamente os dois estão sonhando, mas essa esquizofrenia atormenta muito mais César. Ele se torna violento, chega a cometer um assassinato por ver Nuria no lugar de Sofia e é preso. Já Yella se sente incomodada com a presença das alucinações, mas só se desestabiliza emocionalmente ao final da dita parte fantástica.

O que é comum nas duas narrativas é que a esquizofrenia é a precursora da descoberta da situação fantástica. A visão e a audição de elementos sobrenaturais, além de ser um sintoma da patologia, reforçam o caráter sobrenatural da narrativa, e os protagonistas ao se sentirem incomodados com esses sinais, descobrem estarem sonhando e não vivendo aquelas situações. Toda essa circunstância é mostrada ao espectador através do “efeito cego”, que blinda a descoberta desse fator logo no início do filme respaldando a distribuição tardia do saber, e do “jogo”, que constrói uma narrativa que possibilita esse tipo de percepções para o espectador e o personagem.

2.4 – Conclusões sobre a relação espectador-filme e os *puzzle-films*

Entendemos, ao longo desse capítulo, que os *puzzle-films* representam uma mudança em algumas perspectivas das narrativas cinematográficas e que certamente

houve uma alteração em como os espectadores visualizam essas obras. Observamos também que a representação dos personagens nesse tipo de narrativa é diferente, sendo expostas algumas questões contemporâneas que julgamos relevantes. A presença de protagonistas que se vêem envolvidos com patologias mentais que são refletidas algumas características da sociedade atual que podem ser levadas em conta. A representação dessas doenças não soa determinante, mas vislumbramos uma certa proposição sintomática de alguns transtornos psicológicos contemporâneos. Em um olhar mais desatento poderíamos conjecturar que as teorias antigas de identificação com os personagens não dão mais conta do que está representado aqui. As mudanças logicamente acontecem, mas como veremos a partir de agora as constatações não podem ser tão rasas assim. Ainda temos presente em diversas filmografias contemporâneas, inclusive em filmes que mantém relação com os *puzzle-films*, uma identificação muito arraigada em parâmetros clássicos de representação dentro do cinema. O que podemos observar que Elsaesser nos propõe é que existe agora, principalmente com os *puzzle-films*, um ruído ou uma dissonância entre a identificação que existia antes e depois do *puzzle plot*.

Ainda segundo Elsaesser, a relação espectador-filme não é mais baseada no *voyerismo* mimético, mas sim no “jogo” que estamos tratando. Esse “jogo” estabelece um meta-contato entre o espectador e o filme:

"Mind-game films", poderíamos dizer, quebram um grupo de regras (realismo, transparência, linearidade), a fim de abrir espaço para um novo conjunto, e as suas características formais - se examiná-los a partir de um ângulo narratológico, e a partir de uma perspectiva ontológica, epistemológica, psicopatológica, ou pedagógica (para os quais eles fornecem críveis pontos de entrada) - representam uma formação compromissada, que é em si flexível, adaptável, diferenciada, e versátil: não ao contrário do seu ideal (implícito) espectador, se seguirmos os argumentos que apresentei aqui.³⁰

³⁰ ELSAESSER, Thomas. Op. cit., p. 38. Tradução nossa. Trecho original: “Mind-game films, we could say, break one set of rules (realism, transparency, linearity) in order to make room for a new set, and their formal features – whether we examine them from a narratological angle, from an ontological, epistemological, psychopathological, or pedagogical perspective (for all of which they provide credible

Nessa fala é possível reconhecermos que as quebras que são operadas pelos *puzzle-films* estão diretamente ligadas a uma mudança de perspectiva de narrativas clássicas, muito calcadas na posição do espectador. Entendemos nesse trabalho como narrativa clássica considerações como a de Aumont e Marie:

A norma estético-ideológica do cinema clássico hollywoodiano foi por muito tempo reduzida ao ideal da “transparência”. As análises textuais da década de 1970 mostraram que essa norma implicava, na verdade, um trabalho significativo bastante complexo, [...] pois os elementos estilísticos que ela implica só permaneceram estáveis em relação aos grandes princípios: montagem em continuidade, “centralização” da figura no plano, convenções relativas ao espaço e ao ponto de vista, montagem paralela de várias ações, unidade cênica e princípios de decupagem.³¹

Há uma diferenciação entre o que apontamos acima e a dinâmica dos *puzzle-films*, apresentada pelo próprio Elsaesser. Apesar da grande maioria dos filmes citados estarem contidos em uma filmografia hollywoodiana, alguns preceitos são diferentes, como as convenções do espaço e a unidade cênica. A posição do espectador aqui também é menos de transparência e mais de participação. Os *puzzle-films* exigem de quem assiste ao filme uma aproximação maior, se utilizando de recursos que igualam em questão do saber da narrativa, o espectador e o protagonista. A plateia é enganada tanto quanto o personagem sobre o que poderá acontecer na narrativa.

Podemos traçar algumas considerações sobre os *puzzle-films* após a exposição que realizamos. É certo que a perspectiva de narrativas não-lineares não é comum apenas dos dias atuais, além da exposição dos filmes de *plot* complexo, o autor ainda cita alguns filmes que já apresentavam características comuns à estética *puzzle* como *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, Estados Unidos, Orson Welles, 1941, 119 min.), *Quando Duas Mulheres Pecam* (*Persona*, Suécia, Ingmar Bergman, 1966, 85 min.) e *O Ano*

“entry-points”) – represent a compromise formation, which is itself flexible, adaptable, differential, and versatile: not unlike its ideal (implied) spectators, if we follow the arguments I have presented here.”

³¹ AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas, SP: Papyrus, 2003, p. 55.

Passado em Marienbad (L'année dernière à Marienbad, Itália/França, Alain Resnais, 1961, 94 min.). O importante dessa relação é entendermos que em termos de recursos narrativos os *puzzle-films* nascem muito antes da década de 1990. Possivelmente um dos fatores que pode vir a diferenciar essas narrativas é a temática, que apesar de ainda estar relacionada a problemas íntimos de seus personagens, reflete situações específicas de cada época. No entanto, não é somente nesse ponto que reside a diferenciação entre essas obras. Métodos de produção, modos de visão do mundo e mudanças na perspectiva da distribuição dos filmes também auxiliam na alteração dos paradigmas do *puzzle plot* entre as obras mais antigas citadas acima e as narrativas pertencentes ao nosso objeto de estudo.

É possível reconhecer dentro dos *puzzle-films* reflexões sobre o desencontro com a vida contemporânea, em que o trabalho, o dinheiro, a mídia e as grandes cidades podem sufocar seus personagens a ponto de criarem patologias que desenvolvem ilusões e situações inexplicáveis a um primeiro olhar. A importância do desenvolvimento da Internet é notado não somente na temática dessas narrativas, mas também num parâmetro extra-filmico, onde a criação de *blogs* e grupos de discussão em redes sociais engrandece a narrativa e faz com que ela tome proporções enormes. Os *puzzle-films* por não conseguirem ser resolvidos somente dentro do filme necessitam de interações como essa, para que a obra seja reassistida diversas vezes e que seu quebra-cabeça seja montado e desmontado.

Notamos também que a relação entre o *puzzle* e o fantástico é de fato bastante relevante. Está longe de ser uma atribuição constante e, tampouco, é uma unanimidade dos dois lados. O que notamos é que a presença da estética *puzzle* corrobora e facilita a aceitação do fantástico dentro da narrativa. Veremos que com a presença das patologias relacionadas aos acontecimentos estranhos, o fantástico tem um campo mais fértil para florescer, e as explicações e conclusões, que desvirtuam o gênero para o maravilhoso e o estranho, são mais difíceis de ser percebidas.

O caminho de volta também é válido, com as temáticas do gênero fantástico se aproximando muito das proposições *puzzle*. A presença da loucura e da transgressão é encontrada na maioria dos *puzzle-films* e, apesar de não ter uma relação direta e obrigatória com a formatação da narrativa, é essa temática que dá o ponto de partida à não-linearidade de que estamos falando.

Usando como análise *Yella* e *Abre los Ojos*, podemos entender melhor como essa relação acontece. Nas duas narrativas como já vimos anteriormente, existe a presença da estética *puzzle*, por encontrarmos as características principais de narradores não-confiáveis e patologias que dão origem aos delírios. Além disso, as duas obras estão delimitando um período de tempo de dez anos, entre 1997 e 2007, em que encontramos a grande maioria dos exemplares de *puzzle-films*. Isso nos leva a crer que o gênero fantástico nos dias atuais está se relacionando intimamente com a construção *puzzle* de narrativas, muito por refletir algumas necessidades de modificação na forma de se contar essas histórias. Podemos afirmar que *Abre los Ojos* e *Yella* são filmes do gênero fantástico que apresentam uma estética de narrativa não-linear *puzzle*.

Essa relação não é obrigatória, como já dissemos antes, e também não nos parece irreversível. Nem todos os filmes fantásticos necessitam de uma narrativa *puzzle* e nem todos os *puzzle-films* apresentam as características do gênero fantástico, no entanto, parece sintomático que essa relação tem se desenvolvido no conjunto de filmes que exploramos nesse trabalho, oriundos principalmente das décadas de 1990 e 2000. Até o momento essa relação se apresenta frutífera e desenvolvendo narrativas que questionam segmentos da sociedade que apresentam dualidades que podem representar pontos relevantes da contemporaneidade. Esse tipo de narrativa se mostra, dessa forma, digna de estudo, por ser reflexo de mudanças no nosso modo de vida e ao mesmo tempo questionar, por vezes apresentando personagens e situações transgressoras, essas mesmas instituições. Passaremos a partir de agora, a estudar como o gênero fantástico se desenvolve em *Abre los Ojos* e *Yella* e como essa relação pode dar origem a personagens desviantes que nos levam a questionar certos padrões que vivenciamos na realidade e no sonho.

CAPÍTULO 3

ANÁLISE II: GÊNERO FANTÁSTICO, *OUTSIDERS* E SUA INCLUSÃO EM *ABRE LOS OJOS* E *YELLA*

3.1 – Análise genérica: uma aproximação fluida

Primeiramente, é necessário caracterizarmos o tipo de análise que estamos fazendo dos dois filmes, para que possamos acessar os conceitos e campos de estudo corretos para tal. Utilizaremos-nos, de uma análise *genérica* com alguma aproximação de um caráter *contextualista*. Segundo Christopher P. Jacobs, esse tipo de análise pode ser caracterizada dessa maneira:

Uma abordagem genérica olha para um filme como um representante de um gênero, comparando-o com outros filmes do mesmo gênero e achando significados identificando simbolismos compartilhados ou variações de uma mesma fórmula esperada. Isso é especialmente útil quando um filme intencionalmente subverte ou inverte vários elementos de fórmulas genéricas tradicionais. Uma análise genérica muitas vezes se beneficia de um alcance mais amplo de uma abordagem contextual, com um número substancial de gêneros (especialmente a ficção-científica, a fantasia, e o *western*, mas também outros como os *road-movies*, filmes de guerra, e dramas históricos) que incorporam metáforas intencionais e um conteúdo sintomático relativo à sociedade contemporânea ao tempo que o filme foi produzido.³²

³² JACOBS, Christopher P. *Film Theory and Approaches to Criticism, or, What did that movie mean?*. Disponível em: <<http://www.und.edu/instruct/cjacobs/FilmTheory&Analysis.htm>>. Acesso em: 27/02/2015. Tradução nossa. Trecho original: “A generic approach looks at a film as a representative of a genre, comparing it with other films from the same genre and finding meaning by identifying shared symbolic motifs or variations from the expected formula. This is especially useful when a film intentionally subverts or inverts various elements of traditional generic formulas. A generic analysis often benefits from a wider-reaching contextual approach, as a substantial number of genre films (especially

Desse modo temos a nossa frente um tipo de análise muito característico com o qual poderemos especular as possibilidades de *Abre los Ojos* e *Yella*, explorando suas características do gênero fantástico e como o fenômeno dos *puzzle-films* podem refletir uma contextualização necessária. Entenderemos que os dois filmes não se comportam de forma precisa dentro do ambiente fantástico e que certamente são reflexos de alguns pontos da sociedade contemporânea, como veremos pela utilização recorrente de temática transgressora. Para que possamos caracterizar o gênero fantástico dentro dos dois filmes, é importante que caracterizemos o possível funcionamento do gênero. Para isso, iremos nos utilizar da abordagem semântico/sintática, sistematizada por Rick Altman.

Essa proposta de abordagem nos parece interessante por trazer um olhar mais aprofundado para o gênero, abrindo fronteiras que podem ilustrar melhor os métodos do objeto de estudo. Por Altman trabalhar com várias entradas de análise nos gêneros o escolhemos em detrimento a uma teoria de gêneros engessada em métodos antiquados. Elegemos dois métodos que Altman se utiliza para permear nosso estudo, a semântica e a sintaxe.

Apesar disso, nomes e categorias muito antigas permanecem presentes até os dias atuais, o que tende a tornar as teorias dos gêneros de difícil acesso em alguns momentos de análise³³. De fato, como a primeira teoria que discute os gêneros foi desenvolvida por Aristóteles³⁴, um largo espaço de tempo nos separa do germe da ideia da nossa situação atual. Ainda hoje, carregamos alguns fatores da teoria de Aristóteles bem fortes em nossa conceituação de gênero:

Ele não propõe distinções baseadas nas ações que diferentes tipos de poesia inspiram, mas mesmo assim assume que poemas com

science-fiction, fantasy, and westerns, but also others such as journey films, war films, and historical dramas) incorporate intentional metaphors and symptomatic content relating to contemporary society at the time they were made.”

³³ ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute, 1999, p. 1.

³⁴ BUSCOMBE, Edward. *A idéia de gênero no cinema americano*. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria contemporânea do cinema, volume 2: documentário e narrativa ficcional*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p. 303.

qualidades essenciais similares produzirão efeitos similares nas suas audiências. Todo poema que provoque compaixão e medo não necessariamente serão tragédias, mas se espera que todas as tragédias provoquem compaixão e medo.³⁵

Nosso intuito nesse trabalho não será fazer uma historiografia dos gêneros, no entanto, precisamos tentar entender o quão diferente se propõe esse estudo nos dias atuais em comparação com os primórdios dos modos narrativos. A maioria das concepções genéricas, inclusive a de Altman, aborda um sistema hollywoodiano de produção. Para nós, é interessante entender como os gêneros se formam e se desenvolvem em Hollywood, mais para questioná-los do que para endossá-los, pois estamos tratando de dois filmes que estão fora da linha de produção hollywoodiana, embora apresentem características de obras típicas de Hollywood.³⁶

Apesar disso, seria ingênuo de nossa parte acreditar que as filmografias que estamos estudando não têm nenhuma relação com o modo que Hollywood produz gêneros cinematográficos. Apesar da crítica ao sistema hollywoodiano de gêneros, os filmes que estamos analisando se assemelham muito com esse sistema. Isso se torna mais claro ao associarmos eles ao fenômeno dos *puzzle-films*.

Entendemos que os modos narrativos clássicos são utilizados com muita frequência até hoje, no entanto, os gêneros são estruturas de aproximação e negociação ligados à uma periodicidade histórica.³⁷ Dito isso, podemos entender que os gêneros se moldam com o tempo de acordo com mudanças ocorridas nos meios de produção,

³⁵ ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute, 1999, p. 2. Tradução nossa. Trecho original: “He does not propose distinctions based on the actions that differing types of poetry inspire, but instead assumes that poems with similar ‘essential’ qualities will produce similar effects on their audiences. Thus all poems that arouse pity and fear are not necessarily tragedies, but all tragedies may be expected to arouse pity and fear.”

³⁶ Como foi apresentado no capítulo anterior, a grande maioria dos filmes citados como *puzzle-films* estão alocados em uma filmografia hollywoodiana, mesmo não apresentando em alguns casos a exploração de uma linguagem clássica.

³⁷ ALTMAN, Rick. Op. cit., p. 218.

distribuição e absorção das plateias, batendo de frente com a noção de que os gêneros seriam estruturas fixas e imutáveis.

Esse fator de mudança na concepção dos gêneros é de suma importância para nossa análise, pois mesmo dentro do fantástico, trabalhamos com mutações formais e analíticas. O gênero fantástico não é um consenso quando se fala em determinar seus limites, tampouco são os filmes que estamos analisando. Como já vimos anteriormente, as duas obras guardam diferenças muito específicas dentro da sua própria concepção de gênero fantástico.

Os gêneros são multidiscursivos, multifacetados e multificodificados. Para tal, ao analisá-los ou analisar o que se escreve e se pensa sobre os gêneros devemos:

Atentar ao fato de que todo texto (filme) tem múltiplos usuários; considerar o porquê de diferentes usuários desenvolverem diferentes leituras; teorizar a relação entre esses usuários e considerar realmente o efeito conflitante dos seus usos na produção, rotulação e disposição dos filmes e dos seus gêneros. [...] E se o gênero não for um produto permanente de uma origem singular, mas um produto temporário de um processo contínuo.³⁸

Com essa afirmação, Altman também nos propõe observar os gêneros como um processo e não como uma estrutura fixa. Em nosso trabalho usaremos essa metodologia proposta pelo autor, entenderemos os gêneros estudados como processos em andamento e com diversos níveis de apreensão. Para uma definição de gêneros é preciso uma teoria aproximativa e fluida ao invés de uma absoluta e rígida.³⁹ Tanto a obra pode estar incluída em mais de uma categoria, como a categoria pode não dar conta de todas as

³⁸ ALTMAN, Rick. Op. cit., p. 214-54. Tradução nossa. Trecho original: “Addresses the fact that every text has multiple users; considers why different users develop different readings; theorizes the relationship among those users; and actively considers the effect of multiple conflicting uses in the production, labeling, and display of films and genres alike. [...] What if genre were not the permanent product of a singular origin, but the temporary by-product of an ongoing process?”

³⁹ A escolha de uma análise genérica satisfaz também o estudo do que iremos chamar de olhar desviante dentro da obra, através da metodologia fluida apresentada por Altman. *Abre los Ojos* e *Yella* nos levaram a abordar esse tipo de análise, por conta das características encontradas na obra.

obras.⁴⁰ E logicamente, por não serem estruturas fixas, se mesclam e se hibridizam. Como os gêneros não são fixos, seu estudo também não pode ser, devemos recorrer ao máximo de possibilidades para poder adentrar o gênero de forma concisa. Por estarmos tratando de um gênero que pode se hibridizar com facilidade, inclusive dentro dos filmes estudados,⁴¹ acreditamos que uma abordagem diferenciada deve ser observada em nossa análise.

Essa hibridização só é possível através da mescla de convenções intrínsecas. Para Buscombe, a presença de elementos formais como figurino, cenário, objetos, tipos de personagens e atuação, que ele chama de “convenções visuais”, fornecem a moldura dentro da qual a história pode ser contada, e principalmente, influem sobre a narrativa. “A natureza de um Western é, em grande parte, determinada pela natureza de suas convenções.”⁴² Essa iconografia específica de cada gênero é caracterizada para Altman como a parte semântica do filme, ou seja, o conteúdo narrativo da obra, ou simplificando mais ainda, o que vemos mais facilmente dentro da obra, os aspectos mais visuais. Ele ainda cita a parte sintática do filme, que seriam as estruturas nas quais se inserem os elementos narrativos, ou seja, como a narrativa conta a história, como ela se desenvolve, com quais viradas no arco dramático e quais resoluções para certos problemas apresentados. O cerne dos gêneros estaria nesse ponto:

Com maior força, então, os gêneros estão localizados não nas áreas comuns da semântica nem nas áreas comuns da sintaxe, mas na interseção dessas áreas, num poder combinado de dupla correspondência. [...] Quando um grupo de filmes dividem as mesmas

⁴⁰ TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 26.

⁴¹ Iremos destrinchar como esse hibridismo funciona tanto em *Abre los Ojos* como em *Yella*. A certeza absoluta de que temos do início ao fim da narrativa um gênero apenas, que opera em níveis muito básicos não satisfaz a compreensão dos estudiosos, e não satisfaz a nossa análise.

⁴² BUSCOMBE, Edward. *A idéia de gênero no cinema americano*. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria contemporânea do cinema, volume 2: documentário e narrativa ficcional*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, p. 308.

características semântico/sintáticas, usualmente formam uma unidade forte e durável.⁴³

Atentando à classificação de Rick Altman, é possível que um filme seja aproximado ou distanciado de um gênero dependendo do olhar que se lança a ele. A classificação sintática, interessada nas estruturas e nas regras de uso e construção das frases, é usada nessa situação para caracterizar as relações intra e extra gêneros que podem vir a classifica-los. A semântica, preocupada com o significado das palavras mais do que com sua estruturação, traz para o estudo dos gêneros o olhar para as *common traits* (os traços recorrentes nas obras do gênero), como as atitudes dos personagens, as características das locações, cenário, figurino e comportamento para caracterizar um gênero. O exemplo sempre usado como referência é o *western*, mas aqui iremos nos utilizar do gênero fantástico⁴⁴: em que a caracterização do mundo, que não obedece às mesmas regras do nosso, e a presença de elementos e personagens com características sobrenaturais são importantes para a parte semântica; e a estruturação de uma narrativa que questiona a nossa sociedade, através de uma gradação de emoção trabalhada através da ocultação de informações do espectador, propondo válvulas de escape através da estranheza e da transgressão, é importante para a parte sintática. No entanto, a aproximação deve ocorrer se utilizando-se dos dois meios, por vezes o sintático e por vezes o semântico:

É preciso reconhecer que nem todos os filmes de gênero se relacionam com o seu gênero da mesma forma ou com a mesma dimensão. [...] Além disso, uma aproximação dupla permite uma descrição muito mais precisa das inúmeras conexões intergenéricas normalmente suprimidas por uma aproximação única. Simplesmente não é possível descrever o cinema de Hollywood com precisão, sem a capacidade de

⁴³ ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute, 1999, p. 90. Tradução nossa. Trecho original: “At its most forceful, then, genre is located neither in a common semantics nor in a common syntax, but in the intersection of a common semantics and a common syntax, in the combined power of a dual correspondence. [...] Conversely, when a group of films shares both semantic and syntactic characteristics, it usually forms a strong and durable unit.”

⁴⁴ O gênero fantástico será caracterizado com mais calma e precisão mais à frente no capítulo.

contar os inúmeros filmes que inovam, combinando a sintaxe de um gênero com a semântica de outro.⁴⁵

Acima, Altman traça um estudo de como devemos abordar o cinema hollywoodiano em relação aos gêneros, no entanto, sua análise parece ser muito proveitosa para nosso caso. A relação entre a semântica e a sintaxe de diferentes gêneros dentro de um filme pode ser engrandecedora para o debate e podemos lançar essa reflexão para nosso estudo de caso.

Yella, a um primeiro olhar, nos parece uma narrativa confusa ao estudarmos essa relação. O caráter semântico apresenta na maior parte de seu tempo atributos de um *thriller* dramático, por conter cenários, figurinos e personagens sóbrios, que pouco se diferem de uma realidade do mundo dos negócios. No entanto, perto do final do filme, a presença de Dr. Gunther afogado dentro de uma sala de reuniões, quebra a estabilidade semântica da narrativa. Durante todo o filme também temos elementos que tentam quebrar essa estabilidade, no entanto, são elementos sonoros, que não podemos afirmar com certeza de onde surgem. Pode-se especular, por exemplo, que esses fatores sejam de ordem psicológica de Yella, e que não tenham nada a ver com um possível aspecto fantástico da narrativa. Acreditamos que esses aspectos contribuem para uma gradação de emoção que chega a seu ápice na cena em que Dr. Gunther aparece e quebra essa perspectiva do filme.

Quanto a seu aspecto sintático, *Yella* demonstra sempre estar incluído em uma esfera fantástica, muito auxiliado pelas características *puzzle* de sua narrativa. O filme se utiliza dos “efeitos cegos” e do “jogo”, causando uma gradação de emoção e expectativa muito peculiar. O espectador se intriga durante grande parte do filme, por não saber o que acontece com a personagem principal. No entanto, esse incômodo não é mais acentuado por conta dos aspectos semânticos contrastantes que enumeramos no parágrafo anterior, e talvez seja aí que resida o grande êxito do filme. Contrapor uma

⁴⁵ ALTMAN, Rick. Op. cit., p. 221. Tradução nossa. Trecho original: “We need to recognize that not all genre films relate to their genre in the same way or to the same extent. [...] In addition, a dual approach permits a far more accurate description of the numerous intergeneric connections typically suppressed by single-minded approaches. It is simply not possible to describe Hollywood cinema accurately without the ability to account for the numerous films that innovate by combining the syntax of one genre with the semantics of another.”

semântica aparentemente realista com uma sintaxe fantástica acentua o incômodo nos espectadores e a indeterminação de que gênero pode pertencer o filme.

Em *Abre los Ojos*, temos uma narrativa semelhante à *Yella* nesses aspectos. Seu caráter semântico também tem em sua grande parte atributos de um drama, no entanto, a presença de personagens e situações ligados a uma perspectiva onírica causa um desvio nessa “normalidade”. As alucinações recorrentes de César trazem para a diegese personagens que já estão mortos (como Nuria) e ferimentos que já estão curados (como o rosto do personagem principal). Pode-se insinuar que quando essas questões vêm à tona, estamos incluídos na parte fantástica do filme, no entanto, o espectador ainda não tem plena noção disso e o caráter semântico da narrativa pode certamente ajudar a formar essa concepção.

Se olharmos para sua perspectiva sintática, temos uma narrativa muito parecida com *Yella*. As gradações de emoção trazem para a trama um teor muito próximo do fantástico. Em nossa análise, ainda inicial, da presença do gênero fantástico nos dois filmes, entendemos que *Abre los Ojos* parece um pouco mais claro do que *Yella* nesse ponto. Todavia, o que é mais importante nessa primeira análise é entender o quanto essas duas obras têm uma dinâmica peculiar dentro de sua narrativa, e as nuances de contraposição entre o fantástico e a realidade, torna o estudo desses filmes mais interessante. Parece-nos mais acertado estudar essa relação de gêneros de acordo com uma premissa levantada por Robert Stam:

Talvez a forma mais proveitosa de utilizar o gênero seja entendê-lo como um conjunto de recursos discursivos, uma ponte para a criatividade, através da qual um diretor pode elevar um gênero “baixo”, vulgarizar um gênero “nobre”, revigorar um gênero exaurido, instilar um novo conteúdo progressista em um gênero conservador ou parodiar um gênero que mereça ser ridicularizado. Deslocamo-nos, desse modo, do campo da taxonomia estática para o das operações ativas e transformadoras.⁴⁶

⁴⁶ STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas, SP: Papirus, 2003, p. 151.

Com essa relação construtiva e interativa dos gêneros devemos avançar na caracterização das duas narrativas que estamos estudando. Já que entendemos como funciona a presença do gênero fantástico nessas obras é necessário agora explorar um pouco mais a temática do fantástico, para podermos caracterizar melhor quais são seus desdobramentos.

3.2 – O fantástico e seus desdobramentos em *Abre los Ojos* e *Yella*

O fantástico, segundo Tzvetan Todorov, está localizado na incerteza, no que não temos controle. Quando estamos inseridos em nosso próprio mundo, com suas leis conhecidas e algo de estranho acontece, têm-se duas explicações: ou é obra do imaginário, ou o fato aconteceu, mas não segue as leis desse mundo. “A hesitação do leitor é, pois a primeira condição do fantástico.”⁴⁷ Dessa maneira, “a fé absoluta, assim como a incredulidade total nos levam para fora do fantástico, é a hesitação que lhe dá vida.”⁴⁸ Constatamos dessa forma que o fantástico depende de um ambiente favorável ao seu aparecimento. O imperfeito e a incerteza são ótimos artifícios para se manter dentro do fantástico. A ambiguidade é certamente uma grande aliada para o seu desenvolvimento. Dentre essas primeiras constatações ficamos próximos dos filmes que estamos analisando, pois os dois trabalham com ambiguidade e incerteza.

Todorov ainda lista três premissas necessárias para a consolidação do fantástico em uma narrativa. No entanto, o filme ou texto que for alvo de estudo não precisa se enquadrar em toda a argumentação para se reconhecer fantástico:

Postulamos que todo texto literário funciona como um sistema; o que quer dizer que existem relações necessárias e não-arbitrárias entre as partes constitutivas deste texto. [...] Conhecendo a estrutura da obra

⁴⁷ TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 37.

⁴⁸ TODOROV, Tzvetan. Op. cit, p. 36.

literária, deveríamos poder, a partir do conhecimento de um só traço, reconstruir todos os outros.⁴⁹

A primeira premissa nos fala que o fantástico se utiliza como propriedade ligada à sua estrutura, à linguagem figurada e ao exagero, que no sentido literal, ao qual devem ser levadas, nos conduzem ao sobrenatural. Todorov usa como exemplo as histórias das *Mil e Uma Noites*, em que o narrador se utiliza de linguagem figurada e exagerada para causar espanto e temor no leitor. O desconhecimento de certas partes do mundo e de certos seres faz com que esse exagero traga uma aura de sobrenaturalidade. Quando Simbad narra que se encontrou com águias gigantes, não sabemos o quanto isso pode realmente ter existido ou se isso é apenas um artifício para causar espanto nos ouvintes da narrativa.

Partindo para uma segunda posição, a identificação com o narrador-personagem do leitor-espectador é necessária para que a sensação de estranheza que acontece com ele não seja logo descartada como mentira ou alucinação, e que acompanhem seu drama em busca das respostas ao que está acontecendo. Segundo Todorov, “para facilitar a identificação, o narrador será um “homem médio”, em que todo (ou quase todo) leitor pode se reconhecer.”⁵⁰ Utilizando esse conceito de “homem médio” nos remetemos a “teoria dos modos” de Northrop Frye⁵¹:

⁴⁹ TODOROV, Tzvetan. Op. cit, p. 84.

⁵⁰ TODOROV, Tzvetan. Op. cit, p. 92.

⁵¹ Northrop Frye classifica o que ele chama de modos narrativos em uma extensa gama de ramificações. A primeira classificação de Frye coloca o herói em condição superior aos outros homens e ao meio, nesse caso transformando o herói em um ser divino. Essa caracterização é recorrente dos mitos. Já na segunda classificação, o herói é superior em grau aos outros homens e seu meio, ele é humano, no entanto é capaz de feitos estupendos e pode estar inserido em um contexto maravilhoso. Essa narrativa é chamada de história romanesca e é muito presente nas lendas e nos contos populares.

Chegamos à terceira classificação quando o herói é superior em grau aos outros homens, no entanto inferior ao seu meio, na maioria das narrativas é um líder, que sujeita-se a condições sociais do homem comum. Estamos diante da epopeia e da tragédia. Na quarta classificação, o conceito de herói para existir, pois o personagem principal já não é superior nem aos outros homens, nem ao meio, ele agora é um homem comum, do modo imitativo baixo, encontrado nas comédias e na ficção realística. O modo

Não sendo superior aos outros homens e seu meio, o herói é um de nós: reagimos a um senso de humanidade comum, e pedimos ao poeta os mesmos cânones de probabilidade que notamos em nossa experiência comum. Isso nos dá o herói do modo *imitativo baixo* (grifo do autor), da maior parte da comédia e da ficção realística.⁵²

O terceiro aspecto do discurso fantástico que devemos nos atentar está ligada a estrutura narrativa da história. O texto fantástico deve ser apreendido do início ao fim obrigatoriamente, como os romances policiais, por conta de uma gradação nas pistas e dados que são apresentados como uma caracterização do discurso fantástico que vão antecipando a descoberta do sobrenatural que está por vir. “Desde o começo, diferentes detalhes nos preparam para este acontecimento; e do ponto de vista do fantástico, esses detalhes formam uma perfeita gradação.”⁵³

Analisemos agora se é pertinente a inclusão de *Yella* e *Abre los Ojos* de acordo com as considerações de Todorov. Quanto ao primeiro aspecto, a linguagem figurada não é uma constante dentro das duas narrativas, apesar de que em *Abre los Ojos*, diante de tantas situações oníricas, cabe imaginar que estamos nos utilizando de uma linguagem do exagero, mas não queremos aqui trabalhar com especulações, trabalhem com situações que podem ser avaliadas empiricamente diante da narrativa.

A segunda premissa de Todorov é bem assertiva quanto à adequação dos filmes. Temos, certamente, dois “homens-comuns” alijados de poderes sobrenaturais e semelhantes aos espectadores, podendo dessa maneira haver um reconhecimento dos dramas e dificuldades sofridos por César e Yella. Podemos notar no texto de Frye, que o

imitativo baixo já foi citado acima, e é certamente, dentre as classificações de Frye a que mais nos interessa.

Para finalizar, a quinta classificação nos traz o personagem principal (o herói permanece não existindo) inferior em inteligência, poder e coragem aos outros homens e a seu meio. Esse é o modo irônico encontrado nas comédias.

⁵² FRYE, Northrop. *Anatomia da crítica*. Tradução de Péricles Eugênio da Silva Ramos. São Paulo: Editora Cultrix, 1973, p. 40.

⁵³ TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 95.

“homem médio” é encontrado na maior parte das comédias e ficções realísticas. Essa relação que o autor faz, traz um questionamento interessante para nós. Como o fantástico depende de um realismo, mesmo que seja falseado, para desenvolver seu enredo. A dicotomia entre o sobrenatural e o real é necessária para o fortalecimento do gênero fantástico e é nesse ponto, que os dois filmes desenvolvem suas narrativas.

E a terceira premissa, que para nós parece ser a mais intrigante, está presente nas duas narrativas. A gradação da expectativa que já estamos discutindo, é primordial para o fantástico, e tem sua acentuada manifestação nos dois conceitos que trabalhamos: o “efeito cego” e o “jogo”, característicos dos *puzzle-films*. Isso nos leva a crer que a grande importância para a relação do fantástico com o *puzzle*, esteja caracterizada nessa premissa ditada por Todorov. O autor ainda vai além em sua taxonomia do fantástico, expandindo as classificações dependendo de como se soluciona os problemas apresentados na narrativa.

Sabendo que o fantástico existe somente na hesitação perante o fato sobrenatural, nos deparamos com um dilema a ser discutido: para que esfera do discurso partiremos? Todorov situa basicamente duas vertentes para onde o fantástico, após a hesitação ter sido suprimida, necessita ir: o maravilhoso ou o estranho:

O estranho realiza, como se vê, uma só das condições do fantástico: a descrição de certas reações, em particular do medo; está ligado unicamente aos sentimentos das personagens e não a um acontecimento material que desafie a razão (o maravilhoso, ao contrário, se caracterizará pela existência exclusiva de fatos sobrenaturais, sem implicar a reação que provoquem nas personagens).⁵⁴

Se forem aceitas as leis da nossa natureza para explicar o fenômeno, então passamos para o estranho e o sobrenatural assim será explicado; se são necessárias novas leis da natureza para explicar o fenômeno, então entramos no maravilhoso e o sobrenatural pode assim ser aceito. O maravilhoso é o que ainda não foi explicado, o futuro; o estranho se baseia em explicações já usadas, o passado; o fantástico, ao ser fruto da hesitação, está situado no presente. Todorov se utiliza dessas considerações

⁵⁴ TODOROV, Tzvetan. Op. cit., p. 53.

sobre o tempo relacionando justamente as características básicas de cada uma dessas categorias. O maravilhoso estar situado no futuro nos faz pensar sobre a relação entre algo que ainda não existe na nossa realidade, mas pode vir a existir ou não ser do nosso conhecimento ainda. Podemos situar esse entendimento na ficção científica, fato que será abordado mais a frente. O estranho, por ser uma situação explicada e resolvida se relaciona com o passado, tempo que já temos conhecimento e podemos nos espelhar em acontecimentos já conhecidos para explicar fatos do estranho. Por fim, o fantástico se mantém no presente por ser fruto da hesitação e de certo desconhecimento, ignora-se o passado e o futuro, por não conseguir constatar se há ou não há uma explicação para o sobrenatural vigente na narrativa.

O fantástico se relaciona com o maravilhoso e com o estranho, por existir uma necessidade de se explicar o que está acontecendo, no entanto, é possível manter a hesitação inerente ao fantástico até o fim da narrativa, sem ter que decidir entre o maravilhoso e o estranho. Todorov cita *A outra volta do parafuso* de Henry James como exemplo: quando terminamos a narrativa não sabemos se os espectros que assombram a propriedade realmente estão ali ou se são fruto de alucinações da governanta. Dentro dessa primeira divisão, Todorov ainda subdivide essas classificações, criando algumas mais como o fantástico-estranho, o estranho-puro, o fantástico-maravilhoso e o maravilhoso-puro.

O fantástico-estranho é caracterizado como o “sobrenatural explicado”. Existem explicações em que nada aconteceu: o sobrenatural foi decorrente do uso de drogas, sonhos ou loucura. E existem explicações onde ocorreu algo: acasos, fraudes, ilusões. Por vezes o fantástico pode ser mais verossímil do que as explicações recorridas, e manter-se nele pode ser mais interessante para a narrativa, do que ter a necessidade de explicar.

Acontecimentos que podem ser explicados pela razão, mas que provocam uma reação semelhante ao fantástico são encontrados no estranho-puro. Ele está ligado à reação do leitor ou da personagem, e não ao acontecimento propriamente dito, podendo ser caracterizada como uma “experiência dos limites”. O estranho-puro é muito característico do gênero de terror e pode ser encontrado também na literatura de Edgar Allan Poe. São narrativas que podem ser explicadas, mas causam tamanha estranheza no leitor-espectador que suas características fantásticas são bastante destacadas.

Dentro do fantástico-maravilhoso os acontecimentos não podem ser explicados, nem classificados dentro das leis da nossa natureza, por isso são automaticamente creditados ao “sobrenatural”. Essa categoria se assemelha, e por muitas vezes é confundida, com o fantástico, no entanto, seu teor um pouco mais explicativo, em que a resposta é buscada, difere do gênero original, no qual essa resposta sobre a pertinência do “sobrenatural” nem é cogitada. É uma divisão muito tênue entre o fantástico e o maravilhoso-puro, por isso, dificilmente recorreremos a ela. Podemos dizer que aqui as características fantásticas são muito fortes, mas mesmo não podendo ser explicadas pelas leis da nossa natureza, continuamos em dúvida sobre esse veredicto.

Quando chegamos ao maravilhoso-puro, os acontecimentos não causam reação particular nem ao leitor, nem ao personagem. Não é a atitude perante os acontecimentos que caracteriza isso, mas a própria natureza dos acontecimentos. Aqui não há dúvida, nem questionamento: o sobrenatural não tem explicação dentro das leis da nossa natureza e fica, desse modo, mais fácil de ser aceito. Ainda dentro do maravilhoso-puro existe uma subdivisão que Todorov chama de maravilhosos “desculpados”.

O maravilhoso-hiperbólico se dá quando os fenômenos são sobrenaturais por suas dimensões maiores do que a realidade, sem, no entanto, violentar demais a razão. Exemplos como as histórias das *Mil e Uma Noites* e de *Simbad* representam esse maravilhoso-hiperbólico. Essa subdivisão tem muita relação com a linguagem figurada e o exagero, mas em uma fração, que nos seja fácil aceitá-la.

No maravilhoso-exótico narram-se acontecimentos sobrenaturais sem apresentá-los como tal. A distância da história e o desconhecimento sobre o que está sendo contado favorece a consolidação dessa vertente. Esse distanciamento traz a narrativa possibilidade de contar histórias de lugares místicos, onde certos acontecimentos são possíveis.

Já no maravilhoso-instrumental aparecem certos “gadgets” ou engenhocas, irrealizáveis na época descrita, mas completamente aceitáveis nos dias de hoje. Esse anacronismo de equipamentos e situações é importante nessa divisão e no que veremos a seguir. A presença desses artifícios cria uma narrativa deslocada, mas plenamente explicável, dentro de uma lógica concreta.

Chegamos então à última classificação, a que pode nos trazer um referencial interessante sobre outro gênero, o maravilhoso-científico:

Aqui, o sobrenatural é explicado de uma maneira racional, mas a partir de leis que a ciência contemporânea não reconhece. [...] A *science-fiction* atual, quando não desliza para a alegoria, obedece ao mesmo mecanismo. São narrativas em que, a partir de premissas irracionais, os fatos se encadeiam de uma maneira perfeitamente lógica.⁵⁵

Acredito que essa definição que Todorov faz sobre a ficção científica abre precedentes para relacionar muito fortemente esse gênero ao maravilhoso, no entanto, é preciso cuidado. A ficção científica se difere de diversas maneiras do âmbito fantástico e essa consideração de Todorov pode vir a ser falha, podendo sim existir a relação, mas não tão determinista como o autor a expõe. Reforçamos aqui, que nossa intenção neste trabalho não é determinar e dissecar outros gêneros, inclusive adjacentes ao fantástico, como a ficção científica. Desse modo, não iremos explorar todos os meandros da taxonomia de Todorov, apenas faremos um estudo de como essa classificação pode nos orientar para nossa análise.

Voltando aos filmes, vamos tentar explorar as taxonomias do estranho e do maravilhoso para visualizar onde podemos concentrar nossos estudos. Já vimos que as duas obras se encaixam no caráter fantástico, de acordo com as três premissas de Todorov, agora nos cabe a pergunta: *Yella* e *Abre los Ojos* exploram as perspectivas do maravilhoso e do estranho?

Começando por *Abre los Ojos*, temos uma narrativa fantástica que se conclui, como dissemos, de uma maneira mais didática, nos explicando como todos os acontecimentos sobrenaturais aconteceram com César. Podemos, primeiramente, assumir que a obra se encaixa no maravilhoso, por não podermos situar as explicações que nos são apresentadas dentro das leis da nossa natureza, mas as aceitamos dentro de outra perspectiva. E ainda pode-se concluir que estamos diante de um maravilhoso científico, por sermos apresentados, como o próprio Todorov diz, a uma explicação racional, mas que não é possível através da ciência atual. A criogenia, tecnologia que

⁵⁵ TODOROV, Tzvetan. Op. cit., p. 63.

congela César para que no futuro ele seja acordado para reconstruir sua face, existe nos dias atuais, no entanto, não se pode afirmar o quão real é a possibilidade de se acordar alguém morto.

Com certa leviandade corre-se o risco de afirmar a inclusão de *Abre los Ojos* no escopo da ficção científica. Acreditamos que esta possibilidade não é de todo errada, no entanto, propomos uma análise mais atenta. Apesar de sua conclusão se enquadrar no maravilhoso científico, fazendo assim uma referência à ficção científica, acreditamos que o potencial fantástico do filme se sobressai. O lado fantástico certamente está muito ligado ao que iremos discutir na próxima seção, atrelada aos temas recorrentes do fantástico e como isso se liga ao perfil semântico/sintático da narrativa.

Quanto à *Yella*, podemos perceber uma narrativa que não caminha para o maravilhoso. Apesar de termos situações que não conseguem ser explicadas pelas leis da nossa natureza, pouco aceitamos ou temos explicações de leis de outra natureza. A narrativa fica suspensa, sem resoluções certas para os espectadores, apesar de podermos conjecturar que tudo se passou dentro de sua mente, ou seja, estávamos diante de uma alucinação.

Temos, dessa forma, duas vertentes para escolher, ou *Yella* se encaminha para uma explicação de nossa natureza (alucinação) e aí estamos incluídos no estranho, ou assumimos que a resolução da narrativa se mantém suspensa, e continuamos no fantástico. No entanto, mesmo que tenhamos uma inclinação para propor que o filme seja incluído num âmbito estranho, só poderíamos colocá-lo na perspectiva do fantástico-estranho, em que o sobrenatural é explicado, mas a perspectiva fantástica é mais atraente e verossímil. O que aconteceu a ela pode ter sido fruto de alucinação, o que seria perfeitamente aceitável para o fantástico-estranho, mas não temos plena certeza de que isso realmente solucionaria o problema da narrativa.

Dessa maneira, nos atrai muito mais a perspectiva de que continuamos na esfera fantástica. Justificamos isso através de uma peculiaridade que Todorov julga que o fantástico-estranho apresenta. Segundo ele, ter a necessidade de explicar algo dentro desse contexto, pode na verdade, esvaziar sua veracidade. Acreditamos que seja esse o caso de *Yella*, pelo filme apresentar características muito marcantes do fantástico,

recorrer a uma explicação vazia somente para o imediatismo de uma conclusão não nos parece solucionar nosso problema.

Nesse ponto de nossa discussão já podemos ver que os dois filmes apresentam um caráter muito peculiar em relação às suas características. Para tentarmos cercar melhor essa análise dos filmes através dessa perspectiva, iremos, a partir de agora, estudar temas que são recorrentes ao fantástico e que podem ajudar a entender onde melhor inserimos nossas análises.

3.3 – A temática do fantástico: estranheza e transgressão

Para começarmos a entender o funcionamento das temáticas recorrentes no discurso fantástico é necessário termos em mente que estamos estruturando uma análise geral e que embora devamos ter os olhos atentos a todo o processo, não podemos enumerar toda e qualquer narrativa fantástica realizada no mundo. O tempo todo, nessa parte, estaremos lidando com perspectivas semânticas e sintáticas do gênero a fim de abrir o leque de absorção de características pertinentes.

É comum que associemos o fantástico a gêneros adjacentes a ele, como a fantasia, a ficção científica e o terror, muito por conta das características entre eles apresentarem uma destacada semelhança. Vimos isso dentro das classificações apresentadas por Todorov, onde em diversos momentos podemos demarcar a presença desses gêneros em sua taxonomia: o estranho-puro (terror), o maravilhoso-puro (fantasia) e o maravilhoso-científico (ficção científica). Não realizaremos nessa dissertação uma pesquisa aprofundada sobre essa diferenciação ou associação entre esses gêneros e o fantástico, e nem vamos nos ater em cada um deles, sendo que o nosso alvo é o fantástico. No entanto, é importante que tenhamos essa relação em mente, pois é comum encontrarmos certos filmes que podem ser enquadrados em mais de um gênero, tendência que pode ser até levantada para a análise do nosso objeto de estudo. Isso é possível, muito por conta, do viés semântico/sintático que estamos utilizando. Nessa abordagem a caracterização pode ser mais ampla, nos utilizando do caráter sintático de um gênero e do caráter semântico de outro.

Acreditamos que a força do fantástico esteja em uma parte semântica, que apesar de apresentar fatores sobrenaturais, se ancora muito peculiarmente no mundo que segue as nossas leis. No entanto, a parte sintática também obedece algumas leis, mesmo que menos perceptíveis, o que cria uma oscilação que nos interessa. É justamente essa instabilidade que cria a situação de estranheza e essa relação acaba sendo também terreno fértil para o desenvolvimento dos personagens transgressores que estamos nos referindo em todo esse trabalho. Para melhor caracterizarmos essa perspectiva passaremos rapidamente pela definição de mundo explorado dentro de dois desses gêneros citados acima: a ficção-científica e a fantasia.

Para James Gunn, a fantasia e a ficção científica pertencem ao mesmo cerne ficcional – o mundo representado não é o do aqui e agora, mas um mundo de eventos fantásticos e não-familiares. “A principal área da literatura fantástica é caracterizada por situações em que um elemento significativo é diferente dos elementos do nosso dia-a-dia.”⁵⁶ Gunn toca num ponto interessante, o que ele chama de elementos é o que estamos chamando aqui de mundo, ou de caracterização do mundo, que dentro do fantástico é afetado por perturbações sobrenaturais. Acreditamos que o que une o fantástico aos seus gêneros adjacentes está nos temas retratados pelos dois gêneros, muito semelhantes em certos aspectos. No entanto, acreditamos que a diferenciação ocorre através desse mesmo ponto que está muito ligado ao cenário em que cada um está inserido, dessa forma perto do caráter semântico da narrativa.

Segundo Frye, a ficção científica projeta um mundo acima de nós, um cenário tecnologicamente miraculoso, o que exigiria um herói romanesco, humano, mas capaz de feitos grandiosos, podendo estar inserido num contexto maravilhoso, aquele no qual não se pode explicar com leis presentes na nossa natureza. Esse herói, de fato, já foi questionado pelo que estudamos acima sobre a necessidade da presença do *homem-comum* dentro da perspectiva fantástica. No entanto, a ideia de mundo de Frye nos é interessante, pois é complementada e por vezes refutada por outros autores.

⁵⁶ GUNN, James. *Toward a Definition of Science Fiction*. In: GUNN, James; CANDELARIA, Matthew (org.). *Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction*. Oxford: The Scarecrow Press, 2005, p. 7. Tradução nossa. Trecho original: “The broad area of fantastic literature is characterized by situations in which a significant element is different from the everyday.”

“A fantasia cria seu próprio mundo e suas próprias leis; a ficção científica aceita o mundo real e suas leis.”⁵⁷ Entendemos dessa maneira que o mundo da fantasia e suas variações, realmente necessita de novas leis para ser concebido e encarado dentro de sua narrativa, enquanto, a ficção científica (apesar do uso de tecnologias, como Todorov diz, que a ciência atual pode não ter ainda descoberto) se utiliza das leis que regem o nosso mundo, ou seja, apresenta um pensamento lógico e racional para a concepção de sua narrativa. O que estamos tentando situar aqui é que esses gêneros invadem e saem do fantástico com uma facilidade incrível, fazendo com que nos percamos na hora de nossa análise. A diferença entre a fantasia e o fantástico é maior, pela necessidade da fantasia criar novas leis para a natureza conseguir explicar o mundo onde sua narrativa está inserida. Já a ficção científica tem uma proximidade maior, por se utilizar das leis de nossa natureza. Acreditamos que essa diferenciação possa estar em uma aceitação de um aparato tecnológico que possa explicar a presença do estranho e do sobrenatural, quando no fantástico permanecemos sem essa explicação, mesmo nos utilizando da racionalidade.

Ainda segundo Gunn, a fantasia pede por diversas vezes para não se fazer questionamentos realistas, à espera de respostas que possam nos ajudar a entender o que se passa, já na ficção científica é necessário a feitura de tais questões a fim de se entender as diferenças e semelhanças com a nossa realidade atual. A ficção científica é razoável e racional, podendo ser caracterizada como a literatura da mudança, enquanto a extrapolação narrativa da fantasia a faz ser caracterizada como a literatura da diferença. Concluimos que a ficção científica é “um evento fantástico de desenvolvimento considerado racional.”⁵⁸ Outra definição apontada por Eric Rabkin para a ficção científica explora seu valor social:

Histórias não são de ficção científica porque elas tem armas de laser ou a cura do câncer, mas porque, como as utopias, elas nos fazem considerar as forças sociais com uma disciplina intelectual e liberdade

⁵⁷ GUNN, James. Op. cit., p. 9. Tradução nossa. Trecho original: “That is, fantasy creates its own world and its own laws; science fiction accepts the real world and its laws.”

⁵⁸ GUNN, James. Op. cit., p. 5. Tradução nossa. Trecho original: “a fantastic event of development considered rationally.”

imaginativa, uma combinação de atividades mentais perfeita para os nossos tempos.⁵⁹

Esse artifício questionador da ficção científica também se aproxima muito da perspectiva do fantástico. No entanto, observando o fantástico entendemos que esse caráter questionador não vem de uma comparação com artefatos do futuro que questionam o nosso presente, mas sim de problemas muito contemporâneos que refletem questões sociais importantes. Tanto Yella quanto César são perturbados em suas vidas por questões muito próximas a uma realidade empírica. César tem toda a sua perspectiva de felicidade destruída por ter seu maior trunfo, seu rosto, sendo deformado e isso causa a ele transtornos psicológicos, que depois descobrimos se tratar de um sonho. *Yella* apresenta a personagem título perdida num mundo burocrático dos negócios, hermético e asséptico, que contrasta com sua vida pessoal, perturbada por questões financeiras. Ela também apresenta transtornos psicológicos. Mais a frente veremos como essas questões se relacionam com o fantástico.

Concordamos que a fantasia tem um mundo muito mais afastado do nosso, no entanto, ao refinarmos nosso olhar para o fantástico observamos que o cenário é diferente. Reforçando o que estamos dizendo, o fantástico, ao contrário do caráter fabuloso de lendas, fantasia e contos de fada tem características muito mais próximas do mundo contemporâneo, e conseqüentemente, mais próximo da ficção científica:

Pressupõe a solidez do mundo real, mas para melhor arrebatá-lo. [...] O procedimento essencial do fantástico é a Aparição: o que não pode acontecer e que se produz, no entanto, num ponto instante preciso, no centro de um universo perfeitamente determinado e do qual se julgara sem razão para sempre banido o mistério. [...] O quadro do fantástico

⁵⁹ RABKIN, Eric S.. *Defining Science Fiction*. In: GUNN, James; BARR, Marleenn S.; CANDELARIA, Matthew (org.). *Reading Science Fiction*. London: Palgrave Macmillan, 2009, p. 22. Tradução nossa. Trecho original: “Alternate histories are not science fiction because they have ray guns or cancer cures but because, like utopias, they ask us to consider social forces with both intellectual discipline and imaginative freedom, a combination of mental activities that is perfect for our times.”

não é a floresta encantada da Bela Adormecida, mas o sombrio universo administrativo da sociedade contemporânea.⁶⁰

Encontramos nessa definição de Caillois uma aproximação melhor do que é o mundo do fantástico, que apesar de ter características da fantasia apontadas por Gunn, não se finda nessa única definição. Segundo Todorov, a partir de Franz Kafka, o fantástico se subverte, e podemos encontrar exemplos nos quais a exceção se torna regra, e o sobrenatural e o onírico se mescla com o mundo e o herói. O mundo constituído do fantástico se aproxima dessa forma do mundo caracterizado para a ficção científica.

Todas as definições que abordamos nesta seção até agora nos fazem refletir sobre nosso objeto de maneira mais concreta, abordando dessa maneira o aspecto semântico. Os dois filmes são mostrados em um mundo contemporâneo como o nosso e retratam classes sociais distintas, porém que respeitam uma verossimilhança plausível. O que nos chama atenção é que a caracterização do fantástico dentro dessa narrativa é apresentada em pequenas doses, o que não altera de fato a atmosfera muito próxima do nosso mundo. Em *Yella* as perturbações fantásticas são basicamente sonoras, apenas em um momento vemos algo sobrenatural (Dr. Gunther afogado) o que traz para o cenário os mesmos dogmas de julgamento do nosso mundo. *Abre los Ojos* conta com a presença de perturbações visuais, mas que julgamos na maioria das vezes virem da própria mente de César, a caracterização também obedece muito fielmente nossa realidade instituída. Nos dois casos não há presença de artefatos ou personagens que nos façam repensar as leis da nossa natureza e que nos obrigam a formatar novos paradigmas.

Pensando agora na formação da semântica dos dois filmes, relacionando a essa discussão do cenário que estamos travando, percebemos que existe uma pequena diferença entre os dois. No filme de Petzold, temos uma atmosfera e um cenário que nos faz referência muito próxima ao mundo corporativo, com inúmeras cenas em quartos de hotel, viagens de carro e reuniões de negócio. Esse trabalho nos remete ao “efeito cego”, por nos incutir uma sensação de estarmos assistindo a um filme que reflete nossa

⁶⁰ CAILLOIS, Roger *apud* CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. *Prática do Roteiro Cinematográfico*. São Paulo: JSN Editora, 1996, p. 110-111.

realidade, no entanto, temos a presença do fantástico. *Yella* corrobora com a ideia de que o fantástico se utiliza do nosso mundo para sua representação semântica.

Abre los Ojos também traz em sua narrativa, cenários muito próximos de nós, como apartamentos, parques e hospitais. Uma diferença notável entre os dois filmes é que *Yella* trabalha com espaços internos muito mais do que *Abre los Ojos*, que traz diversas de suas cenas mais representativas no espaço externo, como ruas e parques. Outra diferença importante, mas agora no campo das classificações de gênero, é o fato de que a motivação dos acontecimentos sobrenaturais de César é calcada em uma explicação racional e científica. O fato do personagem ter sido congelado através da criogenia e tudo que ele viveu ser fruto de um sonho que está sendo forjado pela empresa a qual ele contratou nos traz para muito perto da ficção-científica.

Apesar disso, temos considerações que podem questionar essa possível aproximação. A apresentação dessa informação se dá de forma didática ao final do filme, no entanto, levando em conta o caráter semântico da narrativa, não nos é revelado nada que se aproxime de uma caracterização de um cinema de ficção científica. Nenhum artefato que nos faça questionar a representação da nossa realidade, algo que não se adapte aos tempos atuais ou faça referência a um futuro. Na última cena do filme, quando César é acordado no futuro, temos uma tela escura e só ouvimos a voz de uma mulher que o está despertando.

De fato, *Yella* se mostra uma narrativa bastante concisa nessa representação do fantástico e apesar de *Abre los Ojos* ter essa aproximação consumada com a ficção científica, suas características semânticas se aproximam muito mais do fantástico.

Talvez o fantástico esteja situado em uma contraposição com os seus gêneros adjacentes. A fantasia cria um mundo com suas próprias regras que são aceitas de forma natural; o terror usa de nosso mundo, mas apresenta fatores que são obrigatoriamente explicados como sobrenaturais ou não; a ficção científica se utiliza das leis do nosso mundo, mas projeta situações, que apesar de serem lógicas e plausíveis, não são explicadas facilmente pelas leis da nossa natureza. Já o fantástico se utiliza das leis do nosso mundo, mas cria situações que, ou não carecem ou não podem ser explicadas. É a representação contemporânea do nosso mundo atormentado por fatos sobrenaturais e estranhos.

De certa forma, o estranhamento e a caracterização desse sobrenatural é que traz as delimitações mais certas do fantástico. Estamos trabalhando com diversas comparações entre gêneros e acreditamos que essa seja a melhor maneira de se estudar o fantástico, por esses gêneros serem muito próximos e dividirem diversas características básicas. Passamos por uma breve comparação entre o fantástico e a ficção científica e nos parece interessante discutir algumas questões da fantasia em contrapartida com o fantástico.

É comum que associemos o fantástico à fantasia, presente em contos de fadas e lendas, no entanto, estamos interessados em situações em que seja comum o estranhamento e o incômodo com certos fatores, portanto é preciso diferenciar a temática dos dois. Sigmund Freud, em sua análise do estranho, faz uma consideração sobre essa diferença:

Nos contos de fadas, por exemplo, o mundo da realidade é deixado atrás, desde o início, e o sistema animista de crenças é francamente adotado. Realizações de desejos, poderes secretos, a onipotência de pensamentos, animação de objetos inanimados, todos os elementos tão comuns em contos de fadas, pode exercer nenhuma influência estranha aqui; pois, como vimos, que o sentimento não pode surgir a menos que haja um conflito de julgamento quanto a saber se as coisas que foram 'superadas' e são consideradas como sobrenaturais não podem, afinal, ser possíveis, e este problema é eliminado desde o início pelos postulados do mundo dos contos de fadas. Assim, vemos que as histórias de fadas, que nos forneceram a maior parte das contradições a nossa hipótese do estranho, confirmam a primeira parte da nossa proposta - que no reino da ficção muitas coisas não são propriamente estranhas se elas acontecem na vida real.⁶¹

⁶¹ FREUD, Sigmund. *The Uncanny*. 1919, p. 16 Disponível em: <<http://www-rohan.sdsu.edu/~amtower/uncanny.html>>. Acesso em: 27/02/2015. Tradução nossa. Trecho original: “In fairy tales, for instance, the world of reality is left behind from the very start, and the animistic system of beliefs is frankly adopted. Wish-fulfillments, secret powers, omnipotence of thoughts, animation of inanimate objects, all the elements so common in fairy stories, can exert no uncanny influence here; for, as we have learnt, that feeling cannot arise unless there is a conflict of judgement as to whether things which have been 'surmounted' and are regarded as incredible may not, after all, be possible; and this

A semelhança é fácil e prejudicial ao estudo do fantástico. Nos contos de fadas e na fantasia, o mundo é conclusivamente diferente do nosso, caindo nas classificações de Todorov como maravilhoso. No entanto, estamos tentando definir e trabalhar com o fantástico, e como vimos anteriormente, o mundo do fantástico é o nosso mundo real, sendo constantemente assombrado por fatos sobrenaturais e estranhos. Freud ainda nos diz que “o estranho é o tipo de manifestação assustadora que nos leva de volta ao que nos é familiar e conhecido.”⁶² Recorremos, dessa maneira, a estruturas por vezes conhecidas dentro de nosso imaginário para causar essa reação de estranheza presente no fantástico. Ele ainda lista uma quantidade infindável de palavras em diversas línguas que remetem ao estranho. Todas elas relacionadas a termos como incômodo, inquietude, medo, sinistro e até demoníaco. Ou seja, a estranheza contida dentro do fantástico não é distante de nós, pelo contrário, são situações que estamos acostumados a viver que constroem esse imaginário que causa incômodo. No entanto, essas situações causam essa instabilidade a que tanto nos referimos, o limiar entre o saber se o que a personagem está vivenciando é real ou não é que pode vir a ser um dos pontos chave do fantástico.

Para Darko Suvin essa estranheza é explicada, desde os primórdios da humanidade, pela curiosidade do que existe além, o que ele chama de estranhamento cognitivo. O mito se apoia em fenômenos inexplicáveis:

Isto implica uma curiosidade sobre o desconhecido para além da próxima montanha (mar, oceano, sistema solar), onde a emoção do saber se juntou à emoção da aventura. [...] Os alienígenas – utópicos, monstros, ou simplesmente estranhos diferentes – são um espelho para o homem assim como o país diferente é o espelho para seu mundo.

problem is eliminated from the outset by the postulates of the world of fairy tales. Thus we see that fairy stories, which have furnished us with most of the contradictions to our hypothesis of the uncanny, confirm the first part of our proposition — that in the realm of fiction many things are not uncanny which would be so if they happened in real life.”

⁶² FREUD, Sigmund. Op. cit., p. 1. Tradução nossa. Trecho original: “The uncanny is that class of the frightening which leads back to what is known of old and long familiar.”

Mas o espelho é não só um reflexo, é também um transformador, um útero virgem e um dínamo da alquimia: o espelho é um cadinho.⁶³

A visão de Suvin é bastante interessante, apesar dele se referir a ficção científica em seu estudo. Ele traça essa análise muito por conta do cinema de ficção científica se utilizar constantemente de conceitos especulativos. A *science-fiction* como já vimos em Todorov se utiliza de conceitos que não são reconhecidos como possível nos dias atuais e por isso especula sobre os possíveis acontecimentos regidos por essa temática.

Parece muito plausível dizer que os gêneros adjacentes ao fantástico e o próprio fantástico comungam uma não naturalidade empírica. Para Suvin, o estranhamento cognitivo advém de uma preocupação científica na realidade. Nossa necessidade de explicar o que não compreendemos e o que nos é estranho nos empurra para a atração de uma narrativa que nos desafie cognitivamente. Acreditamos que a exploração dessa estranheza está intimamente ligada a caracterização semântica e por vezes sintática do fantástico, e a apresentação de temas que consideramos transgressores é determinante para isso. Esses temas estão sempre ligados a personagens que desafiam regras sociais, se insubordinam a seus superiores, cometem desvios morais e jurídicos e são vistos como *outsiders*.⁶⁴

Para Todorov, um dos muitos temas recorrentes no fantástico são os seres sobrenaturais mais poderosos que o homem, podendo esses seres não existirem de fato. O limite entre a matéria e o espírito é tênue, podendo essas fronteiras serem borradas

⁶³ SUVIN, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction*. New Haven/London: Yale University Press, 1980, p. 5. Tradução nossa. Trecho original: “This implies a curiosity about the unknown beyond the next mountain range (sea, ocean, solar system), where the thrill of knowledge joined the thrill of adventure. [...] The aliens – utopians, monsters, or simply differing strangers – are a mirror to man just as the differing country is a mirror for his world. But the mirror is not only a reflecting one, it is also a transforming one, virgin womb and alchemical dynamo: the mirror is a crucible.” Suvin se utiliza da metáfora do cadinho: recipiente com características refratárias, resistente a altas temperaturas que os alquimistas utilizavam para misturas e purificações. Isso nos faz novamente lembrar que é a interdependência entre certos fatores que é o alvo de nosso estudo, a mistura é o que estamos procurando, e não a clara separação.

⁶⁴ Mais a frente entraremos de vez na discussão sobre o conceito de *outsider* e como isso afeta nossa análise.

pelo uso de drogas, pela loucura ou até pela infância. Dessa maneira, a desconfiança dentro de um escopo fantástico é sempre presente, podendo tudo, ou quase tudo, acontecer. Há certamente, também, o apagamento dos limites entre os objetos e o sujeito. Objetos que não existem podem ser sentidos e as pessoas podem se fundir com os objetos. Concluímos dessa forma, que as categorias de espaço, tempo, objeto e de causalidade sofrem mutações muito fortes no âmbito do fantástico. O sobrenatural sempre aparecerá nos limites, no superlativo. “O acontecimento sobrenatural intervém para romper o desequilíbrio mediano e provocar a longa busca do segundo equilíbrio.”⁶⁵

Esse certamente é o nosso caso. Em *Yella* e *Abre los Ojos* há um claro apagamento entre os limites da mente, o mundo e seus objetos. Em diversos momentos dos filmes colocamos em dúvida o quanto o que César e Yella vivem é real ou é projeção de suas mentes. No entanto, não temos capacidade, e nem nos interessa julgar se essa projeção mental é fruto de um distúrbio psicológico ou de outro motivo qualquer. Permanecemos na dúvida, permanecendo dessa maneira no âmbito fantástico. Ao mantermo-nos dentro desse aspecto da incerteza, acentuamos o caráter dúbio da narrativa, assegurando a transgressão. O desviante, como veremos a seguir não se projeta na certeza absoluta e na normalidade estanque. O desvio está contido em atos que são julgados pela sociedade como incompletos, indignos e imprecisos.

O fantástico tem em seu repertório temas tabus e censurados que podem, no entanto, ser tratados sem o rigor da censura, como a homossexualidade, as drogas, a loucura, o desejo sexual e a libido. O desejo sexual se manifesta quase sempre de maneira proibida e com associações demoníacas. O incesto, a homossexualidade, o amor a mais de dois e a necrofilia (presente no amor aos mortos, e principalmente aos vampiros), são tratados sem peso de caráter, de bondade ou maldade, segundo Todorov. Isso nos levanta a questão de que a permissão do desvio dentro da esfera do fantástico é mais forte. Ao encontrarmos essa temática exposta com maior liberdade quando estamos ausentes de uma possível realidade, reforça a hipótese de um “desvio autorizado” ou de uma “loucura consentida”.

⁶⁵ TODOROV, Tzvetan. . *Introdução à literatura fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 173.

Ainda segundo Todorov, na infância e na droga, a verbalização e a linguagem para construir narrativas são inexistentes, o presente eterno é o tempo vigente. O psicótico, também vive o presente eterno. Isso nos faz referenciar o quão animalesco, ou mais próximo dos instintos primitivos pode nos parecer essa presença da consciência no presente. Segundo o geneticista Gerald Edelman, os seres humanos dificilmente conseguem permanecer mentalmente no presente, sempre preocupados em processar o passado e planejar o futuro, mirando o bem-estar individual e social.⁶⁶ A memória animal e humana, apesar das reguardadas diferenças é um processo contínuo de recategorização, sempre se modificando e reestruturando.⁶⁷

Utilizamos-nos deste pequeno exemplo do trabalho de Edelman para entender como esse processo que envolve memória e consciência dentro do fantástico é muito explorado nas duas obras analisadas. Yella parece estar vivendo um presente infinito, que nunca se finda, muito bem representado pela permanência de espaços e de figurinos. As salas de reunião são sempre quase idênticas e as roupas das personagens principais não são alteradas. Ela parece estar vivendo um *looping* em sua vida, retomando sempre os mesmos fatos e as mesmas realizações. César, apesar de parecer um pouco mais livre em relação ao tempo em que vive sua parte fantástica, fica preso em uma pequena parte de sua vida, em que Nuria o persegue e seu rosto está destruído. Essa caracterização do mundo ilusório no qual os personagens estão vivendo é muito útil para discutirmos as questões do estranhamento e da transgressão que são pertinentes ao fantástico.

Todas essas representações que Todorov nos cita sobre o fantástico são tomadas por base de um homem “normal”, ou seja, a criança, o drogado e o psicótico têm seus

⁶⁶ Ver mais em PIZZATO, Mark. *Ghosts of Theatre and Cinema in the Brain*. London: Palgrave Macmillan, 2006.

⁶⁷ BORGES, Jorge Luis. *O Sul*. In: BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007, p. 163. Essa categorização de entendimento do mundo nos faz lembrar uma passagem do conto *O Sul* de Jorge Luis Borges, um autor conhecido pro sua aproximação com a temática do fantástico: “Lá estava o gato, adormecido. Pediu uma xícara de café, adoçou-o lentamente, provou-o (esse prazer lhe tinha sido vedado na clínica) e pensou, enquanto alisava o pelo negro, que aquele contato era ilusório e estavam como que separados por um vidro, porque o homem vive no tempo, na sucessão, e o mágico animal, na atualidade, na eternidade do instante.”

mundos e suas expressões caracterizados como desviantes.⁶⁸ Desse modo César e Yella, por estarem incluídos em uma perspectiva de um possível transtorno mental, também podem ser incluídos numa categoria desviante. A caracterização do desvio das regras deve ser estudada com mais cautela, por ser muito importante na caracterização das temáticas do fantástico.

“Para que haja transgressão é preciso que a norma seja perceptível.”⁶⁹ Howard Becker nos explica que para uma situação se transformar em regra e ser proibida é necessário dois vértices: os criadores dessas regras e os impositores, os dois podem ser definidos como empreendedores morais. “O mais típico é que as regras sejam impostas somente quando algo provoca sua imposição. A imposição, portanto, requer explicação.”⁷⁰ Os criadores de regras estão preocupados em sanar o mal do mundo criando novas regras; por vezes hipócritas, por vezes humanistas, suas preocupações estão mais nos fins do que nos meios. Quando a nova regra já está institucionalizada é preciso criar órgãos de fiscalização do cumprimento dessas novas leis, é quando surge o impositor. “O impositor, portanto, pode não estar interessado no conteúdo da regra como tal, mas somente no fato de que a existência de tal regra lhe fornece um emprego, uma profissão e uma *raison d'être*.”⁷¹

O *outsider*, ao se enxergar desviante e relegado da sociedade tanto juridicamente (desrespeitando leis) quanto moralmente (desrespeitando convenções e tradições), têm basicamente duas alternativas: ou abandona o ato desviante e volta ao *status quo*, ou se torna realmente *outsider* e engendra uma “carreira” desviante. Becker analisa duas carreiras desviantes em seu estudo, a dos usuários de maconha e dos músicos de casa noturna, nas duas e em várias outras algumas regras são necessárias, como as que listaremos a seguir. O primeiro ato desviante, por vezes, pode ter sido cometido sem que a pessoa perceba e a “carreira” dessa pessoa dentro do grupo pode ter início com a curiosidade em praticar tal ato. As “organizações desviantes” condenam a moral

⁶⁸ TODOROV, Tzvetan. Op. cit., p. 155.

⁶⁹ TODOROV, Tzvetan. Op. cit., p. 12.

⁷⁰ BECKER, Howard. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008, p. 129.

⁷¹ BECKER, Howard. Op. cit., p. 161.

convencional e seus trâmites e os mais velhos fazem trocas com os mais novos ensinando-os a melhor maneira de cometer o desvio e auto-justificando seus atos.

A rotulação como desviante, obviamente, não transforma alguém em desviante, mas é importante no sentido de afastar o *outsider* de comportamentos estritamente “normais”. A relação entre o ato desviante e o dever de puni-lo é controverso, por se apoiar em dois sistemas diferentes de visão do problema, desníveis causados pela diferença moral e emocional dos homens; para alguns o ato desviante é errado e para outros o ato pode não ser nem errado, nem desviante. Ao estudar o desvio, para Becker, deve-se tomar cuidado ao vangloriar ou repudiar um dos dois lados envolvidos. Na verdade, a questão moral pode estar presente, mas de forma apenas ilustrativa, deve-se analisar o desvio como algo que agrada alguns e irrita outros. Becker nos situa diante de perspectivas nas quais o ato desviante está ligado a uma ação coletiva e não a comportamentos individuais:

Essas observações, por si sós, lançam dúvida sobre teorias que procuram as origens de atos desviantes na psicologia individual, pois teríamos de postular um encontro miraculoso de formas individuais de patologia para explicar as formas complicadas de atividade coletiva que observamos. [...] Quando encaramos o desvio como ação coletiva, vemos imediatamente que as pessoas agem atentas às reações de outros envolvidos nessa ação. Elas levam em conta o modo como seus companheiros avaliarão o que fazem, e como essa avaliação afetará seu prestígio e sua posição.⁷²

Ao desmitificar dessa maneira o ato desviante, Becker retira da psicologia e da psiquiatria o dever de dar uma explicação e uma solução aos *outsiders*:

Veremos que as pessoas que se envolvem em atos convencionalmente considerados desviantes não são motivadas por forças misteriosas, incognoscíveis. Elas fazem o que fazem mais ou menos pelas mesmas razões que justificam as atividades mais comuns. Veremos que regras sociais, longe de serem fixas e imutáveis, são continuamente reconstruídas em cada situação, para que se ajustem à conveniência, à

⁷² BECKER, Howard. Op. cit., p. 184.

vontade e à posição de poder de vários participantes. Veremos que atividades consideradas desviantes exigem muitas vezes redes elaboradas de cooperação que dificilmente poderiam ser sustentadas por pessoas que sofressem de dificuldades mentais incapacitantes.⁷³

Ao entendermos que a questão do desvio não está na esfera patológica, e sim na conduta social, podemos nos aprofundar no desenvolvimento do fantástico. Ao explorar condutas censuradas e expostas a imposições e restrições, como as drogas e a loucura, o fantástico necessita de explorar outro mundo (talvez real, talvez imaginário) onde essas condutas possam ser vistas, e realmente o são, como normais. Podemos dizer, então, que a temática recorrente do discurso fantástico é de certa forma contestadora e lança um olhar crítico para o nosso mundo. Assim como em diversos exemplos da ficção científica, em que o estado pós-apocalíptico (como diversos outros) assinala um incômodo para os atos que mantemos no nosso dia a dia, o fantástico também pode ser incluído nesse âmbito.

Criar uma atmosfera em que a realidade é verossímil, mas somos apresentados a caracteres sobrenaturais, por si só questiona como enxergamos nosso mundo. Os questionamentos lançados pelo fantástico rebatem em moralidades muito arraigadas em nossa sociedade. Como vimos anteriormente com Todorov, é nesse âmbito que tabus tem liberdade para se desenvolver por termos alguma sensação de não estarmos vivendo com essas narrativas uma realidade empírica. Algumas restrições e censuras que convivemos podem nos fazer sentir a necessidade inerente de transpor as barreiras do sobrenatural e explorar mundos onde as regras são diferentes e as atitudes podem ser modificadas, tanto na esfera pessoal da personagem como na narrativa em geral.

Em *Yella* e *Abre los Ojos* temos a presença de transgressões morais e jurídicas que estão intimamente ligadas com a situação fantástica vivida pelos personagens principais. César comete assassinato por enxergar Nuria no lugar de Sofia e é internado em um manicômio judiciário, sendo encarado a partir desse momento como um louco. O problema é que desde o início do filme estamos em contato com ele já dentro do manicômio, contando sua vida em *flashback* para Antonio, o psiquiatra. Isso desloca um pouco nossos julgamentos sobre o caráter e a moral de César, fazendo-nos chegar a uma

⁷³ BECKER, Howard. Op. cit., p.192.

situação de lástima de sua condição. No entanto, no decorrer da história presenciamos o ato do assassinato e percebemos que algo estranho está acontecendo, e não conseguimos afirmar ainda se César é realmente um doente mental como os médicos do filme o estão julgando ou algo de sobrenatural o está assombrando. O que podemos afirmar é que as aparições de Nuria, que como já vimos anteriormente é o motor das perturbações dele, o faz adentrar em uma suposta carreira desviante.

Yella, por sua vez, também é atormentada por seu ex-companheiro Ben, que ao pressioná-la incessantemente pelo dinheiro que ele a extorque, faz com que ela tente roubar pela primeira vez uma quantia de Philipp. Apesar de Philipp perdoá-la com desagrado, percebemos depois na história, que o próprio Philipp rouba de seus clientes, no intuito de montar uma grande empresa. É claro para nós que o meio em que a narrativa se instala não tem de forma alguma trâmites limpos, de acordo com o filme. O que nos chama a atenção é a gradativa transformação de Yella em uma perfeita negociante, justamente para defender os interesses de seus companheiros amorosos. Ela é incitada a um possível desvio moral por pessoas que já são desviantes, o que corrobora com uma das teorias de Becker, em que a carreira do desvio é desenvolvida de acordo com o relacionamento dos mais experientes com os novatos.

O que mais chama atenção nessa análise é que a motivação do desvio e o próprio ato do desvio podem passar despercebidos, mas é claro que estão dentro do escopo fantástico do filme. Essa característica desviante dos dois personagens serve para nos alertar sobre a estranheza da situação que estamos vivendo no fantástico e confirma várias das teorias que vimos acima, principalmente a de Todorov. A temática da transgressão, mesmo que escondida por recursos estéticos que valorizem outros pontos da trama, é outro fator que colabora para a inserção dos filmes no fantástico e corrobora nossa análise.

Acreditamos que ao termos visto alguns pontos relevantes para a caracterização do fantástico dentro e fora dos filmes analisados, e entendido como a dinâmica dos *puzzle-films* pode demarcar alguns outros pontos dessa filmografia estudada, possamos entender alguns fatores. Iremos explorar agora na conclusão como o caráter desviante da narrativa é acentuado e explorado pelos dois meios que estamos tratando: os *puzzle-films* e o gênero fantástico. E também, como que essa forma de análise pode refletir alguns parâmetros do cinema desenvolvido nessas décadas e que possam servir de

estudo de caso de certos padrões explorados pela sociedade. Finalmente, cabe a nós entender se esse desvio apresentado pela narrativa é realmente frutífero para o gênero fantástico e a estética *puzzle* em geral.

CONCLUSÃO

Após discutirmos durante três capítulos alguns dos nossos problemas tentaremos agora vislumbrar e tentar pensar algumas conclusões. Passaremos em revista a algumas perspectivas que debatemos durante todo o trabalho e tentaremos reforçar algumas ideias que podem ter sido pouco mencionadas dentro do corpo do texto.

Uma primeira hipótese que levantamos durante boa parte do trabalho é a inclusão de *Abre los Ojos* e *Yella* dentro das duas categorias que discutimos. Mencionadas as características básicas dos *puzzle-films* e do gênero fantástico, nos pareceu correto demarcá-los como representantes dessas duas perspectivas. Dentro da estética *puzzle* foi relativamente fácil situarmos as duas obras, pelas características apresentadas pelos autores estarem presentes nos dois filmes. Damos destaque aqui a presença do “jogo” e do “efeito cego”, que exploram a dinâmica peculiar aos *puzzle-films*. O engano a que o espectador é colocado também é encontrado no personagem: ambos não sabem o que pode estar havendo ou o que irá acontecer com exatidão. Essa inconstância é parcialmente resolvida ao final do filme, quando teoricamente o quebra-cabeça que estávamos montando é concluído e se fecha em um desfecho. É perceptível, no entanto, que a conclusão de *Abre los Ojos* é muito mais didática do que a de *Yella*. Além de ouvirmos a explicação dos problemas que envolveram César durante toda a trama por uma voz da razão, que encontramos em Duvernois, as pistas que nos são dadas durante o filme são mais fáceis de serem conectadas. No caso de *Yella*, temos uma resolução muito mais vaga do que em *Abre los Ojos*. Ao final do filme, descobrimos que Yella está morta, montando dessa forma, nosso quebra-cabeça, no entanto, não temos certeza do que houve com a protagonista durante a parte fantástica do filme.

Essa imprecisão não atrapalha a inclusão do filme dentro desse escopo, na verdade, esse fator pode ser encarado como característica básica dos *puzzle-films*. Apesar de, na maioria das vezes, conseguirmos montar nosso quebra-cabeça, não temos uma precisão cirúrgica nos fatos que foram explorados pela narrativa: continuamos sem saber os motivos pelo qual o personagem apresentou aqueles distúrbios.

Outro fator que pode vir a causar alguma dissonância dentro da perspectiva dos *puzzle-films* neste trabalho é a relação que Elsaesser faz com patologias psiquiátricas que são encontradas em personagens da estética *puzzle*. Apesar dos personagens desses filmes apresentarem características dessas doenças, nos parece muito reducionista apontá-las como causadoras e solucionadoras dos problemas enfrentados pelos protagonistas. Tanto César quanto Yella apresentam alguns sintomas de uma possível esquizofrenia, como destacamos no Capítulo II, mas essa perspectiva não corrobora com nossa análise e não explica realmente o que possa estar acontecendo com eles. Portanto, serve como demonstrativo de algumas características dos *puzzle-films*, mas não soluciona nossas indagações.

Acreditamos que a força para a resolução de nossas questões reside na interseção entre os *puzzle-films* e o fantástico. A relação entre os dois meios se dá de forma complementar e produtiva. A expectativa do desenlace das pistas dos *puzzle-films* pede uma resolução conclusiva, como um quebra-cabeças montado em que todas as peças foram utilizadas. No entanto, quando o fantástico se envolve nessa narrativa, ele traz consigo sua temática transgressora e por vezes inconclusiva, trazendo uma instabilidade necessária para nossa análise.

Quanto à alocação das duas obras dentro do escopo fantástico, tiramos conclusões no Capítulo III que nos indicam que as obras podem ser encaradas como pertencentes ao gênero. Novamente, *Yella* se mantém um pouco mais misterioso quanto a apresentação de características do fantástico. Estamos falando de um gênero que comunga diversas particularidades com gêneros adjacentes como o terror, a ficção científica e a fantasia, e é perfeitamente normal a dúvida quando é preciso determinar com precisão em quais destes gêneros estamos localizados. Como estamos utilizando uma metodologia de análise fluida e que oferece mais de um caminho de entrada nos gêneros, pode-se chegar a um possível consenso. Em diversos momentos as duas narrativas tendem a escapar para uma perspectiva de ficção científica. No entanto, o que defendemos durante todo o trabalho e continuamos defendendo aqui, é que ao incluirmos os filmes dentro do escopo fantástico temos maior liberdade de análise e as obras parecem menos forçadas a se adequarem a certas características do gênero, fluindo melhor nessa categorização.

Entendendo a inclusão das obras nessas perspectivas e sabendo que a relação entre o *puzzle* e o fantástico constrói uma interseção construtiva, podemos encarar nossos questionamentos com maior precisão. Apesar de deixarmos claro durante os capítulos dessa dissertação o quanto não pretendemos delimitar o que é contemporaneidade ou elege representantes de um tipo de arte dos dias atuais, parece sintomático a relação entre os filmes analisados e o tempo presente. Os protagonistas são adultos, ainda jovens, mas atormentados por problemas peculiares, como o crescimento na carreira, em *Yella*, e a deformidade que acaba com a beleza, em *Abre los Ojos*. A inclusão do fantástico dentro dessas narrativas, traz uma incerteza que permeia a vida dos personagens mesmo antes deles supostamente morrerem e passarem a sonhar. O gênero fantástico pode ser encarado como uma comporta, que quando aberta, traz medos e reações primitivas ao ser humano. Dessa maneira, ele questiona alguns valores tão caros a sociedade em que vivemos, como a sanidade, o alinhamento e o perfeito estado mental. Por isso, a relação com as patologias não deve ser encarada como uma explicação para todas essas características, por apresentar uma solução que mascara e trata o problema, através da medicina tradicional.

A teoria de Becker sobre os *outsiders* que exploramos durante o Capítulo III propõe justamente o oposto: que encaremos essas pessoas como desviantes sociológicos e não como doentes que devem ser entregues a tratamento médico. A conduta social e as relações determinam os desvios dentro do que chamamos de sociedade contemporânea, embora não queiramos nem possamos determinar com precisão o que seria essa sociedade. Dentro das duas obras analisadas, somos expostos a um comportamento desviante dos dois protagonistas e chegamos à conclusão de que a presença dessa temática é constante dentro do gênero fantástico. Por conta disso, concluímos o raciocínio de que o desvio do fantástico de *Abre los Ojos* e *Yella* podem representar alguns pormenores da contemporaneidade.

Como esse desvio é aceito e não condenado dentro dessa esfera fantástica, sendo legitimada por um possível sonho ou alucinação que os personagens estejam vivendo, encontramos o que chamamos de “desvio autorizado” ou “loucura consentida”. Esses termos reforçam alguns reflexos de uma sociedade que poda a loucura e taxa o desviante como um criminoso, indigno de viver em sociedade. Já dentro do fantástico, apesar de serem punidos por atos violentos, como César foi preso por ter assassinado

Sofia, temos dúvidas se ele realmente transgrediu aquela regra, estava alucinando ou vivendo em uma conspiração que queria vê-lo preso.

As conclusões que podemos tirar dessa relação se baseia muito na perspectiva desviante da análise que traçamos. Os dois filmes apresentam personagens que se enquadram como *outsiders* de alguma maneira e refletem algumas escolhas que retratam nossa sociedade. São duas obras que, além de resguardarem características narrativas em comum, também apresentam uma frutífera relação entre os *puzzle-films* e o fantástico dentro de suas histórias. Dessa forma, são dois exemplares de filmes que podem ser considerados pilares dos estudos que estamos propondo aqui. A relação entre o *puzzle-film* e o gênero fantástico pode ser base para análise de diversos filmes que apresentam características similares, nos utilizando dessa metodologia relacional e fluida.

Para finalizar, acreditamos que conseguimos responder diversas questões feitas no início dessa dissertação, como se a relação *puzzle/fantástico* seria construtiva e se estaríamos sendo apresentados ao “desvio autorizado”. Mas, a pergunta principal, a qual objetivou nosso estudo, pretendemos pensar mais sobre ela. *Abre los Ojos* e *Yella*, podem sim representar certos aspectos desviantes de nossa sociedade embasada no comportamento de seus protagonistas. No entanto, não podemos mensurar o que seria todo esse desvio contido nessa sociedade contemporânea, e nem esse era nosso objetivo principal. O que temos aqui é um panorama de um tipo específico de cinema, que pode nos ajudar a questionar e entender certos aspectos sociológicos. Continuando nosso diálogo e estendendo esse trabalho a fronteiras maiores, cabe a nós entendermos se essa representação é falha, funcional e se verdadeiramente ela existe, desenrolando para outros gêneros e outros filmes nosso tipo de análise.

Acreditamos que as respostas que obtivemos podem solucionar essas questões e nos propor novas margens de trabalho. As estruturas de análise que nos utilizamos nessa dissertação puderam responder nossos questionamentos e foram bastante satisfatórias nesse intuito. A conclusão que podemos tirar de todo esse trabalho é que talvez tenhamos desenvolvido um método de análise de narrativas cinematográficas que possa ser útil no estudo de filmes fantásticos e de *puzzle-films*. Nossa intuição após toda essa pesquisa é que possivelmente podemos sim utilizar esse método novamente em outras

perspectivas, reafirmando dessa maneira, o poder que o campo da análise cinematográfica tem sobre os estudos do audiovisual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute, 1999.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

BARTHES, Roland. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BECKER, Howard. *Outsiders: estudos de sociologia do desvio*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BENJAMIM, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. *The classical Hollywood Cinema: film style and mode of production to 1960*. Nova York: Columbia University Press, 1985.

BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção, como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins, 2009.

BUCKLAND, Warren (org.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester: Blackwell Publishing, 2009.

BUSCOMBE, Edward. *A idéia de gênero no cinema americano*. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria contemporânea do cinema, volume 2: documentário e narrativa ficcional*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. *Prática do Roteiro Cinematográfico*. São Paulo: JSN Editora, 1996.

CLASTRES, Pierre. *A Sociedade contra o Estado*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DUDAI, Yadin. *The cinema-cognition dialogue: a match made in brain*. *Frontiers of Human Neuroscience*: Vol. 6, 2012.

EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ELIAS, Norbert; SCOTSON, John L. *Os estabelecidos e os outsiders: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

FAROCKI, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2013.

FREUD, Sigmund. *The Uncanny*. 1919. Disponível em: <<http://www-rohan.sdsu.edu/~amtower/uncanny.html>>. Acesso em: 27/02/2015.

FREIRE, Rafael. *Carnaval, mistério e gangsters: o filme policial no Brasil (1915-1951)*. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2011.

FRYE, Northrop. *Anatomia da crítica*. Tradução de Péricles Eugênio da Silva Ramos. São Paulo: Editora Cultrix, 1973.

GARDIES, René (org.). *Compreender o cinema e as imagens*. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2006.

GUNN, James. *Toward a Definition of Science Fiction*. In: GUNN, James; CANDELARIA, Matthew (org.). *Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction*. Oxford: The Scarecrow Press, 2005.

INTERNET MOVIE DATABASE. <www.imdb.com> .

JACOBS, Christopher P. *Film Theory and Approaches to Criticism, or, What did that movie mean?*. Disponível em:

<<http://www.und.edu/instruct/cjacobs/FilmTheory&Analysis.htm>>. Acesso em: 27/02/2015.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as Imagens do Cinema*. São Paulo: Editora Senac, 2009.

NACACHE, Jacqueline. *O Cinema Clássico de Hollywood*. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2005.

NEALE, Steve. *Genre and Hollywood*. New York: Routledge, 2000.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, SP: Papyrus, 1997.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. *Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. Tradução de Jean-Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PIZZATO, Mark. *Ghosts of Theatre and Cinema in the Brain*. London: Palgrave Macmillan, 2006.

RABKIN, Eric S.. *Defining Science Fiction*. In: GUNN, James; BARR, Marleenn S.; CANDELARIA, Matthew (org.). *Reading Science Fiction*. London: Palgrave Macmillan, 2009.

RAMACHANDRAN, V. S. *Fantasma no cérebro: uma investigação dos mistérios da mente humana*. Rio de Janeiro: Record, 2004.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

SUPPIA, Alfredo. *A Metrópole Replicante: construindo um diálogo entre Metropolis e Blade Runner*. Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2011.

_____. *Atmosfera rarefeita. A ficção científica no cinema brasileiro*. São Paulo: Devir Livraria, 2013.

SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. Tradução de Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SUVIN, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction*. New Haven/London: Yale University Press, 1980.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

VANOYE, Francis; GOLLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

XAVIER, Ismail (org.). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrasilme, 1983.

ZACKS, Jeffrey; SPEER, Nicole; SWALLOW, Khena; MALEY, Corey. *The brain's cutting-room floor: segmentation of narrative cinema*. *Frontiers of Human Neuroscience*: Vol. 4, 2010.

FILMOGRAFIA

A Vila (The Village), Estados Unidos, M. Night Shyamalan, 2004, 108 min.)

Abre los Ojos (Abre los Ojos), Espanha, Alejandro Amenábar, 1997, 117 min.)

Amnésia (Memento), Estados Unidos, Christopher Nolan, 2000, 113 min.)

Caché (Caché), Estados Unidos/Itália/Áustria/Alemanha/França, Michael Haneke, 2005, 117 min.)

Cidade dos Sonhos (Mulholland Dr.), Estados Unidos/França, David Lynch, 147 min.)

Cidadão Kane (Citizen Kane), Estados Unidos, Orson Welles, 1941, 119 min.)

Clube da Luta (Fight Club), Estados Unidos/Alemanha, David Fincher, 1999, 139 min.)

Donnie Darko (Donnie Darko), Estados Unidos, Richard Kelly, 2001, 113 min.)

Império dos Sonhos (Inland Empire), França/Estados Unidos/Polônia, David Lynch, 180 min.)

Minority Report: A Nova Lei (Minority Report), Estados Unidos, Steven Spielberg, 2002, 145 min.)

O Ano Passado em Marienbad (L'année dernière à Marienbad), Itália/França, Alain Resnais, 1961, 94 min.)

Os Outros (The Others), França/Estados Unidos/Itália/Espanha, Alejandro Amenábar, 2001, 101 min.)

O Sexto Sentido (The Sixth Sense), Estados Unidos, M. Night Shyamalan, 1999, 107 min.)

O Show de Truman (The Truman Show), Estados Unidos, Peter Weir, 1998, 103 min.)

O Vingador do Futuro (Total Recall), Estados Unidos, Paul Verhoeven, 1990, 113 min.)

Quando Duas Mulheres Pecam (Persona), Suécia, Ingmar Bergman, 1966, 85 min.)

Spider – Desafie Sua Mente (*Spider*, Reino Unido/Canadá, David Cronenberg, 2002, 98 min.)

Uma Mente Brilhante (*A Beautiful Mind*, Estados Unidos, Ron Howard, 2001, 135 min.)

Yella (*Yella*, Alemanha, Christian Petzold, 2007, 89 min.)