



rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

Jogo, trabalho, prostituição:
o papel do som em *California split*, de Robert Altman

Marcos Soares¹

¹ Professor de Literatura Norte-Americana na FFLCH da USP. É autor de “Figurações do Falso” (Humanitas, 2014) e inúmeros ensaios sobre literatura e cinema.

e-mail: mcpsoare@usp.br



Resumo

Este ensaio faz uma análise do papel do som na constituição das teses do filme *California Split*, do diretor Robert Altman, que é lido aqui como uma tentativa de reflexão sobre os avanços e limites da contracultura dos anos 60 no que tange à organização coletiva dos artistas e trabalhadores do cinema do período.

Palavras-chave: Robert Altman; Contracultura; Som.

Abstract

This essay brings an analysis of the role of sound in the constitution of the theses of the film *California Split* by director Robert Altman. This film is read here as an attempt to reflect upon the advances and limits of the American counterculture of the 1960's as to what regards the collective organization of the artists and workers of the film industry of the period.

Keywords: Robert Altman; Counterculture; Sound.

“As mulheres não são admitidas na Bolsa,
mas são vistas em grupos do lado de fora,
espreitando a grande sentença diária do destino.”

(BENJAMIN, 1994, p. 255)

Na sequência de abertura de *California Split* (1974), os registros sonoros sinalizam sem timidez sua primazia sobre o repertório de meios expressivos mobilizados pelo diretor Robert Altman. Se os métodos de captação de imagens – a filmagem em profundidade de campo com uma teleobjetiva e a montagem paralela, que justapõe as rotas dos dois protagonistas, Bill (George Segall) e Charlie (Elliott Gould), vindos das extremidades direita e esquerda do quadro – garantem a amplitude do espaço e a presença de uma complexa rede de dados visuais, será responsabilidade da camada sonora o adensamento da atmosfera caótica e inebriante da sala de jogos em que somos apresentados aos personagens principais. Numa resenha do filme escrita na época de seu lançamento, o crítico Bruce Berman resumia o modo como tal tessitura sonora enfatizava “os sons das cartas sendo embaralhadas, o giro da roleta, o bater dos copos e o ruído das fichas de jogo” de modo que “a iluminação, as conversas, a violência, e o Americanismo abominável e atraente que circunda as salas de jogos de azar e a consciência que eles perpetuam, tudo isso constitui o centro de sensações do filme”. E continuava, apontando que durante todo o filme, “as conversas de fundo, que um soberbo trabalho com o som tornam audíveis, contribuem com fragmentos estranhamente importantes, revelando, paralelamente à ação principal nas salas de jogos, drogados e prostitutas em busca de mercadorias e clientes”. (BECK, 2015, p. 198). A cacofonia da sequência de abertura, criada a partir de detalhes sonoros de espantosa clareza (considerando-se os recursos disponíveis na época), cuidadosamente mixados, cria a impressão de uma série de “zooms” auditivos em que se misturam não apenas os ruídos mencionados pelo crítico, mas também os curtos diálogos entre os protagonistas

e seus interlocutores, assim como a voz do narrador de um vídeo institucional com o qual a direção do cassino pretende ensinar regras de boa conduta. Para afirmar que não se trata de acidente ou acaso, mas de um cálculo premeditado das articulações entre sons e imagens, o surgimento de cada palavra dos créditos iniciais é meticulosamente sincronizado com os ruídos das fichas de jogo e das cartas sendo embaralhadas.

De fato, é em *California Split* que Altman aperfeiçoa e sintetiza uma série de experiências técnicas no campo do registro sonoro que ele vinha realizando, com maior ou menor sucesso, desde o final dos anos 60. Em 1968, Altman fora despedido da direção de seu primeiro longa-metragem (*Countdown*) justamente devido à discordância com os produtores a respeito da inclusão de diálogos sobrepostos na trilha do filme. Um ano mais tarde, um ponto de acumulação das experiências neste campo foi o emprego de um alto-falante em *M*A*S*H* (1970) com papel de um “mestre de cerimônias” épico, que faz anúncios com diversas funções: apresentação das personagens, comentários sobre as ações, ligação entre esquetes diversos, e introdução da trilha musical, em parte responsável pela localização histórica dos eventos do enredo. Ao mesmo tempo, a equipe técnica do diretor insistiu nas tentativas de registrar sons sobrepostos, principalmente os diálogos, para acomodar a ambientação nervosa e caótica do hospital do exército onde se passa a ação, a ênfase no conjunto de elementos cênicos e sonoros em contraponto projetados em tela em formato cinemascope, a mistura e relativização entre elementos e personagens centrais e “secundários”, assim como o estilo improvisatório que o diretor encorajava na direção dos atores. No ano seguinte, as dificuldades envolvidas na captação do som e as restrições impostas pelos equipamentos de som da totalidade das salas de exibição nos Estados Unidos tornaram os diálogos sobrepostos de *Quando os homens são homens* (*McCabe & Mrs. Miller*, 1971), elemento técnico essencial para uma leitura desmistificatória do protagonista e dos mitos de expansão para o Oeste, praticamente inaudíveis. O filme teve que ser retirado de exibição rapidamente e remixado antes que as vaias das primeiras plateias arruinassem os produtores, que haviam investido uma soma considerável no *marketing* do filme em torno da

presença das iscas-vedetes Warren Beatty e Julie Christie². Desde então, os avanços e retrocessos em torno do registro da trilha sonora de seus filmes se tornaram o principal campo de batalha estética no trabalho do diretor, com cada conquista sinalizando anos de pesquisa e trabalho coletivo com técnicos, músicos e atores.

Em *California Split* se encontra um novo ponto de inflexão dessas experiências. O desafio enfrentado neste caso era a criação de um sistema de gravação e reprodução de som que permitisse que Altman e os técnicos separassem os registros sonoros em canais diferentes para remixá-los na fase de pós-produção. Uma solução inédita foi encontrada com o emprego de um gravador de áudio de oito canais usado na indústria musical, acoplado a um conjunto de pequenos microfones e transmissores de rádio muito utilizados pelos estúdios de televisão na transmissão de eventos ao vivo. A equipe de produção de Altman era formada por três veteranos da indústria musical, o engenheiro de som Jim Webb e seus assistentes Chris McLaughlin e George Wycoff. O emprego de unidades de rádio conectadas a oito pequenos microfones que os atores usavam sob suas roupas (dois ou três nos atores principais, os outros nos extras ou atores coadjuvantes), em conjunção com o trabalho de fotografia do documentarista Paul Lohmann, que usou teleobjetivas para filmar em profundidade de campo, liberou os atores para que eles se movessem livremente no set de filmagens, enquanto improvisavam parte de suas falas. Nesse sentido, segundo depoimentos do próprio Altman, a camada sonora do filme se ajustava com perfeição ao caráter episódico do roteiro de Joseph Walsh, que encorajava a improvisação dos atores para criar um clima mais autêntico e dinâmico das surpresas embriagantes de uma sala de jogo, ambiente em que se passa grande parte do filme. Essa densa paisagem sonora, à altura da complexidade das “narrativas-mosaico” de Altman, construída a partir de

² Como boa parte da fortuna crítica já apontou, as canções de Leonard Cohen incluídas na trilha musical do filme não só constituem um dos principais elementos de ambientação e caracterização do protagonista, mas também apontam para uma das teses mais ousadas do filme: a relação entre o destino de McCabe e a crise da contracultura norte-americana.

uma série de canais e tomadas, tornou-se a base para o trabalho de edição de imagens. No conjunto, a edição final do filme acomoda pelo menos quatro tipos de componentes sonoros: as improvisações dos atores, as sobreposições dos diálogos, as conversas e ruídos “secundários” do set de filmagem e a introdução de diversos tipos de comentários musicais. O emprego do sistema de registro de oito canais não apenas facilitava a filmagem em locação externa, feita com diversas câmeras, mas também possibilitou a gravação simultânea de diversas camadas sonoras de excelente qualidade, que puderam ser remixadas, enfatizadas, excluídas ou mescladas com enorme grau de flexibilidade na fase de pós-produção em três canais diferentes (esquerdo-centro-direito), desenhados pelo engenheiro de som Richard Portman.

Os modos colaborativos de trabalho que possibilitaram essas experiências, considerados insólitos no sistema de estúdio convencional, tiveram como base de sustentação a existência de uma companhia de produção independente, a *Lion's Gate*, que Altman construiu em 1970 com parte do dinheiro que ganhou com o sucesso de bilheteria de *M*A*S*H*. Desde então, os métodos de trabalho do diretor se transformaram em objeto de fascínio da crítica e da comunidade de Hollywood, que, com júbilo ou ressentimento, fez diversas descrições do clima “pouco ortodoxo” que reinava nos sets de filmagem. Já durante a filmagem de *M*A*S*H*, os astros Donald Sutherland e Elliott Gould haviam procurado os produtores do filme para exigir a demissão imediata do diretor, usando como pretexto relatos incrédulos sobre a estranheza dos métodos de filmagem e de convivialidade entre os membros da equipe: o isolamento quase absoluto dos atores e da equipe técnica durante o período de filmagem, o exagerado encorajamento do improviso e da liberdade criativa dos atores, a ênfase inusitada nos atores “coadjuvantes” em detrimento das estrelas-protagonistas, as reuniões noturnas nas quais as filmagens do dia eram assistidas e discutidas coletivamente, as festas regadas a álcool e a maconha. Com a fundação da *Lion's Gate*, Altman procurava garantir a continuidade de um trabalho de *ensemble*, que reuniu atores, diretores, escritores, técnicos, diretores de arte, fotógrafos, etc., cujo trabalho floresceu com os métodos de trabalho adotados. A pequena

comunidade criada em torno da *Lion's Gate* constituiu por cerca de dez anos um oásis da produção independente, e não apenas de filmes dirigidos pelo próprio Altman, dentro do competitivo sistema de produção norte-americano. Por parte da crítica e dos jornalistas, a curiosidade e o espanto diante do caráter inusitado da experiência não pararam de crescer: além do objeto de discussão na maioria das entrevistas concedidas pelo diretor durante os anos 70, seu método de trabalho também foi objeto de dois livros em que se detalham os princípios organizativos dos processos de realização de dois filmes, *Brewster McCloud* (1971) e *Nashville* (1976), em cuja filmagem os métodos de trabalho colaborativo atingiram níveis inéditos na história do moderno cinema comercial norte-americano, comparável somente ao trabalho coletivo que havia caracterizado o processo de produção de *Cidadão Kane* mais de três décadas antes.

O tipo de sociabilidade no set de filmagem descrito nesses relatos se assemelha em diversos aspectos a certo modelo de comunidade alternativa da contracultura, cujos experimentos prosperaram durante boa parte da década de 60, para definhir diante de suas crises internas e da ascensão da frente conservadora a partir do início da Era Reagan. A viabilidade desse tipo de comunidade como modelo produtivo foi sempre um assunto que preocupou Altman e que se tornou, de modo mais ou menos explícito, um dos temas centrais da maioria de seus filmes. Se, por um lado, novos tipos de organização alternativa eram encorajados pelas notícias diárias dos embates sociais que tornaram o período entre 1968-1974 um dos mais importantes da história do movimento operário organizado nos Estados Unidos, por outro, de uma perspectiva mais específica, esse também era o momento em que a produção independente ainda dependia do aparato de distribuição e exibição das “majors” e em que a própria contracultura já havia aberto mão de grande parte de sua radicalidade (o domínio do modelo de produção “*blockbuster*” contaria em 1975 e 1977 com a contribuição de dois jovens artistas “radicais” da “Nova Hollywood” do final dos anos 60, Steven Spielberg e George Lucas, diretores de *Tubarão* e *Guerra nas estrelas*, respectivamente). É da confluência entre, de um lado, o desenvolvimento dos modos de organização dos trabalhadores da indústria cultural e, de outro, os

avanços do repertório técnico e estético dos artistas, diálogo em que ambos se fortalecem reciprocamente, que nasce o melhor do cinema “independente” nos Estados Unidos, do qual o caso de Altman nos anos 70 é o mais eloquente.

Mas, entre o desenvolvimento tecnológico e o desenvolvimento artístico, insinua-se uma indagação sobre a função estética da técnica, ou seja, sobre os modos como o conjunto dos meios expressivos da arte pode ser adensado por uma melhoria dos equipamentos disponíveis para artistas e técnicos. Um dos méritos de *California Split* é não apenas o emprego expressivo do som como elemento central do desenvolvimento das teses do filme, mas também a inclusão de elementos autorreflexivos que se indagam sobre as condições de produção e de recepção das ousadias audiovisuais que o filme propõe.

Da perspectiva da armação mais ampla da narrativa, o filme é, como percebemos desde a cena de abertura, uma releitura do “*buddy film*”, um dos subgêneros cinematográficos que prosperou nos Estados Unidos desde o final dos anos 60 em filmes como *Butch Cassidy (Butch Cassidy and the Sundance Kid, 1969)*, *Sem destino (Easy Rider, 1969)*, e *Perdidos na noite (Midnight Cowboy, 1969)*. Nesses e em outros filmes do gênero, frequentemente lidos como uma resposta conservadora da contracultura às vitórias do movimento feminista, dois homens se rebelam contra os empecilhos indesejáveis que os prendem ao modo de vida restrito da pequena burguesia norte-americana (a “maioria silenciosa” que havia eleito Nixon em 1968), incluindo no pacote seus laços afetivos com mulheres, para se lançarem em aventuras conjuntas. *California Split* retoma esse tipo de enredo, mas enfatiza e problematiza os tipos de exclusão radical que compõe o repertório ideológico da contracultura. Os dois protagonistas, Charlie e Bill, são jogadores compulsivos que se encontram na sala de jogo da sequência inicial do filme. O lado mais propriamente radical do comportamento dos personagens tem a ver não apenas com a presença de Elliott Gould, um dos *enfants terribles* da contracultura norte-americana desde sua participação em *M*A*S*H*, mas com a afronta às autoridades e aos comportamentos disciplinadores da ideologia hegemônica que os diversos episódios do filme vão encenando. A partir desse encontro inicial, o enredo acompanha uma primeira

fase em que diversos contratempos, sempre em torno das apostas em diversos tipos de jogos, fortalecem a relação fraterna entre os protagonistas, sem fazê-los esquecer-se completamente de duas garotas de programa com quem mantêm laços de dependência; e uma segunda fase, na qual uma viagem à cidade de Reno, no estado de Nevada, um dos principais centros de jogos de azar nos Estados Unidos (superado apenas por Las Vegas), não produz uma confirmação da pequena comunidade a dois que as viagens nos filmes do gênero costumam coroar, mas sim uma “inexplicável” quebra de sua amizade, justamente depois que eles ganham uma pequena fortuna num dos cassinos da cidade.

Já do ponto de vista da construção das cenas individuais, o elemento autorreflexivo está presente desde as primeiras sequências. Na inicial, a primeira providência de Charlie é assistir a um pequeno filme sobre as regras do jogo de pôquer. A série de fotos que compõe esse “filme dentro do filme” se inicia com uma que descreve os modos antigos com que o jogo era conduzido e mostra uma cena idêntica às sequências de jogo que abrem *Quando os homens são homens*. Outra surpresa fica por conta do registro sonoro: se num primeiro momento o som da narração do filme sobre pôquer, que se sobrepõe aos outros ruídos da trilha, sugere o ponto de vista de Charlie, situado ao lado da tela onde o filme é apresentado, o corte para um plano mais geral da sala não é acompanhado por uma diminuição do volume da narração, como poderíamos esperar. Quando Charlie se afasta da tela, senta-se à mesa de jogo e, ainda assim, a narração do filme permanece em “zoom” sonoro, verifica-se uma mudança do estatuto dessa narração, que de elemento “naturalista” de caracterização do ambiente passa a ser comentário autoral sobre a cena. Pois, de fato, produz-se um contraponto entre a narração, que nesse momento insiste nas boas regras de comportamento que todo jogador deve obedecer, e o desenrolar dos eventos, quando Charlie se torna o pivô de uma cena violenta em que é acusado de trapacear. O contraponto dá no que pensar ao sugerir uma reflexão sobre as condições de recepção do “filme dentro do filme”, cujo impacto sobre a “plateia interna” à cena, situada na sala de jogos, é nulo.

Na segunda sequência do filme, esses temas se adensam, novamente com

forte base de sustentação no trabalho com o registro sonoro. Desta vez, o cenário é uma espelunca onde garçonetes seminuas servem bebidas à clientela. Charlie e Bill, que ainda não se conhecem, sentam-se cada um numa das extremidades do balcão do bar, mas acabam se aproximando para comentarem as aventuras do salão de jogos, onde foram acusados de parceria desonesta. A distribuição dos microfones em diversas fontes sonoras provoca uma sobreposição de diálogos, dentre os quais aos poucos discernimos dois núcleos principais: um em torno da conversa alcoolizada dos dois protagonistas, que em processo de regressão infantil imitam anúncios de televisão e as vozes de super-heróis; outro que revela uma mulher mais velha que pede emprestados trinta dólares à outra mais jovem, sua filha, para gastar no jogo. Esta última, que expõe o traseiro desnudo para os clientes, trabalha como “*go-go girl*” no bar. É no encontro desses dois núcleos que os temas identificados na sequência anterior se reforçam: no momento em que a jovem, depois de exaurir seu repertório de argumentos, cede aos pedidos da mãe e se aproxima do balcão para implorar ao *barman* um adiantamento de trinta dólares, a câmera focaliza tanto a imagem da jovem quanto seu diálogo em primeiro plano, cujo volume é aumentado na mixagem final, sobrepostos às imagens e conversas dos dois protagonistas ao fundo, completamente absortos em nova aposta (ganha quem conseguir nomear os sete anões da Branca de Neve). Produz-se neste ponto nova disjunção entre as “plateias” internas e externas à cena: enquanto para nós, espectadores, ficam sugeridos os déficits sociais que afligem a personagem feminina, para os dois amigos o diálogo passa praticamente despercebido e nem menos o elemento erótico associado à jovem é notado. A partir daí, o filme insistirá na articulação entre dois planos contíguos: a caracterização comportamental daquilo que Georg Simmel chamou de “psicologia do jogador” e a encenação de tipos de recepção, ou de sua ausência, por parte dos protagonistas em relação à totalidade dos eventos que os cercam.

Para reforçar aquilo que chamei de elemento autorreflexivo, grande parte dos eventos que marcam as aventuras dos protagonistas serão estruturados como momentos em que se assiste a “encenações” ou espetáculos no sentido estrito do termo, com divisão entre participantes e plateia, tais como lutas de box e corridas

de cavalos. Em todas essas sequências, a caracterização é precisa e econômica e pode ser descrita, emprestando o termo de Edmund Bergler para caracterizar o jogador compulsivo, como narcísica: tudo é transformado em mobília do desejo dos jogadores através de um processo de persistência em sua psicologia da “ficção infantil de onipotência”, fase em que o princípio de realidade é vencido pela “ação da onipotência dos pensamentos”. (BENJAMIN, 1994, p. 265). Mas na economia do filme a encenação desse narcisismo conta com dados precisos: trata-se do disfarce da competição desleal (uma das apostadoras na corrida de cavalos dá a Charlie a dica do cavalo vencedor, mas é convencida a mudar de ideia para que Charlie aumente suas chances de lucro) e dos dados da história e do trabalho (os estropiados lutadores de box são latinos e negros) sob a forma dos “*highs*”, dos picos de êxtase que a droga-jogo proporciona ao usuário.

A aparição no centro do filme de formas mais extremas de alteridade faz avançar esses modos de caracterização. Em uma de suas sequências mais memoráveis, o filme marca sua distância dos aspectos ideológicos mais regressivos dos “*buddy films*” através de um gesto que ultrapassava as categorias analíticas e políticas até das feministas da época. Susan (Gwen Welles, que voltaria a trabalhar com Altman em *Nashville*) e Barbara (Ann Prentiss), as duas garotas de programa que têm dividido sua casa com Charlie (que gastou o dinheiro do aluguel no jogo), esperam um cliente, quando os dois amigos chegam da corrida de cavalos com os bolsos repletos de dinheiro. Barbara, profissional, recusa em nome do compromisso já marcado o convite para celebrar a sorte grande dos jogadores. Bill e Charlie saem frustrados, mas espiam pela janela a chegada do cliente, um “*crossdresser*” (Bert Remsen, um veterano da trupe de Altman) que quer sair com as “amigas” para exibir o vestido novo. O voyeurismo dos “espectadores” é quebrado quando eles adentram o espaço da encenação e, passando-se por membros da “*vice squad*”, a seção da polícia responsável pela punição de crimes de tráfico de drogas, prostituição e atentado ao pudor, põem para correr o transgressor travestido. Sem que pese o lado “divertido” da ação dos amigos, sai reforçada do episódio a ligação entre a onipotência narcísica, o recalque do trabalho e a recusa radical da alteridade.

Mas nem por isso a parceria é desprovida de charme. Em um momento de padronização dos comportamentos, a energia criativa e exuberante da dupla não deixa de ter valor. O filme articula com precisão o contraste entre os opostos: de um lado, a profusão de tomadas gerais e em profundidade de campo, que aumenta a informação visual disponível, acoplada à “profundidade” sonora produzida pela distribuição de canais de captação sonora, mostra um dos mais desoladores quadros sociais do país no cinema da era pós-Nixon, revelado no conjunto de imagens das personagens que povoam as salas de jogo, cujo recorte de classe é preciso. Prostitutas, vagabundos, viciados, brancos e negros pobres, assaltantes, batalhões de senhoras de meia idade, enfeitados com os apetrechos *kitsch* que caracterizam certo mau-gosto americano, todos lotam os enquadramentos com suas aparências gastas e suas conversas sobre apostas perdidas e ilusões desesperanças. Diante desse quadro, a inventividade da dupla sai reforçada: o gesto repetitivo que caracteriza os movimentos da sala de jogo pode se transformar, quando necessário, em intervenção efetiva (como na sequência em que Charlie demonstra suas habilidades no basquetebol para vencer uma aposta com um grupo de jovens). Em outra sequência, na sala de pôquer do cassino em Reno, a acuidade com que Charlie e Bill interpretam os dados visuais e auditivos que caracterizam cada membro da mesa de jogo é admitida pela atendente de bar que, espantada com as descrições que ouve, reconhece que eles “chegaram bem perto”.

De um ponto de vista técnico, os procedimentos que caracterizam o lado em princípio mais positivo da dupla têm a ver com a estruturação do enredo em episódios semiautônomos (que garante certo grau de variedade dos eventos), o ritmo da montagem (que imprime grande dinamismo às sequências) e a complexidade da trilha sonora, principalmente na rapidez caótica, mas plena de energia, das falas improvisadas e sobrepostas que jorram ininterruptamente das bocas dos protagonistas. No conjunto, esses procedimentos em parte sustentam o ponto de vista de Charlie e Bill sobre suas próprias aventuras, ponto de vista que procura sobrepor-se a qualquer outro para garantir a adesão do espectador, que, por sua vez, se sente também inebriado com o ritmo alucinante das

peripécias do enredo.

Por outro lado, o filme também insiste em apontar para pelo menos três efeitos produzidos pela trajetória dos personagens principais. Um deles tem precisamente a ver com a convergência entre, de um lado, a manutenção da dupla como elo entre episódios diversos e, de outro, a rejeição sistemática de personagens “secundárias” que caracteriza o andamento da trama. Uma vez tendo cumprido seu papel de instrumento de satisfação do desejo dos heróis oficiais da história, elas vão sendo abandonadas, formando uma pilha de enredos alternativos de grande potencial cognitivo no que se refere à história do período. Transformadas pelo contato com Charlie e Bill, essas narrativas permanecerão fragmentadas e incompletas.

O segundo efeito tem a ver com ainda outro elemento recalcado pelo ponto de vista dos protagonistas: o fato de que as mudanças constantes e frenéticas do enredo, encenadas em ritmo alucinante, escamoteiam a estrutura central que caracteriza o jogo de azar: a monotonia, a repetição, a serialidade e a uniformidade dos gestos. Walter Benjamin deve ter sido o primeiro a notar a semelhança entre os gestos repetitivos que caracterizam a modernidade (como o lançar de dados na mesa de jogo) e o gesto uniforme do trabalhador na linha de montagem. Citando Alain, Benjamin reforça o caráter fragmentário e cíclico do jogo ao apontar que “a noção do jogo consiste em que a partida seguinte não depende da precedente. O jogo ignora totalmente qualquer posição conquistada, qualquer antecedente que recorde serviços passados”. (BENJAMIN, 1994, p. 267). O gozo ensaiado, mas constantemente protelado, do jogador depende em grande medida do desejo secreto da derrota, que reinstaura a possibilidade do novo gozo e devolve à repetição a qualidade do risco, sem o qual o jogo perde seu poder de atração.

Na tessitura narrativa do filme, o travestimento narcísico do caráter perverso desse ciclo de repetições só é interrompido pelo conjunto de personagens descartadas pelo andamento da trama, personagens “desnecessárias” do ponto de vista da armação dramática do enredo. Assim, é da confluência entre um emprego peculiar do plano médio e do *close*, desconectados do ponto de vista

dos protagonistas, para mostrar a frustração silenciosa dessas personagens, e seu equivalente auditivo (a sobreposição do som em relação aos outros ruídos da trilha) que nasce aquilo que chamei anteriormente de disjunção entre as plateias internas e externas aos eventos do filme. É da quebra da predominância do ponto de vista dos protagonistas que surge outra instância narrativa, outro emissor dos dados do discurso fílmico, uma voz autoral que insiste em nos mostrar o preço cobrado pela exuberância de nossa dupla de heróis, que simpaticamente ignora ou busca vetar a perspectiva de enredos alternativos. Essa instância narrativa, exterior ao ponto de vista dos protagonistas, encontra uma expressão particularmente aguda justamente na trilha sonora: Phyllis Shotwell, cantora que na vida real trabalha em Reno, faz intervenções musicais constantes, seja em “voz-over”, seja trabalhando no cassino, fora do campo visual e auditivo da dupla de protagonistas, tecendo comentários irônicos, frequentemente cômicos, sobre suas trajetórias.

Um terceiro apagamento produzido pela trajetória dos protagonistas é sua própria falta de compreensão de que, a despeito de seu suposto enfrentamento radical das convenções sociais, suas atividades de jogo fazem parte de uma enorme rede de atividades produtivas. A longa sequência, editada em montagem paralela, na qual Charlie e Bill procuram recursos para financiar a viagem a Reno, ilustra perfeitamente o contraste entre dois tipos de atividades: enquanto Charlie aposta em pequenas contravenções (finge ser péssimo jogador de basquete para convencer um grupo de jovens a apostar dinheiro numa competição; vinga-se violentamente de um antigo desafeto que havia roubado seu dinheiro numa sequência anterior), Bill alimenta a rede de pequenos negócios de Los Angeles ao vender seus objetos pessoais para uma loja de penhores e seu carro a uma loja de veículos usados. O contraste remete a um quadro mais amplo de referências, pois sugere algumas das contradições dos próprios movimentos sociais da época, frequentemente divididos entre seus interesses mais radicais e as determinações pequeno-burguesas de vários de seus participantes (a ênfase na democracia liberal, no pequeno negócio em contraposição aos monopólios, na integração social através do direito ao trabalho, etc.). Mais tarde, as diferenças entre os dois

métodos, os legais e os ilícitos, se esfumaçam quando as verbas levantadas são reunidas pelos dois sócios para alimentar as mesas de jogos dos cassinos de Reno. Ao contrário do ambiente mais cosmopolita e internacional de Las Vegas, Reno tem a vantagem, para os propósitos do filme, de ser o cenário onde se mesclam a elite “caipira” do oeste americano, que desde a eleição de Nixon já fornecia grande parte do repertório ideológico conservador da ascensão dos Republicanos e um ambiente simpático aos negócios. De fato, desde 1937 Reno é a sede da *Ceasars Entertainment Corporation*, uma megacorporação que administra mais de 50 cassinos e hotéis, sete campos de golfe e uma enorme diversidade de marcas (em 2013, foi avaliada como a quarta maior companhia de jogos de azar do mundo, com lucros anuais de cerca de 8,6 bilhões de dólares)³.

Não seria exagero ver na mesa do jogo de pôquer em Reno, escondida dos olhos do público num canto obscuro do cassino, uma versão das mesas de negócios onde se reúnem os “cowboys” que nesse momento decidiam a vida econômica do país: em torno dela se reencontram antigos parceiros, fazem-se novas amizades (aquilo que os homens de negócios modernos chamam de “networking”), enquanto se trocam tanto grandes quantidades de dinheiro quanto histórias heroicas de superação e empreendedorismo. Em comparação, todas as outras atividades de jogos e as esperanças em torno delas que o filme mostra se empalidecem e se mostram imitações rebaixadas dos movimentos de uma economia transformada em cassino.

De fato, em momentos de ascensão do capital financeiro como principal ramo da economia, a metáfora do jogo foi frequentemente usada para caracterizar os movimentos da economia mundial. Salvo engano, o termo “economia-cassino” foi cunhado pelo crítico Robert Kurz, enquanto já Walter Benjamin assinalava, citando Paul Lafarge, em suas notas para um ensaio sobre as relações entre jogo e prostituição:

³ De acordo com o historiador Kirkpatrick Sale, as principais atividades que sustentaram a hegemonia econômica do interior do país a partir dos anos 60 foram os agronegócios, as indústrias de defesa, petróleo e tecnologia, a especulação imobiliária e a indústria de entretenimento.



É impossível esperar que um burguês consiga um dia compreender o fenômeno da distribuição de riquezas. Pois, na medida em que a produção mecânica se desenvolve, a propriedade se torna despersonalizada e revestida com a forma coletiva, impessoal das sociedades anônimas, cujas cotas sociais terminam por girar no turbilhão da Bolsa. Alguns perdem essas cotas e outros as adquirem, e de uma forma tão semelhante à do jogo que as operações da Bolsa são chamadas de jogo. Todo o desenvolvimento econômico moderno tem a tendência a transformar a sociedade capitalista cada vez mais numa gigantesca casa de jogo internacional, onde os burgueses ganham e perdem capitais em consequência de acontecimentos que lhes permanecem desconhecidos. O “inescrutável” exerce o seu domínio na sociedade burguesa como num antro de jogo. Sucessos e fracassos oriundos de causas inesperadas, geralmente desconhecidas, e aparentemente dependentes do acaso, predispõem o burguês ao estado de ânimo do jogador. O capitalista, cuja fortuna está investida em valores da Bolsa, e que ignora as causas das oscilações dos preços e dividendos desses títulos, é um jogador profissional. (BENJAMIN, 1994, p. 247).

No filme, da totalidade de “imitadores” desses movimentos da economia destaca-se o próprio Bill, que faz a ligação entre o jogo e a Bolsa: a viagem a Reno é, dentre outras coisas, um modo de levantar capital para pagar uma dívida feita com um operador de banca de jogo que lhe empresta dinheiro e oportunidades de “investimento”, mas que agora quer seu pagamento, com os devidos juros. Num dos encontros, Bill procura adiar o pagamento sob o pretexto de que pretende investir o pouco que tem num “*slush fund*” (fundos de investimentos geralmente ilegais) de um amigo. Neste momento, o impulso “radical” encontra na ilegalidade das operações do mercado sua verdadeira vocação e funcionalidade.

Mas é em outro diálogo em que se condensam esses e outros significados centrais do filme. Quando Susan, uma das garotas de programa, anuncia que ela e sua parceira viajarão para o Havaí com clientes que nem sequer conhecem, um Bill espantado indaga: “Mas como vocês podem fazer isso? Viajar com desconhecidos?”, ao que Susan responde com a sabedoria dos desiludidos: “Bem, esses são os riscos que você tem que correr.” Na disponibilidade eterna ao próximo “*thrill*”, na serialidade das relações, na falta de apego em relação a

tudo e a todos, na “completa objetificação do outro que exclui qualquer tipo de ligação” (SIMMEL, 1971, p. 122), no gozo eternamente adiado: aqui encontram-se o jogador e a prostituta (com a diferença de que a última tem consciência de seu lugar dentro do “mercado”).

Porém, a ênfase nos laços incertos, flexíveis, precários e fluídos que caracterizam nossa dupla de jogadores também os aproxima do perfil do empreendedor moderno, principalmente aquele frequentemente descrito pela literatura corporativa após as vitórias do neoliberalismo. A “radicalidade” e a ousadia nas transações; a objetificação completa da subjetividade em nome dos “resultados”, casada a uma noção de liberdade criativa e revolução constante; a capacidade de constante flexibilidade e capacidade de adaptação; a disposição de ser seu próprio inventor, de ser um empreendedor entre empreendedores: são justamente essas as qualidades da nova subjetividade empresarial elogiada a partir da Era Reagan. A tese do filme é ousada e pode provocar desconforto até, ou principalmente, numa esquerda que tem insistido em desacreditar as ligações que a literatura corporativa dos últimos anos fez entre o “novo espírito do capitalismo” e a “revolução cultural” de maio de 1968. Trata-se de investigar a tese de que certos setores da contracultura e das (neo)vanguardas foram, em parte, responsáveis pela gestação do ideário corporativo que ganharia corpo após 1980.

Tal leitura alegórica de *California Split*, cujos elementos centrais, sob a forma dos elementos autorreflexivos do repertório formal do filme, tenho sugerido até aqui, depende da localização dos traços de flexibilidade, independência e radicalidade exigido dos cineastas do período dentro de um quadro mais amplos de determinações históricas. O momento de entrada de Altman na indústria cinematográfica no final dos anos 60, assim como de toda uma geração de jovens cineastas rebeldes (Mike Nichols, Arthur Penn, John Schlesinger, Martin Scorsese, Steven Spielberg, George Lucas, Peter Bogdanovich, Francis Ford Coppola, etc.), coincide com o fim do sistema tradicional de estúdios, que havia entrado em colapso por volta de 1967. A partir da percepção de que o público jovem passava a compor parte majoritária das plateias após a revolução de costumes dos anos

60, os jovens cineastas foram encorajados a criar uma nova geração de *auteurs* americanos, seguindo os exemplos de sua contraparte europeia (Truffaut, Fellini, Antonioni, Bergman, entre outros). Contribuiu para o sucesso da iniciativa o fim do sistema de censura em uso desde os anos 30 e sua substituição por outro, muito mais flexível. A série de filmes notáveis realizados entre 1969 e 1974 dá testemunho da incrível criatividade e capacidade de trabalho dessa geração, que, em nome de suas energias criativas, tomou para si a totalidade dos riscos envolvidos na produção de seus filmes (a produção foi “terceirizada”, para usar outra palavra do repertório corporativo contemporâneo). Por outro lado, a relativa timidez das experimentações da maioria desses filmes se comparadas com os “modelos” europeus, dá notícia de uma dependência do mercado (as “majors” continuavam a ser responsáveis pela distribuição e exibição dos filmes) que não foi enfrentada por uma organização de uma frente ampla de trabalhadores da indústria. O fato de que a *Lion’s Gate* sempre foi considerada um gene recessivo dentro do quadro industrial mais amplo mostra justamente esses limites. No que pese o ímpeto criativo, muitas vezes obstinado e obsessivo, dessa geração, ela permaneceu fragmentada do ponto de vista político e organizativo.

Há muito dessa geração na caracterização de Charlie e Bill, inclusive do próprio Altman, que em inúmeras entrevistas comentou seu gosto pelos jogos de azar, comparando o sistema de produção de filmes de sua época a um jogo. O local usado como cenário da revista em que Bill trabalha é o escritório real da *Lion’s Gate* e é através do registro sonoro que essa informação extrafílmica se transforma em elemento estruturante interno da obra: numa das conversas de fundo captadas pelo sistema de oito canais, o espectador pode ouvir com clareza uma conversa de trabalho em que se discutem negociações com Jerry Weintraub, que viria a ser o produtor de *Nashville*, a próxima produção de Altman. Além disso, notícias sobre as dificuldades de financiamento enfrentadas pela companhia e sobre os esforços pessoais de Altman para lidar com possíveis investidores e dívidas bancárias (envolvendo inclusive a hipoteca da própria casa e a venda de objetos pessoais) já circulavam pela imprensa especializada. Na caracterização dialética dos protagonistas, Altman faz, portanto, tanto uma homenagem à energia

criativa de sua geração quanto uma (auto)crítica no que tange sua adesão à ideologia do empreendedorismo no lugar da organização coletiva. Foi assim que essa geração, através de seus esforços isolados, foi a responsável pela realização de tantos ótimos filmes que salvaram a indústria cinematográfica da bancarrota. Tendo cumprido esse papel, grande parte desses cineastas foram descartados e viram suas carreiras chegarem ao fim no momento em que essa indústria se reorganizou em torno dos sistemas de produção de “*blockbusters*” a partir de 1977.

Como todo estudante de cinema sabe, uma das versões da ideologia do empreendedorismo no campo da produção e da teoria cinematográficas é a “teoria do autor”, substrato idealista que retém a ideia de gênio criador em detrimento do trabalho coletivo que forçosamente se realiza na produção de qualquer filme. Para Altman, cuja visão só pode se realizar a partir dos esforços de uma enorme equipe de técnicos e artistas, ficavam demonstradas tanto a falsidade do conceito tradicional de autor quanto a necessidade da organização dos trabalhadores do setor produtivo. Neste ponto que voltamos à questão das experiências em torno do registro e da reprodução do som, que se constituiu no principal campo de adensamento criativo da organização da equipe que realizou *California Split* e serve de “prova” do valor dos seus esforços de colaboração. E, de fato, o último dado formal do filme é uma intervenção da trilha sonora: depois da despedida dos amigos, ouvimos a voz de Phyllis Shotwell cantando “*I’ll Never Be the Same*” (nunca serei o mesmo). O comentário tem valor irônico, pois tudo indica uma reintrodução dos protagonistas no ciclo de repetições causadoras da depressão do final. Teria a educação técnica, artística e política dos trabalhadores do *Lion’s Gate* alcance para além do período de produção do filme? Ou se esfumaria diante do avanço conservador que já se delineava? Teria o final do filme valor de prognóstico, tanto do destino da contracultura quanto do próprio Altman e sua equipe? A venda da *Lion’s Gate* em 1980 quando a companhia se tornou inviável devido ao acúmulo de dívidas e o relativo fracasso comercial de várias de suas produções parece sugerir essa resposta. Mas o retorno de Altman e de diversos membros de sua equipe anterior à forma em *O jogador* (*The Player* –

1992) e em *Short Cuts* (1993), depois do diretor ter passado a década de 80 trabalhando na televisão e no teatro, sugere uma outra história.

Bibliografia

BECK, Jay. "Altman's sound aesthetics in the 1970s". In: DANKS, Adrian (ed.). *A Companion to Robert Altman*. London: Blackwell, 2015.

BENJAMIN, Walter. "Jogo e prostituição". In: BENJAMIN, Walter. *Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

COWIE, Jefferson. *Stayin' Alive: The 1970's and the last days of the working class*. New York: The New Press, 2010.

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. *The New Way of the World: On Neoliberal Society*. London: Verso, 2013.

FRANK, Thomas. *The Conquest of the Cool: Business Culture, Counterculture and Hip Consumerism*. Chicago: The University of Chicago Press, 1998.

KURZ, Robert. *Os últimos combates*. São Paulo: Vozes, 1997.

MAGEE, Gayle Sherwood. *Robert Altman's Soundtracks*. Oxford: OUP, 2014.
McCLELLAND, C. Kirk. *On Making a Movie: Brewster McCloud, A Day-to-Day Journal of the On-Location Shooting of the Film In Houston*. New York: Signet Classics, 1971.

SALE, Kirkpatrick. *Power Shift: The Rise of the Southern Rim and its Challenge to the Eastern Establishment*. New York: Random House, 1975.

SELF, Robert T. *Reframing the American West: Robert Altman's McCabe & Mrs. Miller*. Lawrence: University Press of Kansas, 2007.

SIMMEL, Georg. *On Individuality and Social Forms*. Chicago: The University of Chicago Press, 1971.

STUART, Jan. *The Nashville Chronicles*. New York: Simon & Schuster, 2000.