

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

EDUARDO COSTA MADEIRA

A imagem-superfície em Takashi Miike

VITÓRIA – ESPÍRITO SANTO
2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

EDUARDO COSTA MADEIRA

A imagem-superfície em Takashi Miike

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo para obtenção de título de Mestre em Artes, sob a orientação do Prof. Dr. Erly Milton Vieira Junior

VITÓRIA – ESPÍRITO SANTO
2017

AGRADECIMENTOS

À FAPES, pelo financiamento da pesquisa.

Aos meus amigos e familiares.

Ao meu orientador Erly Vieira, por todo crédito e esforço concedido ao meu trabalho.

Aos professores Gaspar Leal Paz e Mariana Baltar, membros da banca, que me prestaram dicas valiosas para a construção deste trabalho.

À cultura japonesa, por existir.

RESUMO

Os filmes de Miike, em seu caráter *nonsense* e superviolento, parecem não dizer muito em termos de representação mas trazem o espectador para a experiência da imagem como superfície com a mesma violência e brutalidade que percebemos em suas cenas mais emblemáticas. Este trabalho investiga, a partir de um conjunto de teorias de raiz deleuziana que buscam colocar o lugar dos afetos e da sensorialidade no discurso do cinema, especialmente no filme *Visitante Q* (2001), a possibilidade de um olhar tátil, reflexivo e político, capaz de submeter o seu discurso à própria superfície da imagem, desterritorializando-o. Imagem do vídeo, da textura e do grão. Imagem do toque, imagens que transpiram imediatismo.

Palavras-chave: Cinema; vídeo; corpo; espectador; cinema japonês; Takashi Miike.

ABSTRACT

Takashi Miike's movies, in nonsense and ultra violent dimensions that circumspect them, seems to say not so much about representation, but they arrest the spectatorship in the experience of image in the means of a surface, with the same brutality that we perceive in the most emblematic scenes in the director's pieces. This research investigates, in a theoretical field that places the sensorium on the cinema speech, specially in *Visitor Q* (Takashi Miike, 2001), the possibility of tactile and political view, that submmits the speech in the film on to the very own surface of image, deterritorializing it. In Miike's case, the video image, texture and grain image. Image if touch, images that exude immediacy.

Keywords: Cinema; video; body; spectatorship; japanese cinema; Takashi Miike.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	5
1. O LUGAR DO ESPECTADOR.....	11
1.1 O dispositivo da função-cinema.....	12
1.2 A dupla articulação do cinema e a persistência de modelos pregantes.....	22
2. TAKASHI MIIKE E O ENGAJAMENTO CORPÓREO.....	45
2.1 Espectador.....	46
2.1.1 Um novo realismo do corpo.....	47
2.1.2 Antecedentes no cinema japonês.....	51
2.2 Presença.....	60
2.3 Excesso.....	62
3. A IMAGEM-SUPERFÍCIE EM TAKASHI MIIKE.....	67
3.1 Uma biografia marcada pela despretensão.....	70
3.2 A imagem tátil de Takashi Miike.....	74
3.3 Superfície, presença, violência.....	81
3.4 A superfície do vídeo.....	83
3.5 Alegoria como superfície.....	86
3.5.1 Alegoria e literatura.....	90
3.6 O choque e a superfície.....	91
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	95
REFERÊNCIAS.....	105

INTRODUÇÃO

Takashi Miike é um realizador japonês contemporâneo, natural de *Yao*, nos arredores da província de *Osaka*. Depois de algumas experiências frustradas com o motociclismo, sua grande paixão na adolescência, o jovem Takashi Miike termina o colegial no afã de se emancipar da família interiorana que o cercava. Ao escutar um programa de rádio que anunciava um comercial da Escola de Cinema de *Yokohama*, onde não havia necessidade de exames de admissão, ele enxerga a oportunidade perfeita. Como não sentia aptidão para os estudos, encontrou ali a sua grande chance de deixar o lar. "Soou realmente como a chance ideal de fugir de casa e fazer nada." (MIIKE apud MES, 2004, p. 16).

Miike começa sua carreira na TV, justamente por conta de sua atitude desleixada, o que fazia dele o único aluno com disponibilidade para o ritmo atordoante das produções televisivas. Ritmo que assimilaria muito na sua carreira como diretor, já tendo hoje atingido a marca de mais de sessenta filmes dirigidos, com uma média de cinco filmes por ano.

Takashi Miike logo começa a dirigir sob encomenda para produtoras que trabalhavam somente com vídeo. Um formato que se populariza no começo dos anos 1990 e fica conhecido como *cinema on demand*, por configurar um novo nicho de mercado baseado em produções de baixo orçamento e menos restrições temáticas que iam direto para o lançamento em VHS.

A vasta filmografia do diretor apresenta algumas obras de cunho mais popular, como *Audition* (1999) e *13 assassinos* (2010), e outros, a maioria, que circulam pelo universo do filme B, como *Gozu* (2003) e *Visitor Q* (2001). Mas, independente da circulação, há tônicas que dão unicidade temática a todos esses filmes: a banalização da violência, a perversão, o sadismo e, de maneira geral, elementos *nonsenses* que impressionam pela estranheza de sua presença bem como a forma abrupta com que são introduzidos. Seja a figura de cabeça de vaca de *Gozu*, a bola gigantesca de energia em *Dead or Alive* ou o visitante de origem desconhecida que invade a rotina afetiva e sexual de uma família em *Visitante Q*. Como afirma Juliana Fausto (2004), da revista *Contracampo*, "o diretor é conhecido pela extravagância de sua obra,

repleta de violência, barulhenta, sanguinolenta, estranha, esquizofrênica até." (p. 1)

Em *Visitante Q*, que abordaremos com mais ênfase, uma família disfuncional, cujos membros encontram na violência ou na perversão a busca pelo amortecimento de suas angústias, terá sua rotina afetada pela chegada inexplicada de um enigmático visitante, que conduzirá cada um desses membros para a redenção baseada em tabus morais como o estupro e a necrofilia.

Com uma câmera na mão vacilante e um realismo de cunho corpóreo, dentre outros recursos que presentificam a experiência da imagem, o espectador se vê constantemente dividido entre a repulsa e o prazer. Buscando uma teoria que se apoie na força da imagem em convocar o espectador, discutiremos os aspectos de superfície de que fazem de *Visitante Q* essa experiência tão ambivalente.

*

O ponto de partida deste trabalho é a própria teoria do cinema, que surge quase que simultaneamente ao próprio cinema (ELSAESSER e HAGENER, 2010, p. 1). Em XAVIER (1984) e ANDREW (2002) podemos encontrar ensaios originais que fizeram parte das mais emblemáticas teorias que acompanharam o cinema ao longo de toda sua história.

Sobre toda essa trajetória, Vivian Sobchack (1992) afirma que três metáforas dominaram a teoria do cinema até os anos 1990: o *quadro*, a *janela*, e o *espelho*. As duas primeiras, representam a dicotomia da teoria clássica, entre o simbólico e o indiciário, enquanto a terceira representa a maneira sintética de lidar com a percepção e a expressão que caracteriza a maioria das teorias contemporâneas, de orientação mais analítica e cognitiva. (SOBCHACK, 1992, p. 14-15)

As três metáforas denotam o aspecto visual da experiência. Dessa maneira, apoiamo-nos na noção um "paradigma opticocêntrico", que permeia a teoria do cinema, e que pode ser definido como a constituição de "prévias compreensões do espectador como alguém definido

pela verificação ocular e pelo processo cognitivo de dados" (ELSAESSER; HAGENER, 2010, p. 10).

A investigação parte da hipótese de um dispositivo "função-cinema", que se baseia na articulação do discurso para a produção de verdades sobre o cinema. A noção de dispositivo em que se baseia o trabalho vem de Michel Foucault (2015), que diz respeito ao conjunto de discursos e instituições que produzem modos de subjetivação, regimes de verdade que caracterizam a formação do sujeito moderno. O cinema surge no final do século XIX também como consequência de um contexto onde os fenômenos do real serão parte de um amplo processo de "alargamento" da percepção humana.

Essa 'produção do real', na formação discursiva da modernidade, alcança usos políticos que são chave para compreender a significação como um processo que inclui o cinema como um de seus principais meios de intervenção (KUNIGAMI, 2009, p. 21)

Para garantir uma teoria que se apoie na relação sensível do espectador com a imagem, junto a Steve Shaviro (1993) e Gilles Deleuze; Felix Guattari (1983), vamos nos apoiar em uma noção positivada do desejo e do fascínio que envolve o cinema de Takashi Miike, que promove "uma experiência corporal que recusa a apreensão psicologizante, ou seja, recusa a crença numa transcendência." (KUNIGAMI, 2009, p. 10). Em outras palavras, essa "recusa" representa a intensa "superficialidade" que há na imagem de Miike, sua tamanha potência de contato com espectador que promove um *entrelaçamento* do sensível e do cognoscível. Isso não significa que devemos ignorar aspectos "psicológicos", mas combiná-los com leituras que façam do corpo um território de comunicação.

Assim, vamos resgatar também o conceito de "visualidade háptica" (MARKS, 2000), onde "os próprios olhos funcionam como órgãos de toque" (p. 62), e que opera "revertendo a relação de domínio que caracteriza a visualidade óptica" (MARKS, 2000, p. 185), mostrando assim a sua potência política na relação corpórea com o espectador.

José Maria Paz Gago (2001) aponta que, no cinema, o significante, entendido como expressão, é simultâneo e convergente à significação, entendida como interpretação (PAZ GAGO, 2001, p. 377). Ele aponta a pertinência então do que seria uma semiótica fenomenológica, específica do cinema, onde a semiose se dá, então, a partir desse imediatismo imanente entre significação e significado. Por constituir-se, então, de um forte caráter indiciário, o cinema é capaz de despertar uma empatia imediata no espectador, que é interpretada a partir do mecanismo simbólico da montagem. Em termos de imagem, no cinema, "toda diferença em relação à pintura é que não é o fato de vê-las que funda o pensamento em ideia, mas o de tê-las visto" (BADIOU, 2002, p. 103)

Partiremos então do pressuposto de que um filme não se constrói propriamente de estruturas de significantes, tampouco se faz em uma cumplicidade inerte com o real, mas joga sempre com uma dupla articulação entre sua natureza indiciária e sua natureza simbólica.

O cinema é dono de um "efeito de real" fascinante, ao mesmo tempo que se constrói a partir de estruturas imaginárias que se alimentam do próprio fascínio visual do espectador. A percepção cinematográfica remete a própria percepção humana com muita facilidade. Sua potência comunicativa é baseada nessa *dupla articulação*, que pensa o real em função de conjunto de forças que dependem da relação do próprio espectador com o filme, ao mesmo tempo que o filme é um evento capaz de "refletir", por si mesmo, toda projeção imaginária que lhe é conferida, a partir de sua "presencialidade" incontrolável. A "dupla articulação", conceito que surge nos "Mil Platôs - volume I" (1995), diz respeito à indiscernibilidade entre o semântico e o sensível.

Os estratos não se limitam a grupar-se, no mínimo, aos pares; de uma outra maneira, cada estrato em si é duplo (terá, ele próprio, várias camadas). Cada um apresenta, com efeito, fenômenos constitutivos de dupla articulação (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 52)

Uma vez estabelecidos os parâmetros do tipo de relação que estamos pensando entre a experiência fílmica e o espectador, que pode ser resumida nos termos do par liso/estriado

(DELEUZE; GUATTARI, 2005), onde o conceito de espaço háptico é desenvolvida, aplicaremos a noção de "trauma", nos termos Jacques Lacan, em especial nos termos discutidos por Hal Foster (2005), ao cinema de Takashi Miike, em especial no filme *Visitor Q*. Tom Mes (2004) escreve que é a combinação de suas [as de Miike] ferramentas estilísticas que diminui a distância entre o filme e o espectador, e que provoca como resultado essas reações tão fortes. Isso não deve ser confundido com manipular a audiência. Miike não tenta ditar uma opinião ou programar uma emoção para o espectador. O espectador fica próximo, mas permanece objetivo e livre para formar sua própria opinião. A natureza 'voyeurística' da disposição da câmera não muda esse fato. É um paradoxo, mas a câmera subjetiva pode ser empregada objetivamente. Visitante Q mostra como (MES, 2004, p. 215)

Assumimos a experiência do filme como uma "experiência traumática", que Hal Foster (2005) define, a partir de Lacan, como "desencontro com o real. Enquanto perdido, não pode ser representado, ele só pode ser repetido" (p. 166). Desenvolveremos a hipótese de que o "Realismo Traumático", termo cunhado por Hal Foster (2005), é o dispositivo pelo qual o filme é capaz de produzir relações ambivalentes no espectador, dividido entre o prazer e a repulsa.

Outras categorias como o excesso em PAASONEN (2015) e BALTAR (2012), que levantam essa categoria justamente para pensar a relação entre o excesso na imagem e os excessos produzidos no corpo; a produção de presença (GUMBRECHT, 2010), que discute a convocação da percepção em favor da hegemonia da interpretação na teoria da arte; e leitor implicado (ISER, 1996), todas estas sendo pontos convergentes para se pensar a experiência de Miike como um "engajamento corpóreo", um termo que pretende explicar a relação ambivalente entre espectador e imagem. Uma relação que passa pelo corpo. Iser (1996) afirma que devemos substituir a velha pergunta sobre o que significa um poema, um drama, um romance que seja, pela pergunta sobre o que sucede com o leitor, quando com sua leitura dá vida aos textos ficcionais. Ao propor uma leitura que também confronte a hegemonia da interpretação, Iser sugere esse "leitor implicado", que exploraremos no capítulo três, como

forma de pensar o lugar do espectador como fio de análise, um espectador que, não historicamente definido, é fruto da própria experiência cinematográfica.

*

Cabe por fim acrescentar neste introito que tive a experiência de ministrar uma disciplina como estagiário no Departamento de Comunicação da UFES intitulada “História e Estética do cinema japonês”. Planejei quinze aulas que partiam da chegada do cinematógrafo ao Japão e concluía com cinema contemporâneo. Nesta parte final, exibi o filme Visitante Q para os alunos como um laboratório para esta pesquisa e assim pude extrair conclusões práticas em relação à teoria que discuto aqui nesta dissertação, conforme o leitor poderá perceber mais claramente nas considerações finais.

1. O LUGAR DO ESPECTADOR

Ichi The Killer (2001), de Takashi Miike, é citado por CANEPA e FERRAZ (2012) como um representante do subgênero de terror denominado "tortura" (p. 14). Keiji Kunigami (2009) observa, em relação ao mesmo filme, "uma proposta estética e política que não se coloca na ordem da recusa – nem à imagem e nem à narrativa.". O autor comenta, ainda:

A imagem tátil e narrativa oscilante da violência do corpo-coisa e do sujeito desidentificado presentes em *Ichi* permitem-nos vislumbrar possibilidades de imagem e olhar que promoverão procedimentos de desterritorialização (não somente geográfica, mas das subjetivações da imagem) e reterritorialização em novos regimes (KUNIGAMI, 2009, p. 5)

Quando tratamos de Takashi Miike, estamos tratando de um cineasta pop, que trabalha com referências do universo dos mangás e do universo da máfia. A violência e o abjeto são elementos marcantes dentro da sua filmografia. Por isso mesmo, a indústria videográfica sempre oferece seus filmes como promessa de muito sangue e violência.

No entanto, existe uma particularidade nesta violência. Ela é gráfica, banalizada, passa pelo corpo como objeto e recusa qualquer julgamento de ordem moral. É uma violência que não é só diegética, mas que se dirige ao espectador sob a forma de uma imagem tátil e retrorreflexiva. É esse tipo de possibilidade que tentaremos desbravar neste trabalho.

A teoria do cinema, essa ferramenta em que vamos nos apoiar, muitas vezes reduziu o sentido do cinema ao aspecto semiótico que mais convém ao seu projeto ideológico.

Aqui traçarei uma revisão desses lugares de verdade que a teoria supõe, para em seguida produzir uma investigação de Takashi Miike que revise o próprio olhar que a teoria do cinema produziu ao longo dos anos, sempre na tentativa de buscar as relações do espectador com imagem, em um nível semântico mas também na ordem dos sentidos. Takashi Miike será pensado dentro dos seus aspectos mais paradoxais, como um intervalo entre a repulsa (os estupro, os fluídos corporais, tabus de forma geral) e o prazer (o poder de suas imagens em

afetar a subjetividade), assim relocando o seu cinema dentro de uma leitura que priorize ambas as dimensões de sua semiose que se encontram em um sentido vertical. O conceito deleuziano de "dupla articulação", como veremos adiante, será fundamental para uma leitura que supere essencialismos e possa combinar físico e símbolo, presença e falta.

1.1 O dispositivo da função-cinema

Michel Foucault (2015) lançou luz sobre o conceito de "vontade de saber" no primeiro volume da "História da Sexualidade", onde o autor se dedica a elucidar os dispositivos de poder que estão por trás das distintas "verdades" que a sexualidade assumiu no desenvolvimento do capitalismo industrial. Para "além do bem e do mal", nos percalços de Nietzsche, Foucault se preocupa em delimitar os procedimentos que inscreveram a sexualidade no campo discursivo, o que representa não propriamente uma interdição baseada na moral cristã, mas justamente um incentivo à sua produção e proliferação movida por essa "vontade de saber" que torna o sexo um elemento insidioso a ser escutado por "aquele que está capacitado a ouvir", aquele que ocupa o lugar do saber científico, as figuras do médico, do analista, do sexólogo, o lugar onde o sexo é posto a ser decifrado, estudado, e devolvido como verdade. Vontade de saber que se baseia, então, no "prazer da verdade do prazer" (p. 80), que move esse sujeito moderno a partir daquilo que escapa a ele mesmo, que o incita a descobrir-se, a estender-se na condição de verdade traduzida pelo saber científico, na conjugação entre saber e prazer, na vontade obstinada de "decifrar" uma verdade sob o prisma do discurso científico.

A noção de dispositivo não se limita ao sexo, e diz respeito ao conjunto de discursos e instituições que produzem modos de subjetivação, regimes de verdade que caracterizam a formação do sujeito moderno. O dispositivo é, em resumo, "um conjunto de estratégias de relações de forças que condicionam certos tipos de saber e por ele são condicionados" (FOUCAULT apud AGAMBEN, 2009, p. 28). Trata-se de um conjunto heterogêneo, que reúne aspectos do discurso mas também estruturas físicas, proposições filosóficas, instituições. O dispositivo, então, é a rede que entrelaça esses pontos. Condicionando o saber,

o dispositivo engendra relações de força que codificam a subjetividade em função das tecnologias de poder que a operam.

Em consequência das grandes revoluções burguesas e industriais da Europa, a sociedade europeia da virada do século XVIII para século XIX se vê lançada no fluxo dispersivo de atrações que se configura dentro do estabelecimento dos grandes centros urbanos. O espírito de época que se estabelece a partir da deflagração da revolução francesa foi tomado pelos anseios iluministas de liberdade, igualdade e fraternidade. A Psicofísica e Psicologia, faculdades de um saber moderno, também começam a se ocupar desse sujeito moderno, que é palco da avalanche sensorial dos grandes centros urbanos que se estabelecem na virada do século XIX, e consideram os processos perceptivos indissociáveis entre si e fundamentalmente atrelados ao corpo. A visão, agora, passa a ser considerada de maneira imanente aos processos fisiológicos do indivíduo, colocando em cheque um modelo racionalista que fixa parâmetros objetivos para a percepção. A visão é tida como arbitrária, questionável e manipulável de acordo com as relações perceptivas de cada indivíduo.

A partir de meados do século (XIX), uma extensa quantidade de trabalhos na ciência, na filosofia, na psicologia e nas artes estava chegando a um acordo, de diferentes maneiras, quanto ao entendimento de que a visão, ou qualquer um dos sentidos, não podia mais reivindicar uma objetividade ou certeza essenciais (CRARY, 2004, p. 67)

Na transição do século XVIII para o século XIX, os estudos da percepção tomam frente dentro de um contexto de desenvolvimento do capitalismo em que a burguesia ascende ao poder e a sociedade vai às ruas experimentar as novidades da *belle époque*. A teoria moderna da arte surgiu nesse contexto, buscando dar uma resposta em diversos setores do conhecimento e da cultura para essa “crise epistemológica” (CRARY, 2004, p. 67), como um período que foi marcadamente uma transição radical de valores estéticos e filosóficos, colocando em cheque o discurso hegemônico do realismo figurativo. O cinema aparece como tecnologia fundamental de um novo regime de atrações onde o olhar não é mais mimetizado, mas produzido, canalizando a subjetividade em forma de atenção. Agora, o real não é mais representado, mas codificado.

Em seu período inicial, o cinema produzira um público espectador fascinado com a sua engenharia produtora de ilusões; porém, a partir de sua institucionalização no início do século XX, o dispositivo cinematográfico passou a contribuir para a produção de um outro tipo de público através do estabelecimento da narrativa: já industrializado, o cinema foi armado de toda uma aparelhagem que passou a operar nos mínimos detalhes técnicos, visando a uma nova reformulação do espectador e a procurar o controle total de sua atenção (CAPISTRANO, 2005, pp. 1-2)

Se nos dispusermos a traçar uma arqueologia do saber que envolve a teoria do cinema, então, poderemos percebê-lo como parte de um dispositivo que opera na tração do olhar do sujeito moderno, este atravessado por uma vontade de saber obstinada em descobrir o fascínio que a sétima arte provoca, o que denuncia uma multiplicidade de "vontades de verdade" que alimentam relações de saber na relação do cinema com o espectador, na sua dimensão subjetiva, física e corpórea. A crítica e a teoria, o mercado e a produção, o contexto histórico em que se inscreve, tudo isso implica na formação de um conjunto de verdades que buscam reter o cinema a partir de sua função, da sua razão de ser, dos usos ideológicos que ele implica. A teoria do cinema, isto é, o conjunto de enunciados que buscaram inscrever a verdade sobre a sua função no dispositivo da crítica, nesse saber acadêmico, é uma instituição que não parte do cinema, mas "produz" o cinema em função da sua própria rede discursiva. Para definir a teoria, dita assim, "clássica", uma série de autores alimenta um grande imperativo ideológico, que se define pela oposição entre uma tradição realista – função ontológica -, repercutida no neorrealismo italiano, e uma tradição formalista, - função alusiva -, repercutida no cinema construtivista russo. Vivian Sobchack (1992) assume que a teoria clássica é "quase sempre identificada com a poética binária que opõe formalismo e realismo" (p. 16). Dudley Andrew (2002) afirma que uma tradição realista emerge como "contracorrente" à tradição formativa que se mostrava como tendência teórica dominante nas primeiras décadas do cinema (p. 91). "A maneira mais comum de se construir um sistema de ordenação das abordagens teóricas sobre o cinema", segundo Thomas Elsaesser; Malte Hagener (2010), "assume a distinção entre as teorias formalistas e realistas como ponto de partida" (p. 3). Em suma, "É comum o entendimento histórico do pensamento cinematográfico identificar o formalismo e o realismo como dois vetores ao redor dos quais se

aglutinam um variado número de críticos, teóricos e/ou cineastas." (SUPPIA, 2015, p. 200).

Essa abstração, é claro, acontece em termos de influência que um conjunto de determinadas teorias, cujas singularidades não representam propriamente forças mutuamente exclusivas¹, exerce sobre uma determinada ordem do "fazer cinema" que atravessou os primeiros séculos de sua história. A tradição formalista, de um lado, fundamentando o potencial simbólico da "montagem" (em termos de Pudovkin, que se refere não somente à edição dos planos, mas à lógica dialética de toda a construção do filme, que deve obedecer a um ordenamento de intenções), que é explorada no cinema construtivista russo, e que inscreveu seus cânones na história em figuras como Serguei Einsenstein e Vsevolod Pudovkin. Por outro lado, a "contracorrente" realista, fundamentando a função "transparente" da imagem, que legitima o neorealismo italiano. Há quem enxergue, mesmo nas teorias "primordiais" do cinema, isto é, os primeiros estudos sistematizados que tem o cinema como objeto, um esboço dessa dicotomia que se desenha também na teoria contemporânea. É o caso do norte-americano Robert Stam (2003):

Embora Munsterberg enfatizasse a dimensão psicológica do cinema, outros teóricos compreendiam-no como uma espécie de linguagem, com gramática, sintaxe e vocabulário próprios. Para Vachel Lindsay (1915), o cinema constituía uma nova linguagem de palavras-imagens e hieróglifos (STAM, 2009, p. 47).

De alguma forma, há também nessa leitura uma vontade de separar a teoria em termos de "função-cinema". A função indiciária se esboça em Munsterberg, o "primeiro teórico do cinema", assim como a função sintática se desenha em Lindsay. A clássica dicotomia ganha força, então, quando se reflete nas hegemonias estéticas do formalismo russo e da tradição realista francesa.

Mesmo nas primeiras experiências que remontam aos primórdios do cinema, é digno de nota

¹ Ver SUPPIA, Alfredo (2015). Em artigo que se intitula "Reverendo bipartidarismos no contexto da teoria clássica do cinema: formalismo e realismo, identificação e essencialismo", o autor defende que "a cisão do pensamento cinematográfico entre duas *trincheiras ideológicas*, a formalista e a realista, reduz a complexidade das agendas teóricas do cinema em diferentes momentos da história" (SUPPIA, 2015, p. 2014)

que, por muito tempo, "os historiadores do cinema dividiam o primeiro cinema entre o realismo das atualidades dos irmãos Lumière e o ilusionismo dos filmes de Méliès" (MARTINS, 2013, p. 51), onde o caráter de "registro" de cenas da vida cotidiana que compete às exibições dos Lumière aparece como chave de um uso indexificante, em contraponto às trucagens de cunho ilusionístico do mágico cineasta Méliès, mesmo que ambos estivessem preocupados em explorar uma dimensão "espetacular" do cinema, antes de ideológica ou conceitual.

A teoria do cinema da primeira metade do século XX é condenada, então, ao clássico antagonismo entre os realistas e os formalistas. Se, por um lado, o "realismo ontológico" de André Bazin (que acompanha as escolas de Siegfried Kracauer e Bela Baláz) pensa a película filmica como (semi)transparência do real, a montagem dialética de Serguei Einsenstein, que por sua vez se alinha a nomes como Rudolf Arnheim e Lev Kuleshov, pensa o cinema a partir de sua artificialidade, da sua capacidade de construção discursiva, intelectual e cognitiva (ELSAESSER e HAGENER, 2010).

Como crítico da revista *Cahiers du Cinéma*, André Bazin exerceu grande influência sobre o neorealismo italiano, e seus escritos elucubram muito do que foi o discurso da "autenticidade" que existiu por trás do movimento. A "imagem-fato", inaugurada por Bazin (DELEUZE, 2005), seria capaz de atingir a essência do "realismo físico" que os neorealistas atrelaram ao dispositivo cinematográfico. A montagem analítica dos construtivistas russos estaria muito longe da natureza primordial do cinema, porque se apoia na alusão, na referenciação, e recusa essa natureza indiciária do cinema.

Em vez de representar um real já decifrado, o neo-realismo visava um real, sempre ambíguo, a ser decifrado; por isso o plano-sequência tendia a substituir a montagem das representações. O neo-realismo inventava, pois, um novo tipo de imagem, que Bazin propunha chamar de "imagem-fato" (DELEUZE, 2005, p. 9)

O cinema, então, cumpre uma função investigativa em relação ao real. Em "A ontologia da imagem fotográfica" (BAZIN in XAVIER, 1984), um de seus ensaios mais emblemáticos, Bazin sustenta a hipótese de que a história da arte, antes de ser movida por necessidades

estéticas, foi movida por necessidades psicológicas. A natureza atávica do luto produziu a obsessão natural pela imagem como forma de garantir a sobrevivência espiritual do ser humano através da aparência, seja nas atribuições mágicas, refletidas nas técnicas de embalsamento do Egito antigo, seja na motivação saudosista que surgiu com a pintura retratista, ou ainda no virtuosismo técnico e representativo por trás da ilusão espacial renascentista (BAZIN in XAVIER, 1983). A conclusão do argumento é que o realismo é o grande motor da arte porque representa a nossa "vontade primitiva de vencer o tempo pela perenidade da forma" (BAZIN in XAVIER, 1983, p. 122), e que teria no dispositivo fotográfico a sua derradeira concretização, porque fornece uma imagem instantânea, que não mais representa a vontade de um "falso realismo" (BAZIN in XAVIER, 1983, p. 122), caracterizado pela perseguição da verossimilhança, ancorada na ilusão, e assim permitindo à pintura a exploração de sua própria natureza pictórica, distinta da natureza ilusionística da arte pré-moderna.

Assim, o fenômeno essencial na passagem da pintura barroca não reside no mero aperfeiçoamento material (a fotografia ainda continuaria por muito tempo inferior à pintura na imitação das cores), mas num fato psicológico: a satisfação completa do nosso afã de ilusão por uma reprodução mecânica da qual o homem se achava excluído. A solução não estava no resultado, mas na gênese (BAZIN in XAVIER, 1983, p. 124)

Os formalistas russos, por sua vez, desconfiavam dessa objetividade idílica atribuída ao dispositivo fotográfico, e exploram a capacidade sugestiva da imagem cinematográfica a partir da exploração da montagem, pensada como "um método que controla a 'direção psicológica' do espectador" (PUDOVKIN in XAVIER, 1983, p. 63), em vez de partir de uma motivação psíquica primordial, caso do realismo ontológico. Vsevolod Pudovkin afirma que um verdadeiro roteiro só existe quando considera o filme a partir de suas partes, e que o roteirista deve ser capaz de transmitir no papel a construção exata, plano a plano, das sequências que compõe o todo de um filme (PUDOVKIN in XAVIER, 1983, p. 57). Essa perspectiva lança luz sobre uma natureza "sintática" do cinema, onde todas as escolhas estéticas e formais que envolvem o processo de concepção e produção de um filme são determinadas pela intenção, que é anterior à gênese.

Se o grau zero do cinema, em Bazin, é a própria condição da imagem fotográfica, nos

construtivistas esse ponto de partida existe no roteiro, no planejamento de intenções.

A fraude da montagem se aplicam na verossimilhança da decupagem. O encadeamento de dois touros em movimento não simboliza a força do touro, mas substitui-se insensivelmente à imagem do touro inexistente que cremos ver. É somente a partir desse realismo que o montador estabelece o sentido de sua montagem (BAZIN in XAVIER, 1984, p. 131)

Ambas as escolas, então, se apoiam em uma certa noção de objetividade fotográfica, mas atribuem a força expressiva do cinema a vontades de verdade distintas. Uma leitura agonística é sempre uma abstração, primeiro porque desconsidera as singularidades de cada teoria, segundo porque não leva em conta os pontos de contato que representam essa vontade de saber que atravessa toda teoria, isto é, a vontade de decifrar o cinema e devolvê-lo como "objeto-função".

Este debate entre um cinema que busca a representação da realidade — entendida como reprodução mecânica e objetiva da natureza tal como ela se apresenta — e o cinema que se vale do imaginário, se estende por toda história do cinema e ganha ênfase em função das características do aparato tecnológico de cada época. Em certa medida, estes dois estilos de representação almejam o mesmo resultado: alcançar o real — que para um se configura no realismo físico (reprodução e potencialização da natureza tal como ela é), para outro no imaginário (entendido neste contexto como uma recriação do real a partir da imaginação do cineasta) (MARTINS, 2013, p. 51)

É natural que os soviéticos tenham desenvolvido um interesse maior pela potência simbólica do cinema, empenhados que estavam no projeto socialista de uma arte comunicativa, capaz de argumentar com o proletariado em defesa da luta de classes (sabemos que os filmes de Eisenstein foram financiados pelo estado soviético). É natural, também, que os europeus estivessem mais fascinados com a "indexicalidade" fotográfica, contrapartida estética dos projetos neoliberais em polvorosa ascensão na Europa, baseados em um regime de verificação, do par verdadeiro/falso, que encontra na "sua manifestação privilegiada do discurso" (FOUCAULT, 2008, p. 49) o seu instrumento de poder. O cinema, como grande tecnologia de produção de saber, faz parte de um contexto onde

(...)muitas foram as tentativas de se compreender o fenômeno da realidade que parecia estar contida na experiência da imagem filmica. E, juntamente a isso, deu-se o conseqüente processo de codificação desse real, sob diversas

formas (vide André Bazin e sua ontologia da imagem cinematográfica ou mesmo o assombro de Béla Balázs com o *close-up*). A “ontologia” do cinema, sua pureza, invariavelmente foi atrelada à sua capacidade alargada de “captar o real” em seu estado bruto. A tecnologia, sua inclinação e consequente codificação da imagem e discurso cinematográficos funcionam como importantes instrumentos de produção desse saber sobre o qual se podia, porventura (não que fosse necessariamente esse o fim), promover a intervenção do poder moderno (KUNIGAMI, 2009, p. 24)

De qualquer maneira, argumenta Vivian Carol Sobchack (1992), a experiência do sujeito é negligenciada por ambas as vertentes, seja porque confina o espectador à tradução sintática de códigos estabelecidos por uma gramática cinematográfica, seja porque atribui o seu interesse pelo cinema como forma de responder a uma vontade de verdade universal. Em outras palavras, ao espectador só caberia a percepção de uma expressão, determinada pela montagem, ou a expressão de uma percepção, determinada pela "garantia de realidade" da imagem fotográfica. A contemplação visual fica resumida à "janela" do real, ou ao "quadro" que modela esse real.

Quase sempre identificada com a poética binária que opõe formalismo e realismo, a teoria clássica do cinema, argumentativamente e analiticamente, separou a expressão da percepção na sua busca pela "verdadeira natureza" ou ontologia do cinema. Assim, "linguagem" do cinema (pensando em montagem) e presencialidade do cinema (pensando em mise-en-scène) têm sido categoricamente contrastadas e colocadas em confronto como polos opostos de um sistema singular (...). Os formalistas, buscando transformar e reestruturar a referencialidade "bruta" e o sentido "selvagem" da imagem cinematográfica em significação expressiva e pessoalmente determinada (daí a metáfora do quadro), reconhecem a natureza perceptiva da câmera à medida em que celebram o triunfo do artista sobre ela. Por outro lado, os realistas, buscando revelar e descobrir a expressão do mundo em todo o seu sentido "selvagem" (daí a metáfora da janela), reconhecem a natureza expressiva da câmera em sua visão seletiva e inconstante, mesmo quando celebram a pureza perceptiva da mídia. Na maioria das vezes, no entanto, essa dependência e/ou supressão de uma das condições necessárias para a existência de um filme não vem sendo completamente articulada como a infraestrutura que restringe o

formalismo e o realismo a meros sistemas teóricos. Ao invés disso, a ênfase vem acontecendo em uma polarização das poéticas - uma valorizando a expressão cinematográfica e outra valorizando a percepção cinematográfica (SOBCHACK, 1992)

O consumidor embriagado de realidade é um limite à experiência, mas também o é a especificidade contextual do sujeito soviético. Essa dicotomia, do indiciário em oposição ao simbólico, encontra então mais uma raiz comum na maneira como as duas perspectivas idealizam o seu sujeito. Tanto para os realistas, quanto para os formalistas, a percepção é reduzida para o seu aspecto visual (ELSAESSER e HAGENER, 2010).

Cada tipo de cinema (assim como cada teoria do cinema) imagina um espectador ideal, e postulam uma respectiva relação entre (o corpo do) espectador e a (propriedades da) imagem na tela, e no entanto à primeira vista os termos em destaque são "entendimento" e "significação", "interpretação" e "compreensão" (ELSAESSER e HAGENER, 2010, p. 4) (tradução nossa)

Alan Badiou (2002) mostra que o século XX é palco de uma saturação entre três esquemas de entrelaçamento entre arte e pensamento, a saber:

Didatismo, romantismo, classicismo são os esquemas possíveis do entrelaçamento entre arte e filosofia, o terceiro termo correspondendo à educação dos sujeitos, particularmente da juventude. No didatismo, a filosofia entrelaça-se com a arte na modalidade de uma vigilância educativa de seu destino extrínseco ao verdadeiro. No romantismo, a arte realiza na finitude toda a educação subjetiva da qual a infinidade filosófica da Ideia é capaz. No classicismo, a arte capta o desejo e educa sua transferência pela proposta de uma aparência de seu objeto (BADIOU, 2002, p. 15)

A função didática, pedagógica, de origem platônica, se reflete na tradição formalista, onde a arte é objeto de vigília, objeto de denúncia do seu efeito de verdade aparente. Assim, ela será instrumento de uma verdade exterior. O realismo ontológico, por sua vez, representa o esquema romântico, cujo semblante moderno é a hermenêutica heideggeriana, caracterizando-se pela autonomia da arte em relação ao conceito, sendo ela mesma o território da verdade.

Quando Bazin critica a montagem verossimilhante, ele defende autonomia do cinema em função de sua verdade intrínseca: o realismo, sua razão primordial, absoluta. Quando Pudovkin defende a direção psicológica do espectador na montagem, ele executa essa vigília platônica que coloca o cinema em função de uma verdade programada, exterior a ele próprio. A dicotomia se repete na teoria contemporânea, onde os pós-estruturalistas vão acusar os estruturalistas, as correntes dos estudos sociais (como a teoria feminista do cinema de Laura Mulvey) e a teoria semiótica de encerrarem a arte do cinema no conceito, no nível semântico, privando-a de sua verdade imanente, de sua "potência de contato".

Siegfried Kracauer, do lado dos realistas, enfatiza o conteúdo cinematográfico como sendo a razão essencial do cinema em detrimento da forma, onde o aparato fotográfico (que para ele é a origem primordial do cinema) assume a potência de desvelamento da realidade *visível* (ANDREW, 2002, p. 95).

Pudóvkin, do outro lado, garante que o cinema é um instrumento de caráter excepcionalmente econômico, onde não cabem "elementos supérfluos", e todos os seus artifícios - roteiro, montagem, direção – devem ser seguramente dirigidos e acumulados para resolver os problemas dados pela proposta do filme (PUDOVKIN in XAVIER, 1983).

A teoria clássica existe, então, enquanto cadeia discursiva, no esforço de determinar uma propriedade específica ao dispositivo cinematográfico. Ela é o reflexo formalizado de forças não necessariamente antagônicas, obstinadas em fazer do cinema um uso que comporte seus enredos ideológicos, empenhadas em isolar um determinado aspecto da experiência fílmica como forma de responder ao profundo fascínio que a sétima arte provocou nesse sujeito moderno em constante formulação. Em rigor, ambas as escolas procuram solucionar problemas similares, como aponta Suppia:

...o pensamento realista mais sofisticado (como em Bazin) sustenta um fino rigor formal, e padece de um normativismo estético tão limitador quanto aquele verificado no seio do pensamento formalista mais radical. Se o pensamento realista na teoria do cinema se constitui e se define em oposição

ao pensamento formalista, o fato é que ambos enfatizam praticamente a mesma agenda de problemas, e uma questão em particular: o que é o cinema. Nesse sentido, fica difícil a análise de um em detrimento do outro, o descarte ou a desconsideração de aspectos de uma agenda em favor dos axiomas de outra. Em outras palavras, ser *realista* não implica subjugar a forma, assim como ser *formalista* não se caracteriza pelo desprezo ao conteúdo da imagem em movimento (SUPPIA, 2015, p. 216)

1.2 A dupla articulação do cinema e a persistência de modelos prestantes

José Maria Paz Gago (2001) aponta que, no cinema, o significante, entendido como expressão, é simultâneo e convergente à significação, entendida como interpretação (PAZ GAGO, 2001, p. 377). Ele aponta a pertinência então do que seria uma semiótica fenomenológica, específica do cinema, onde a semiótica se dá, então, a partir desse imediatismo imanente entre significação e significado.

A fenomenologia existencial e semiótica como filosofia e metodologia de pesquisa oferece uma maneira distinta de enxergar a experiência do cinema. Oferece, de fato, uma nova maneira de refletir e enxergar nossa visão como a vinculação de um objeto de visão, um ato de visualização, e um assunto de visão em uma correlação dinâmica e transitiva. É essa correlação da visão cinematográfica como *como um todo* que estrutura e configura aquilo que chamamos de "experiência cinematográfica"(...). Ser e ver e ser visto são, em princípio, atos hermenêuticos e semióticos (SOBCHACK, 1992, p. 49) (tradução nossa)

A natureza indiciária do cinema faz da experiência do espectador a sua própria matéria, o que pode ser evidenciado na famosa experiência realizada pelo cineasta russo Lev Kuleshov (1899-1970), que deu origem ao chamado efeito "Efeito Kuleshov". O experimento consistiu em montar uma mesma imagem de uma face inexpressiva do ator Ivan Mosjouskine (1889-1939) com imagens de um prato de sopa, uma criança mortificada e uma mulher bem produzida posando em um sofá. As três associações foram exibidas separadamente, e mesmo que cada montagem estivesse articulada com a mesma imagem do ator, a reação do público foi distinta para cada uma das projeções.

[Eles admiravam] a pesada melancolia de sua expressão diante de sopa,

foram tocados e comovidos pela tristeza profunda com que ele olhava para a criança morta, e viram luxúria quando ele observou a mulher (PUDOVKIN apud PINCELI, 2014, p. 1)

O contexto do experimento foi comprovar a eficácia da montagem dentro do projeto cinematográfico do construtivismo russo, a partir do poder de sugestão que associações provocam no espectador. A sugestão, por sua vez, não acontece simplesmente porque o cineasta "programou" seus efeitos a partir da montagem. As emoções pretendidas pela experiência são dirigidas, por parte dos espectadores, à figura do ator, e não ao filme em si. A fome, no entanto, no exemplo da primeira projeção, certamente não está no ator, a quem foi pedida uma "expressão inexpressiva", registrada em um estúdio desprovido de qualquer elemento cênico. Tampouco existe na imagem do prato de comida em si, que se insere em um plano estritamente descritivo. A simples articulação com o prato de comida despertou, por sua vez, uma relação empática com a figura do ator que não existia *a priori*.

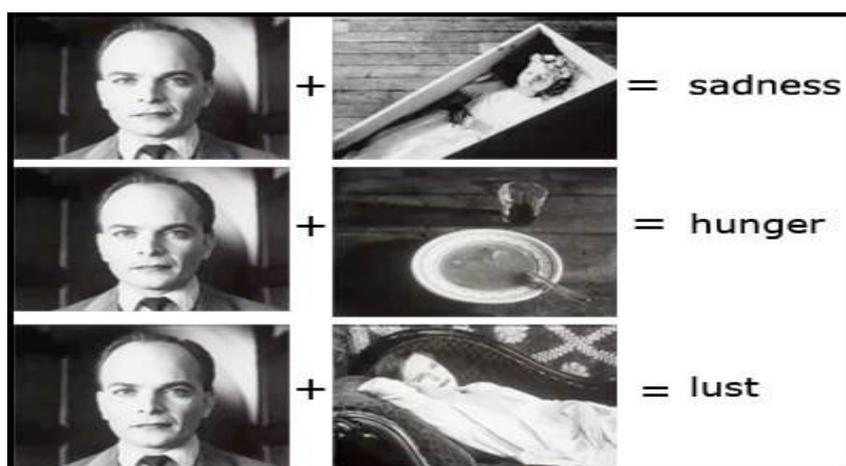


Figura 1: Ilustração do esquema de programação de efeitos kuleshoviano.

Mais do que temática ou narrativa, a sensação despertada no espectador é fruto do seu encontro com a projeção. Sua natureza é fenomênica, não está propriamente na tela e nem propriamente no histórico do espectador, mas parte de um encontro entre as duas partes. Mais do que uma sugestão da montagem, as diferentes reações sensíveis são provocadas por esse grau de proximidade com a figura do ator, o que também leva em conta o aspecto indiciário do cinema, a "sensação de presença" provocada por uma projeção.

No nível da experiência social, evidências indicam que o espectador extrai traços de um fundo

comum de construções morais e pistas interpessoais para perceber quando avalia as pessoas na vida real e aquelas representadas na mídia. Conjecturas socialmente derivadas sobre motivo, intenção e modos comuns de comportar-se são empregadas quando respondem ao real e também a comportamentos e personalidades baseadas na mídia. Como apontado pelas comunicólogas Elizabeth Perse e Rebecca Rubin, o "povo" é constituído de um domínio construído que pode ser suficientemente permeável para incluir tanto seu contexto interpessoal quanto o contexto da mídia (PRINCE, 1996, p.31)

Se estivéssemos diante de um quadro, dos mais naturalistas, que retrata um homem observando um prato de comida, é mais provável que disséssemos se tratar de um quadro sobre a fome, uma pintura cujo tema é a fome, enquanto que na projeção uma espécie de emoção intersubjetiva atrelada ao ator nos é transferida em forma de empatia, de compadecimento para com seu estado existencial. Por constituir-se, então, de um forte caráter indiciário, o cinema é capaz de despertar uma empatia imediata no espectador, que é interpretada a partir do mecanismo simbólico da montagem. Em termos de imagem, no cinema, "toda diferença em relação à pintura é que não é o fato de vê-las que funda o pensamento em ideia, mas o de tê-las visto" (BADIOU, 2002, p. 103)

De fato, o cinema usa *modos de existir corpóreos* (ver, ouvir, movimentos físicos e reflexos motores) como o veículo, a "coisa", a substância de sua linguagem. Também se utiliza de estruturas *da experiência direta* (a "centralização" e composição corporal da existência em relação ao mundo dos objetos e do outro) como base para as estruturas de sua linguagem (SOBCHACK, 1992, p. 4-5)

A indeterminação do lugar ocupado pelas sensações no experimento de Kuleshov evidencia, então, porque o cinema seria uma mídia em que a natureza simbólica/icônica se soma também à natureza indiciária do seu dispositivo, de maneira simultânea.

A riqueza estética do cinema advém do fato de que ele compreende todas as três dimensões do

signo: indiciária, icônica e simbólica. A grande carência de quase todos que escreveram sobre o cinema é que eles tomam uma dessas dimensões, a transformam no centro da sua estética, a dimensão 'essencial' signo cinematográfico, e descredenciam o restante. (...) Aliás, nenhuma dessas dimensões pode ser negligenciada: elas coexistentes. (...) Somente considerando a interação entre essas três dimensões do cinema é que nós podemos compreender seu efeito estético (WOLLEN, Peter. 1969, p. 141).

Existe um esforço dispendido pelas teorias tradicionais do cinema em destacar um único aspecto de sua semiose em favor das outras, na tentativa de encontrar um espectador ideal como já levantamos em ELSASSAESER e HAGENER (2010). Se em Bazin o aspecto indiciário do cinema era o mais relevante, as experiências de Kuleshov estavam mais preocupadas em comprovar a supremacia de seu aspecto simbólico. Cabe apontar, no entanto, que a convergência semiótica seria uma maneira pertinente de destrinchar uma potência expressiva do cinema.

Qualquer tentativa de se bastar na "presencialidade", de um lado, ou na mediação, de outro, é falsa, porque a natureza da percepção cinematográfica se faz na coexistência entre significação e presença (SHAVIRO, 1992, p. 28)

Vivian Sobchack (1992) argumenta que mesmo as teorias contemporâneas do cinema, isto é, aquelas de orientação psicanalítica ou semiótica que estão em voga nos anos 1970 e 1980, de natureza essencialmente analítica, ainda estão confinadas à pregnância de um aspecto específico da natureza do cinema.

Três metáforas dominaram a teoria do cinema: o *quadro*, a *janela*, e o *espelho*. As duas primeiras, representam os polos opostos da teoria clássica, enquanto a terceira representa a maneira sintética de lidar com a percepção e a expressão que caracteriza a maioria das teorias contemporâneas. As três metáforas apontam diretamente para a forma retangular da tela e

colocam o filme com um objeto estático a ser contemplado, e somente indiretamente para a atividade dinâmica de ver que é engajada tanto pelo filme quanto pelo espectador, ambos sendo sujeitos do olhar. A reversibilidade da percepção e da expressão (no filme e no espectador) é suprimida, bem como as fundações intersubjetivas da comunicação cinematográfica (SOBCHACK, 1992, p. 14-15)

Quando Sobchack fala em "espelho", ela se refere às teorias semióticas, marxistas e psicanalíticas em voga nos 1970 e 1980, que trabalham com uma noção de "identificação" que o imaginário cinematográfico despertaria no espectador, como se este se visse "espelhado" na tela em face de suas angústias e dos símbolos arquetípicos construídos para que toquem sua personalidade.

A posição de Sobchack, enquanto discurso, não deixa de se enquadrar em um sistema mais contemporâneo de produção de verdades, onde a essência do cinema é produzida no seu dispositivo. O grande sintoma da teoria, dita assim, contemporânea, é o que a autora chama de "determinismo transcendental" no exemplo das teorias feministas e neomarxistas do cinema, o que se traduz na ênfase do dispositivo cinematográfico como aparato de mediação simbólica, onde as esferas da significação e do significante seriam reféns de um aparato essencialmente ideológico. São teorias que, segundo a autora, estão envolvidas no esforço de problematizar o cinema narrativo hegemônico, enquanto mecanismo perverso (SOBCHACK, 1992, p.17-18).

Laura Mulvey (1973), representante da teoria feminista do cinema, entende que o cinema só pode existir como contraponto, como forma de resistir à ordem simbólica dominante refletida no aparato cinematográfico do cinema narrativo (MULVEY in XAVIER, 1983, p. 440).

Essa tensão na teoria clássica entre salientar os modos pelos quais o filme transcreve ou reorganiza a realidade "pro filmica" continua na teoria contemporânea, com a ênfase, por parte dos clássicos formalistas, na artificialidade do cinema sendo absorvida pelas teorias do

apparatus, pela psicanálise, ou pelas formas ideológicas aplicadas ao cinema. Nesses casos, o realismo cinematográfico é tido como um efeito produzido pelo *apparatus* ou por espectadores posicionados de acordo com o Imaginário de Lacan (PRINCE, 1996, p. 31)

Nos anos 1990, então, novos regimes de verdade se perpetuam à maneira como se deram aqueles da primeira metade do século, mas com semblantes menos definidos. A teoria pós-estruturalista quer reclamar a presencialidade (apoiando-se no conceito foucaultiano de "evento") do cinema em função de um suposto aprisionamento de suas potencialidades por parte da teoria psicanalítica aplicada ao cinema, que estaria a promover um distanciamento do prazer de *voyeur* que o cinema produz, ou seja, seu aspecto mais sensível no tocante aos desejos emanados pela experiência. Uma análise "adequada" deve supor, então, que "não é o olhar que demanda a imagem, mas a imagem que solicita e sustenta o olhar" (SHAVIRO, 1993, p. 20).

Shaviro coloca a verdade na imagem, o que denuncia esse novo semblante do esquema romântico proposto por Alan Badiou. Mais uma vez, uma vontade de saber aparece por oposição a um regime "vigente". Se Bazin criticava a "inverossimilhança da montagem" que o formalismo russo havia sedimentado, teóricos como Steven Shaviro inscrevem as teorias "cognitivas" (em especial a teoria feminista de Laura Mulvey e os modelos lacanianos de Christian Metz, não confundir com "cognitivismo") dos anos 1980 em seu próprio território de verdade, também de maneira combativa.

O esquema, aqui, pode ser representado em novas categorias de "função cinema". O cinema como "presença" se interpõe ao cinema como "falta", da mesma maneira que a função verdade se interpunha à farsa da montagem alusiva, tempos antes. Se, no entanto, nos detivermos na noção de "dupla articulação" em suas implicações mais sóbrias, talvez sejamos capazes de discutir o cinema em função do espectador mais do que em função da própria teoria.

A maior parte das análises da arte do pós -guerra baseadas na fotografia faz a divisão, de alguma forma, ao longo desta linha: a imagem é referencial *ou* simulacro. Esse “ou isto/ou aquilo” redutivo determina as leituras dessas artes (FOSTER, 2005, p. 163)

É bom lembrar que a exceção se faz na teoria do cinema quando consideramos a preocupação com sua dimensão sonora, que tem seus cânones nas figuras de Michel Chion (autor do conceito de "audiovisão", que discute a influência que o som exerce na formação do sentido do cinema, para além de uma função "auxiliar" alimentada pelo senso comum) e seu mentor Pierre Schaffer (que desenvolveu a música concreta, através de experiências que valorizam as dimensões "táteis" do som). Thomas Elsaesser e Malte Hagener mostram como Rudolf Arnheim, teórico ainda identificado com uma tradição formalista localizada na transição do cinema mudo para o cinema falado, é capaz de antecipar uma visão menos "optiocêntrica" do cinema, ao assumir a espacialização da experiência determinada pelo som.

Arnheim, um teórico formalista, percebeu corretamente que, mesmo que a reprodução de imagens caracterize uma perda da dimensionalidade (de três para duas), a reprodução do som não carrega a mesma redução de profundidade da informação. A reprodução mecânica do som resulta, assim como o original, na difusão de ondas acústicas através do espaço, colocando-se mais próxima do original, ao contrário do que acontece em uma representação. Partindo desse fato, Arnheim chegou à conclusão de que o som transfigura o filme de uma formalidade abstrata a uma representação em uma mídia de realismo mimético (de três dimensões) (ELSAESSER e HAGENER, 2010, p. 134-135)

De qualquer maneira, a noção de cinema como "evento", que atualiza uma noção fenomenológica de cinema na crítica pós-estruturalista, ainda parece se encaixar no imperativo dicotômico resumido acima por Hal Foster. Na filosofia negativa de Shaviro ou Sobchack, podemos encontrar traços de uma defesa do cinema como simulacro, mesmo que superada sua dimensão ontológica primordial. Shaviro argumenta que *Blue Steel* é mais "autêntico" que *Blade Runner*, porque parte de estruturas estéticas semelhantes, mas desenvolve o que ele considera uma "intensificação produtiva da realidade" (SHAVIRO, 1993, p. 5), o que aproximaria o filme de suas filiações teóricas (em especial, Deleuze e Guattari), ao contrário do "adversário", *Blade Runner*, que produz "visões que não são

verdadeiramente nossas" (SHAVIRO, 1993, p. 4).

O grande conjunto de teorias do cinema, até os anos 1990, negligenciam o aspecto sensível do prazer cinematográfico (ELSAESSER e HAGENER, 2010), o que também incluiria o cognitivismo, porque supõem um espectador ideal que atenda a seu projeto ideológico. As teorias pós-estruturalistas, de raiz fenomenológica, alertam para essa carência, mesmo que motivadas por um esforço de superação que as tornam reféns do juízo de gosto do autor.

No compasso dessa crítica pós-estruturalista (uma corrente teórica que leva já no nome esse motivo da superação, da recusa) Shaviro (1993) entende que a fixação pela negação da ordem simbólica dominante acaba por amplificar certas estruturas que extrapolam a experiência fílmica, fazendo do discurso um "fetiche" que persegue toda e qualquer análise em termos de "estrutura" e "cadeia de significantes" (SHAVIRO, 1993). Propor um "cinema alternativo", nesse sentido, incorre no risco de se produzir um discurso de alteridade que preconiza uma diferença negativa em relação ao lugar de fala do cinema hegemônico. Shaviro é enfático em condenar o modelo psicanalítico do cinema, onde toda teoria encenaria sempre o mesmo Édipo, que não cessa de gozar a figura do pai, o cinema hegemônico, à medida em que existe no esforço de superá-lo. Para Shaviro, seria mais pertinente, junto a Deleuze e Guattari (1983), desdobrar as forças e os conflitos internos do sistema de representação falocêntrico, descobrir os movimentos "moleculares" que se contradizem a uma "molar" ordem simbólica dominante, partindo da ideia de que toda forma de dominação carrega dentro de si mesma o seu potencial de destruição, linhas de fuga que apontam para sua potência de mudança (SHAVIRO, 1993, p. 23). Shaviro parte, então, em defesa de uma leitura equizoanalítica, onde o desejo é positivado, assumido como potência criativa, como forma de reagir à "edipianização" promovida pela leitura psicanalítica, que seria negativa porque se apoia na noção freudiana de desejo como falta.

Shaviro escreve que Laura Mulvey acaba construindo um paradigma edípico e fálico da visão que é muito mais totalitário e monolítico do que qualquer coisa que os filmes que ela discute são capazes de articular. Diz também que a autora não consegue evitar imparcialidade dentro

do seu próprio modelo teórico, as mesmas normas que ela ambiciona destruir (SHAVIRO, 1993, p. 12)

Para Shaviro, as teorias do cinema de orientação semiótica ou psicanalítica promovem um distanciamento do prazer voyeurístico do cinema (SHAVIRO, 1993), ou seja, seu aspecto sensível. Uma análise "adequada" deve supor, então, que "não é o olhar que demanda a imagem, mas a imagem que solicita e sustenta o olhar" (SHAVIRO, 1993, p. 20).

Essa postura, que coloca o prazer visual como matéria básica do cinema, reflete mais uma vez o que Alan Badiou (2002) chamou de entrelaçamento romântico entre arte e filosofia, onde toda a verdade é depositada na arte, e que portanto não pode ser objeto do pensamento sistemático.

A noção de dupla articulação é interessante no seu aspecto "conciliatório", porque em enxerga em um prazer assumidamente produzido também linhas de fuga que o positivam em sua natureza retrorreflexiva, imanente, corpórea. No exemplo recente de *Mad Max: fury road* (George Miller, 2015), é possível enxergar o sistema patriarcal na figura de *Imortal Joe*, o centro de forças que controla o desejo da sociedade distópica que constitui o contexto do filme. O patriarca carrega na sua armadura ostensiva um símbolo de força e impassibilidade, que é desconstruído pela revelação, logo no início do filme, da decrepitude física que existe por trás da carcaça, evidenciada pelas rugas e feridas, e que configuram um corpo extremamente desgastado, velado por essa "pele de aço" a ser arrancada sem dificuldade pela personagem *Furiosa*, no final do filme, gesto que por sua vez frustra as expectativas gerais em relação a um protagonismo do personagem masculino de *Mad Max*. Nesse sentido, a "molaridade" daquele sistema esconde movimentos moleculares que denunciam a falência do próprio sistema.

As linhas de fuga dessa ordem dominante podem ser encontradas, ainda, nas figuras dos filhos de *Imortal Joe*, que cumpririam a função da perpetuação do sistema patriarcal, a partir da herança, mas que se mostram reféns de corpos também debilitados. O primeiro é o resultado uma deformação que o obriga se coadunar pateticamente a uma espécie de cadeira de rodas. O outro, *Rictus Erectus*, tem em seu excesso de músculos e de força o seu mecanismo de

autodestruição, que acontece em virtude de seu acefalismo, quando ele se transforma em vítima de um desabamento que ele mesmo provocou, na intenção de acertar seus adversários. A potência de fuga existe no reforço cínico desse símbolo de força bruta que o filme emprega, poder que ele carrega no corpo. A célula revolucionária do filme, que tem seu significante na figura de Furiosa, é também produto do próprio sistema, e carrega na imagem desconcertante do braço amputado o traço corpóreo de sua resistência. A sua grande expectativa inicial será frustrada em relação à sociedade alternativa de mulheres que ela procura, quando descobre a decadência desse núcleo marginal, e entende que precisa retornar ao centro do poder para reclamar um espaço próprio no coração da ordem dominante. O filme, por sua vez, não deixa de se enquadrar na lógica espetacular da indústria hollywoodiana, mas encontra linhas de fuga a partir das relações que estabelece com algumas das convenções historicamente associadas a esse sistema. Molaridade que se manifesta também nessa dimensão "corpórea" que se reflete na relação de texturas que os corpos estabelecem, bem como na atmosfera árida e mórbida do deserto que se contrasta com a condução vertiginosa da montagem de ação, na imponência das superestruturas locomotivas desse império que se permite o abaulamento do seu centro de forças. Um filme não se constrói propriamente de estruturas de significantes, tampouco se faz em uma cumplicidade inerte com o real, mas joga sempre com uma dupla articulação entre sua natureza indiciária e sua natureza simbólica.

O próprio Shaviro assume certa flexão entre as cadeias semióticas. Segundo Shaviro, a alternativa entre presença e mediação, ou imediatismo fenomenológico e a transferência linguística é falsa: a experiência é textualizada (ou aberta para o jogo de negações e diferenças) e ancorada no presente vivo ao mesmo tempo. Significação e presença são duas dimensões coexistentes da "verdade" perceptual (SHAVIRO, 1993, p. 27-28).

O cinema é dono de um "efeito de real" fascinante, ao mesmo tempo que se constrói a partir de estruturas imaginárias que se alimentam do próprio fascínio visual do espectador. A percepção cinematográfica remete a própria percepção humana com muita facilidade. Sua potência comunicativa é baseada nessa *dupla articulação*, que pensa o real em função de

conjunto de forças que dependem da relação do próprio espectador com o filme, ao mesmo tempo que o filme é um evento capaz de "refletir", por si mesmo, toda projeção imaginária que lhe é conferida, a partir de sua presencialidade incontrolável.

a distinção real de uma forma de expressão e de uma forma de conteúdo se faz somente com os estratos, e diversamente para cada uma. É aí que surge uma dupla articulação que irá formalizar os traços de expressão por sua conta, e os traços de conteúdo por sua conta, e que irá fazer, com as matérias, substâncias formadas física ou semioticamente, com as funções das formas de expressão ou de conteúdo. A expressão constitui assim índices, ícones ou símbolos que entram em regimes ou semióticas. O conteúdo constitui assim corpos, coisas ou objetos, que entram em sistemas físicos, organismos e organizações. O movimento mais profundo que conjugava matéria e função — a desterritorialização absoluta, como idêntica à própria terra— só aparece então sob a forma de territorialidades respectivas, desterritorializações relativas ou negativas, e reterritorializações complementares (DELEUZE, 1995, pp. 86-87)

A tentação por um modelo mais fenomenológico é também fruto daquele fascínio que liga esse sujeito moderno ao poder de retenção sensorial da imagem-movimento, enxergando no cinema essa natureza inapreensível, inesgotável, que "não pode ser encerrado" na análise mas que no entanto permanece inscrito na rede discursiva enquanto esse objeto de tamanha "potência de contato" a ser vislumbrada por uma teoria disposta a "refletir" sua verdade mais essencial.

Todo cinema, por assim dizer, é dono de uma potência expressiva que encontra na dimensão sensorial e na empatia corpórea a gênese de seu mecanismo afetivo. Não por acaso, quando assistimos a uma sessão de um filme de terror, é comum observarmos espectadores tão empáticos à experiência a ponto de gritarem ao protagonista: "atrás de você!", "não entra aí não!", "corre logo!", ou então fechar os olhos diante de uma cena mais forte, tamanha é a cumplicidade que o filme oferece para com o nosso engajamento corpóreo. Quando assistimos a um melodrama, é comum nos compadecermos, torcemos ou nos identificarmos com os conflitos de um personagem de maneira altamente reativa. Revoltamo-nos com as mortes dos personagens queridos, sentimos asco pela figura do malfeitor, nos emocionamos com os destinos desviados, torcemos pelos engates amorosos. Em um filme *blockbuster* de ação como *Duro de Matar* ou *Velocidade Máxima*, é também de senso comum o comentário acerca da

inverossimilhança de determinadas tomadas de alto teor acrobático. “Até parece que ele consegue saltar assim com o carro”. Assertivas como essa atestam a tamanha potência de evento do cinema, uma vez que o espectador, mais que cognitivamente, é de fato convocado a dividir suas impressões físico motoras com a experiência filmica.

Desde muito cedo o cinema revelou um potencial ilusório capaz de obscurecer as fronteiras entre a realidade e a imaginação – basta recordar da lendária exibição dos irmãos Lumière ao projetar a chegada de um trem à estação (*L'Arrivée dun train à la Ciotat*, 1896) – a atração, o arrepio e a incompreensão do público em relação à fantasmagórica locomotiva demonstrava como a inovadora tecnologia do final do século XIX poderia coagir nossa percepção a tomar a reprodução imagética como uma realidade aterrorizante (BRAGANÇA, Klaus'berg Nippes. 2012, p. 63)

Seu "potencial ilusório", no entanto, não deve ser interpretado como um reflexo de pura ingenuidade ou deslumbramento do espectador. O espectador que reage a uma cena assustadora não foge do cinema. Ele fecha os olhos. Ele se protege da própria imagem. O cinema frequentemente então explora um vínculo sensorial com realidade, seja no caráter de evidência que a imagem reconstrói, seja no aspecto tridimensional que o som expande.

É esse conjunto de fatores sensoriais, da proporção da tela à distribuição dos alto-falantes, que garante o alto grau de imersividade da experiência cinematográfica. Mas o engajamento do espectador depende também das articulações imaginárias que o filme provoca no sujeito. Se a percepção cinemática se difere da percepção "natural", isto é porque escava ambos os lados da dupla articulação. Assistir cinema resiste aos cânones de uma "verdade" perceptual. A oscilação insubstancial das "imagens em movimento" não pode ser facilmente retida por sistemas de estratificação. As imagens na tela são violentamente desgarradas de qualquer horizonte externo ou contexto, assim como de qualquer presença genuína (SHAVIRO, 1993, p. 28)

Um agravante ao discurso ontológico se faz no cinema contemporâneo. O discurso realista se ancorava no vínculo físico que a película estabelece com o evento filmado. As impressões do movimento são registradas mecanicamente pelo dispositivo cinematográfico. O cinema digital complica essas relações, porque estabelece uma nova relação de manipulação da imagem. Se

antes a ontologia da imagem fotográfica garantia, de fato, uma identificação "indexificante" com os eventos projetados na tela, a possibilidade da manipulação digital complica essas noções, por ser capaz de produzir imagens hiper-realistas desligadas de qualquer índice com o real. Assertivas sobre o realismo no cinema são frequentemente atreladas a conceitos como "indexicalidade" prevalecendo entre a imagem fotográfica e seu referente. Isso constitui parte da bifurcação entre realismo e formalismo na teoria do cinema. Para compreendermos como as teorias sobre a natureza da imagem cinematográfica devem mudar na era digital, essa bifurcação e também as noções de realismo baseadas no índice precisam ser reexaminadas (PRINCE, 1996, p. 28)

É partindo desse problema que Stephen Prince (1996) desenvolve a noção de "Realismo perceptual", onde a conexão "física" do espectador é estabelecida no nível da percepção, na capacidade do cinema em remontar sensações realistas associadas à imagens irreais, como os dinossauros de Spielberg, em seu exemplo mais emblemático. Hoje, prédios, veículos e personagens são montados no computador na maioria das produções de altíssimo orçamento de Hollywood. O caráter indiciário do cinema, então, perde um pouco o sentido nesse contexto, mas não cai completamente o estatuto do real associado à imagem. Como veremos adiante, novas formas de se pensar o realismo emergem na teoria contemporânea, um realismo que valoriza mais os gestos sensoriais que o filme provoca do que propriamente a sua natureza "física" ou digital.

Se a percepção cinematográfica se difere da percepção "natural", isto é porque escava ambos os lados da dupla articulação. Assistir cinema resiste aos cânones de uma "verdade" perceptual. A oscilação insubstancial das "imagens em movimento" não pode ser facilmente retida por sistemas de estratificação. As imagens na tela são violentamente desgarradas de qualquer horizonte externo ou contexto, assim como de qualquer presença genuína (SHAVIRO, 1993, p. 28)

A partir de um mecanismo de "reversibilidade da percepção e expressão" (SOBCHACK, 1992, p. 4), o cinema admite assim a sua potência de contato, dado seu caráter 'indiciário', no nível da percepção, que se conjuga com sua natureza também simbólica e icônica. Isso

acontece, então, por conta do seu caráter 'imediatista', da sua força tátil que "provoca um curto-circuito no processo de significação" (SHAVIRO, 1993, p. 28), isto é, compromete qualquer tentativa de "estratificação" das esferas que compreendem sua percepção.

O cinema produz efeitos reais *no* espectador, antes de simplesmente apresentar reflexos fantasmáticos *para* o espectador. A imagem cinematográfica não é objeto para determinado espectador ideal; ao invés disso, o espectador é convocado para *dentro* da materialidade da imagem. Em um filme, a arcaica estrutura de uma contemplação estética entra em colapso (SHAVIRO, 1993, p. 51-52)

Em *Mal dos trópicos*, o tailandês Apichatpong Weerasethakul se apropria dos símbolos codificados por uma mitologia tradicional tailandesa para constituir uma atmosfera extravagantemente sensorial, que refrata esses símbolos ao nível imediato de uma experiência do corpo. Erly Vieira Jr. (2012) comenta o misticismo em Weerasethakul como parte de uma pulsão maior, que Julio Bezerra (2008) chama de o "encantamento físico do corpo" (BEZERRA, 2008, p. 2). Ressalta, ainda, o complexo desenho de som que estabelece o "transbordamento sensorial" da floresta em *Mal dos trópicos* (VIEIRA JR, 2012, p. 154). Como destaca Marie-José Mondzain (2010), Apichatpong "chega ao ponto de fundir o imaginário coletivo e suas próprias crenças, manifestando aquilo que o cinema deve especificamente à realidade dos fantasmas, contra os fantasmas do cinema" (MONDZAIN, 2010, p. 185). A realidade dos fantasmas diz respeito ao fascínio do espectador em relação a esse *sendo* que constitui a experiência do cinema, em sua malha sensorial, que Apichatpong valoriza em detrimento de convenções sintáticas mais específicas, os "fantasmas do cinema".

Mal dos Trópicos é um filme dividido em duas partes. A primeira apresenta dois jovens (Keng, um soldado, e Tong, um aldeão) e a relação afetuosa que se desenvolve entre eles. Quando Tong chega à pequena cidade em que vive Keng, acompanhamos o encontro entre os dois, que acaba se desenrolando em um romance inocente na fronteira da vila com floresta. Aproximando-se a metade, Tong desaparece na floresta, segundos antes da primeira manifestação carnal de afeto entre os dois. Vemos o jovem lambendo as mãos do soldado, um

gesto "animal" – indiciando a virada que se dá na segunda metade – que se desenrola próximo à entrada da floresta. Acompanhamos então sua retirada silenciosa em direção à floresta, até a mancha branca que é a sua camisa se perder completamente na escuridão. O sumiço introduz a segunda metade do filme, encenada pelos mesmos atores, mas em papéis diferentes. Trata-se uma narração visual e escrita, a partir da ocorrência de texto na tela, de uma lenda popular tailandesa, que apresenta a perseguição de um caçador a um tigre, sua presa. A presa, na verdade, é um xamã capaz de se converter em tigre, e a perseguição explora a inter-relação entre caçador e caçado, numa metáfora tátil da relação que se estabelece entre amantes, o jogo erótico que dá a partir de encontros e desencontros dos corpos. Gilles Deleuze (1990) comenta que a imagem-tempo, inaugurada pelo cinema moderno, tem por característica a vidência de espaços vazios ou desconectados.

Em *Mal dos Trópicos*, quando o realizador tailandês divide o filme em duas partes aparentemente desconectadas, em que os mesmos atores interpretam papéis distintos, cedendo seus corpos a uma segunda encenação da lenda xamânica, ele promove também um reencadeamento deleuziano, em que se manifesta o "corte irracional", que é disjuntivo e não mais conjuntivo, constituindo um "pensamento da diferença" a partir da potência do "interstício".

Diz Barea que a fragmentação argumental que normalmente é uma falha, se converte no filme (*Mal dos Trópicos*) em uma guia que nos coloca diante de outra história. Se faz mediante um largo fundo negro e a representação de uma história baseada na mitologia tailandesa, com uma série de imagens fixas e o som gravado de um tigre que se unem a textos explicativos que poderia ser visto como uma forma de eliminar a voz em off interpretativa de um narrador (BAREA, 2008, p. 3)

A dupla articulação se faz, assim, então, no modo de encarar o cinema a partir de sua potência de contato e de engajamento. *Mal dos Trópicos* é um filme folclórico, regionalista, mas que ao mesmo tempo se faz universal, a partir da exploração de aspectos da experiência sensorial do

espectador. Os "textos explicativos" aparecem, paradoxalmente, como forma de diminuir a importância do conhecimento das lendas de que o filme trata, relegando à narratividade uma porção muito parca da experiência, cuja continuidade é por sua vez garantida pelo engajamento corpóreo que o filme oferece.

O cinema contemporâneo, isto é, o cinema produzido a partir dos anos 1990, o cinema que viu a película dar lugar à fita de vídeo, e que viu a fita de vídeo dar lugar à gravação digital, não tem tantas características distintivas quanto se podia dizer de um cinema "clássico", por exemplo, marcado pela rigidez da mise-en-scène e pela narratividade determinada por arquétipos construídos pela indústria. O cinema contemporâneo é constituído de uma pluralidade de experimentações que vão da apropriação de códigos do passado à combinação dissonante de elementos do presente, e a ideia de um cinema hegemônico perde o seu semblante bem definido.

Vimos como as teorias cognitivas tentaram colocar o sujeito no lugar do gozo desse "cinema hegemônico", quando então, nos anos 1990, autores de orientação fenomenológica ou deleuziana como Shaviro e Sobchack buscarem desconstruir modelos determinadas em face potência de evento que o cinema carrega, que não deve ser negligenciada.

Nesse período [anos 1980], o processo de recepção do filme e modo como a posição, a subjetividade e os afetos do espectador são trabalhados ou "programados" no cinema mereceram uma atenção concentrada da crítica, a ponto de esses temas terem se constituído no foco de atenção privilegiado tanto da teoria dita estruturalista ou semiótica quanto das análises mais "engajadas nas várias perspectivas marxistas, feministas e multiculturalistas. Em todas essas abordagens, o aparato ideológico do cinema, bem como a modelação imaginário forjada por seus produtos, foram submetidos a uma investigação minuciosa e intensiva, no sentido de verificar como o cinema (um certo tipo de cinema; não todo) trabalha para interpelar o seu espectador enquanto *sujeito*, ou como esse mesmo cinema condiciona seu público a identificar-se com e através das posições de subjetividade construídas pelo filme (...) Entretanto, todas essas teorias de enunciação que fervilharam nos 1970 e 1980 começaram a envelhecer de repente. (...) Em primeiro lugar, tais teorias pressupunham uma concepção um tanto monolítica do era o cinema "clássico"(...). Por outro lado, a concepção que se fazia da atividade do espectador ou do processo de recepção era demasiado abstrata e rígida: o espectador era visto, nesses sistemas teóricos, como uma figura *ideal*, cuja

posição e afetividade encontravam-se estabelecidas anteriormente pelo aparato ou pelo "texto" cinematográfico, não cabendo portanto nenhuma consideração a respeito de uma possível resposta autônoma de sua parte (MACHADO, 2007, pp. 125, 126)

Faz-se importante mencionar, também, que os autores que identificamos com esse momento pós-estruturalista fazem sua crítica justamente a partir de exemplos cinematográficos contemporâneos de cunho espetacular. Shaviro, por exemplo, tece uma longa análise sobre *Blue Steel*, um filme policial de Katherine Bigelow, para mostrar como as codificações de gênero, que seriam alvo de críticas estruturalistas, são rearranjadas no filme na relação de voyeurismo que se estabelece com o espectador, configurando um poder que trabalha nas superfícies de um corpo cinemático, e não em uma "descorporificada" dimensão do discurso ou representação. Esse seria o uso político de *Blue Steel* (SHAVIRO, 1993, p. 8).

A dupla articulação é um conceito deleuziano muito explorado por Shaviro (1993), que funciona justamente para discutir a natureza "inesgotável" do cinema, no sentido que este reúne tanto aspectos semânticos quanto físicos, e que portanto não pode encontrar sujeito ideal. Na filosofia rizomática de Deleuze e Guattari (1995), "Uma cadeia semiótica é como um tubérculo que aglomera atos muito diversos, linguísticos, mas também perceptivos, mímicos, gestuais, cogitativos" (p. 15). É assim que nasce a dupla articulação, quando a linguagem não é árvore, quando não é decaimento de um centro totalizante, mas se ramifica em bulbos heterogêneos, ou seja, quando expressão dá o próprio procedimento.

Em Takashi Miike, a presença é convocada a partir dessa banalidade com que cenas de violência sexual são apresentadas, levando ao choque e ao desconforto (de ordem fisiológica), antes de se configurar em sentido. Os arquétipos que poderíamos atribuir a seus personagens são frustrados, e suas ações são normalmente motivados pelo sadismo, isto é, pelo desejo, motivações corporais.

a posição central, institucionalmente incontestada, da interpretação - ou seja, da identificação e da atribuição de sentido - nas Humanidades pode ser comprovada pelo valor positivo que em nossas linguagens atribuímos, mesmo automaticamente, à dimensão "profundidade". Se dizemos que uma observação é "profunda", estamos a elogiá-la, pois oferece um sentido novo, mais complexo e particularmente apropriado a um fenômeno. Ao contrário, se consideramos algo "superficial", isso significa que lhe faltam essas

qualidades, pois está implícito que não consegue ir "além da" ou "por sob a" primeira impressão produzida pelo fenômeno em causa (normalmente, não imaginamos que alguma coisa ou alguém não queira ter profundidade) (GUMBRECHT, 2010, p. 43).

Essa é uma razão possível pela qual Keiji Kunigami afirma que Miike "apresenta o corpo como imagem" e "recusa uma apreensão psicologizante". Seus filmes recusam essa "profundidade" normalmente associada ao cinema autoral. A superficialidade é algo latente no seu cinema, mas não no sentido pejorativo normalmente atribuído pela crítica, mas enquanto essa potência de "produção de presença" de que trata Gumbrecht. Sem exatamente negar a dimensão simbólica, filmes como *Visitante Q* apresentam um conteúdo explícito de violência sexual sem a menor carga de sensacionalismo. Tudo ali é muito cru, "banalizado", uma vez que o filme organiza certa "cumplicidade corporal" com o espectador. Ali podemos conferir uma série de cenas que associam a catarse ao prazer, como quando a mãe inunda o chão da sala com o leite que o visitante a faz jorrar estimulando seus seios. A cena de fato não tem implicações mais "profundas" do que uma simples redescoberta do prazer reprimido, e a placitude da nudez, bem como o excesso de fluídos corporais, conferem essa carga mais sensorial que configura uma "produção de presença"

Em *cinema of attractions reloaded* (2006), organizado por Wanda Strauven, encontramos uma série de ensaios que indicam um retorno de um "cinema de atrações" (GUNNING, 2000), como aquele cinema "primitivo" definido pelo que André Gaudreault (2009) chamou de "regime de mostraçã", onde a narrativa assume um papel menos central do que aquele determinado pelas teorias semióticas, e o prazer visual se torna o grande mote do fascínio do espectador. É nesse âmbito que este trabalho tenta se localizar, pensando o cinema de Takashi Miike em seus aspectos mais sensórios, onde o engajamento corpóreo do espectador se manifesta em uma intercessão entre a repulsa e o prazer.

Para Gunning, o cinema de atrações é um cinema "que se baseia na (...) sua habilidade de mostrar algo. Contrastando com o aspecto 'voyeurístico' do cinema narrativo(...) esse cinema é exibicionista." (GUNNING, 2000). A análise se centra sobre os primeiros cinemas, mas

segundo o próprio autor “fragmentos livres de atrações foram integrados ao cinema narrativo, deixando de ser independentes” (GUNNING, 1986, p. 66).

Em Takashi Miike, existe um apelo pelo grafismo e pela superfície da imagem em seu sentido mais estrito. Seu cinema não é exibicionista, mas contém fortes traços de uma mostraçãõ no sentido ambivalente de que trata Gunning. O que ele chama de "aspecto voyeurístico" é aquela posição unilateral que o cinema hegemônico engendra para o espectador. Se o cinema pode ser "exibicionista", isso significa que ele é empático ao espectador, que troca afetos com este. Lendo dessa forma, começamos a entender o que viria a ser essa imagem-superfície que proponho para o cinema de Takashi Miike.

Mariana Baltar (2016) utiliza o termo "virada afetiva" (p. 10) para definir esse conjunto de teorias que buscam superar uma leitura cognitivista do cinema e investem em categorias do corpo e dos sentidos para repensar o lugar da experiência espectral do cinema.

Localizando os marcos cronológicos dessa virada a partir do final dos anos 1990, autoras como Patrícia Clough (2007) e Anu Koivunen (Koivunen and Paasonen, 2000), entre outros, falam de uma tendência no pensamento social a reenquadrar seus focos de observação a partir do campo do afetivo, exaltando um vocabulário em torno de termos como sensações, emoções e *embodied experiences* (experiências incorporadas, talvez fosse uma tradução possível). Nesse sentido, o corpo (em seus aspectos mais carnis vinculados a sensorialidades, emoções e desejos) passa a ser entendido como vetor (efeito e instrumento) de disputas políticas, sociais e culturais (BALTAR, 2016, p. 9)

Nesse sentido, a ideia de um cinema de atrações se volta para o corpo, para a investida do prazer visual no processo de engajamento que espectador estabelece com a obra. Elena Del Río (2008) também busca localizar uma virada afetiva na teoria do cinema a partir da emergência de modelos fenomenológicos e deleuzianos, que não estariam mais "confinando" o cinema aos "binarismos" de uma teoria cognitivista, mas reposicionando o corpo nos termos de seus excessos, daquilo que escapa. Nos termos de uma função-cinema, Del Río defende também uma superação de modelos lacanianos em função de uma teoria dos afetos baseada em Deleuze, cuja função seria a da "presença" em favor da "falta".

Del Río cita o conceito deleuziano de "linhas de fuga" para sugerir uma forma de resistência às pressões da hegemonia da hermenêutica. Para Deleuze, na definição de Shaviro, "toda o sistema dominante carrega dentro de si o potencial de mudança, linhas de fuga que apontam para sua potência de mudança (SHAVIRO, 1993, p. 23). A autora refere-se a essa virada afetiva como alternativa à hegemonia da interpretação que tomou conta das ciências humanas. Neste trabalho, tentaremos traçar uma linha de fuga que evite também se filiar completamente à virada afetiva, por entender muitas dessas teorias como uma tentativa mais sutil de essencialismo, como ocorreu no realismo. No entanto, muitas dessas teorias serão na verdade eficazes em cumprir o objetivo de pensar Takashi Miike a partir de suas ambivalências.

Conforme argumentado no primeiro capítulo, o par "presença/falta" é uma repetição mais complexa da dicotomia clássica entre formalismo e realismo. Takashi Miike deverá se localizar nesse intervalo. Neste trabalho, pensarei o cinema de Takashi Miike não propriamente como evento e tampouco como falta, mas como objeto, como recorte, que reúne aspectos tanto semânticos quanto afetivos. Buscando evitar uma leitura que se posicione a respeito da "natureza do cinema", me limitarei a análise dos filmes nas esferas que ambas as leituras podem fornecer, pensando especialmente *Visitante Q* (2001) como intervalo entre a repulsa e o prazer .

Tom Mes (2004) afirma que os filmes de Miike podem ser classificados dentro de um gênero específico, mas a experiência de assisti-los sempre burla as regras que supomos esperar de determinado gênero, incorporando elementos das mais díspares fontes (p. 21). Nesse sentido, Takashi Miike pode conter traços que o identifiquem com alguma modalidade de gênero, mas esses apontamentos normalmente são frustrados ao final, com a introdução de elementos que se desligam de maneira absurda daquela diegese inicialmente proposta. Como um rizoma em Deleuze (1995), que "não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo. Ele é estranho a qualquer ideia de eixo genético ou de estrutura profunda" (p. 20).

Em *Dead or alive* (1999), podemos identificar na sua estrutura o universo dos filmes de

máfia, com brigas de gangues, carros e armas de fogo. Na cena final, um dos personagens, sem a menor justificativa, invoca uma imensa bola de energia para derrotar seu adversário. Mais do que uma reviravolta improvável, a cena se mostra inconcebível dentro das leis que governavam o filme, que até então eram de contornos naturalistas, fazendo-se portanto de um novo agenciamento, um *aquilo-que-não-pode-ser-justificado*.

Tom Mes afirma que podemos classificá-lo como um filme *yakuza* ou *gangster*, mas o final se aproxima da ficção científica. *Audition*, por sua vez, combina romance com horror, e *Mann Next* combina horror, artes marciais, romance e comédia (MES, 2004, p. 21)

A dupla articulação acontece quando o símbolo se torna gesto, e a bola de energia em *Dead or Alive* é construída de maneira exageradamente falseada, uma manipulação digital muito precária. É literalmente um elemento estranho, diegeticamente e estilisticamente. Quando ela colide com a bazuca do adversário, a explosão ganha contornos ainda mais absurdos, provocando uma destruição que pode ser observada do espaço em um ponto do planeta. A bola de energia é um elemento rizomático que garante a dupla articulação no filme, uma linha de fuga que destrói as expectativas de gênero e organiza o encontro de heterogêneos, quase como se dois filmes completamente diferentes se encontrassem, a partir de grafismos que denunciam a natureza digital, a superfície, o mapa granuloso em que se desenha essa multiplicidade.

Ora, tudo neste nosso *Dead or Alive* é insipidamente delicioso, pois, se ele não quer se justificar com narrativas ligeiras, tão pouco também se contenta com banalizações violentas caricaturísticas, quer, pelo contrário, fazer troça do espectador até as últimas consequências. Senão note-se, mesmo depois de se tentar construir algo que podemos chamar de narrativa: opondo por circunstâncias diversas, o filho de gangsters chineses Ryuuichi com o detective Jojima, o conhecidíssimo - e desesperante - final só vem abalar toda a crença positiva do espectador - se é que houve alguma - quanto ao cabimento de todo o filme. E, quanto ao final, nem vou pronunciar uma palavra que seja. Antes de ser estúpido, sem sentido ou malfeito, tenho a dizer que *Dead or Alive* é a maior sátira alguma vez feita aos filmes de Steven Seagal, Jackie Chan, Arnold Schwarzenegger ou Chuck Norris. E, posto isto, podemos dizer que *Dead or Alive* é o primeiro filme de acção puro, ou então, de uma perspectiva mais crítica, o primeiro e o único filme de acção anti-acção (PATRICIO, 2007, p. 1)

Em *Visitante Q*, somos também confrontados com uma série de imagens atordoantes, que incluem cenas de estupro, incesto e necrofilia. Configuram, então, "temas" claros de identificação global. São imagens, no entanto, que se confundem com os próprios registros do personagem que filma uma parte desses eventos, imagens de cunho precário, cuja "cruza" aparece como reforço do efeito sensorio que o filme pode provocar. Ao contrário de *Dead or Alive*, aqui a montagem é mais "crua", e os agenciamentos serão promovidos justamente pela cruza da câmera que toca o corpo ao mesmo tempo que se assume um corpo. Nesse sentido, o filme possui uma "atitude" diante do espectador que é extremamente provocadora em uma via de mão dupla: tematicamente e estilisticamente. É como se o objeto de repulsa se alisasse na condição de convocação sensoria e perturbação moral. Nos contornos da dupla articulação, discutida anteriormente, o teor simbólico das atitudes moralmente questionáveis se conjura à força sensorio-motora que os aspectos "físicos" do filme são capazes de provocar. É na cumplicidade incontornável com essas situações que o filme revela seu caráter transgressor, porque não se posiciona diante delas. É na investida desse prazer visual do dispositivo cinematográfico que o filme constrói suas linhas de fuga.

O espectador 'masoquista' de Miike é afetado por um prazer de ordem masoquista. O desconforto e a repulsa normalmente experimentadas em seus filmes tensionam as nossas interdições morais, justamente por conta da sua "visceralidade" descortinada, desprovida de nortes discursivos que justifiquem esse prazer.

"Onde estaria, com efeito, o prazer", pergunta-se George Bataille (1987), "se a angústia que lhe está ligada não colocasse a nu seu aspecto paradoxal, se ele não fosse insustentável aos próprios olhos daquele que o sente?" (p. 117)

Essa perspectiva de discurso é pertinente ao cinema japonês de Takashi Miike, porque também se faz na "pele", no contato vertiginoso que filmes como *Visitante Q* oferece. Neste, um pai de família que se esforça para erigir um papel de provedor que lhe é esperado pela sociedade japonesa grava com uma câmera caseira os assédios de sua própria filha

adolescente, que o provoca até que ele não resista ao coito incestuoso. Ele filma muito de perto, e ela tira fotografias do pai, fornecendo, assim, a partir da imagem fotográfica, o contracampo do espectador, quando podemos conferir em *flashes* muito rápido a imagem de quem filma. O filme é todo gravado em mini-dv, a câmera na mão, o que confere o aspecto chapado e vertiginoso que faz com que suas imagens ganhem um aspecto de superfície a ser "tocada" pelos olhos do espectador, ao mesmo tempo que a repulsa ativada pelo tabu do incesto, no caso da cena descrita, embaralha a imersão que a câmera convoca. Takashi Miike será o foco de nossa discussão a respeito de um cinema pensado na dupla articulação, por combinar aspectos fisicamente atordoantes tematicamente (em muitos de seus filmes vemos torturas, perfurações, gestos sadomasoquistas e excesso de sangue) e estilisticamente. (com câmeras embriagas, vertiginosas, exploração da textura do vídeo e montagens alucinantes) com aspectos mentalmente perturbadores (como incesto, necrofilia e diversos modos de profunda perversão sexual). Miike, no entanto, não programa seus efeitos, porque o filme não se posiciona moralmente a respeito desse tipo de ação. Pelo contrário, positiva gestos de necrofilia e estupro como forma de redimir a desunião que acometia a família representada no filme *Visitante Q*, redenção que encontra seu veículo nos desejos e perversões de seus personagens.

2. TAKASHI MIIKE E O ENGAJAMENTO CORPÓREO

Engajar-se significa envolver-se, empenhar-se em determinada causa. O termo frequentemente aparece com uma conotação política, no sentido de desalogenar-se, de comprometer-se com as lutas de conquista e manutenção de direitos de determinada minoria. Tanto no sentido mais ontológico quanto nessa conotação mais política, o termo supõe uma relação entre um sujeito e um objeto de ordem mais intelectual. Qual o propósito, então, aparentemente paradoxal, de se pensar um engajamento que comunica através do corpo?

A ideia de um "engajamento corpóreo" que proponho para o cinema investe justamente na imbricação entre as dimensões semânticas e cognitivas no processo de percepção da imagem. Mais uma vez, estamos falando de dupla articulação. Conforme tentei demonstrar até aqui, a teoria do cinema que se localiza dentro da "virada afetiva" procura investir em categorias do corpo e dos afetos para confrontar a hegemonia do conceito e da interpretação no processo de leitura do filme, na tentativa de evitar a tão vilipendiada inscrição de um sujeito ideal e historicamente determinado que boa parte da teoria impõe.

Há uma cena em *Visitante Q* em que a personagem da mãe chega em casa após mais um episódio de sua rotina depreciativa de consumo de heroína e prostituição (e essa prostração fica evidente em vários gestos corporais que ela apresenta, como a cabeça baixa, a olheira carrega e tom de voz resignado), para então se deparar com o Visitante sentado sobre a sua cama. Sem trocarem palavras, ela também se senta, de costas para ele. Ele se aproxima por trás, os dois ainda dispensando a palavra, desvela seus seios por debaixo da blusa e do sutiã, sem que ela ofereça resistência, e começa a acariciar e pressionar seus mamilos. A câmera, quase sempre oscilante, como que acompanhando o êxtase, procura sempre os seios, e alguns planos detalhe se aproximam de um mamilo de maneira excessiva, extrapolando os limites da distância focal de em enquadramento "seguro", e podemos conferir de perto como o leite começa a escapar de suas glândulas mamárias. A mulher reage com uma vivacidade nunca antes experimentada no filme, reação que verificamos, mais uma vez, no território do corpo. Gemidos em alto volume e, principalmente, a quantidade absurda que jorra dos seios em

forma de jatos. O engajamento corpóreo, aqui, comparece em todos os elementos que fazem dessa encenação uma abertura da imagem para a dimensão sensorial do espectador, e aqui gostaria de destacar três desses aspectos que parecem contribuir para o agenciamento de um engajamento corpóreo no espectador de Miike: a espectacularidade, a presença e o excesso.

2.1 Espectatorialidade

Dentro dos estudos literários, Wolfgang Iser (1996) propõe uma teoria que se desligue da noção de "recepção", que determina um leitor historicamente definido, para pensar uma teoria do "efeito", que considera a subjetividade do leitor na construção da obra, onde esse leitor:

relaciona o texto a uma situação pela atividade nele despertada (...) produz uma situação para o texto e sua relação com ele não pode mais ser realizada por meio da divisão discursiva entre Sujeito e Objeto. Por conseguinte, o sentido não é mais algo a ser explicado, mas sim um efeito a ser experimentado (ISER, 1996, pp. 33-34)

Fica clara a influência da fenomenologia na concepção de Iser, especialmente no que tange à indivisão entre o sujeito e objeto na apreensão da obra. Essa é também a tônica da "virada afetiva" na teoria do cinema. Isso não significa ignorar aspectos semânticos ou simbólicos presentes "anteriormente" na obra mas, como na alegoria de Owens, pensá-los a partir da implicação que o leitor faz desses aspectos.

Iser não considera o texto como um documento sobre algo que existe - seja qual for a sua forma-, mas sim como uma reformulação de uma realidade já formulada. Através dessa reformulação advém algo ao mundo que antes nele não existia. Em consequência, a teoria do efeito confronta-se com um problema: como se pode assimilar e mesmo compreender algo até agora não formulado? Uma teoria da recepção, ao contrário, sempre se atém a leitores historicamente definíveis, cujas reações evidenciam algo sobre literatura. Uma teoria do efeito está ancorada no texto -uma teoria da recepção está ancorada nos juízos históricos dos leitores (ISER, 1996)

Em Takashi Miike, deslocando esses conceitos para a teoria do cinema, vamos supor esse "leitor implicado" para a construção de um saber que se apoie na espectacularidade. Sem encerrar o filme em seus aspectos sensoriais ou simbólicos, nos moldes da dupla articulação,

pretendemos pensar a imbricação dessas duas dimensões da experiência nos seus aspectos que subvertem uma leitura mais essencialista.

2.1.1 Um novo Realismo do Corpo

Muito se discute, na teoria contemporânea, a respeito de um retorno do real na arte. É o caso do “realismo afetivo” (SCHØLLHAMMER, 2005), ou do “realismo traumático” identificado por Hal Foster em seu livro *The return of the real*, de 1994. Identifica-se, ainda, numa série de casos, a ocorrência de uma nova modalidade de cinema do corpo, de caráter mais tátil, que valoriza a afecção sensorial do espectador ao dar um novo espaço para o corpo dentro das narrativas. Esse novo espaço é um espaço significativo, que enxerga potencialidades expressivas que vão além da trama, mas se concentram em micro espaços ou micro ações, capazes de reter atenção do espectador num plano que transcende a relação mais racional entre leitor e filme. Muitas dessas características já foram apontadas pela crítica cinematográfica desde o começo do século XXI, indicando inicialmente, uma “estética do fluxo”. Em artigo publicado em março de 2002 na Cahiers du Cinema, o crítico Stephanie Bouquet lança o termo.

Bouquet usa a expressão “estética do fluxo” para falar de um conjunto de narrativas contemporâneas constituídas a partir de sensações, desdobrando-se num trabalho de câmera capaz de explorar a relação corpo/espaço dentro de uma experiência do tempo como atmosfera. (VIEIRA JR, 2012, p. 35).

A expressão ganhou corpo também na crítica brasileira, onde é possível localizar em portais como a da *Contracampo* ou *Cinética* uma série de críticas de identificam a tendência. Felipe Bragança, em ensaio publicado pela Revista Cinética, identifica a possibilidade de um “corpo como começo e fim expressivo” (BRAGANÇA, 2007, p. 1) nos cinemas de autores como Claire Denis, Pedro Costa, Gus Van Sant, Apichatpong Weerasethakul. Bragança também fala de uma “contração criativa do corpo” (BRAGANÇA, 2007, p. 1) em uma publicação sobre o filme *Floresta dos Lamentos*, de Naomi Kawase.

A hipótese aqui é a de que Takashi Miike também se localizado dentro de um cinema que se

volta para o corpo, que promove esse "engajamento corpóreo" a partir do excesso, da violência gráfica, da forma como suas imagens evocam uma sensorialidade na forma de comportar enquanto imagem (este aspecto observaremos no capítulo seguinte). Sobre seus filmes, Juliana Fausto (2004) afirma: "É preciso senti-los, vivê-los, pois o ponto nevrálgico da obra de Miike está aí: nos climas e ritmos que é capaz de criar, nas sensações-limite a que leva o espectador." (p. 1)

No início da década de 1990, como já observamos, Steven Shaviro falou pela primeira vez em um "corpo cinemático", quando em *Cinematic Body* (1993) defende uma relação filme/espectador que se prima na ocorrência de dimensões "táteis" dentro da experiência cinemática que servem de elo para apreensão de um filme.

Partindo de uma filosofia de razão deleuziana, Shaviro esmiúça o que seriam essas possibilidades de leitura corporal de um filme, a partir da análise de diferentes casos (De Andy Warhol a David Cronenberg; De Bresson a George Romero). No caso de Warhol, por exemplo, Shaviro traz um conceito foucaultiano para falar de uma "estupidez do corpo" (SHAVIRO, 2006, p. 207). Esse corpo, que se manifesta em obras como *Sleep* (1963) ou *Kiss* (1963) é estúpido porque é "afetado por tudo mas responsável por nada" (SHAVIRO, 2006, p. 207). Defrontamo-nos com a imagem insistente de um registro que por essência nada expressa além de si mesmo, mas está sujeito a toda sorte de afetos que um corpo pode fazer emergir, como o cansaço, a fome, o sono. É isso que provocaria, em Warhol, um caráter de sedução, porque o desejo de controle daquela imagem nunca é satisfeito.

De maneira mais ampla, o que marca a configuração de um cinema contemporâneo é o desenvolvimento de tecnologias como vídeo e os gravadores de sons portáteis, que garantem o barateamento da produção, o que sua por sua vez abre portas para um cenário de ampla experimentação, embebido pelo contexto de saturação de imagens em que se encontra o sujeito pós-moderno. É também o caso do japonês.

Qualquer que tenha sido o espaço de treinamento para os jovens cineastas [japoneses] surgidos nos anos 1980, são realmente muitos os nomes relevantes relevantes durante estes anos. É particularmente difícil citar

todos os emergentes e classificar suas obras em gêneros cinematográficos bem definidos, considerando a extrema versatilidade da sua produção e sua tendência a experimentar situações sempre diferentes. Talvez a única constante seja a necessidade de revelar o mal da incomunicabilidade que, segundo uma opinião bastante disseminada, aflige as jovens gerações dos seus conterrâneos (NOVIELLI, 2007, p. 276)

Takashi Miike, dono de uma extensão filmografia marcada especialmente pela violência verborrágica, visceral, pelo *gore* que se alterna entre o perturbador e o cômico, pela incursão no universo da máfia. Naomi Kawase, ora documentarista dos próprios afetos, como nascimento de sua filha ou momentos com sua avó, ora “ensaísta do plano-sequência”, com filmes que privilegiam o banal e o cotidiano como formas de incorporar uma estética sensorial. Cinemas tão díspares ligados por uma ponte vaga que denomina “nacionalidade”, mas que se aproximam na investida de um cinema que abre espaço para o corpo, que covoca o corpo engajar-se à imagem enquanto superfície. Podemos citar muitos nomes ainda, como Hirokazu Koreeda, como seus dramas familiares, Takeshi Kitano, celebrado por seus filmes sobre a máfia, Hayao Miyazaki e Isao Takahata, com suas animações carregadas de um misticismo inebriante e de uma técnica delicada que encanta pelo seu despojamento... O que poderia unir cineastas de propostas tão distintas, além de serem conterrâneos? De maneira geral, todos parecem promover um cinema mais tátil, cada qual à sua maneira, que reúne características mais *vertiginosas* em um, ora mais viscerais em outro, mas que permitem essa possibilidade de diálogo com o espectador, um diálogo sensorial, dos afetos.

Dentre muitos filmes surgidos em quase duas décadas, alguns ganharam notoriedade devido ao circuito dos festivais, como o foram os filmes de Takeshi Kitano, Naomi Kawase, Shinji Aoyama, Hirokazu Kore-eda, entre outros. Muito visitados pelo discurso da crítica, adotados como representantes de uma nova leva do cinema asiático, em concomitância com outros como Jia Zhang-ke (China), Hou Hsiao Hsien (Taiwan), Tsai -Ming Liang (Taiwan) e Apichatpong Weeresethakul (Tailândia), eles, contudo, possuem características tão diversas quanto são as condições de sua produção, ainda que possam apresentar algum tipo de ‘sensibilidade’ aproximada. Outros ganharam visibilidade por uma via de escoamento que prescinde dos festivais e das formas de distribuição características da indústria cinematográfica, como os *downloads* na internet e o mercado de DVDs, ou o chamado *V-Cinema* (distribuição direta para o vídeo), que nos anos 1990 contribuíram para a manutenção da produção japonesa, em crise nas “janelas” oficiais de distribuição como as salas de cinema. Filmes como os de Shinya Tsukamoto, Kiyoshi Kurosawa e Takashi Miike se valeram desse outro lugar, novo espaço das imagens contemporâneas, alavancados

por uma nova visibilidade desse cinema, que se desvincula da categoria tradicional do ‘cinema japonês’, sendo contaminado por outras imagens, marcadamente àquelas da recente cultura midiática de lá, dos desenhos e dos *mangás* (KUNIGAMI, 2009, p. 99)

Osmar Gonçalves organiza em livro intitulado “Narrativas Sensoriais”, lançado em 2014, uma série de ensaios que procuram mapear uma definição de um cinema contemporâneo que se debruça sobre a filosofia deleuziana da multiplicidade. Um cinema, portanto, que se desliga de uma lógica estratificada em que a narrativa organiza o tempo da experiência em função do movimento, mas se que se assume, também em um contexto de hibridização, um cinema que abre espaço para um corpo aberto, corpo sem órgãos que definam funções ontológicas, um cinema que convoca o corpo a engajar-se na imagem sobre a forma sensações não mais canalizadas, mas rearticuladas pelo próprio filme, um cinema que se recusa a dar nome às sensações, porque se o torna mesmo, enquanto imagem, em substância de uma experiência tátil.

Aqui, é preciso dizer, estamos diante de outra abordagem do mundo: uma postura que ensaia novos processos de subjetivação, outros modos de ser e de estar que se conectam a experiências cujo intuito não é mais dominar ou interpretar o mundo, mas experimentá-lo(...). É que há um movimento aqui que desloca a centralidade da interpretação em nosso dia a dia, o interesse e a busca praticamente exclusiva por relações de sentido, em prol de momentos de intensidade e de apreensão corporal dos fenômenos, em favor de experiências nas quais entram em jogo modos de saber mais plásticos e sensoriais. Vontade de se manter na superfície, portanto; se conservar rente aos fenômenos, e tentar preservar, assim, toda a riqueza, a desmesura e o imediatismo da experiência sensível – todo o “o peso do aqui agora das sensações” que aí se produzem. Trata-se, em outras palavras, de afirmar outros modos de entendimento e de apropriação do mundo, modos de saber essencialmente corporais e não-hermenêuticos. Ora, se há algo que caracteriza boa parte dessas obras é justamente este olhar, a um só tempo, despojado e sensorial, tátil e minimalista, um olhar que se debruça sobre o mundo, sobre suas potências e banalidades, mas que, ao mesmo tempo, se abstém de organizá-lo, que não deseja fazer comentários nem busca continuidades (GONÇALVES, 2014, pp. 14-15)

As imagens que afetam o espectador de cinema são de natureza imaterial, mas seus efeitos são físicos, corpóreos (SHAVIRO, 1993, p. 51). A retina é bombardeada de estímulos,

potencializados pela proporção da tela, e a audição "cercada" de alto-falantes dispostos de modo a espacializar o som. O cinema produz excessos no corpo, como o riso ou choro, o "frio na espinha" e o susto. A dimensão sensorial é uma parte importante do processo de engajamento do espectador, e não somente porque diz respeito à natureza desse processo, mas também porque é o território onde o filme assume a potência política do desejo.

O filme, enquanto experiência, assume um "corpo" que se relaciona de maneira "imediate" com espectador, uma vez que "a imagem cinematográfica é aberta ao ardor e ao desejo" (SHAVIRO, 1993, p. 18). Em outras palavras, a imagem cinematográfica produz o olhar, produz o efeito voyeurístico que lhe é característico, e estabelece esse "corpo" que "toca" o espectador antes de ser articulado em sistemas de significação. Isso é o que desperta a potência política da imagem cinematográfica, porque convencionada, a partir da força de sua natureza fascinante, relações "afetivas" entre o espectador e a experiência do filme.

2.1.2 Antecedentes no cinema japonês

Yasunari Kawabata (1899-1972) foi o primeiro escritor japonês a receber um prêmio Nobel de Literatura, "pela sua arte narrativa, que exprime com uma sensibilidade cheia de sutileza a alma japonesa na sua verdade mais caracterizada", segundo a academia sueca. A afirmação sintetiza parte do que é essencial em Kawabata: a simplicidade do estilo, a observação e o caráter sensível/sensorial. A escrita de Kawabata é dotada de recursos estilísticos que favorecem a imersão no seu texto, e tornam a sua narrativa extremamente introspectiva. Essa introspecção, no entanto, não se traduz no que seria um extenso aprofundamento psicológico de suas personagens, como em Proust ou Joyce, mas sim em uma conjunção de reflexões, sensações e percepções, metáforas táteis, visuais e auditivas que convidam o leitor a experimentar um universo sensorial, em que as palavras não carregam signos racionais propriamente ditos, mas, sobretudo signos sensoriais, que convocam o leitor a engajar-se corporificativamente na obra. O escritor desenvolve seu estilo a partir de experimentações de influência modernista, como a técnica de fluxo de consciência, mescladas com influências da cultura milenar japonesa, em especial o *Genji monogatari* (de Murasaki Shinobu), do período

Heian (século X), obra que determinante na formação dos conceitos de beleza e natureza no Japão.

Essa espécie de “pintura com as palavras” que o autor promove, representa não somente uma predileção particular, mas todo um movimento que Kawabata foi construindo a partir das publicações da *Bungei Jidai (Época da Letras)*, revista literária fundada em parceria com outros escritores em 1924, e que abarcava as experiências do movimento. O Neosensorialismo (*shinkankakuha*) defendia, acima de tudo, uma revolução estética na nova literatura que emergia no Japão e no mundo, preconizando a apreensão sensitiva do leitor em detrimento do realismo descritivo e o naturalismo em voga naquele tempo, este marcado por uma valorização da objetividade e da descrição “fidedigna”.

Fundada em 1924 pelo escritor Riichi Yokomitsu e outros jovens autores como Yasunari Kawabata [...] a escola representaria um laboratório de experimentações análogas àquelas já iniciadas na Europa pelos movimentos de vanguarda do dadaísmo, do futurismo, do cubismo e do surrealismo. A fórmula proposta pelo grupo e teorizada detalhadamente na revista *Bungei Jidai (A Época das Letras)* consistia numa literatura atenta às sensações e às reações instintivas do indivíduo diante dos fragmentos da realidade (NOVIELLI, 2007, p. 47)

O movimento neosensorialista não se restringiu à literatura. Nos anos 1920, o cinema japonês tornou-se muito próximo ao mundo literário, com muitas obras inspiradas na literatura popular. O escritor Junichiro Tanizaki, que viria a se tornar um dos grandes nomes da literatura moderna japonesa, teve uma pequena carreira como roteirista dentro do estúdio *Taikastu*, que fazia filmes mudos. Foi também um entusiasta do Movimento do Filme Puro (*Jun'eigageki undō*), talvez a primeira tendência vanguardista do cinema no Japão.

Dois anos depois da fundação do grupo neosensorialista, Teinosuke Kinugasa, originalmente ator de teatro, funda a União Cinematográfica Kinugasa, na intenção de se aproximar das vanguardas, e para seu primeiro projeto confiou o roteiro a Kawabata. Trata-se do filme mais representativo do cinema neosensorialista, *Uma página de loucura* (1926). O filme, ambientado em um hospício, se constitui de um marinheiro que se que se emprega como faxineiro na tentativa de resgatar sua mulher, que ficara enlouquecida pela perda de seu pequeno filho. A influência expressionista aparece nos cenários deformados e na dureza das

sombras, o uso de superposições contribui para o refratamento da narrativa, que confunde passado e presente, delírio e vigília. A descontinuidade proposital é marcada também pela recusa do *benshi*, e faz parte do compromisso vanguardista de Kinugasa de se produzir um cinema autônomo, que se componha de gestos e signos puramente cinematográficos, onde a imagem e as sensações são mais importantes que história conclusiva, esta de herança teatral.

Nas imagens do operador Kohei Sugiyama (...), os estados mentais tomam forma dentro de um contexto marcadamente onírico. Assume-se que ver conta mais do que compreender: abolidas as legendas e com o propósito de projetar o filme sem a intervenção dos *benshi*, Kinugasa altera a continuidade narrativa racional encadeando-a e/ou ofuscando as demarcações entre os inumeráveis *flashbacks* e as alucinações, desviando assim a percepção do real e do tempo histórico. Com um uso contínuo das superposições, com uma montagem rapidíssima e acrobacias extremas da filmadora, os objetos da cena são subtraídos à visão antes que o espectador possa reconhecê-los numa colocação física real (NOVIELLI, 2007, p. 48)

Trata-se, portanto, de um "surrealismo sensorial", onde o filme é pensado do ponto de vista do engajamento corpóreo do espectador, mas também assume aspectos semânticos como as figuras do automóvel e da roda, que se segundo Novielli (2007) aparecem como "símbolo do cíclico turbilhão de alucinações (p. 48). Há também as cenas de dança, "nas quais é inevitável ler a mística sensualidade das primeiras danças mitológicas japonesas(...). Os sinais são múltiplos, e em todos se reconhece o denso trabalho intelectual do grupo (p. 48).

A imagem abaixo (figura 2) mostra bem um de distorção que acontece no filme, como exemplo de fusão de imagens numa cena em que a loucura comparece tematicamente mas também estilisticamente. O espectador fica atordoado, conforme pude comprovar com a exibição do filme em sala de aula.

Uma página de loucura, um tanto deslocado dentro da história do cinema, representa já na década de 1920 a possibilidade de uma leitura duplamente articulada, onde aspectos semânticos que refletem uma organização intelectual são diluídos em uma narrativa veloz e fugidia, que refrata esses signos em forma de sensações, vertigens, perturbação, uma "contranarrativa" que se preocupa com a posição do espectador do ponto de vista experiência do "filme pelo filme". Se em Takashi Miike também uma abertura para o choque com as

sensações do espectador, encontramos na vanguarda neossensorialista já uma primeira manifestação de um cinema japonês que mobilize um engajamento corpóreo



Figura 2: *Screen de Uma página de loucura*

No final dos anos 1950 a televisão tirou grande parte do público das salas de cinema. A realidade do pós-guerra e do imperialismo praticado pelos EUA indignou toda uma nova geração de cineastas independentes, que não viam nos grandes mestres uma representação fiel da realidade concreta de seu país. Na virada do século XIX para o século XX, o Japão já havia passado por um período conhecido como “Restauração Meiji”, que significou o fim dos regimes feudais (Xogunatos) e a abertura para o ocidente, quando a cultura cristã ocidental começou a ameaçar uma “cultura milenar nipônica”, e o Japão passou por um momento de intensa modernização, o que o levou a se tornar potência mundial. Nos momentos que sucederam a Segunda Grande Guerra, o espírito era de transgressão e resistência entre essa nova leva de cineastas independentes. Como sofriam a influência do novo cinema francês, em especial nomes como Godard, Alain Resnais e Truffault, essa geração ficou conhecida como “Nouvelle Vague Japonesa”. O movimento tinha como principais representantes nomes como Shohei Imamura, Seijun Suzuki e, também, Nagisa Oshima.

Oshima e seus colegas, como Shohei Imamura (...), e Seijun Suzuki, (...) abraçaram imediatamente os novos métodos realistas desenvolvidos na Europa, primeiro pelos neorealistas e, a seguir, pela “nouvelle vague” francesa e novos cinemas de outros países, que saíram às ruas, abandonando os estúdios, buscando revelar a face “real” do mundo. Se na Europa do pós-guerra a palavra de ordem era mostrar as misérias e ruínas de um continente até então encoberto pela mentira fascista e nazista, no Japão era também

preciso desmascarar o engodo militar e imperialista, sob o qual se escondiam horrores praticados contra os povos vizinhos da Coréia, China e Filipinas.” (NAGIB, 2003, p.1)

O filme de que certa forma inaugura a *Nouvelle Vague* japonesa é *Contos cruéis da juventude* (*Seishun Zankokun*, 1960), de Nagisa Oshima, onde o realizador emprega a desconstrução narrativa que caracterizaria os filmes da *Noberu Bagu*. Câmera não mãos, locações reais, com texto improvisado e rompimento das regras clássicas de continuidade. Incluindo *Contos cruéis da juventude*, Oshima lança uma série de filmes dispostas a revelar uma face caótica do Japão, habitada por marginais e criminosos, na constante presença do sexo, do abuso e da violência. No mesmo ano de 1960, chega a filmar mais dois longas-metragens: *Império do Sol* e *Noite e neblina no Japão*. Neste ano, Oshima ainda trabalhava para a Sochiku, que aproveitou o contexto político para apostar em uma nova safra de novos diretores que deram início a esse novo cinema japonês, que incluíam também Yoshihige Yoshida e Masashiro Shinoda.

O ponto de vista nesses filmes está nos personagens moralmente questionáveis, e a câmera inquieta e as tramas fragmentadas desvelam o estado de espírito caótico e desiludido desses personagens. Trata-se da incorporação de um corpo em conflito através da postura da câmera e da própria narrativa não-linear. Trata-se, então, de uma incorporação do espírito realista que partia da vanguarda europeia, mas que se distancia daquele deciframento do real que existia em Bazin. As técnicas eram realistas, mas a montagem e os enredos eram de caráter "semântico", a técnica portanto servindo a um conjunto de intenções que se definiam pela vontade de transgredir justamente o naturalismo dos filmes de estúdio que enredavam um Japão harmonioso a serviço de um projeto totalitário de estado-nação. Se em Ozu a câmera baixa, a quase escassez de movimentos de câmera, o corte seco e os eixos de câmera invertidos corroboram o que Márcia Nagai Anno chama de um “corte baseado na similaridade”, onde a harmonia é exaltada através da disposição dos corpos no quadro, em Oshima há um compromisso com um “realismo revelatório” (NAGIB, 2003, p.4), onde a nudez, a hostilidade e uma câmera na mão que remete a um corpo nervoso são expressões de

um cunho político de denúncia e desnudamento de um Japão invadido pelo caos do pós-guerra.

Quando a Sochiku retira *Noite e neblina no Japão* de cartaz, alegando que o filme não garantia público suficiente, Oshima rompe com os grandes estúdios, alegando censura política, e funda sua própria produtora independente.

Em *O Império dos Sentidos* (1976), de Nagisa Oshima, o desejo assume também uma potência criadora, a partir da própria experiência do prazer visual e sexual, e torna-se instrumento de subversão de uma ordem militarista dominante, pertinente ao projeto de Estado-nação japonês que atravessou o século XX.

A era *Meiji* (1867-1902) marca o início do processo de modernização do Japão, antes submetido ao regime feudal dos xogunato (senhores feudais). Esse período representa a transição de um estado de cessão soberano, verticalizado na figura de um rei ou de monarca que detém o direito de morte sobre o conjunto-população, para o Estado-nação, que garante distribuição horizontal do poder em forma de corpo-nação, onde o indivíduo é o próprio soberano de uma sociedade disciplinar de controle, que tem no corpo individual a sujeição ao complexo identitário que configura a instituição estatal. Sobre o pós-guerra e o intervencionismo norte-americano no Japão, Keiji Kunigami (2009) reitera que

Bomba, ocupação, higiene e medicina encontravam sua moral no valor de modernidade que simbolizavam. Por via de um biopoder escancarado, as amarras da “comunidade imaginada” desenhavam-se nos próprios corpos dos japoneses (KUNIGAMI, 2009, p. 79)

Em *O Império dos Sentidos*, a identificação com elementos simbólicos de uma suposta "cultura tradicional" japonesa se transformaram em um dispositivo de transgressão. Nagisa Oshima empenhou-se em resgatar elementos de uma cultura ancestral que celebrava o corpo e o prazer, com uma série de cenas onde os atores fazem sexo de verdade, como forma agredir o militarismo moralista que definia o Estado japonês moderno. Ao mesmo tempo, lembrava que essa mesma cultura ancestral não é uma pedra fundamental que reflete uma ontologia do "povo japonês", tratando-se contudo, de um sincretismo entre várias éticas religiosas distintas, como o hinduísmo, que vem da Índia (e do qual se apropria a relação entre liberdade e prazer

sexual), o xintoísmo e o confucionismo, importados da China, e o budismo que passou por vários países do leste e sudoeste asiático até ser introduzido no Japão, também através da China (SASAKI, 2011).



Figura 3: Screen de *O império dos sentidos*

No filme, Oshima reconta a história real de uma criada (Sada) que, nos 1930, depois de dias ininterruptos de sexo com seu patrão, o estrangula e decepa seu pênis, enquanto penetra sua vagina, para atingir a plenitude da satisfação sexual.

O Império dos Sentidos, ou, na tradução literal do japonês, “A Tourada do Amor” (“Ai no koriida”), filme de 1976, coroa as experiências radicais de Oshima. Após exercitar por quase duas décadas o realismo revelatório de caráter político, introduzindo a discussão sobre a exploração dos coreanos, a opressão das mulheres e a mentira etnocêntrica, Oshima escancarou as portas (ou *shoji*, portas de correr japonesas) da intimidade de seu povo, mostrando a sobrevivência de tradições eróticas que incluíam a morte como ápice do prazer (NAGIB, 2003, p.4)

Império dos Sentidos é uma celebração do desejo, um ensaio orgástico repleto de cenas que combinam sexo e festividade, bodas, rituais... Lucia Nagib argumenta que a pornografia no filme é terreno de liberdade, em um exercício de “oferecer o corpo como garantia do ídolo, incluindo todos os recursos normalmente considerados obscenos e pornográficos” (NAGIB, 2003, p. 4). Em um período marcado pela repressão e pelo militarismo do governo do imperador Hirohito, de inclinação fascista, Oshima usa de uma investida fisiológica, isto é, a excitação sexual, para afetar um conservadorismo vigente, convocando um realismo que, não representativo, é a evidência crua de uma cultura milenar que positiva o desejo.

O curioso é que, filmando pela primeira vez com produção estrangeira, Oshima finalmente fez um filme positivo sobre o Japão. Não foi evidentemente uma reconciliação política: lá estavam de novo dois indivíduos em confronto com a sociedade. (...)Mas era, sem dúvida, a reconciliação com um “outro” Japão. Não o Japão militarista da era Showa e da Segunda Guerra Mundial. E também não o da restauração Meiji, com seus prós e contras. Era o Japão ancestral, da época em que começava a ter uma história escrita. Embora o filme se localize no ano de 1936, de fato seus dois protagonistas parecem ter saído dos célebres *Contos de Genji*, ou mesmo do *Man'yōshū*, primeira coletânea lírica japonesa, e das crônicas do *Kojiki*, ambos do século VIII. De fato, desde a era Heian (794-1184) até Kamakura (1185-1333), quando através da China, foi introduzido no Japão o budismo hindu sob a forma de Zen, a literatura da corte versava largamente sobre sexo e erotismo.” (NAGIB, 1995, p. 147)

Oshima resgata esses valores como forma de resistência ao militarismo repressor de influência ocidental, e o faz através de um exercício corpóreo associado ao reforço de signos culturais. Aqui, o que desperta os sentidos é a excitação sexual no seu imediatismo cru, e os desdobramentos expressivos desse despertar fisiológico são políticos, subversivos, transgressores. A liberdade sexual é levada ao extremo, e traga o espectador sensorialmente, a princípio, para depois levá-lo, a partir dessa fisgada fisiológica, para terrenos políticos, libertários ou que quer que se estabeleça em um campo simbólico. Isto é, uma apreensão incontornável, incontornável e imediata: o prazer físico do espectador. Oshima aqui repensa os métodos realistas tradicionais, baseadas na mostraçõ da opressão e da miséria, na câmara "suja", no plano-sequência, e faz um filme altamente estetizado que celebra a harmonia do sexo como território do engajamento sensível do espectador.

A gente do povo lançou do fundo do coração gritos de liberdade. Ofereceu a Sada Abe uma tempestade de ‘bravos’... O povo sabia que se tratava de [um caso] que tinha atravessado toda a história do Japão até os dias de hoje, desde a época mais recuada, quando a sexualidade significava amor e beleza (OSHIMA Apud NAGIB, Lúcia. 1995, p. 150.)

*



Figura 4: a vitória do prazer sobre o corpo. *Screen* final de *O império dos sentidos*.

Admitir, então, o desejo como potência criadora (DELEUZE e GUATTARI, 1983), é chave da problematização dos pressupostos de Laura Mulvey, no sentido de que o desejo não precisa ser encarado de forma negativa em relação à ordem dominante. Mas, não somente isso, a noção "positiva" do desejo é o que alimenta potência política do cinema, que é um aspecto pertinente também na teoria feminista. Se um filme admite a sua natureza "visceral", fascinante, ele territorializa o discurso na superfície da imagem, a partir do "engajamento corpóreo" do espectador. O desejo é incontornável, e por isso o cinema pode garantir um dispositivo de reflexão atordoante, porque atinge o corpo de maneira incontornável. Um filme não se constrói propriamente de estruturas de significantes, tampouco se faz em uma cumplicidade inerte com o real, mas joga sempre com uma dupla articulação entre sua natureza indiciária e sua natureza simbólica, como discutimos no capítulo anterior.

Em Takashi, poderemos observar uma relação similar com a imagem. Em *Visitante Q*, o conteúdo sexual explícito também é positivo, em uma atitude que se mostra também antimoralista. Mas, mais do que isso, a violência de Miike é também a violência da imagem, é o choque, o contato com o espectador.

Neste filme de Oshima, Nagib (2003) identifica a associação do "princípio de realidade" com o "princípio do prazer", termos opostos para Freud, onde o princípio de realidade é a força de oposição aos impulsos instintivos do princípio do prazer. É o segmento psíquico que se identifica com o real e que controla o ID, que é o conjunto de forças mais primitivas que

constituem o inconsciente, como o sexo e a violência.

Em vez de buscar gratificação imediata para os impulsos, o *princípio da realidade* orienta o ego a buscar caminhos para satisfazer essas necessidades, mas de formas que são realistas e socialmente adequadas. No filme, o princípio do prazer não encontra qualquer barreira moral ou social.

Essa situação também acontece no universo de *Visitante Q*. Apesar de iniciar um esforço dos personagens em preservar os papéis que lhe cabem na sociedade, o filme introduz o visitante como forma de catalisar toda força libidinal que existia dentro dos personagens, banalizando o sexo, a violência, o incesto, como se o superego freudiano fosse completamente extinto desse sistema afetivo.

2.2 A presença

Partindo da premissa de que "se admitirmos um sentido a alguma coisa presente (...), parece que atenuamos inevitavelmente o impacto dessa coisa no nosso corpo e nossos sentidos" (p. 14), Gumbrecht constrói em "produção de presença" uma defesa dos aspectos sensíveis na relação com o mundo, que valorize os aspectos materiais do objeto sobre o corpo, como complemento (não contraponto) aquilo que ele identifica como uma hegemonia da interpretação e do sentido institucionalizado pela prática hermenêutica dominante nas ciências humanas. Assim, ele se propõe a pensar "a experiência estética como uma oscilação (às vezes uma interferência) entre efeitos de presença e efeitos de sentido" (p. 22). Gumbrecht também se localiza nessa leva contemporânea de filósofos que combate o idealismo metafísico no campo da estética. O que torna seu pensamento mais alinhado com o tipo de perspectiva que este trabalho procura traçar é justamente essa ressalva que o autor faz no que diz respeito ao aspecto complementar da sua proposição "não-hermenêutica". Enquanto autores como Steven Shaviro assumem uma postura mais combativa em relação a certos paradigmas hegemônicos da teoria do cinema, Gumbrecht se preocupa em delimitar uma carência no campo da Estética e assinalá-la como ponto de contato (interferência) com aquilo que ele identifica como tônica dominante. Dessa forma, é possível pensá-lo também nos termos de uma dupla articulação, a partir do par presença/sentido, instâncias que se contaminam o tempo todo na percepção da experiência estética.

Em Takashi Miike, a presença é convocada a partir dessa banalidade com que cenas de violência sexual são apresentadas, levando ao choque e ao desconforto (de ordem fisiológica), antes de se configurar em sentido.

a posição central, institucionalmente incontestada, da interpretação - ou seja, da identificação e da atribuição de sentido - nas Humanidades pode ser comprovada pelo valor positivo que em nossas linguagens atribuímos, mesmo automaticamente, à dimensão "profundidade". Se dizemos que uma observação é "profunda", estamos a elogiá-la, pois oferece um sentido novo, mais complexo e particularmente apropriado a um fenômeno. Ao contrário, se consideramos algo "superficial", isso significa que lhe faltam essas qualidades, pois está implícito que não consegue ir "além da" ou "por sob a" primeira impressão produzida pelo fenômeno em causa (normalmente, não imaginamos que alguma coisa ou alguém não queira ter profundidade) (p. 43).

Os filmes de Miike tendem a recusar essa "profundidade" normalmente associada ao cinema autoral. A superficialidade é algo latente no seu cinema, mas não no sentido pejorativo normalmente atribuído pela crítica, mas enquanto essa potência de "produção de presença" de que trata Gumbrecht. Não que o simbólico seja de lado mas, como argumenta Gumbrecht, deve ser complementado. Filmes como *Visitante Q* apresentam cenas de violência sexual sem o menor sensacionalismo, e é esse tipo de cruzeza que favorece a "cumplicidade corporal" com o espectador. Ali podemos conferir uma série de cenas que associam a catarse ao prazer, como quando a mãe inunda o chão da sala com o leite que o visitante a "ensinou" a fazer jorrar estimulando seus seios. A cena de fato não tem implicações mais "profundas" do que uma simples redescoberta do prazer reprimido, e a ilicitude da nudez, bem como o excesso de fluidos corporais, conferem essa carga mais sensorial que configura uma "produção de presença".

Os corpos sem órgãos de Deleuze são uma possibilidade de resistir a sistemas estratificados. No caso da teoria do cinema, a estratificação se dá, hoje, supostamente, por teorias com grande fixação pelo sentido, ignorando a presença. Os corpos sem órgãos são corpos abertos, atravessados por toda sorte de afetos. Em *Visitante Q*, os personagens não qualquer background. Os encontros entre os corpos são espontâneos, presentificados e dispensam

explicações. Todos aceitam sem muita resistência a sua chegada, e todos se permitem serem atravessados pelas catarses que ele promove (de ordem sexual ou violenta), e o filme enquanto atitude positiva todos esse atos como forma de atingir a redenção dessa afetiva. Na cena inicial, acompanha o se aproximar com a câmera (e conosco) do corpo seminua da filha. Vemos close-ups, dessa câmera sempre vertiginosa, do leite jorrando dos seios da mãe enquanto são pressionados pelo visitante. Antes de choques semânticos, são choques de presença, elementos que configuram o engajamento corpóreo do espectador.

Na reta final da narrativa, o Visitante auxilia os personagens na redescoberta do prazer. No prefácio de um desses instantes, a personagem da mãe declara:

"Eu percebi uma coisa quando você me tocou. Eu não sou estúpida ou patética, apenas uma mulher ordinária".

Ordinário é aquilo que se repete ou que se faz presente a todo instante. Através do corpo ela redescobre os caminhos que a redimirão da lesa-penitência. O corpo, aqui, então, é o território da presença.

2.3 Excesso



Figura 5: *screen* de *Vistor Q*

O seu ritmo de trabalho [de Miike], frenético, só confirma o que se vê como resultado: filmes urgentes, apressados, feitos com paixão e pertencentes ao gênero do excesso. Takashi Miike é dono de um cinema de exuberância e

brutalidade, um cinema a se experimentar (FAUSTO, 2004, p.1)

Mariana Baltar (2012) argumenta que o "excesso" é uma categoria determinante na formação do sujeito pós-moderno, dentro de sua lógica espetacular. A partir da noção de "gênero corporais" desenvolvida por Linda Willians (2004), a autora argumenta que a cultura midiática contemporânea tem o excesso como estratégia narrativa de empatia, onde "Engajar-se na narrativa pressupõe colocar-se em estado de "suspensão", ou seja, encontrar-se sentimental e sensorialmente vinculado a ela." (BALTAR, 2012, p. 129). Assim,

O excesso é entendido como a estratégia principal de "pedagogização" através da ativação de um saber sensório- sentimental eficaz enquanto agente da percepção e da experiência da realidade. Tal saber é parte tão importante da construção da consciência e das subjetividades modernas quanto o racionalismo cientificista que é comumente associado aos séculos de desenvolvimento da modernidade (BALTAR, 2012, p. 132)

Em Takashi Miike, frequentemente somos confrontados o preenchimento excessivo de vísceras, sangue e fluidos corporais pelo quadro. Em *Visitante Q*, retomo novamente a cena em que o Visitante pressiona os seios da personagem da mãe, em um gesto que se confunde entre o violento e o erótico, de tal maneira que os seus mamilos começam a jorrar litros de leite, ela experimentando um prazer catártico, redentor, porque antes seu prazer era anestésico, no uso da heroína e na prostituição, mas agora ela não cabe em si de excitação. Em um segundo momento, mais adiantado na narrativa, vemos um plano do chão que mostra o excesso patente de leite que preenche o espaço. Em um plano fechado, vemos o leite respingar sobre uma fotografia da filha. Nos termos de um engajamento corpóreo, o excesso cumpre a função de suspender a narrativa em função do impacto sensorial que a sequência provoca, desde a evidência "física" que os planos aproximados conferem, atestando a partir da impressão visual e da proximidade da câmera que o leite de fato sai do seio da atriz, até a viscosidade e materialidade do leite em contato com a lente e com a fotografia da filha. Esse gesto é também simbólico, semântico, narrativo, porque o visitante será o agente da reunião dessa família. O filho se inundará com o leite que fica sobre o chão, trazendo no semblante uma expressão de alívio. A filha retornará ao lar no final do filme para mamar desse mesmo

leite no seio da mãe, acompanhada de o pai. Um excesso físico que cumpre também uma função narrativa, essa é uma das configurações que constitui um engajamento corpóreo no filme. Nesse exemplo, o excesso não aparece como estratégia calcificante, mas como possibilidade de desmoralizar esse pedagogismo levemente associada a gêneros como a pornografia e o melodrama. A palavra "pornografia" vem do grego, *pornographos*, "autor de escritos sobre a prostituição", e a palavra "prostituta" originalmente designava um sentido comercial, "aquilo que é exposto". Da forma como foi apropriado pela indústria cultural, o termo comumente designa conteúdo sexual explícito de natureza comercial. Ora, a cena do leite, como observamos, mostra o fluido corporal de fato sendo expelido pelos seios. As cenas, também, expõe a nudez completa dos atores bem como de suas genitálias. Qual seria o papel "engajado" da pornografia?

Dito de um modo mais direto, o excesso é um elemento estilístico que se vincula sobretudo (ainda que não exclusivamente) a uma matriz cultural "fundante" da subjetividade moderna. Nesse sentido, sua eficácia se dá na reiteração de símbolos que presentificam a experiência da realidade e os valores morais — a "moral oculta", para usar uma noção presente em Peter Brooks (1995) que diz respeito à "superdramatização" da realidade (BALTAR, 2012, p. 134)

Susan Paasonen (2015) identifica, no campo do saber, leituras que destacam o caráter sexista e violento da pornografia, enquanto que outras destacam seu potencial subversivo diante do moralismo burguês que caracteriza a sociedade judaico-cristã ocidental. Paasonen também centra sua discussão nos termos de uma "virada afetiva" como aposta para uma investida mais "afetiva" e menos "crítica" em relação à pornografia audiovisual.

Essa ambivalência também é pertinente ao trabalho de Miike. As reações que encontramos diante de seus filmes se dividem constantemente entre a repulsa e o prazer (citar algumas), ou entre o asco e a transgressão. Esse "choque moral" que o sexo é capaz de produzir no espectador é parte da assimilação da obra. Mas, ainda aproveitando os argumentos de Susan Paasonen a respeito da pornografia, um olhar menos calcinante é capaz de revelar a potência da multiplicidade que o campo das sensações, evocada por esse tipo de conteúdo, é capaz de fornecer. O asco de que trata Paasonem também um elemento presente na obra de Miike, e

diz respeito justamente a uma estética do excesso. A intensidade afetiva, como a autora argumenta, é imprevisível. O excesso produz intensidades que atravessam nosso corpo, para depois sobrem em forma de assimilação intelectual. A cena do leite, inclusive, pode ser comparada com o gênero pornográfico denominado "squirting", que explora a fetiche pela ejaculação feminina em forma de esguicho. Assim como no filme, o excesso de fluido caracteriza um transbordamento sensório, um "excesso" de prazer que se verifica em uma presença mais material.

Baltar (2012) ainda define duas categorias de excesso, uma da ordem da narrativa, outra da ordem da saturação. Em *Dead or Alive* (1999), somos introduzidos ao filme com uma sequência frenética e atordoante de imagens que incluem cenas de assassinato, abuso, uso de drogas, perseguição, suicídio. A montagem é tão veloz que fica impossível para o espectador a localização em um espaço-tempo definido. A transição de situações e de ambientes é exageradamente abrupta, desorientação que é reforçada por uma música enervante de *heavy metal* que acompanha toda a montagem por mais de cinco minutos, até sermos finalmente fixados no filme após a longa introdução. "...the opening minutes sees the director employ exaggeration to establish a world completely off-kilter" (MES, 2004, p. 172). Aqui, a dimensão do excesso também diz respeito à montagem, que no seu aspecto desencadeado promove uma narrativa quase que estritamente sensorial da violência, recusando o controle da imagem em regime orgânico, assumindo um tempo fragmentado, que desorienta, e faz da violência a própria experiência, recusando também a fixação moral.

O cineasta japonês Takashi Miike é constantemente inserido dentro de um selo de mercado que se denomina *Asian Extreme*, que inclui outros realizadores asiáticos como Ki-Duk-Kim e Chan-wook Park, e que se caracteriza pelo excesso de violência física e sexual que se conformam à narrativas de tendência niilista e abjeta (RAWLE, 2009, p. 167). Apesar de realçar, de fato, parte do que é característico desses cineastas, esse tipo de classificação promove também a estratificação de uma variedade de propostas estéticas que partem do leste asiático nos termos de uma singularidade que limita o discurso em cadeias semânticas pregnantes. No campo do saber, já discutimos como o grande conjunto de teorias do cinema, até os anos 1990, negligenciam o aspecto sensível e distinto do prazer cinematográfico

(ELSAESSER e HAGENER: 2010), porque supõem um espectador ideal que atenda a seu projeto político. Por outro lado, As teorias pós-estruturalistas, de raiz fenomenológica e também deleuziana, alertam para essa carência, mas muitas vezes são motivadas por um esforço de superação que as tornam reféns do juízo de gosto do autor.

Shaviro diz que o medo e a desconfiança em relação às imagens é uma tradição no pensamento ocidental. Desde Platão, filósofos vem nos alertando sobre sedução das sombras e dos reflexos. A metafísica prefere o verbal ao visual, o inteligível ao sensível, o texto à imagem, e as articulações rigorosas de significação em detrimento das ambiguidades da percepção desprovida de tutoria (SHAVIRO, 1993, p. 15). Para Shaviro, as teorias do cinema de orientação semiótica ou psicanalítica promovem um distanciamento do prazer voyeurístico do cinema (SHAVIRO, 1993), ou seja, seu aspecto sensível. Uma análise "adequada" deve supor, então, que "não é o olhar que demanda a imagem, mas a imagem que solicita e sustenta o olhar" (SHAVIRO, 1993, p. 20). Essa postura, que coloca o prazer visual como matéria básica do cinema, reflete o que Alan Badiou (2002) chamou de entrelaçamento romântico entre arte e filosofia, onde toda a verdade é depositada na arte, e que portanto não pode ser objeto do pensamento organizado.

Neste trabalho, o argumento deverá ser construído a partir da experiência fílmica do filme *Visitante Q*, de Takashi Miike. Não se pretende, aqui, traçar uma análise determinada em isolar as estruturas de uma ordem simbólica anterior ao filme, como nos termos de um *Asian Extreme*, mas sim encontrar narrativas teóricas capazes de lançar luz sobre um saber aliado ao próprio espectador, dentro da noção de multiplicidade que combina seus aspectos semânticos e sensíveis com destino a um terceiro espaço: a dupla articulação, a decomposição do liso pelo estriado.

3. A IMAGEM-SUPERFÍCIE

Sobre *Audition* (1999), Tom Mes (2004) afirma que o filme tem sua ação dividida entre o romance e terror. Um viúvo solitário (Aoyama) procura uma nova esposa, e como produtor de cinema realiza uma série de audições de um filme que nunca existirá para encontrar a mulher perfeita. Ele então se apaixona por Asami, uma jovem doce e delicada que está entre as candidatas, e que tomará parte no princípio de um idílico romance com o protagonista, até que aos poucos sua real natureza é revelada, e ao final ela se empenha em torturar seu amante com agulhas e uma corda de piano. *Audition* foi, até então, o filme mais bem-sucedido de Miike, angariando prêmios em festivais pela Europa e contando uma distribuição internacional sem precedentes. Uma das razões possíveis para o seu sucesso talvez seja o conjunto de leituras contraditórias que apareceram a seu respeito, tanto em um nível mais cognitivo quanto sensório. O filme, em sua estreia, foi chamado tanto de “feminista” quanto “misógino” (MES, 2004, p. 181) Takashi Miike, assim, frequentemente divide o público entre a repulsa e o prazer, especialmente por que explora violência e tabus como o incesto de forma "superficial", isto é, com um olhar que explora, se aproxima, mas não faz julgamento, mantém seus personagens como reflexo do próprio meio distorcido em que existem. Na cena em que os personagens vão para a cama pela primeira vez, Asami exhibe marcas no corpo, e explica que foi queimada quando criança. É a primeira evidência do intervalo entre o amor e a violência que marca o tom desse filme. Uma evidência que é narrativa, mas também passa pelos corpos. Tanto na câmera próxima que enquadra a coxa de Asami, à meia-luz, sendo revelada gradativamente enquanto puxa o lençol, criando uma tensão erótica, quantas pelas marcas que são reveladas no mesmo plano, de forma próxima, configurando já o corpo-violência que será recorrente no quadrante final do filme. Mais tarde, será revelado que Asami também foi abusada quando criança, o que pode configurar também uma espécie de leitura traumática que justifique sua natureza perversa. Depois que Asami desaparece, Aoyama empreende uma busca incessante pela amada, já depois da metade do filme. Nesse momento, somos introduzidos a mais elementos que denunciam a verdadeira natureza da jovem.

Essa mudança de estilo de que trata Mes, do romance ao horror perverso (MES, 2004, p. 187), é também uma mudança de atitude, do filme, que abandona a atmosfera sem cor e a encenação cansada que contribuem para a sensação de melancolia que parte do protagonista para incorporar uma atmosfera mais quente e mais ágil, cuja tônica será a presentificação da

violência explícita e sádica (ou seja, sensória e semântica) imaginada por Aoyama e especialmente aquela praticada por Asami. Mes define um tema, uma interpretação que para o autor define os procedimentos adotados no filme. Para ele, o filme se trata de "um estudo de personagens na solidão contemporânea" (MES, 2004, p. 181). A solidão, de fato, é a tônica de boa parte do filme, e encontra sua contrapartida estética na sua mise-en-scène extremamente fria e desbotada. Há uma valorização muito forte da penumbra e do silêncio, os corpos funcionam de um modo um tanto letárgico, quase sempre meio tomados por essa penumbra. A cor é pouco saturada e frequentemente fria, e a combinação dos quadros escuros com o azul forte que vem das janelas emula até mesmo certa fantasmagoria que envolve esse universo melancólico. Fantasma como erupção do passado, que motiva as ações dos dois personagens principais (a perda da esposa de um lado, o abuso de outro), que preenche esses personagens com essa angústia existencial que está presente também na forma do filme. Tom Mes também aponta como o jogo de câmera praticado no diálogo do primeiro encontro entre os personagens é capaz de demarcar, em um nível sensorio, porque provoca certa instabilidade do olhar, as diferenças ocultas que existem entre eles. Percebemos ainda a preocupação de Miike com a banalização da violência, isto é, a violência como um curto-circuito que convoca o corpo do espectador. Trata-se de aspecto recorrente em sua filmografia, conforme perceberemos mais adiante. Na sequência final, o passado de Asami como torturadora é relevado, e Aoyama será sua próxima vítima. O ápice da sequência da tortura é quando ela serra os pés do protagonista com cordas de piano, uma cena sempre lembrada por levar o espectador a fechar os olhos, tamanha a brutalidade com que é conduzida. Trata-se, portanto, aqui também, como em *Visitante Q*, da violência como gozo, catarse. Por mais que a narrativa apresente motivações para seus atos, Asami entra em uma espécie de transe que confere à cena uma dimensão também mais carnal, um prazer presentificado, menos do que justificado.



Figura 6: *screens* de *Audition*

Assim, a dupla articulação acontece na combinação de elementos técnicos e narrativos que constroem um imaginário de solidão ao mesmo tempo que corporificam a própria solidão (na penumbra, na cor desbotada, na frieza da encenação) e a violência, através do enquadramento das torturas ao final, que suspendem um pouco a narrativa para apresentar essa violência como substância imersiva.

Audition é um filme para quem tem estômago forte. A sequência final mostra uma doentia e cruel tortura, que chega a causar repulsa no espectador (por várias vezes tentei tapar os olhos). Miike faz questão de deixar a câmera focada na tortura, que vai de agulhadas a mutilações. Mesmo sendo esta a sequência mais marcante do filme, Audition é mais um filme japonês que fala sobre solidão. É impressionante como os diretores nipônicos conseguem retratar a solidão de modo tão tocante, e mostrar a condição atual do país. Alguns podem considerar a violência explícita do filme como um problema, mas se tratando deste excêntrico diretor, considero um ponto alto em suas obras, um diferencial – coragem para mostrar o que outros escondem (COSTA, 2011, p. 1)

A crítica acima, retirada de um blog na internet, traz o frescor de uma impressão mais orgânica e menos academicista, e traduz muito bem o encontro dessas duas instâncias que observamos no filme: uma mais semântica e outras mais corpórea. Ele cita o aspecto da solidão, mas também confirma a reação de choque que a cena da tortura é capaz de provocar. A dupla articulação em Miike vai se encontrar no intervalo entre a presença (dimensões sensoriais) e a falta (a solidão e o sadismo), em uma leitura mais psicanalítica combinada com uma leitura mais afetiva. É a partir dessas noções que discutimos a ideia de um "engajamento corpóreo" na experiência cinemática de Miike, e de posteriormente de uma "imagem-superfície" que busca compreender particularidades de uma visualidade que encontro no diretor.

No capítulo anterior eu empreendo uma tentativa de agenciar aspectos que permitem definir o que eu tenho chamado de engajamento corpóreo no cinema de Miike, ou melhor, na experiência de assistir seus filmes. Partindo de um questionamento do espectador ideal traçado por grande parte da teoria, buscamos uma conceituação que buscasse elencar categorias mais voltados para o corpo e para a experiência sensorial do espectador. Os aspectos semânticos, no entanto, não devem ser negligenciados, mas combinados com os

aspectos sensíveis, com destino à uma "dupla articulação" como discutido no capítulo inicial. Agora, buscarei me voltar mais propriamente para a força tátil e reflexiva da imagem em Miike, propor uma investigação de uma categoria que defina sua experiência estética de forma mais específica: a imagem-superfície. Primeiro traçaremos uma pequena biografia do autor, que ressalte o cunho "despretensioso" do seu trabalho, para nos ligarmos às ideias de superfície, grafismo, banalidade, trauma. Categorias que definem a "superficialidade" não de forma pejorativa, mas como potência de contato, de toque, de aproximação com o espectador.

3.1 Uma biografia marcada pela despretensão

Takashi Miike nasceu da cidade interiorana de Yao, nos arredores da província de Osaka. O lugar era basicamente habitado por trabalhadores de classe média, e também contava com um grande contingente de imigrantes coreanos. Seu pai, inclusive, era natural de Seul, mas sua família migrara para o Japão logo após o fim da Segunda Guerra. O seio familiar de Miike era o retrato típico das famílias de classe média japonesas que respinga em filmes como *Visitante Q*, onde a figura paterna do provedor era dividida entre a dureza do trabalho e a fuga na bebida e nas apostas, o que também contribuiu para um crescimento desligado de qualquer referência artística, o que certamente se reflete no seu natural descambamento para a cultura *pop* e no seu estilo "cru" de filmar, mais "visceral" do que "cerebral".

O pai de Miike gastava muito do seu tempo livre com apostas e bebida, típicos interesses dos trabalhadores de sua geração. A imagem de masculinidade fornecida por seu pai influenciou o jovem Takashi, cujas raízes de classe trabalhadora resultaram em uma educação que estava muito longe de qualquer forma de cultura (MES, 2004, P. 15)

Miike conheceu o cinema somente na adolescência, quando seu pai finalmente o levou para assistir a um filme de Steven Spielberg. A próxima experiência providencial seria com Bruce Lee, por quem ele alimenta uma polvorosa admiração, a única figura da qual ele consegue considerar-se um verdadeiro fã (MES, 2004, p. 15). Na infância, Miike gostava de brincar com animais. "Explodir sapos com rojões era um dos seus passatempos favoritos" (MES, 2004, p. 16), e logo também desenvolve um grande apreço pelo *rugby*, que pratica ao longo de

todo colegial, para depois se interessar pelas corridas de motocicleta.

Todo esse conjunto de interesses que configuram a formação de Miike são determinantes para definir a sua personalidade sadomasoquista e a predileção pela adrenalina, elementos que transbordam também na atmosfera de seus filmes.

Após o colegial, Miike passa a integrar um grupo de motociclistas. Os acidentes eram constantes, ele perdera alguns amigos e isso o afetara bastante. Mas a sensação de medo e de perigo lhe eram tão aterradoras quanto excitantes.

Eu perdi muito, mas ao mesmo tempo eu experimentava muitas emoções por estar constantemente tão perto da morte. Logo após um acidente você sente medo e enxerga os riscos do que está fazendo. Mas provavelmente porque éramos tão jovens, um semana depois já começávamos a sentir saudade das corridas. Quando eu voltava à minha moto nessas ocasiões, era ainda mais excitante que o normal (MIIKE apud MES, 2004, p. 16)

O jovem Takashi Miike se viu acometido pelo sonho de ser piloto profissional de motocicleta. Não tardou desistiu a desistir quando experimentou correr em uma pista profissional, só para fazer um teste. Nessa ocasião, descobriu que a concentração que aquilo requeria era difícil demais para ele. Considerou então tornar-se mecânico, na esperança de pelo menos estar perto um dia de uma equipe profissional. Acontece que ele também não tinha paciência para estudar, sobretudo a Física e a Matemática que o curso exigiria. Agora Miike estava fora da escola, sem tinha grandes perspectivas quanto a futuro de sua educação, e via-se tomado por um grande anseio de libertar-se do domínio dos pais. Alguns de seus colegas ingressavam em gangues da *yakuza*, muito comuns no cotidiano de sua cidade provinciana, mas não tampouco queria se esforçar para tamanha empresa (MES, 2004, p. 16). A passagem para a liberdade que mudaria o rumo de sua vida veio por acaso. O que seria determinante para o que viria ser a carreira, foi empreendido por Miike simplesmente por que ele não tinha escolha melhor.

Um dia eu estava ouvindo rádio e por coincidência eles tocaram uma chamada comercial da Yokohama Hosoe Eiga Senmon Gakko [Escola de Cinema de Yokohama], que disse que a Escola não tinha exames de admissão e então basicamente qualquer um que não conseguiu entrar na universidade podia entrar. Soou realmente como a chance ideal de fugir de

casa e fazer nada (MIIKE apud MES, 2004, p. 16)

Miike acabou por ingressar então na Escola de Cinema de Yokohama, fundada por Shohei Imamura. O que ele queria mesmo era se agarrar a qualquer oportunidade de dar o fora e não ter que se esforçar para nada. Por isso mesmo o jovem Miike começou sua carreira na TV, sendo contratado como assistente por indicação da faculdade, o que aconteceu porque era pouco assíduo nas aulas, portanto o único com disponibilidade de tempo.

Foi no seu segundo ano em Yokohama que a Escola o despachou para trabalhar na produção de uma série de TV. Um representante da companhia viera à Escola procurando por um estudante que pudesse trabalhar como assistente de graça. Como todos os demais estudantes estavam ocupados filmando seus filmes de graduação, a Escola decidiu sacrificar aquele estudante que nunca comparecia às aulas (MES, 2004, p. 17)

Miike começa a trabalhar exaustivamente como assistente para produtoras de televisão. Ele conta que a maioria desses empregados estavam preocupados em levar uma vida confortável, obstinados em procurar na sindicalização uma jornada de trabalho que fosse curta o bastante para que não precisassem sacrificar suas horas livres.

A maioria da equipe dessas séries de TV eram trabalhadores assalariados de alguma produtora. Eles tinha regras sindicais para garantir que trabalhassem por muitas horas. Depois que eles iam para casa, nós que éramos *freelancers* tínhamos que trabalhar muito duro para garantir que a produção cumprisse o cronograma. A equipe regular era composta de pessoas comuns que terminaram sua educação e estavam fazendo aquilo como emprego. Essas pessoas e seus filmes eram completamente desinteressantes. O que eles queriam mesmo era viver vidas confortáveis, e não criar alguma coisa especial. Quando me dei conta disso, a ideia de trabalhar como um empregado de uma produtora me incomodava muito (MIIKE apud MES, 2004, p. 17)

A vida de *freelancer* dura cerca de dez anos, quando ele trabalha no entorno de quarenta a cinquenta produções por ano (MES, 2004, p. 17). Nesse ínterim, ele escala à posição de assistente de direção, aproximando-se dos departamentos mais ligados à criação. Mas depois de tanto trabalho duro, Miike começa a sentir que os dramas televisivos não garantiam liberdade criativa aos diretores. Mesmo trabalhando com diretores como Yukio Noda, que no

cinema tinham feito "filmes tão peculiares" (MIIKE apud MES, 2004, p. 18), ele percebe que o resultado da realização para TV nunca era nada especial. Diante desse enfado, Miike consegue o cargo de terceiro assistente de direção para o filme "O Rufião" (*Zegen*, 1987), de Shohei Imamura, que procurava assistentes para complementar a equipe. Ironicamente, Imamura era o mesmo diretor da faculdade que Miike atendera com enorme desleixo. A partir desta feita, Miike logo começa a integrar outros projetos de diretores de cinema, sendo que muitos destes já haviam trabalhado com ele nas produções televisivas. Em 1991, Miike assume a primeira assistência de direção para Hideo Onchi no filme *Shimantogawa* (sem tradução para o português).

Na virada da década de 1980 para 1990, a bolha econômica que começara a se inflar no Japão atingia seu pico (MES, 1994, p. 19). Muitas produtoras de pequeno porte começam a prosperar com o surgimento de um novo mercado: o *cinema on demand*, possibilitado pelo surgimento das fitas de vídeo. Essas produtoras, com pouco ou nenhuma experiência em cinema, dedicam-se a produzir filmes somente no formato em vídeo, que custavam muito mais barato. Takashi Miike logo começa a dirigir sob encomenda para produtoras que trabalhavam somente com o formato do vídeo, em produções de baixo orçamento e com menos restrições temáticas, que iam direto para o lançamento em VHS. Essas produtoras costumavam contratar assistentes de direção porque consideravam os diretores de cinema arrogantes demais. "Para essas novas e inexperientes produtoras diretores consagrados do cinema soavam arrogantes demais para lidar com o negócio, então contratavam os assistentes para dirigirem seus filmes" (MIIKE apud MES, 2004, p. 20).

Essa onda produções direto em vídeo, conhecidas como *original* vídeos (OV) ou mais comumente como *V-cinema* (O selo [de videoproduções] da companhia Toei surgiu para representar amplamente o fenômeno), oferecia chances para jovens diretores emergirem. Um desses jovens diretores era Takashi Miike (MES, 2004, p. 20). O início da carreira de Miike coincide com o início da popularização do VHS, uma alternativa barata e acessível à película,

e que feria o saudosismo da "alta cultura cinematográfica". Vida e obra do realizador japonês sintetizam muito do que é o sentimento pós-moderno. O caráter absurdo e *non-sense* das suas narrativas, associado à violência gráfica presente em seus filmes, parece não dizer muita coisa em termos de representação, mas trazem o espectador para a condição da imagem enquanto superfície com a mesma violência e brutalidade que aparecem em suas cenas mais emblemáticas. Imagem do vídeo, da textura e do grão. Imagem do toque, imagens que transpiram imediatismo.

3.2 A imagem tátil de Takashi Miike

"As ações físicas não são mais reduzidas a transportes de movimentos, mas a relações inteligíveis." (MERLEU-PONTY, 2006, p. 21).

Merleau-Ponty está no limiar de uma modernidade filosófica antiduelista, que se distancia da hegemonia do conceito, e se preocupa em pensar a relação do corpo com o mundo como a própria substância do conhecimento, da percepção. Nessa perspectiva, o filme é pensamento à medida em que comunica o corpo. Em sua conferência "O cinema e a nova psicologia" (1945)*, o filósofo inaugura procedimentos metodológicos que serão adotados na teoria contemporânea do cinema que se insere na "virada afetiva" discutida no primeiro capítulo. Trata-se de uma perspectiva de análise que recusa a universalidade do conceito em favor de uma valorização dos gestos sensoriais proporcionados pela experiência fílmica. Um filme como *Ichi the Killer* (2001), de Takashi Miike, é capaz promover uma experiência da violência que é anterior a qualquer ordem do discurso sobre a mesma, através da visceralidade atordoante com que apresenta suas imagens de assassinatos, torturas e perversões sexuais.

Os corpos e espaços engendrados no filme [*Ichi the Killer*] são corpos alterados, perfurados, dilacerados, em espaços fechados, impessoais e não construídos segundo noções de descrição espacial de orientação: são, antes, propostas de uma desorientação visual, experimentação ou "fascínio", oscilante entre a auto reflexividade e a imersão na superfície da imagem. Centralmente, encontramos, para além de uma representação violenta da violência, propostas estéticas que colocam em questão "a relação do espectador com a imagem" (KUNIGAMI, André Keiji. 2009, p. 5-6)

Em filmes como *Dead or Alive*, *Audition* ou *Visitor Q*, a violência e a perversão também saltam aos olhos com uma brutalidade atordoante. Na obra de Miike há, frequentemente, uma visualidade que se configura por uma imensa potência reflexiva, *stricto sensu*, recusando um distanciamento de ordem intelectualista. *Ichi the Killer* nos lança em um universo de sadismo e violência, mas parece não se posicionar moralmente a respeito dele. Somos obrigados a estabelecer nossas próprias relações com essa *imagem-sendo* que o filme propõe, somos alimentados por "uma experiência corporal que recusa a apreensão psicologizante, ou seja, recusa a crença numa transcendência." (KUNIGAMI, 2009, p. 108). Ou seja, quando o corpo é comunicado antes da configuração de um sentido.

Miike é o mesmo homem que filmou sequências como uma mulher parindo um adulto, mamilos sendo arrancados com lâminas, agulhas sendo enfiadas nos olhos de um homem paralisado; dizer tudo isso ainda é pouco. É preciso ver seus filmes, é preciso assisti-los para compreender o tudo ao mesmo tempo de violência e histeria que há neles. É preciso senti-los, vivê-los, pois o ponto nevrálgico da obra de Miike está aí: nos climas e ritmos que é capaz de criar, nas sensações-limite a que leva o espectador (FAUSTO, 2004, p.1)

A *superficialidade* que há em Miike não traduz, então, uma "indiferença" completa em relação a qualquer significante, tampouco reflete uma crença na imagem como simulacro desligado do seus referentes. O cinema de Takashi Miike assume o papel político que Shaviro atribui ao cinema, que na sua "banalidade" autoevidente, "resiste a qualquer tentativa de definição final, ou imposição de significado" (SHAVIRO, 1993, p. 17). Essa resistência acontece, então, por conta da natureza atordoante do prazer cinematográfico. Um prazer que não é necessariamente o gozo esterilizado atribuído ao cinema narrativo hegemônico, mas que pode ser ligado à "destruição da identificação (...) uma desconstrução da estabilidade que desnaturalize o a percepção cinemática" (SHAVIRO, 1993, p. 43). A positivação do sadismo e da violência nos filmes de Takashi Miike são potências destrutivas que se apoiam no prazer visual, na força das imagens em sua dimensão "material", "textural", que apontam para uma "visualidade háptica" (MARKS, 2000). O conceito, de raiz deleuziana, implica numa visualidade onde a imagem tem o poder de afetar os nossos sentidos, "revertendo a relação de domínio que caracteriza a visualidade óptica" (MARKS, 2000, p. 185). Isso significa dizer que, na visualidade háptica, a relação do espectador não é perfeitamente orientada pela geometria do plano, pela ordenação conjuntiva de cálculos de perspectiva e contração que estabelecem uma distância segura de apreciação, mas seu corpo é convocado a percorrer a

imagem. Isso acontece quando a relação com o espectador se dá através de texturas e aproximações, convocando o olhar para a superfície da imagem. O espaço háptico é propriedade de um estado liso, que se diferencia de um espaço estriado, homogêneo na sua constituição binária (DELEUZE; GUATTARI, 2007). O alisamento da imagem incorre na sublimação das distâncias que caracterizam a pulsação voluntária do objeto em perspectiva.

Ora, esse é um tipo de proposta visual bem distinta daquela encontrada na produção visual hegemônica. O que temos aqui é um tipo de visualidade que poderíamos qualificar, juntamente com Gilles Deleuze e Félix Guattari, como háptica. Isto é, um tipo de imagem que induz um espaço e um modo de percepção mais tátil do que visual, uma imagem que demanda uma percepção próxima, funcionando pelo toque. Na visualidade háptica, afirmam os filósofos franceses, os olhos funcionam, eles mesmos, como órgãos de toque, como uma forma de contato. Mais do que ser projetado numa estrutura centralizada ou num espaço ilusionístico profundo, o olhar tende aqui a se aproximar do corpo da imagem, a correr por sua superfície, hesitando e demorando-se sobre inúmeros efeitos de superfície (REIS FILHO, Osmar Gonçalves. 2012, p. 78)

Na imagem ótica a câmera funciona como instrumento intermediário da relação do espectador com a imagem, através dos cálculos de distância focal que "estriam" o espaço a ser percorrido, garantindo a segurança do trajeto, enquadrando o objeto que ela filma. Na imagem háptica, o elemento filmado escapa ao controle do plano quando aproximado, isto é, torna-se a mesma substância da imagem, escapa ao controle do espectador, configurando a sua experiência em um trajeto composto por pulsações involuntárias.

É nesse jogo entre o liso e o estriado que buscaremos localizar o filme *Visitante Q*, que pode ser lido segundo o prisma dos tabus que o filme flexiona, um possível estriação de natureza simbólica, mas também pode ser lido a partir das dimensões táteis estabelecidas pela imagem, pela textura do vídeo, pela câmera próxima, pela câmera que se mostra como própria substância da experiência, um possível alisamento de natureza fenomênica.

Vertigem, perturbação e repulsa são alguns dos efeitos que encontramos nos filmes de Takashi Miike com certa abundância, e que, conforme sugerimos no capítulo anterior, revelam fragmentos de um tipo de visualidade que é pertinente à realidade midiática contemporânea: a “visualidade háptica” (MARKS, 2000), caracterizada por imagens que convocam o olho a

tornar-se um órgão tátil, imagens que desorientam pela sua força sensória, e que têm como potência política a possibilidade de reverter a relação de domínio inerente à visualidade ótica, resistindo à domesticação do olhar fabricada pelo cinema hegemônico norte-americano.

Essas características, contudo, frequentemente são ancorados no discurso do *extreme*, uma lógica comercial que pinta seus filmes com uma "violência gratuita" que vende a lógica espetacular que rege a indústria cultural pós-moderna. Steven Rawle (2009) afirma que a maioria dos encartes de DVDs com os filmes de Miike o apresentam como "o diretor de *Audition*" (filme que apresenta um conteúdo extremamente sádico e sanguinolento, normalmente associado ao cinema de horror), e que os filmes que não apresentam conteúdo violento ou sexual são negligenciados, permanecem sem lançamento (p. 168),

Miike apresenta diversos aspectos em sua filmografia que validam a analogia, em especial a fascinação por representações do subconsciente, a liberdade de limitações estruturais e a quebra de tabus sexuais. (...) sem a necessidade de fornecer explicações lógicas para todos os acontecimentos, Miike, quando quer, se permite adentrar o mais puro surrealismo para contar suas histórias, normalmente inventivas, liberais e delirantes, apesar de conseguirem sustentar uma narrativa "lógica". A exploração das relações familiares e o grande uso violência são marcas carimbadas nas realizações do diretor, cujo nome é constantemente relacionado ao cinema transgressor e ao Gore, estilo que abusa do sangue e de conteúdos chocantes e detém uma certa natureza mórbida (ZONA LIVRE, 2010, p. 1)

Existe um esforço, um conjunto de forças que existe na relação entre o mercado, a crítica e o público que atua na pregnância do cinema de Takashi em termos de perversão, de signos semânticos como o sexo e a violência gratuita que encerram sua experiência no discurso intelectualista. A maneira como os filmes são conduzidos, contudo, fazem dessa violência (física e sexual) antes um elemento diegético do que um programa de efeitos. Tom Mes (2004) sugere que "As cenas de sexo em filmes de Takashi Miike não existem para despertar o público, mas para definir os personagens e a vida que levam" (p. 32). E, mais ainda, a violência nos seus filmes pode ser encarada dentro do próprio dispositivo de imagem que ele dispõe ao espectador, a imagem-violência, confrontada em seu espaço háptico, nômade, que

se permite o reagenciamento a partir da experiência do próprio filme, que abdica de uma moral estratificada para concebê-lo. Pois "Miike não moraliza ou condena, mas provoca na audiência o questionamento das suas próprias atitudes em relação a ver imagens de violência." (MES, 2004, p. 228). Dentro dessas possibilidades, a perturbação visual, motora, é convocada, alisando as relações do espectador com a imagem de violência com violência.

Tomemos como próximo exemplo a cena de abertura do filme *Ichi the Killer*, lançado em 2001. Somos lançados de supetão a um ponto de vista instável e degradado de uma rua repleta de luzes vibrantes, provavelmente em Tóquio. Esse ponto é ainda veloz, quase vertiginoso. Depois somos atropelados por imagens igualmente frenéticas que esboçam muito grosseiramente se tratar do ponto de vista de uma bicicleta. Nesses poucos segundos transcorridos somos também lançados a outro ponto de vista, contraposto com a imagem de um globo ocular e a imagem de um corvo sobrevoando a rua, pra depois sermos lançados para um ambiente composto de membros da Yakuza, o que também havia já sido esboçado através de fotografias granuladas dentro nessa montagem alucinante, dando seguimento ao tumulto visual. Tudo isso acontece em menos de 30 segundos de cena e menos de 50 segundos de filme. Trata-se de um exemplo do que podemos chamar de 'imagens hápticas'. São imagens precárias, que mais esboçam do que sugerem seus objetos, explorando ao máximo a textura da imagem, e acabam por reverter a relação de domínio inerente à visualidade ótica.

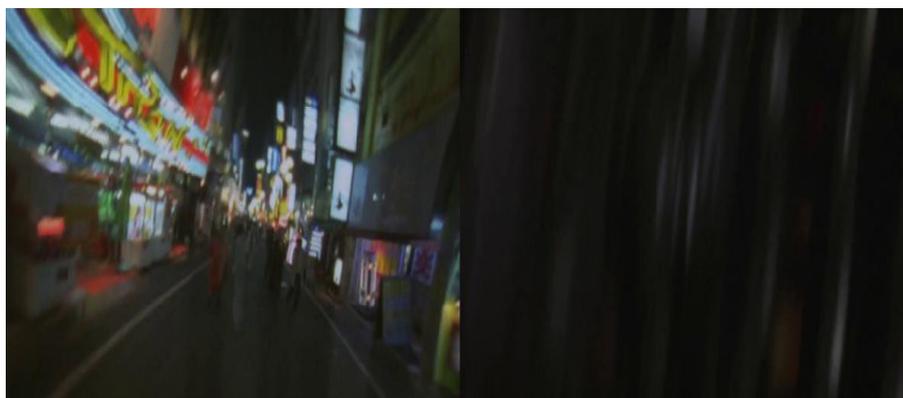


Figura 7: *screens de Ichi the Killer*

Nos filmes de Miike, frequentemente somos confrontados com essas imagens precárias, que

fazem o contato com o espectador de maneira próxima, provocando por vezes o asco, e chamando o olhar pra superfície da imagem, fazendo exploração da textura e do tátil.

O que se nota é que na obra Miike há um paradoxo que se configura pela imensa plasticidade, uma imensa potência reflexiva, mas que não se detém em um distanciamento intelectualista. O filme nos coloca dentro de uma imersão sensorial, mas que é também narrativa (KUNIGAMI, 2009). Mais do que um mero exercício estético ou intelectualista, *Ichi the Killer* nos arrasta para dentro de um universo de sadismo e violência mas parece não se posicionar moralmente a respeito dele. Somos deixados à mercê das nossas próprias relações com a imagem-sendo que o filme propõe. Discutindo *Ichi the Killer*, Kunigami aponta o cinema de Miike como "uma experiência corporal que recusa a apreensão psicologizante, ou seja, recusa a crença numa transcendência." (KUNIGAMI, 2009, p. 108). Em outras palavras, a experiência do corpo é anterior à experiência cognitiva.

Uma noção bastante associada ao cinema de Naomi Kawase é a de "câmera-corpo" (Camila Vieira da Silva, 2010), que expressa um certo estado de embriaguez praticado por sua câmera na mão oscilante, uma câmera que estaria portanto emulando uma condição corpórea, ao denotar o toque, com gestos de aproximação em relação aos corpos presentes no filme. Na cena inicial de *Visitante Q*, somos constantemente confrontados com uma "câmera-corpo", que transfigura o corpo do pai na aproximação hesitante perante a filha, que convida seu corpo a unir-se ao dela. Nessa "confusão erótica", o pai, que a filma, frequentemente perde o "controle" sobre seu registro porque cede ao desejo. Ora, mas não é justamente disto que estamos tratando quando falamos em "visualidade háptica"? Nesse tipo de configuração, as imagens por vezes se tornam precárias, esboçadas, porque no contraponto do ótico elas perdem a distância "segura" para uma focalização "correta". Quando a lente ultrapassa os limites de sua distância focal, a imagem tornar-se grão, textura, e é o que acontece na cena de *Visitante Q*, conforme podemos observar nos *screens* da página que segue.

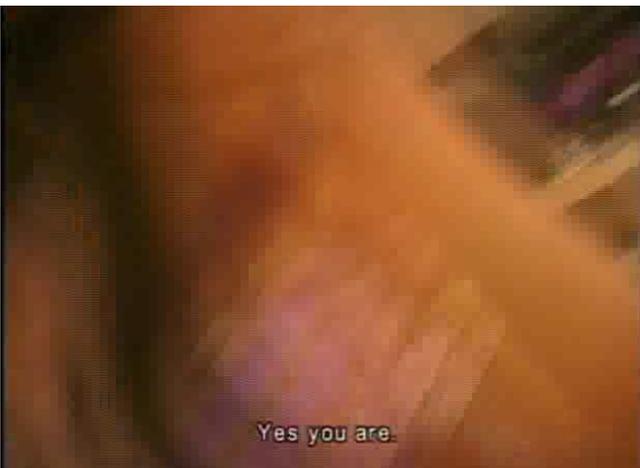
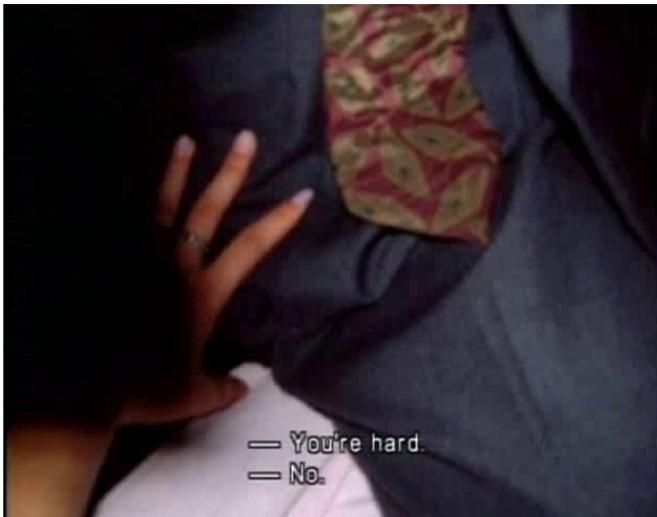


Figura 8: screens de *Visitor Q*

A questão do espectador, como já discutimos no início do capítulo, foi negligenciada por boa parte da teoria do cinema, preocupada em defini-la sob um prisma ideológico. É nesse sentido que o filme *Visitante Q*, dentro de seus aspectos transgressores, aparece como proposta de se pensar o cinema a partir dessa propriedade "háptica", que manifesta o seu potencial político a partir de sua materialidade, e que portanto só existe em confronto com o corpo do espectador. Ao mesmo tempo, a noção de háptico não implica somente no aspecto "simulacral" da imagem, no seu cunho material e textural, uma vez que "os dois espaços só existem de fato graças às misturas entre si: o espaço liso não para de ser traduzido, transvestido num espaço estriado; o espaço estriado é constantemente revertido, devolvido a um espaço liso." (DELEUZE; GUATTARI, 2007, p. 180). Dessa maneira, uma análise voltada para os aspectos "viscerais" do filme de Miike sempre negligenciam os aspectos globais que dependem dessa análise, assim como uma análise volta para o seu aspecto social tende a abstrair o caráter irreduzível da experiência. Uma dupla articulação, então, entre seus aspectos simbólicos e "afectantes", se reflete em um esforço em discutir os aspectos "traumáticos" de sua experiência. Não isolando os aspectos sociológicos de construção, mas "repetindo-os" em vez de reproduzi-los, reformulando-os na assimilação corpórea do espectador. Essa perspectiva tátil de olhar aponta para a possibilidade uma visualidade háptica, que então opera "revertendo a relação de domínio que caracteriza a visualidade óptica" (MARKS, 2000, p. 185). Nessa perspectiva, o lugar ocupado pelo espectador cinematográfico deve ser uma névoa atravessada tanto pela sua presença quanto pela presença do próprio filme (SHAVIRO, 1993). A sua posição não é unilateral em relação à imagem. Seus desejos, afetos e sensações se cruzam e se confundem com os desejos, afetos e sensações do próprio corpo do filme, que se estabelece na experiência de assisti-lo.

3.3 Superfície, presença, violência

Partindo da premissa de que "se admitirmos um sentido a alguma coisa presente (...), parece que atenuamos inevitavelmente o impacto dessa coisa no nosso corpo e nossos sentidos" (p. 14), Gumbrecht constrói em "produção de presença" uma defesa dos aspectos sensíveis na

relação com o mundo, que valorize os aspectos materiais do objeto sobre o corpo, como complemento (não contraponto) aquilo que ele identifica como uma hegemonia da interpretação e do sentido institucionalizado pela prática hermenêutica dominante nas ciências humanas. Assim, ele se propõe a pensar "a experiência estética como uma oscilação (às vezes uma interferência) entre efeitos de presença e efeitos de sentido" (p. 22). Gumbrecht também se localiza nessa leva contemporânea de filósofos que combate o idealismo metafísico no campo da estética. O que torna seu pensamento mais alinhado com o tipo de perspectiva que este trabalho procura traçar é justamente essa ressalva que o autor faz no que diz respeito ao aspecto complementar da sua proposição "não-hermenêutica". Enquanto autores como Steven Shaviro assumem uma postura mais combativa em relação a certos paradigmas hegemônicos da teoria do cinema, Gumbrecht se preocupa em delimitar uma carência no campo da Estética e assinalá-la como ponto de contato (interferência) com aquilo que ele identifica como tônica dominante. Dessa forma, é possível pensá-lo também nos termos de uma dupla articulação, a partir do par presença/sentido, instâncias que se contaminam o tempo todo na percepção da experiência estética.

Em Takashi Miike, a superfície não está no esvaziamento de sentido, mas na força tátil e desconcertante que sua encenação é capaz de provocar no espectador. Sem normalmente contar com grandes orçamentos, o realizador se utiliza de vários grafismos para introduzir a violência como potência de contato. A violência no cinema mais hegemônico é frequentemente justificada nas relações de poder que o filme estabelece. Em outras palavras, é motivada por sentimentos épicos como a vingança, ou associada a uma construção arquetípica de "maldade" ou "loucura" que torna aceitável a violência contra determinada personagem. Em *Visitante Q*, a violência é banalizada no seu sentido mais estrito. Não propriamente "naturalizada" dentro da sua diegese, mas apresentada como superfície, como pulsação indiscriminada dos corpos que ali se chocam. O leite da mãe preenche o quadro como espaço, como matéria, mesmo como construção altamente irrealista, ele é autorizado como substância que preenche espaços de tempo que seriam recusados por uma narrativa tradicional. Em *Ichi The Killer*, as vísceras também ocupam o quadro, como um abjeto, atestando também essa indistinção entre corpo e espaço que configura uma possibilidade de "regime de presença" no seu cinema.

Ichi, por sua vez, também promove uma série de assassinatos brutais, corta cabeças e membros dos corpos, faz explodir as vísceras e jorrar o sangue. Ao fim das cenas dos seus assassinatos, somos invariavelmente apresentados a ambientes onde os corpos extrapolaram seus limites, espalhando seus órgãos internos e sangue pelas paredes, teto e chão (de fato, em uma das primeiras sequências do filme já vemos um exemplo disto). O sêmen de Ichi na planta, de onde surge o letreiro com o título, parece já nos advertir sobre a natureza das imagens que se seguirão. Essas cenas de violência extrema são enunciadas também de forma explícita. Diferente de um cinema que tende a obliterar os ápices de violência, como é o suspense hollywoodiano, que, através de elipses, monta a violência pelo seu entorno, utilizando recursos como a fotografia e a trilha sonora para criarem a atmosfera de expectativa e de ‘fechem os olhos agora’, aqui não há essa preocupação: as imagens corpóreas são apresentadas em planos fechados e sem cortes. Além das vísceras que saem do corpo e ganham o espaço, há também as agulhas que entram, tanto para infligir dor quanto prazer – há uma recorrência do uso de drogas injetáveis. (KUNIGAMI, 2009, p. 106)

Em Miike, então, há o corpo como presença, o corpo desfigurado de sua função normativa e apresentado como substância da imagem. A imagem em Miike é a superfície de contato desse engajamento corpóreo. Numa cultura de presença, diz Gumbrecht, a inovação equivale à saída das regularidades de uma cosmologia e dos códigos de conduta humana inerentes a essa cosmologia. Por isso, imaginar uma cultura de presença implica o desafio de imaginar um conceito de "eventidade", desconectado da inovação e da surpresa. Tal conceito recordar-nos-ia que até mesmo as transformações e mudanças regulares, que podemos prever e esperar, implicam um momento de descontinuidade

3.4 A superfície do vídeo

O tema: uma família disfuncional que tem a sua rotina modificada pela chegada inesperada de um estranho visitante que será o catalisador das emoções reprimidas de cada um de seus membros. A imagem: uma câmera na mão vacilante que se aproxima desmesuradamente dos corpos dos personagens nos momentos em que estes experimentam desejos carniais. São estas as condições básicas que se apresentam ao espectador de *Vistante Q*, de Takashi Miike, lançado em 2001 no formato VHS pela companhia japonesa *Cine Rocket*. Com classificação indicativa de dezoito anos, o filme é também conhecido pelas sequências difícil digestão, que incluem cenas de violência sexual explícita, uso de drogas e homicídios. Na primeira

sequência, já somos tragados por uma cena em que um homem com uma filmadora é convidado ao coito por uma colegial em um quarto de motel. Logo sabemos trata-se de pai e filha, algo que já havia sido sugerido por uma tarjeta textual em fundo preto com os dizeres: "você já transou com seu pai?". A pergunta lança a questão na cabeça do espectador, e o filme logo em seguida o convida a contemplar o ato incestuoso sem condená-lo, ganhando ainda contornos eróticos ressaltados por uma câmera que parece tocar, junto com o personagem, o corpo da adolescente. O único "problema" que se apresenta na narrativa é com relação à ejaculação precoce do pai. Da mesma maneira, uma série de atos moralmente condenáveis irá se suceder sem que haja uma censura por parte do filme mas, pelo contrário, uma positividade desses atos como forma de ilustrar a redenção da família que vai reencontrar os laços perdidos.

O que possibilita que uma experiência como essa se torne uma experiência prazerosa? Certamente ele divide opiniões, provoca frequentemente o asco e a repulsa, mas, ainda assim, consegue ser admirado por um sem números de espectadores. A hipótese que se desenvolveu nos capítulos anteriores, a partir de uma relação de tatilidade da imagem com espectador, é o caminho que tomaremos.

Em *Visitor Q*, a opção pelo uso do mini-dv confere à obra um aspecto extremamente granuloso. A fita magnética não garante a profundidade de campo que encontramos na película de 35 mm ou no *full HD* digital, e confere à imagem um aspecto chapado. Miike tem consciência desse aspecto, e faz do vídeo a contrapartida estética do visceralismo traumático que existe à frente de sua encenação.

A sua literalidade imagética traduz-se, também, em alguns recursos de intervenção que aparecem ao longo do filme, como as tarjetas textuais que se referem literalmente às cenas que a sucedem, ou a apropriação de fotografias tiradas pela personagem da filha diante do pai, que ao mesmo tempo a filma com uma câmera caseira. A apresentação do título do filme, em fundo gráfico que remete à textura do vídeo, é entrecortado pela imagem do personagem-

título, estabelecendo mais uma das nuances autorreferentes que configuram o que seria essa *imagem-sendo*, dona de uma visualidade-superfície.

No cinema a profundidade de campo encarna o ideal da composição "metafísico-realista", pressupõe a homogeneidade estrutural do espaço e a recusa da fragmentação, faz referência absoluta ao ponto de vista único do sujeito. Segundo Dubois "se o cinema é um Todo orgânico, emanção de uma consciência visual, o plano em profundidade de campo é sua figura metonímica por excelência" (DUBOIS, 2004: 86). Já o vídeo prioriza a espessura, ou textura da imagem, explorada em sua superfície com a mixagem de imagens em detrimento a profundidade de campo. É, assim como a filosofia de Deleuze, um elogio da superfície, em oposição a uma ideia de profundidade, de verdade e de essência por trás da aparência (CAMPOS, 2008, p. 13)

O pai é, ao mesmo tempo, personagem e testemunha do filme, percorrendo tudo com sua própria câmera caseira, na tentativa de gravar um documentário revolucionário que possa redimi-lo da demissão em uma empresa jornalística, ocorrida em função da divulgação de um flagrante em que ele próprio é violado analmente com um microfone por uma gangue de jovens que ele tentara entrevistar. Na sequência inicial, quando o pai vai ao local de trabalho da filha que fugiu de casa, um quarto de motel onde ela pratica prostituição, há quase que uma confusão entre os seus registros e os registros do próprio filme, uma vez que ambos têm a mesma qualidade precária de imagem. Na sequência seguinte, somos introduzidos ao universo desconfortável de uma família altamente disfuncional, mas que alimenta obstinadamente o esforço pelas aparências que identificam a família tradicional japonesa. Neste quadro, estão pintados: o pai desempregado que esconde essa condição da família; a filha que abandonou o lar para prostituir-se, experimentando relações sexuais com o próprio pai; a mãe que desempenha com eficiência teatral o papel de secretária do lar, mas também prostitui-se secretamente, para sustentar o vício em heroína; e o filho que espanca a mãe como forma de descontar as próprias agressões que ele sofre dos colegas de escola. As situações-limite em

que esses pais se colocam diz respeito à extrema devoção com que desempenham os papéis que lhe são esperados pela sociedade: o pai provedor e mãe cuidadora do lar. Esse esforço da encenação acaba por reprimir-lhes a emoção (MES, 2004, p. 207), o que se reflete na própria maneira com que o filme se recusa a lidar com uma vontade intelectualista de representação, uma vontade de saber que poderia fazer do filme um tratado de sociologia.



Figura 9: screens de *Visitor Q*

3.5 Alegoria como superfície

Teorema (1969) um filme onde "a ação é dividida em episódios de qualidade alegórica" (EBBERT, 1969), é justamente o tipo de exercício dialético que *Visitor Q* parodia. A

referência fica clara quando um estranho visitante aparece para tensionar essa estrutura familiar. A diferença primordial é que, em *Pasolini*, o personagem intruso aparece como denúncia da censura moral cristã alicerçada na instituição familiar burguesa, enquanto que em *Miike* a perversão é positivada por essa presença misteriosa, que na cumplicidade de situações tabu como o estupro, o incesto, a necrofilia e o assassinato, encaminhará essa família para a redescoberta de sua felicidade, para a reconstituição de seus laços afetivos.

O pai, incentivado pelo Visitante que o acompanha com uma câmera caseira, revolta-se com uma jornalista, que desprezara suas ideias, e a estupra até a morte, ainda sob o registro do personagem-título. Esse pai se reaproxima da esposa depois que ela o ajuda a remover o cadáver da jornalista, que ficou preso ao seu pênis enquanto ele praticava necrofilia com seu corpo no jardim, para então encontrarem juntos o prazer de assassinar alguns adolescentes que importunavam seu filho mais novo, as ceifadas do pai acompanhadas pelas risadas de satisfação do casal. O filho, por sua vez, alcança a sua redenção quando se delicia com a poça de leite materno que o Visitante fizera a mãe jorrar em êxtase, e a filha retorna ao lar para dividir com o pai os seios da mãe ainda repletos de leite materno, em uma cena de valor catártico que subverte a figura de Pietá, transitando mais uma vez pelo simbólico para subvertê-lo na experiência da imagem. A união familiar é reforçada pela manifestação despidorada de seus desejos e fantasias mais sórdidos.

"Você destruiu nossa casa. Obrigado". É com essa frase que o personagem do filho sintetiza o papel do Visitante no filme, atestando a potência criadora de afetos pertinente à ideia de destruição. Aqui podemos identificar o que Deleuze chamou de "potência do falso" (DELEUZE, 2005), onde a imagem distancia-se de uma referência sólida de verdade e encontra nesses interstícios gerados pela potência reflexiva das tomadas testemunhais de *Miike* a sua potência criadora, trazendo o olho para a sua própria superfície como forma de encararmos nosso próprio corpo reagindo às situações-limite, e que na lógica subversiva do filme são motores de um final redentor para os seus personagens, à despeito de todas as atrocidades morais cometidas por eles. Mas, explícito ou não, é sempre a um sistema de julgamento que a narração se refere (...). A narração falsificante, ao contrário, escapa a tal sistema, ela quebra o sistema do julgamento, pois a potência do falso (não o erro ou a dúvida)

afeta tanto o investigador e a testemunha quanto o presumido culpado (p. 163)

Ao espectador, cabe o fascínio diante da experiência, que extrapola esses ditames do sistema de julgamento, podendo provocar relações ambivalentes em relação ao filme. Tomemos com exemplo o depoimento a seguir:

“Eu encontrei o amor, no lugar mais perturbador. Franzi o cenho, chorei, ri, encolhi-me em desgosto, mas o mais importante, eu caí de cabeça para baixo para Takashi Miike e Visitante Q. Desculpe, mãe. Desculpe, pai. Desculpe, Deus. Apenas tive um sonho maravilhoso à noite. Eu assisti um desconhecido consertar uma família disfuncional. Eu testemunhei uma mãe abraçando seus entes queridos. Eu vi a determinação de mudar para melhor aos olhos de um adolescente rebelde ... enquanto ele está deitado em uma piscina de leite materno. Desculpe, mãe. Desculpe, pai. Desculpe, Jason que compartilham a mesma paixão pelo cinema japonês como eu. Agora meus filmes favoritos que descrevem a necrofilia e a contagem de incesto são um. E a única palavra que eu posso vir acima com descrever esta experiência é "bonita". Absolutamente linda” (JIAN, Yi, 2015, p.1)

Visitante Q também assume muitos aspectos que podem ser lidos como semânticos ou alegóricos. Autores como Tom Mes indicam a representação da família japonesa que existe no filme como sendo um desses motes de ordem mais simbólica. Identificamos ali os membros tradicionais da família nuclear de classe média, os progenitores a desempenhar com muita esforço a manutenção de seus papéis perante a sociedade: o pai não admite que descubram que ele perdeu o emprego, o papel de "provedor" que lhe cabe. A mãe sustenta um sorriso condescendente no lar, escondendo o vício em heroína e as agressões que sofre do filho. Ela insiste, inclusive, que ele não bata no rosto, para não comprometer sua máscara social.

Toda identidade, longe de acordar um *modus vivendi* ontológico, existe a partir de um exterior constitutivo (MOUFFE, 1997).

As forças hegemônicas que atuam na sociedade constantemente produzem enredos mastigados, objetividades sociais, ficções de realidade que muitas vezes assimilamos sob a forma de identidade. A arte, por sua vez, tem o poder de trazer enredos coletivos obscurecidos à luz da consciência, para que possamos rearticulá-los, assim como a psicanálise deduz do

simbólico as relações imaginárias que suplantam o real, que é sempre um entredeois (BOURRIAUD, 2009, p. 50). Nesse sentido, as vias de retorno da ficção à realidade (BOURRIAUD, 2009, p. 58) aparecem quando assumimos a potência de corroteiristas das próprias narrativas dominantes. "É preciso transver o mundo", disse Manoel de Barros.

Se o inconsciente existe no entredeois (BOURRIAUD, 2009, p. 87), o comentário como expressão é sempre crítico à medida que produz narrativas capazes de agenciar novos encontros, novas articulações imaginárias. A imitação, distanciada do valor de *mimésis* platônica, assume assim um potencial subversivo, à medida em que a obra de arte se assume como inevitável inscrição na ordem simbólica dominante. Afinal, sobretudo na arte contemporânea "Não se trata mais de fazer tábula rasa (...), e sim de encontrar um modo de inserção nos inúmeros fluxos da produção" (BOURRIAUD, 2009, p.13).

Uma vez alcançada essa consciência, não há porque ignorar o conceito de alegoria como forma de habitar a linguagem. Habitar significa construir, contribuir à própria linguagem, em vez de fazer da linguagem um mero meio expressão (HEIDEGGER, 1954). A alegoria pode carregar consigo a potência de subversão que a rearticulação imaginária lhe confere. É o passo seguinte à apropriação.

A alegoria, ela própria, diz respeito, então, à projeção - tanto espacial quanto temporal, ou ambas - da estrutura como sequência; o resultado, todavia, não é dinâmico, mas estático. ritualístico, repetitivo. Ela é, então, o epítome da contranarrativa, pois prende a narrativa no lugar, substituindo um princípio de disjunção sintagmática por uma combinação diegética (OWENS, 2004. p. 117)

A ruína como alegoria do passado, quando deslocada de sua referência original, provoca o abaulamento de sua latente promessa de sentido (OWENS, 2004). Esse tipo de subversão faz da alegoria um instrumento de projeção inacabada, capaz de "...transformar o mais objetivo naturalismo no mais subjetivo expressionismo" (FINEMAN apud OWENS, 2004, p. 117). Na sua apropriação de *Teorema*, Miike subverte seus alicerces ideológicos e traz o "tema" do filme mais para o corpo da imagem, menos para o discurso.

3.5.1 Alegoria e Literatura

A alegoria de que trata Craig Owens (2004) refere-se originalmente à literatura e, dentro da sua concepção, não assume caráter metafórico, tampouco metonímico. Ela existe no choque entre essas duas figuras de linguagem tradicionalmente associadas ao romantismo e ao realismo literário, respectivamente. Um grande ficcionista argentino disse assim:

...se o *Quixote* fosse apenas uma sátira contra os romances de cavalaria não seria o *Quixote*. Se ao final, quando termina a obra, o autor pensa que fez o que tinha se proposto, a obra não vale nada (BORGES in BARONE, 2005, p. 26)

A assertiva de Borges confirma o que hoje parece óbvio: a arte nunca se encerra na recepção. Ela existe, na pós-modernidade, como uma pregnância específica e autocrítica do próprio imaginário coletivo. Assim, a alegoria aparece como oposição a um paradigma hermenêutico, colocando-se como impulso criativo que se lança ao infinito, a partir da promessa de sentido que a caracteriza, ou como esfacelamento de seus referentes em direção à multiplicidade de interpretações e contribuições à própria maneira de se pensar a literatura.

O Kafka de *A Metamorfose* faz uso de um alemão cartorial, significante burocrático, e o submete ao confronto com as claves do inverossímil que constituem a narrativa de um jovem que da noite para o dia acorda como um inseto. Esse é um dos modos pelos quais a obra areja a própria linguagem, pensando a literatura como essa "toca" que Gilles Deleuze e Felix Guattari chamaram de "literatura menor", onde só a expressão dá o procedimento (DELEUZE e GUATTARI: 2014). Modesto Carone confirma que

O fascínio [em relação à *metamorfose*] se deve antes ao efeito de choque, que desde a primeira frase a novela provoca na mente do leitor. Pois já nas primeiras linhas do texto se manifesta a colisão entre a linguagem tipicamente cartorial, de protocolo, e o pressuposto inverossímil da coisa narrada (CARONE, 2009, p. 12)

O Nabokov de *Fogo Pálido* faz dos comentários de um editor a um póstumo poema fictício, que ocupa sozinho a primeira parte do livro, a estrutura narrativa desse romance cuja engenhosidade magistral também ocupa uma espécie de furo relação à ordem beletrista

dominante. Como os comentários acabam revelando-se absurdamente desvirtuados, de modo que o neurótico editor transforma muito forçosamente cada verso em uma referência à sua própria história, o romance frequentemente é analisado como uma provocação à crítica literária como instituição que se alimenta das obras para inflar o próprio ego. Toda investida hermenêutica, no entanto, mostra-se frágil diante dessa verdadeira ampliação dos limites da literatura que a estrutura da obra promove.

Uma leitura que se apoie nessas premissas rompe os paradigmas hermenêuticos normalmente associados às teorias de orientação semiótica ou psicanalítica, populares nos anos 1970 e 1980. No caso do cinema, conforme discutido no primeiro capítulo, esse momento teórico também foi acusado posteriormente de congelar o filme em sistemas estratificantes, quando autores de raiz fenomenológica e deleuziana como Vivian Sobchack e Steve Shaviro começam a ler o cinema como evento, isto é, como construção que se faz com o leitor/espectador na experiência de assisti-lo. A alegoria como premissa semântica que alarga as possibilidades sensíveis de relação com o filme é uma particularidade também dessa imagem-superfície que encontramos sobretudo no filme *Visitante Q*.

3.6 O choque e a superfície

A "representação da família japonesa" em *Visitante Q* também não se encerra na recepção. A alegoria aqui também assume diferentes contornos de acordo com a implicação do espectador. O incesto, a violência e redenção desses personagens moralmente condenáveis provoca reações como o asco e o estranhamento, e divide o público entre o prazer e a repulsa. Parte desse efeito é atingido porque o filme é encenado através do dispositivo da filmagem amadora, com câmera na mão e o ponto de vista frequentemente colocado sobre o corpo do personagem. Assim, a carga "física" das cenas de conteúdo sexual ou violento é bastante ressaltada por essa banalização que a mise-en-scène oferece. Do ponto de vista narrativo, atos como estupro e assassinato serão o motor do reencontro dos laços perdidos entre os personagens, trazendo a banalização também para um aspecto mais simbólico da experiência.

Portanto, fica claro que não se trata tão somente de uma visão crítica do que seria a "família japonesa" mas sim, no compasso de Owens, uma alegoria que desconstrói sua própria referência, uma vez que autor não se posiciona de modo a condenar esses indivíduos.

Não se trata, então, de um "tema didático" subjugado a uma verdade exterior à obra, como argumenta Alan Badiou (2002) em relação ao marxismo, tampouco de um romantismo hermenêutico que faz da própria arte, em si mesma, o esplendor da verdade (BADIOU, 2002). Trata-se muito mais de uma possibilidade do que Hal Foster (2005) chamou de Realismo Traumático, que não existe nem como simulacro, desligado de qualquer referente, nem como metáfora, refém de sua significação, mas supera essas duas categorias para pensar a verdade do ponto de vista do trauma, em termos lacanianos, que afeta os sentidos de maneira a resgatar o real, sob a forma de experiência sensível.

Para Lacan, o real habita os eventos psíquicos que vão do trauma à fantasia. O trauma persiste, em seu surgimento, apontando para um encontro com o real. Enquanto que a fantasia mascara o real, para manter uma tranquilidade no aparato psíquico.

Real, então, que escapa à qualquer simbolização, à medida que o trauma é alimentado pelo mecanismo da repetição (FOSTER, 2005). Estamos falando, então, da capacidade do cinema, dentro do engajamento corpóreo que ele promove, da recriação de afetos, a partir da experiência, dentro de um real imaginado pelo espectador.

Nesse sentido, a repetição lacaniana de que trata Foster diz respeito justamente ao aspecto "superficial" da experiência do trauma, isto é, a superfície como suporte de um choque que produz lacunas a-significantes na experiência. Em Takashi Miike, essa superfície é evocada, menos como representação, e mais como gesto em relação ao espectador. A superfície comparece sobre o corpo, a violência, aspectos que promovem um desencontro do real simbolizado em relação ao choque, ao trauma. Ao "não-simbolizável". Dessa forma, a

dimensão dos sentidos é convocada.

A partir da distinção de Lacan entre o olho e o olhar, Foster propõe que parte importante da arte moderna e pós-moderna caracteriza-se por não acolher o mandado representativo de pacificar o olhar, unindo o imaginário e o simbólico contra o real. Em lugar disso, alguns artistas e escritores se propõem a expor o efeito mortificante sobre o sujeito ao acentuar sua sobre-exposição ao olhar do Outro. Assim surge uma arte que acentua os extremos da interpelação sensual sobre a consciência e reproduz o choque causado pelo contato traumático com o real (SCHØLLHAMMER, 2012, p. 133-134)

Foster desenvolve esse conceito pensando a arte contemporânea, que na pluralidade de formatos que a caracteriza, frequentemente encontra na superfície do choque ou do contato a sua potência de produzir significados, e sobretudo na insistência ou repetição do dispositivo traumático. Exemplos sumários podem ser detectados na *body art* de Leticia Parente (aqui cito em especial a vídeoperformance *Marca Registrada* (1975), quando a artista dedica cerca de 10 minutos a costurar, com linha e agulha, a frase "*made in brazil*" na sola do pé, em *take* único e com o pé em plano detalhe, o que provoca reações nervosas que se comprometem também com um discurso acerca do imperialismo norte-americano, da identidade enquanto mercadoria), ou nas videoinstalações de Dan Graham, com seu *time delay room* (1974), e Bruce Naumam, com *live-taped corridor* (1970), que apresentam experiências desconcertantes de tempo e espaço, experiências presentificadas no corpo, mas que também remetem a reflexões sobre a sociedade de disciplinar controle ensaiada por Foucault. No caso de Andy Wahrol, que Foster desenvolve de maneira mais contundente, a repetição

não apenas reproduz efeitos traumáticos; ela também os *produz*. De alguma forma, nessas repetições, então, ocorre uma série de coisas contraditórias ao mesmo tempo: uma evasão do significado traumático e uma abertura em sua direção, uma defesa contra afetos traumáticos e sua produção (FOSTER, 2005, p. 166)

Da maneira similar, Miike obriga o espectador a tornar-se testemunha dessas cenas incesto e de violência brutal contra as mulheres, bem como do completo aniquilamento de suas identidades individuais, através da alegoria da família nuclear japonesa. Outros aspectos

alegóricos estão presentes no filme, como a sexualização da colegial que também marca a cultura japonesa contemporânea, assim como o tabu do incesto e referência clara a *Teorema*, de Pasolini. Todos esses aspectos, no entanto, se dissolvem na superfície do filme enquanto experiência sensível.

Miike, então, ao lidar com esse tipo de imaginário (pornográfico, violento), parece também produzir um cinema voltado para o efeito, mais do que para recepção. As metáforas não ganham força enquanto metáfora, mas sim enquanto extensão de seu sentido através do encontro com o corpo do espectador. Esse "rompimento da anestesia cultural" acontece justamente pelo aspecto da "superfície", enquanto suporte, físico, pungente, e que por vezes convoca o olho como instrumento de toque.

Dessa forma se constitui uma 'imagem-superfície' em Takashi Miike, com a banalização da violência no seu aspecto semântico e também no seu aspecto sensível. Superfície porque tudo em Miike é latente, transbordante, mas não porque é "vazio".

Aqui o aspecto nômade da expressão em Deleuze e Guattari se faz presente: ao contrário de uma arte sedentária, a arte nômade tem a propriedade de explorar a superfície sem estratificá-la, sem esgotá-la e administrá-la de maneira funcional. O nômade, como liso, se opõe ao sedentário como estriado. No caso do cinema de Miike, a sua dimensão poética parece habitar essa dimensão mais lisa da experiência, mais espontânea, que se comunica diretamente com o corpo do espectador antes de se enclausurar em sistemas de significação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho gerou dois produtos: este texto dissertativo, que se localiza na fenomenologia do cinema e na filosofia contemporânea da imagem para pensar a experiência do espectador em Takashi Miike, bem como uma disciplina optativa intitulada "História e Estética do Cinema Japonês", oferecida pelo DEPCOM/UFES no segundo semestre de 2016. Na aula dedicada à Takashi Miike, propus aos alunos que dividissem suas impressões a respeito do filme *Visitor Q*, de 2001. Na ocasião, significantes como "trauma", "choque" e "perturbação" foram convocados. O resultado disto tudo, junto às reuniões de orientação, é o texto que aqui segue.

A pesquisa no campo da arte pode ser atravessada por uma infinidade de perspectivas que norteiam o desenvolvimento do trabalho: questões formais ou estilísticas de determinada obra ou autor; questões conceituais ou temáticas; historiográficas; antropológicas; políticas; questões de mercado; questões culturais; para determo-nos, aqui, em alguns poucos exemplos. Neste trabalho, buscamos desenvolver um estudo que foi construído a partir da noção de 'espectatorialidade' no cinema, isto é, pelo viés do espectador na relação com o filme, o cinema do ponto de vista da própria experiência filmica. Assim, o primeiro capítulo se dedica a traçar uma trajetória histórica e conceitual da teoria do cinema do século XX, sob o prisma do espectador e da "dupla articulação".

O trabalho se empenhou em mostrar como a teoria tradicional do cinema é afetada pelo que Thomas Elsaesser e Malte Hagener (2010) chamaram de "paradigma optocêntrico", uma supervalorização do aspecto visual do filme, ou ainda definida por motivações ideológicas. Os autores afirmam que cada teoria do cinema constrói seu espectador ideal (ELSAESSER e HAGENER, 2010, p. 4), isto é, idealizam um sujeito a partir função-cinema que elas legitimam no saber científico. A teoria do cinema da primeira metade do século XX é marcada pelo clássico antagonismo entre os realistas e os formalistas. Se, por um lado, o "realismo ontológico" de André Bazin (que acompanha as escolas de Siegfried Kracauer e Bela Baláz) pensa o dispositivo cinematográfico a partir de sua potência testemunhal (indiciária), a montagem dialética de Serguei Eisenstein, que por sua vez se alinha a nomes como Rudolf Arnheim e Lev Kuleshov, pensa o cinema a partir de sua artificialidade, da sua capacidade de construção discursiva (simbólica), intelectual e cognitiva (ELSAESSER e HAGENER, 2010).

A partir da análise dos textos de André Bazin (in XAVIER, 1984) e Siegfried Kracauer (in ANDREW, 2002), do lado dos realistas, e Vsevolod Pudovkin (in XAVIER, 1984), do lado dos formalistas, o capítulo dois conclui, junto a Vivian Sobchack (1992), que a teoria clássica empenhou-se em fixar uma propriedade específica do dispositivo cinematográfico em detrimento de outrem, sendo o reflexo formalizado de forças antagônicas obstinadas em fazer do cinema o instrumento capaz de canalizar as investidas de seus projetos ideológicos. Dessa forma, tanto para os realistas, quanto para os formalistas, a percepção é reduzida para o seu aspecto visual (ELSAESSER e HAGENER, 2010), porque reflete um sujeito estático e "idealizado", um modelo de espectador universal que corresponde ao seu conceito essencialista do cinema. Em seguida lidamos com teorias contemporâneas do cinema que supõem uma superação da polarização clássica entre a natureza simbólica e a natureza indiciária do cinema, onde o significante, entendido como expressão, é simultâneo e convergente à significação, entendida como interpretação (PAZ GAGO, 2001, p. 377). Primeiramente analisando a famosa experiência de Kuleshov, um formalista russo, cujo propósito era comprovar a eficácia da montagem dialética, mas que paradoxalmente também fornece argumentos para enxergarmos a potência indiciária do cinema. Quando analisamos as reações de seus voluntários, podemos visualizar dimensões que vão além da associação cognitiva programada pelo experimento, uma vez que esses efeitos são transferidos ao ator como forma de empatia, compadecimento, o que confirma a pujança do aspecto "presentificante" da projeção. Em resumo, o prato de comida associado à figura do ator inexpressivo não "sugere", simplesmente, a fome, mas leva o espectador a "acreditar" na fome que supõe existir no ator, a identificar-se com sua figura, uma vez que eles admiravam "a pesada melancolia de sua expressão diante de sopa" (PUDOVKIN in PINCELI, 2014, p. 1) A indeterminação do lugar ocupado pelas sensações no experimento de Kuleshov evidencia, então, porque o cinema seria uma mídia em que a natureza simbólica/icônica se soma também à natureza indiciária do seu dispositivo, de maneira simultânea (WOLLEN, 1969, p. 141)

Aqui apontamos, então, que a convergência semiótica seria uma maneira pertinente de destrinchar uma potência de contato específica do cinema. Qualquer tentativa de se bastar na

"presencialidade", de um lado, ou na mediação, de outro, é falsa, porque a natureza da percepção cinematográfica se faz na coexistência entre significação e presença (SHAVIRO, 1992, p. 28)

Ainda no caso da teoria contemporânea, o grande sintoma de sujeição do espectador é o que Vivian Sobchack chama de "determinismo transcendental" (SOBCHACK, 1992), no exemplo emblemático das teorias feministas e neomarxistas do cinema, que se traduz na ênfase radical do dispositivo cinematográfico como aparato de mediação simbólica, onde as esferas da significação e do significante seriam reféns de um aparato essencialmente ideológico. São teorias que, de maneira geral, estão envolvidas no esforço de problematizar o cinema narrativo hegemônico, enquanto mecanismo perverso (SOBCHACK, 1992, p.17-18), onde o prazer visual é encarado como forma de gozar a ordem patriarcal por trás da "instituição alienante" do cinema. Junto a Steve Shaviro (1993) e Gilles Deleuze; Felix Guattari (1983), buscamos nos apoiar em uma noção positivada do desejo e do fascínio que envolve o cinema, lançando luz sobre a noção de "linhas de fuga", onde toda forma de dominação carrega dentro de si mesma o seu potencial de destruição, linhas de fuga que apontam para sua potência de mudança (SHAVIRO, 1993, p. 23). Analisamos aqui dois casos. O primeiro, *Mad Max: fury road* (George Miller, 2015), que reproduz os significantes de um sistema patriarcal levado às últimas consequências, e cuja "molaridade" institucional esconde movimentos "moleculares" que denunciam a falência do próprio sistema. No filme, o estabelecimento de uma sociedade alternativa de mulheres se mostra insustentável, obrigando a personagem de Charlize Theron a reclamar sua voz dentro do coração da própria ordem dominante que operou sua opressão. O capítulo conta, ainda, com uma análise do filme *Sud Pralad* (Apichatpong Weerasehakul, 2010), onde o realizador tailandês combina elementos simbólicos do folclore de seu país com investidas profundamente sensoriais, desterritorializando esses elementos para a dimensão do tátil e do sensório. Concluímos que admitir o desejo como potência criadora (DELEUZE e GUATTARI, 1983), "positivar" o desejo, é o que alimenta a potência política do cinema. Se um filme admite a sua natureza "visceral", fascinante, ele territorializa o discurso na superfície da imagem, a partir do "engajamento corpóreo" do espectador. Do ponto de vista "indexical", a percepção cinematográfica remete à própria percepção humana, e do ponto de

vista simbólico, ele nos força associações que não temos tempo de "devolver". Sua potência comunicativa é baseada nessa *dupla articulação*, que pensa o real em função de conjunto de forças que dependem da relação do próprio espectador com o filme, ao mesmo tempo que o filme é um evento capaz de "refletir", por si mesmo, toda projeção imaginária que lhe é conferida, a partir de sua "presencialidade" incontrolável. A partir de um mecanismo de "reversibilidade da percepção e expressão" (SOBCHACK, 1992, p. 4), o cinema admite assim a sua potência de contato, dado seu caráter indiciário que se conjuga com sua natureza também simbólica e icônica. Isso acontece, então, por conta do seu caráter "imediatista", da sua força tátil que "provoca um curto-circuito no processo de significação" (SHAVIRO, 1993, p. 28), isto é, compromete qualquer tentativa de "estratificação" das esferas que compreendem sua percepção. No segundo capítulo discutimos a negligência do lugar do espectador, enquanto indivíduo, na teoria do cinema.

Valendo-se de exemplos imagéticos e sucintas análises, analisamos uma série de filmes do diretor japonês Takashi Miike, em especial a partir do livro de Tom Mes (2004): "Agitator: the cinema of Takashi Miike", para mostrar como alguns dos seus filmes são marcados por montagens vertiginosas e excessos de vísceras espalhadas pelo quadro, enquanto que outros por narrativas randômicas recheadas de cenas asquerosas e de cunho testemunhal, que envolvem genitálias, fluídos corporais e violência sexual. Do ponto de vista estilístico, a obra de Miike é marcada uma visualidade que se configura por uma imensa potência auto-reflexiva, que recusa o distanciamento de ordem intelectualista e assume a textura da imagem como território de afetação. Combinando um extenso levantamento de textos e críticas de jornal que apontem para o caráter grotesco e perturbador de Takashi Miike, garantindo desde já a construção do saber a partir do espectador, com uma análise crítica e conceitual, concluímos a dimensão traumática do filme *Visitante Q*, do ponto de vista temático e estilístico.

No início do filme, um homem de meia-idade filma uma garota adolescente, seminua na cama. Ela o convida a juntar-se a ela, mas ele hesita. Por fim, cede à tentação, eles têm uma relação sexual que dura poucos segundos, o homem ejacula precocemente. A garota se irrita

com ele. Logo descobrimos que o homem é seu pai. Incesto, pedofilia e estupro são alguns dos ingredientes que temperam este que é presença constante nas listas de filmes mais perturbadores da história. Assisti-lo, portanto, é garantidamente uma "experiência traumática", que Hal Foster (2005) define, a partir de Lacan, como "desencontro com o real. Enquanto perdido, não pode ser representado, ele só pode ser repetido" (p. 166). Em termos mais simples, o desencontro é a dificuldade ou incapacidade de lidar com a sensação-limite que a cena provoca, mas essa sensação pode ser reconstituída através da fala.

Aqui desenvolvemos a hipótese de que o Realismo Traumático, de Hal Foster (2005), é o dispositivo pelo qual o filme é capaz de produzir relações ambivalentes (nos termos de Freud) no espectador, dividido entre o prazer e a repulsa. Nesse sentido, a produção do trauma, de ordem psíquica, no espectador só é possível através do choque, da força tátil das imagens de Miike, uma vez que não há posicionamento direto do diretor a respeito das situações moralmente condenáveis que o filme apresenta, uma vez que as relações incestuosas são positivadas, por exemplo. Se estivéssemos diante de situações desse teor, mas reconfortados pela mão do diretor claramente se posicionando (seja associando o gesto à loucura ou à maldade), a repulsa provavelmente ocuparia a repetição na maioria dos casos. No caso de *Visitor Q*, dada sua força imagética, somos cúmplices sensorialmente engajados com as sequências do filme, sentimos o prazer do cinema, e os atos serão positivados no final, negando qualquer "justificativa moral" para o nosso prazer. Os personagens, inclusive, descobrem o amor e a união no final do filme, alcançam a plena redenção. Dessa forma, o estudo se vale da hipótese de que o espectador tem de dificuldade de lidar com a recepção do filme, porque foi inevitavelmente afetado por ele, mas esse afeto atravessa sensações-limite que atravessam os mais sólidos tabus que se moldaram nossa civilização.

Investigamos ainda algumas questões estéticas pertinentes ao uso do vídeo em *Visitor Q*, de Takashi Miike, produzido em 2001, como a opção pelo uso do mini-dv, que confere à obra um aspecto extremamente granuloso. A fita magnética não garante a profundidade de campo que encontramos na película de 35 mm ou no *full HD* digital, e confere à imagem um aspecto

chapado. Dessa maneira, os corpos que se aproximam da câmera nunca estão em foco, por conta da limitação da distância focal do vídeo. Takashi Miike explora essa condição "física" da imagem dentro da própria *diegeses* do filme, uma vez que há o personagem registrando as rotinas de seus familiares de maneira bem próxima, também com uma mini-dv. Articulado aspectos estilísticos e temáticos que envolvem o filme, reiteramos o conceito de "visualidade háptica" (MARKS, 2000) como uma condição para esse dispositivo traumático, e pensamos a vertigem, o prazer e a repulsa que encontramos no filme como instâncias que desmontam o conforto visual associado tradicionalmente à cultura de massa, e convocam o espectador a experimentar o desejo a repulsa dentro do território "liso", que se articula com os espaços estriados (DELEUZE; GUATARRI, 2005) da imagem massiva de Miike, garantindo a força política e a multiplicidade da experiência, recusando o distanciamento tanto quanto a exaltação da proximidade.

Concluimos, assim, que nos contornos da dupla articulação discutida anteriormente junto a SHAVIRO (1993) e DELEUZE; GUATTARI (1997), o teor simbólico das atitudes moralmente questionáveis se conjura à força sensório-motora que os aspectos "físicos" do filme são capazes de provocar. É na cumplicidade incontornável com essas situações que o filme revela seu caráter transgressor, porque não se posiciona diante delas. É na investida desse prazer visual do dispositivo cinematográfico que o filme constrói suas linhas de fuga.

A hipótese central do trabalho se desenvolve no último capítulo. A força de engajamento da imagem que investigamos até então aparece no filme *Visitante Q* pelo dispositivo do trauma, que encontra na combinação de seus elementos temáticos e estilísticos a potência política de promover um encontro do espectador uma experiência capaz de furar alguns interditos morais e positivar o seu prazer visual.

O cinema de Takashi Miike permite assim uma leitura baseada e uma dupla articulação, onde a própria forma do filme, enquanto experiência, dá seu conteúdo. O cunho "testemunhal" de *Visitante Q* é dado por uma câmera voyeurística, mas é trincado, ou reagenciado pelo corpo fílmico que se manifesta nas perguntas dirigidas ao espectador. Ainda, ao mesmo tempo que a

violência sexual e perturbação moral são convocadas em um nível semântico, a redenção positiva esses gestos em um nível narrativo e também corpóreo, associando à perversão à catarse. O próprio movimento orgânico da narrativa é o que transgride sua função moralizante. Assim, as unidades moleculares correspondem à pregnância de um aspecto físico, substancial, enquanto que as unidades molares correspondem a um aspecto formal. No entanto, como queríamos demonstrar, "Vê-se que as duas articulações não se dividem em uma para as substâncias e outra para as formas. As substâncias não passam de matérias formadas." (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 53). A dupla articulação funciona como uma multiplicidade de centros de correlações, agenciamentos. No cinema, a experiência não se retém no simbólico ou no sensível, mas agencia as duas esferas de acordo com as aberturas que estabelece com o espectador.

Em Takashi Miike, encontramos um mecanismo de suspensão e agenciamento baseado na recusa do controle da imagem, na transição entre os segmentos do ótico e do háptico, que lança o espectador num mundo de sadismo e violência, sem abrir mão do humor e do estilo, para configurar a potência auto-reflexiva de sua imagem-superfície, onde nada é repreendido ou questionado, onde não existe um centro de forças que moraliza a narrativa, mas ela mesma é uma linha de fuga desterritorializa as expectativas morais do espectador. A lei é regida por forças caóticas e obscuras. Não há valores progressos, tudo é apenas alimentado maciçamente em função do entretenimento e da desordem de um terreno, o filme, essa imagem-superfície, onde a única regra, em essência, é se perder.

Este projeto chegou ao PPGA, na sua forma embrionária, como uma proposta de se traçar um mapa de um "cinema japonês contemporâneo", sob a perspectiva das teorias contemporâneas do cinema que lidam com os aspectos do corpo e da sensorialidade. Três cinemas, de estilos aparentemente distintos (Kiyoshi Kurosawa e os corpos arrastados; Naomi Kawase e corpo zen; Takashi Miike e corpo sádico), foram elencados arbitrariamente para representar o que seria um conjunto de "estéticas sensoriais" que caracterizam esse cinema japonês.

No decorrer de algumas leituras, me apercebi de que a proposta tinha um caráter um tanto pretensioso. Tomei ciência dos perigos de se incorrer numa "ontologia" do cinema japonês,

deduzindo uma "singularidade" de uma vasta pluralidade. Muitas vezes, o discurso sobre o cinema japonês o coloca em função de sua "distinção", uma alteridade que reforça um lugar de "diferença" em relação ao cinema hegemônico, donde a qualidade individual dos filmes é negligenciada em favor de um selo de cunho mercadológico, alimentando pelos festivais, pela crítica, pelos encartes de DVDs, pelas mostras "temáticas"...

Nesse sentido, e em especial depois da leitura de KUNIGAMI (2009), comecei a me preocupar com as relações de poder que envolvem o discurso dentro do cinema. Foucault apareceu espontaneamente no primeiro capítulo, onde faço uma leitura de algumas das principais teorias do cinema do século XX nos termos de seus predicados ideológicos, e tento problematizar, mesmo nessa teoria contemporânea da sensorialidade que vai sustentar o trabalho, seus essencialismos, suas vontades saber em relação ao cinema, como elas o codificam, e como ele pode ser entendido nos termos de uma dupla articulação, uma noção deleuziana, onde aspectos da natureza do cinema que cada conjunto de teorias reforça em detrimento de outrem se combinam para que possamos discutir o cinema no território da experiência de contato do espectador.

Ainda com a intenção de evitar uma leitura essencialista, limitei meu foco de análise ao cinema de Takashi Miike, em especial o filme *Visitante Q* (2001), que abre espaço tanto para uma discussão mais cognitiva (nos termos dos tabus que o filme encena, na representação arquetípica e subversiva da família japonesa, além da inclusão de seu cinema na categoria de um "cinema extremo", donde se supõe "transgressor", "provocador"), quanto para uma discussão nos termos da sensorialidade, de uma imagem tátil, "háptica", como em Deleuze e Guattari (1997), em oposição ao ótico, portanto em oposição a uma visão distanciada, controlada. A escolha também carrega um desafio: discutir em termos estéticos e conceituais um realizador sobre o qual pouco

se produziu a respeito, no campo teórico, e que representa justamente um paradoxo entre o comercial e o autoral.

Essa pesquisa parte do princípio de que todo cinema afeta o corpo, dado o seu caráter 'hiperestimulante'. Filmes de terror causam arrepios, melodramas conduzem ao choro, filmes de ação podem provocar vertigem. Só que mais do que produzir efeitos, o cinema explora um vínculo sensorial com o espectador, em forma de empatia. Se sentimos medo, é porque estamos ligados as personagens afligidas pelo perigo, se nos emocionamos, é porque torcemos por seus destinos. É nessa dimensão da "potência de contato" do cinema que o trabalho se constrói. No campo discursivo da teoria "clássica", isto é, da primeira metade do século XX, um imperativo ideológico se constrói na oposição entre o aspecto "físico" dessa potência, ressaltado pelos realistas, e o aspecto simbólico, ressaltado pelos formalistas. Uma "dupla articulação", nos termos de Deleuze e Guattari (1995), e discutida por Steven Shaviro (1993), entende que as duas cadeias, a cognitiva e a sensível, não conseguem esgotar a potência de contato do cinema em um único aspecto de sua semiose.

Nesse sentido, o trabalho se propôs a ser uma investigação que problematize as suas próprias ferramentas. A instituição "teoria do cinema" em primeiro lugar, mas também a noção de "cinema japonês". Entra o cinema de Takashi Miike, muito distante do que poderia ser um reflexo de uma "cultura tradicional japonesa". Um cineasta *pop*, mas autoral ao mesmo tempo. Tom Mes (2004) confirma que muitos de seus filmes podem ser classificados dentro de um gênero específico, mas a experiência de assisti-los sempre burla as regras que supomos esperar de determinado gênero, incorporando elementos das mais díspares fontes (p. 21). Esse trabalho se apoia justamente naquilo que escapa à classificação de gênero.

O significante "superfície" parece muito pertinente ao cinema de Takashi Miike, tanto em seu aspecto semântico quanto sensível. Neste trabalho iremos desenvolver uma investigação dessa superfície como o lugar da potência de contato em Miike. Superfície porque ele recusa a identificação e a classificação, a violência nos seus filmes salta ao olhos com muita força, age na superfície, sem que os filmes ofereçam interferências de cunho moralista na banalização dessa violência. Superfície porque essa mesma violência é diegética mas também está na

atitude do filme enquanto experiência, comunica ao corpo do espectador, confrontando sensivelmente as situações-limite e os tabus encenados nos filmes.

O que é notório em Takashi Miike é mesmo o caráter violento de seus filmes. Uma investigação sucinta já permite identificar como reações como repulsa e asco são frequentemente associadas aos seus filmes. A nível de mercado, Miike é associado ao a um cinema *extreme*, seus filmes sendo apresentados como promessa de muita violência física, sangue e vísceras, e numa certa dimensão do saber isso tudo é relacionado a uma atitude transgressora, como que um posicionamento político diante da moral e dos bons costumes da sociedade moralista que invadiu também o Japão a partir da Era Showa (1926-1989). Um exame mais atento de sua biografia mostra, no entanto, que o diretor nunca teve grandes pretensões autorais, seu cinema sendo reflexo de tudo que aquilo que ele acumulou da cultura *pop*, embaralhado com uma natureza um tanto sadomasoquista e despreziosa. A violência, que pode ser temática, é também estilística. Seus filmes mais emblemáticos têm um aspecto vertiginoso, uma câmera nervosa e "descontrolada", uma imagem chapada e desorientada que, do ponto de vista da experiência do espectador, podem produzir efeitos "hápticos", uma "visualidade háptica" (MARKS, 2000), que convoca o olho a tornar-se um órgão tátil, imagens que desorientam pela sua força sensória, e que têm como potência política a possibilidade de reverter a relação de domínio inerente à visualidade ótica, resistindo à domesticação do olhar fabricada pelo cinema hegemônico norte-americano. Apesar de Marks se deter sobre obras de caráter não-narrativa, faremos aqui uma torção interpretativa, a partir de leituras como Osmar Gonçalves Filho (2010) desenvolve, para pensar momentos no filme *Visitante Q*, dentre outros, em que a narrativa se torna centrípeta, momentos de suspensão em que a imagem como mostraçãõ carrega a potência de engajamento do espectador. Assim, a discussão centra-se na força da imagem, e não teve a pretensão de definir propostas estéticas que partem de um arranjo formal do autor, mas sim da potência de contato, da própria superfície da imagem enquanto discurso que "toca" o espectador.

Dono de uma biografia marcada pela desprezãõ e pelo desligamento de referências culturais que possam alinhá-lo a uma cultura tradicional japonesa, o realizador Takashi Miike

produziu filmes marcados pela violência gráfica e pela repulsa, em seu sentido amplo, porque esta violência está presente na encenação, no excesso de vísceras e de sangue, mas também está presente na própria superfície da imagem, granulada, estriada, vertiginosa, tragando o espectador em sua forma corpórea para um universo de sadismo e mutilação.

Os filmes de Miike, em seu caráter nonsense e superviolento, parecem não dizer muito em termos de representação, mas trazem o espectador para a experiência da imagem enquanto superfície, com a mesma violência e brutalidade que percebemos em suas cenas mais emblemáticas.

Este trabalho investiga, a partir de um conjunto de teorias de raiz deleuziana que buscam colocar o lugar dos afetos e da sensorialidade no discurso do cinema, especialmente no filme *Visitante Q* (2001), a possibilidade de um olhar tátil, 'auto-reflexivo' e político, capaz de submeter o seu discurso à própria superfície da imagem, desterritorializando-o. Imagem do vídeo, da textura e do grão. Imagem do toque, imagens que transpiram imediatismo.

A experiência na sala de aula, a partir da exibição de *Visitor Q*, de fato provocou perturbação entre os alunos. A “misoginia” foi levantada no debate como motivo de desgosto, enquanto que o “efeito de real” foi determinante para provocar esse tipo de asco àqueles que não estavam familiarizados com o cinema de Miike.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDREW, J Dudley. **As principais teorias do cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

BADIOU, Alain. **Pequeno manual de Inestética**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

BAREA, Millagros Expósito. “**El sonido enel cine de ApichatpongWeerasethakul**”. In: *Frame: Revista de cine de La Biblioteca de La Facultad de Comunicación*, n. 3, 2008. Sevilla (Espanha): Universidad de Sevilla, 2008

BARKER, Jennifer. **The tactile eye: Touch and the cinematic experience**. Berkeley/ Los Angeles/ London: University of California Press, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BORNHEIM, Gerd. **Páginas de filosofia da arte**. Rio de Janeiro: UAPÊ, 1998a

BRAGANÇA, Klaus'berg Nippes. **A retórica que veio do espaço: imaginação sentimental, razão oculta e fronteiras da ficção no cinema de horror contemporâneo**. In: Revista Contracampo, n 25, dez 2012. Niterói: Contracampo, 2012.

CRARY, Jonathan. **A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX**. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (org.). O cinema e a invenção da vida moderna. Trad. Regina Thompson. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DELEUZE, Gilles. **O ato de criação**. Trad. José Marcos Macedo. Em: Folha de São Paulo, Caderno Mais!, 27 de junho de 1999.

_____. **Cinema II: Imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles e FÉLIX, Guattari. **Anti-Oedipus: Capitalism and schizophrenia**. Em:

SHAVIRO, Steven. **The Cinematic Body**. University of Minnesota Press, 1993.

DE MICHELI, Mario. **Las vanguardias artísticas del siglo XX**. Madrid: Alianza Editorial, 1984.

ELSAESSER, Thomas e HGENER, Malte. **Film Theory: an introduction through the senses**. Nova Iorque: Taylor and Francis, 2010.

FAUSTO, Juliana. **Takashi Miike**. In: Revista Contracampo, 2004. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/61/takashimiike.htm>>

FOUCAULT, Michel. **A história da sexualidade I: a vontade de saber**. Rio de Janeiro; São Paulo, SP: Paz e Terra, 2015.

FOSTER, Hal. **O retorno do real**. ano 6, volume 1, número 8, julho 2005. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/index>>

GOMBRICH, E.H. **Norma e forma**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. São Paulo: Editora 34, 1996.

KUNIGAMI, A.K. **Estratégias da imagem: identidade, corpo e política no cinema contemporâneo japonês**. Ciber Legenda: Revista do programa de pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, n. 21. Niterói: 2009.

MACHADO, Roberto. **Deleuze, a arte e a filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

MARKS, Laura. **The Skin of Film**. Londres/Durham: Duke University Press, 2000.

MARTINS, Fernanda A. C. **Impressionismo Francês**. In: MASCARELLOS, F. (Org.) História do Cinema Mundial. São Paulo: Papirus, 2006. p. 89-108.

- MATHEWS, Eric. **Comprender Merleau-Ponty**. Petropolis: Vozes, 2010.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. “**O cinema e a nova psicologia**” (1945). In: XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/ Embrafilme, 1983.
- MES, Tom. **Agitator: the cinema of Takashi Miike**. Surrey: FAB Press, 2004.
- MONDZAIN, Marie-José. **A perseguição no cinema: um ensaio sobre *Tropical Malady*, de Apichatpong Weerasethakul**. In: Revista Devires, Belo Horizonte, V. 7, N. 2, 2010.
- MULVEY, Laura. Prazer Visual e Cinema Narrativo. In: XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.
- MUNSTERBERG, Hugo. A atenção. In: XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983
- _____. A memória e a imaginação. In: XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.
- NAGIB, Lucia. **Nagisa Oshima e o realismo corpóreo**. Revista Trópico, 2003. Disponível em: <<http://www.revistatropico.com.br/tropico/html/textos/1681,1.shl>>, acesso em 01/02/2014
- NAGIB, Lúcia. **Nascido das cinzas: autor e sujeito nos filmes de Oshima**. São Paulo: Ed. Da Universidade de São Paulo, 1995.
- _____. **Apresentação: Eu filmei mas... (Ou a vida segundo Ozu)**. In: NAGIB, Lucia (org): *O extraordinário cineasta do cotidiano*. São Paulo: Marco Zero, 1990.
- NOVIELLI, Maria Roberta. **História do cinema japonês**. Brasília: Ed. UnB, 2007.
- PAZ GAGO, José María. **Teorías semióticas y semiótica filmica**. Jujuy, Argentina: Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy, núm. 17, febrero, 2001
- REIS FILHO, Osmar Gonçalves et al. “**Por uma outra economia do olhar: a visualidade háptica na videocriação**” Seminário apresentado na Socine, 2010.
- RICHIE, Donald. **A hundred years of japanese cinema: a concise history**. Japão e EUA: Kodansha International, 2005.
- SILVA, Camila Vieira da. **Como organizar bons encontros? Sobre os afetos e os corpos em Shara, de Naomi Kawase**. Revista Passagens, 2013. Disponível em: <<http://www.revistapassagens.ufc.br/index.php/revista/article/viewFile/35/36>>, acesso em 12/08/2014
- SHAVIRO, Steven. **The Cinematic Body**. University of Minnesota Press, 1993.
- SOBCHACK, Vivian Carol. **The adress of the eye: a phenomenology of film experience**. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1992.

WOLLEN, P. (1969) **Signs and Meanings in the Cinema**. London: Secker & Warburg. Ed. port.: Lisboa: Livros Horizonte, 1984.

VIEIRA Jr, Erly. “**Marcas de um realismo sensório no cinema mundial contemporâneo**”. Trabalho apresentado no XIV Encontro Nacional da Socine, 2010, Recife.

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