

Amadeu de Oliveira Weinmann

Edson Luiz André de Sousa

Liliane Seide Froemming

Organizadores

imagens-textos

ensaios sobre cinema e psicanálise



imagens-textos



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO RIO
GRANDE DO SUL

Reitor

Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora e Pró-Reitora
de Coordenação Acadêmica

Jane Fraga Tutikian

EDITORA DA UFRGS

Diretor

Alex Niche Teixeira

Conselho Editorial

Álvaro Roberto Crespo Merlo

Augusto Jaeger Jr.

Carlos Pérez Bergmann

José Vicente Tavares dos Santos

Marcelo Antonio Conterato

Marcia Ivana Lima e Silva

Maria Stephanou

Regina Zilberman

Tânia Denise Miskinis Salgado

Temístocles Cezar

Alex Niche Teixeira, presidente

psicanálise**clínica e cultura**

Coordenação da Série

Amadeu de Oliveira Weinmann

(UFRGS, Porto Alegre)

Maria Cristina Candal Poli

(UFRJ, Rio de Janeiro)

Simone Zanon Moschen

(UFRGS, Porto Alegre)

Conselho Científico da Série

Betty Fuks

(UVA, Rio de Janeiro)

Leandro de Lajonquière

(USP, São Paulo,
e Université Paris VIII, França)

Marco Antonio Coutinho Jorge

(UERJ, Rio de Janeiro)

Nina Virginia de Araujo Leite

(Unicamp, Campinas)

Amadeu de Oliveira Weinmann

Edson Luiz André de Sousa

Liliane Seide Froemming

Organizadores

imagens-textos

ensaios sobre cinema e psicanálise

© dos autores
1ª edição: 2017

Direitos reservados desta edição:
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Revisão textual: Verônica da Silva Ezequiel

Revisão editorial: Lucas de Andrade

Projeto gráfico e editoração eletrônica: Clarissa Felkl Prevedello

Imagem da capa: Comstock Images/Thinkstock

Imagem da contracapa: Moisés de Michelangelo, Piazza di San Pietro in Vincoli, Roma, Itália.

A grafia desta obra foi atualizada conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, de 1990, que entrou em vigor no Brasil em 1º de janeiro de 2009.

I31 Imagens-textos: ensaios sobre cinema e psicanálise / organizadores Amadeu de Oliveira Weinmann, Edson Luiz André de Sousa [e] Liliane Seide Froemming. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2017.
216 p. ; 16x23cm

(Psicanálise: Clínica e Cultura)

Inclui Referências.

1. Psicologia. 2. Artes. 3. Psicanálise. 4. Cinema. 5. Psicanálise – Clínica – Cultura. 6. Psicanálise – Cinema. 7. Experiência fílmica - Reflexão – Cinema – Sexualidade – Infância – Adolescência – Sonho. I. Weinamm, Amadeu de Oliveira. II. Sousa, Edson Luiz André de. III. Froemming, Liliane Seide.

CDU 159.964.2:791.43

CIP-Brasil. Dados Internacionais de Catalogação na Publicação.
(Jaqueline Trombin – Bibliotecária responsável CRB10/979)

ISBN 978-85-386-0366-5

simulacros em ação, ou *spellbound*

a tela como material sensível

Eduardo Vieira da Cunha

Introdução

Os processos de transporte de imagens que navegam entre um meio e outro supõe um ecrã, o que leva a uma interrogação sobre o estatuto do aparato. Estas imagens imateriais, ópticas, provindas hoje da proliferação do digital e da *web*, e os consequentes meios de produção, em princípio, não recebem nenhum elemento físico, a não ser imagens e sons evanescentes e imateriais. O ecrã contemporâneo avança desta mera função de receptáculo contemplativo que era o cinema e passa a ser um elemento ativo, manipulável. A questão que se coloca, com o advento das novas tecnologias, é a de uma possível teoria do ecrã, envolvendo a dialética sobre sua capacidade de transporte através e sobre o suporte, o estatuto da imagem que se apresenta na tela, sua materialidade difusa e sua importância

na carreira do simulacro (Baudrillard, 1981). Em um momento de tensão de forças entre a abstração do universo visual promovida pela imagem digital e a busca fenomenológica pelo corpo, o artigo vai procurar, através da metáfora do cinema e do filme *Spellbound*, de Hitchcock, o sentido projetivo do ecrã para o futuro, entre fantasma (simulacro) e corpo.

Um duplo

Uma personalidade dupla, esquizofrênica, dividida – elemento que seria levado anos mais tarde à tela em *Psicose* (1960) e em *Os pássaros* (1963) – aparece já ao início de *Spellbound* (1945): o diretor de uma clínica psiquiátrica será substituído pelo Dr. Edwardes (Gregory Peck). Nesse centro também trabalha a Dra. Constance Petersen (Ingrid Bergman), dedicada médica com caráter frio e distante. Quando chega Edwardes, Constance se apaixona por ele, ou pelo enigma do duplo. Pois nada é o que parece. Já em outro filme de Hitchcock, *Vertigo* (1958), o detetive Scottie (James Stewart) sente-se atraído pelo fascínio do duplo (Judy/Madeleine) na dupla interpretação de Kim Novak. Seria o logro, o simulacro iminente, que causa tal atração? A cena do primeiro encontro entre a Dra. Petersen e o Dr. Edwards é muito semelhante à cena em que Scottie encontra Madeleine pela primeira vez em um restaurante: há uma metáfora de um relâmpago, de uma fagulha, “que não podemos evitá-lo”, como diz a antes fria Dra. Petersen (*Spellbound*, 1945). E o amor acontece, como um cupido e suas flechas certeiras.

Grande produção de alguns anos depois de *Spellbound*, *Vertigo* retoma a narrativa sobre o tema do duplo e sobre a produção de simulacros. O jovem médico é um simulacro do verdadeiro Dr. Edwardes, que foi assassinado, assim como Judy é um simulacro de Madeleine, que é um simulacro de Carlota

Valdez. Seria uma manifestação psicanalítica de criar “duplos de substituição”, simulacro, projeções? A tela de cinema, como um verdadeiro lugar de projeções de sonhos e ilusões, é um meio privilegiado. Isso teria levado Hitchcock a escolher Salvador Dalí e suas telas para representar os sonhos delirantes do Dr. Edwardes. E tanto na narrativa de *Vertigo* como na de *Spellbound* aparece sub-repticiamente a profissão do “diretor”: o velho psiquiatra, mestre da Dra. Petersen, plagia o diretor, pois parece que aprende a prever todos os movimentos do duplo Dr. Edwardes. Assim como Scottie, que, ao descobrir que Judy é a sombra de Madeleine, obriga-a a subir até a inevitável torre. Ambos os duplos, entretanto, encontram seu destino: cair no vazio.

O efeito Pigmalião

A história do escritor que se apaixona pela sua obra constitui, segundo Victor Stoichita (2011), a primeira grande história de simulacros da cultura ocidental. A sua estátua é fruto da imaginação, uma projeção da figura feminina ideal, uma simulação (lembramos das simulações digitais), um fantasma. Pigmalião tinha problemas com as mulheres, por isso, tomado de desejo, constrói uma estátua (boneca articulada) perfeita. Os deuses, em uma indulgência sem precedentes, transformam o duplo em algo vivo. A dialética vida/morte, que tantas vezes se apresenta nos filmes de Hitchcock (os mortos governando os vivos), se complementa na fábula. A morte do modelo (a morte do verdadeiro Dr. Edwardes, em *Spellbound*, e a morte de Carlota Valdez/Madeleine, em *Vertigo*) é necessária para que ocorra o triunfo do simulacro.

A interrogação sobre as operações projetivas da imagem que hoje se manifesta em diferentes tipos de tela e seus modos de visibilidade envolve também uma revisão de relação

com o corpo e seus fantasmas através da história da imagem. Considerando a tela como um modelo artificial, desprovido das qualidades de um modelo indicial original, ela ultrapassa a função de um repositório de fantasmas, de abstrações e de simulacros, para se tornar o símbolo de uma nova relação entre os corpos material e tecnológico. A simulação digital contemporânea torna atual a revisão histórica da imagem e de sua relação com o mundo secular e o mundo da representação e da arte. Mas o que é interessante é que *Spellbound*, por ter sido produzido no ano de 1945, não contava com as simulações mais tarde possíveis no cinema. E Hitchcock busca na pintura surrealista de Dalí imagens de fantasmas, sonhos, e desejos, que são finalmente interpretados pelo velho e experiente psiquiatra.

Os ecrãs

Pensemos, em primeiro lugar, a tela tradicional da projeção de matriz translúcida em suporte não transparente, como tela branca de cinema, que é dependente de um sistema óptico projetivo e de um fenômeno de transporte luminoso em uma sala obscura. Este aparato de “grande ecrã” traz o caráter projetivo da fotografia e pressupõe um observador passivo ante o plano de recepção. O observador assiste à manifestação de sombras e luzes, compartilhando o espaço às vezes erótico, íntimo, embora não necessariamente conectado a uma rede. A matéria luminosa provém da transparência, em uma sessão que nos remete à história das luzes e das sombras e dos espetáculos fantasmagóricos – suporte de fantasias, e sugestibilidades, convocações de fantasmas e assombrações para fins de entretenimento. Ao passarmos para o ecrã mediático cintilante e iluminado pelo seu interior, ou tela do computador, *tablet*, e suas conseqüentes imagens de síntese, vemos que o transporte das imagens acon-

tece via tecnologia da informação, através de cabos, fibras ópticas, redes de comunicação e dispositivos de memória, com a necessidade de uma prévia *conexão* com uma rede, onde a confrontação é feita geralmente de maneira solitária. Assim, dialeticamente, chegamos ao paralelo da tela tradicional da arte, vista como material sensível que retém e modifica as formas através do desejo, exemplificada aqui como uma metáfora da tela branca da pintura (onde acontece uma confrontação solitária em *atelier* de artista) e a sua consequente relação com o fenômeno projetivo do antigo desafio lançado por Ovídio. Por isso se fala em um *complexo de Pigmalião* do cinema. A diferença não seria apenas a mudança da lógica da confrontação, ou capacidade de transformar o espectador de alguém não necessariamente passivo para alguém que passa a participar da ação sujeita a todo tipo de manipulação, interativamente. É significativo ver a tela aqui em seu aspecto mitológico, de receptáculo de poder e dispositivo de desejo, e analisar os diferentes usos que dela se faz.

Estamos hoje mergulhados em um mundo de imagens que se manifestam em diferentes lugares, em diferentes telas. Poderíamos ainda nos reservar o direito de falar de uma tela tradicional da arte como aquela que corresponde ao anseio de uma liberdade, contra toda as tentativas de manipulação? Seria esta definição de aparecimento e manifestação religiosa de uma *imagem natural* (Mondzain, 1995) nosso único modo de resistência à inundação das imagens artificiais que nos absorve?

A tela pode ser vista como um fantasma, um objeto “situado entre o corpo e a alma”, conforme a definição de Stoichita (2011). Algo se desprende do corpo e se materializa na tela. Mas essa materialidade é espectral e pode ser considerada uma recusa ao estatuto da matéria. A qualificação de irrealidade, ou de imagem-simulacro, acaba se dissolvendo diante da proliferação da imagem e neste estado de *mediocracia* (Fontcuberta, 2013)

que modela a opinião pública. Deixar transparente esse “inconsciente tecnológico” das imagens e de suas qualidades nestes processos de circulação e de manifestação em diferentes telas pode contribuir para um melhor entendimento desse universo onde todos produzimos imagens e todos nos tornamos “público”, receptores que passam boa parte do dia diante de ecrãs; pode preparar-nos para qualquer tentativa de manipulação e autoritarismo.

As redes sociais nos colocam diariamente diante de uma inundação de imagens, na qual os acessos são quase absolutos. Estar conectado virou palavra de ordem e passamos a nos relacionar um com os outros por intermédio de imagens incorpóreas, e não mais através do corpo, dos sentidos. A tela, como interface, é um elemento onipresente, desde a tela de dezenas de polegadas do computador até as de pequeno tamanho, dos *smartphones*.

Cortinas de fumaça

Nestas relações que se estabelecem com a tela quanto às “conexões e pontos de encontro” (Bourriaud, 2009), poderíamos dizer que a do cinema caracteriza-se sob o signo da “não disponibilidade”, pois pressupõe uma combinação de horários de sessão e um público chamado a um determinado encontro, em um determinado dia e horário da sessão. Os dispositivos de uma sala de exibição são importantes nesse processo. Diante de uma tela de cinema, os assistentes se preparam, estabelecem entre si um pacto de silêncio, de compartilhamento íntimo de espaço próximo à sensualidade. Tudo na obscuridade da sala. Esse dispositivo inclui um cone de luz que se desprende do projetor, permitindo uma constituição física de corpo à imagem. Nos filmes da época de *Spellbound*, na década de 1940, os atores fumavam demais em cena. Vemos que todos os médicos, todos

os psicanalistas do filme fumam muito, tanto em consultório como em público. Verdadeiras cortinas de fumaça se formam como telas de projeção para confundir, incorporar, representar ou espantar fantasmas. Lembremos que também era permitido fumar na plateia a essa época. Assim, a fumaça do cigarro do público se unia nesse cone projetivo à da tela, provocando um verdadeiro fenômeno de incorporação de fantasmas.

Porque manifestam o evanescente, o imaterial, o espectral e o fugidio, a fotografia e o vídeo digitais são constantemente vistos como uma recusa ao estatuto da matéria. Um reflexo desprovido de corpo ou de carne. Essa percepção, entretanto, não considera o fato de que as imagens ditas “de síntese” trazem em sua origem a fotografia e toda a relação com a sua estrutura de sais de prata. Se nos referirmos ao caráter “assombrado” ou “fantasmagórico” do digital, e se a fotografia desapareceu no sentido dos suportes tradicionais, ressurgindo agora uma “fotografia depois da fotografia”, não nos devemos esquecer da origem material da fotografia. Se os materiais cada vez mais caros da fotografia de prata fazem com que ela vá sendo esquecida, sendo substituída por outras tecnologias da imagem mais adequadas à arte contemporânea, a partir de suas qualidades evanescentes e de transporte, a interrogação sobre a ontologia fica mais forte. Não esqueçamos que são só os objetos que são transportados, mas seu esqueleto, seu ossuário interior. A matéria parece emergir do caos da forma. Ela se metamorfoseia, transforma-se em mancha, halo. A tela não apresenta o corpo ausente, mas o subverte, representando-o como um fantasma. A representação numérica de dados e de imagens anteriormente analógicas conseguiriam conduzir a fotografia e o vídeo digitais à restituição, na tela, de suas capacidades físicas? Haveria alguma qualidade háptica nas imagens de vídeo?

A “visualidade háptica” é aquela que “[...] vê o mundo como se lhe tocasse, com envolvimento físico e perceptivo, sem distinção entre sujeito e objeto de percepção” (Castello Branco, 2013). Se o espetáculo cinematográfico possui uma característica de “máquina hipnótica”, ela inclui um elemento importante, que é o dispositivo. Mesmo assim, diante de uma tela de cinema, nossa atitude é passiva, e ali não acontece em princípio a criação de uma obra. Já diante da tela de um computador, de um *tablet* ou *smartphone*, se não existe tal aparato hipnótico, há um processo mais ativo, que é o da possibilidade de criação de obra. A estratégia de construção, proliferação e circulação de imagens, que inclui o estado de conexão, seria por si só uma das formas de atração desses novos ecrãs? Hoje todos produzimos imagens, como uma forma de nos relacionarmos uns com os outros, assim como todos somos parte do público. Caem determinadas barreiras diante da tela, mediante o processo de interação.

Mas por que então inscrever uma tela de pintor e um *atelier* de artista entre exemplos de manifestação em ecrãs? Porque Hitchcock certamente sabia que há toda uma teatralidade nesses lugares. Eles são produtos de desejo, de uma crença em fantasmas, em simulacros, que produz imagem em uma tela. Uma obra que não é recebida apenas como uma contemplação muda e encantadora. Ela se torna uma imagem real que nos conta qualquer coisa da ordem do invisível. Inverte-se aqui a relação imagem-tela. Se na tela de cinema e na tela de um aparato digital vemos como se tocássemos fantasmas que nos remetem a coisas corpóreas e reais, nas telas de um pintor o fenômeno da aparição acontece ao contrário: fabricam-se imagens físicas, hápticas, com textura e grão da tela de pano, que nos remetem a fantasmas.

Marie-José Mondzain já nos lembrava da duplicidade enigmática da serpente mitológica da antiguidade: “[...] porque a imagem é como a serpente mitológica onde a mordida é mortal, e o veneno, salvador” (Mondzain, 1995). Se os fantasmas digitais da tela nos afastam do corpo da imagem, a sua qualidade háptica pode ser recuperada com a ajuda do desejo. A matéria dos sonhos é construída por uma imposição da ausência, como acontece na imagem. O destino da imagem é ligado a uma negação – com o desejo, o ecrã pode se transformar em lugar de materializações de evanescências e de suspensões da matéria, reconciliando o corpo com seus duplos e seus fantasmas. Como nos propõe Hitchcock, que como diretor tinha um profundo prazer em construir e dominar atrizes, para redesenhá-las conforme seu desejo. Ele sabia que entre o diretor e o público se estabelece uma relação pigmaliónica de dominação. Se o diretor não domina o ator e também não domina o público e suas projeções, submetendo-as à sua vontade, o realizador sai derrotado. O resultado pode ser o fracasso, pois os deuses podem não ter a mesma complacência que tiveram com Pigmalião, quando permitiram a animação da estátua, a transformação da obra em vida, ou o dom de “trazer à vida” o simulacro, dando alma ao fantasma.

Referências

- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'água, 1981.
- BOURRIAUD, N. *Estética relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CASTELLO BRANCO, P. *Imagem, corpo, tecnologia*. A função háptica das novas imagens tecnológicas. Lisboa: Fundação Calouste Gulbekian, 2013.

Fontcuberta, J. *Camouflages*. Barcelona: Gustavo Gilli, 2013.

Monzain, M. J. *L'image naturelle*. Paris: Nouveau Commerce, 1995.

SPELLBOUND: quando fala o coração. Direção de Alfred Hitchcock. Culver City (EUA): Selznick International Pictures, 1945. 1 DVD.

Stoichita, V. *O efeito Pigmalião: para uma antropologia histórica dos simulacros*. Lisboa: KKYM, 2011.