

rebeca



Revista Brasileira
de Estudos de
Cinema
e Audiovisual

Cinema e o sonho implicado: Uma leitura Deleuziana

Susana Viegas¹

¹ Investigadora em Filosofia do Cinema no IFILNOVA, Universidade NOVA de Lisboa. Trabalho financiado por fundos nacionais através da FCT-Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito da Norma Transitória-DL 57/2016/CP1453/CT0031.
Email: susanaviegas@fcsb.unl.pt.

**Resumo**

Os estudos deleuzianos sobre o cinema destacam a importância dos dois regimes semióticos (imagem-movimento e imagem-tempo) para a compreensão da nossa relação estética e epistemológica com as imagens em movimento. Pelo contrário, este artigo procura destacar os momentos de crise entre esses dois regimes, assinalando o carácter genérico de incerteza e ambiguidade da natureza das imagens mentais: enfraquecido o esquema sensorio-motor que domina na montagem cinematográfica, as personagens, incapazes de agir, podem imaginar, desejar, sonhar, alucinar e lembrar. Surgem novos tipos de imagem: imagens-recordação, imagens-sonho e imagens-mundo. Como é que esses novos tipos de imagem nos fazem repensar a nossa habitual relação com o mundo e com a realidade? Com este artigo sobre a dimensão virtual e onírica do cinema, procuro contribuir para uma maior disseminação de um dos principais contributos de Gilles Deleuze para a filosofia do cinema: a distinção entre o imaginário e a realidade.

Palavras-chave: Gilles Deleuze; Filosofia do cinema; Virtual; Imagem-Sonho.

Abstract

The Deleuzian studies on cinema highlight the importance of two semiotic regimes (movement-image and time-image) for the understanding of our aesthetical and epistemological relationship with moving images. On the contrary, this article highlights the moments of crisis between the two regimes, pointing out the generic character of uncertainty and ambiguity in the nature of mental images: once the sensorimotor scheme that dominates the cinematographic montage has been weakened, the characters, unable to act, can imagine, desire, dream, hallucinate, and remember. New types of images appear: recollection-images, dream-images, and world-images. How do these new types of images make us rethink our usual relationship with the world and with reality? With this article on cinema's virtual and oneiric dimension, I expect to disseminate one of Gilles Deleuze's greatest contributions to film philosophy: the distinction between the imaginary and reality.

Keywords: Gilles Deleuze; Film Philosophy; Virtual; Dream-Image.



Introdução: Cinema e implicação de imagens mentais

Ainda que o interesse filosófico pelo cinema e pelas imagens em movimento não tenha tido inicialmente uma forte expressão, os filósofos não lhes ficaram indiferentes. Na maior parte dos casos, os filósofos destacaram o aspeto lúdico e onírico do cinema, nos antípodas do trabalho lógico-conceitual da filosofia. Ainda assim, havia um aspeto ao qual não podiam negar especial atenção: a capacidade que o cinema tem para explorar ideias complexas como o tempo, a subjetividade e o pensamento.

É nesse contexto que Gilles Deleuze cria os conceitos filosóficos de imagem-movimento (representação indireta do tempo nas imagens cinematográficas) e de imagem-tempo (apresentação direta do tempo). Esses conceitos têm inspirado as mais diversas interpretações, umas mais próximas do texto deleuziano (caso de RODOWICK, 1997), outras procurando dar continuidade ao trabalho taxonómico (caso de PISTERS, 2012). Porém, mais do que a análise dos dois regimes semióticos, neste texto procuro destacar o momento de transição entre esses regimes. Mais do que assinalar a transição da imagem-movimento para a imagem-tempo, procuro circunscrever os momentos de crise como sendo estruturais, ou seja, como surgindo ao longo dos dois volumes escritos por Deleuze. Desse modo, destaco os momentos marcados pela incerteza e pela ambiguidade epistemológicas quanto à natureza das imagens.

Nos dois volumes que escreveu sobre cinema, Deleuze (2009; 2015) vai dedicar quatro comentários à filosofia de Henri Bergson. Os dois primeiros comentários surgem em *Cinema 1: A Imagem-Movimento*: um primeiro comentário sobre as três teses sobre o movimento (capítulo 1) e um segundo comentário sobre as três variedades de imagem-movimento (capítulo 4). No segundo volume, *Cinema 2: A Imagem-Tempo*, ele retoma essa tarefa apresentando um terceiro comentário sobre as questões bergsonianas da memória e das lembranças (capítulo 3) e um quarto sobre o passado transcendental (capítulo 5). A atenção que a filosofia do cinema tem dado ao quarto comentário justifica-se pelo carácter central que a imagem-cristal tem no sistema deleuziano, mas leva ao desconhecimento, mais ou menos generalizado, do comentário anterior quando, na verdade, este está na génese da sua compreensão. Para esta análise, e com o objetivo de contrariar essa tendência, centro-me no terceiro comentário, “Da recordação aos sonhos”, tendo em conta dois aspetos importantes para a edificação da própria estrutura conceptual de *Cinema 1* e *Cinema 2*. Em primeiro lugar, não há uma simetria entre os dois volumes: não apenas na sua estrutura formal (por exemplo, com a repetição metodológica), mas também na variação categorial dos próprios conceitos sob análise. Em segundo lugar, a passagem de um regime para o outro, ou de um volume para o outro, não acontece através de um momento único de rutura na história do cinema, mas



antes por uma série de diversos momentos de crise. Por último, “Da recordação aos sonhos” é um capítulo no qual Deleuze vai mencionar novos tipos de imagem-mental que estão diretamente relacionados com a imagem-relação com a qual encerrara o primeiro volume (a partir da *tercidade*² de Peirce). A função de uma imagem-relação não é ser a expressão do pensamento de alguém ou ser a imagem de uma relação, mas antes ser uma imagem que é a relação (DELEUZE, 2009: 291). Ela está mesmo na origem da crise da imagem-ação que dominava na imagem-movimento. Ou seja, ainda que surjam no segundo volume, dizem respeito a uma linha de pensamento que segue em continuidade, e não em rutura, com as características do primeiro regime semiótico.

Compreender a ligação entre Bergson e Peirce revela-se elementar para se compreender o método taxonómico deleuziano. A compreensão de Peirce (1978) fica incompleta sem uma perspectiva mais abrangente, nomeadamente da ontologia materialista de Bergson, vista como a estrutura que liga a relação existente entre as imagens cinematográficas e a própria realidade. Por exemplo, é importante considerar essa estrutura ontológica na ligação entre imaginação e tempo, ou entre memória e virtual. Quando imaginamos, criamos imagens mentais de alguma coisa que não está atualmente presente. Podemos imaginar de diversos modos. Podemos idealizar, podemos desejar, podemos sonhar acordados com algo em particular. Podemos inclusivamente criar imagens que não são meras cópias de coisas atuais que, outrora perfeccionadas, estão nesse momento ausentes.

Segundo Bergson, quando recordamos alguma coisa, também imaginamos, recuperando imagens virtuais outrora atuais. A questão é que, nesse universo, ainda que não seja atual, o virtual é real. O mesmo acontece com os sonhos, fantasias e alucinações. A leitura deleuziana desse universo, considerado *imediatamente* cinematográfico, torna-se interessante na medida em que, entre diferentes estados de consciência, há uma diferença de natureza, mas não de grau. É nesse âmbito que o cinema intervém na reflexão filosófica da imaginação, pois tem a capacidade de ser uma arte que vive da sua própria virtualidade.

Esse lado espectral remete-o para uma dimensão onírica que, ontologicamente, parece subtraí-lo à natureza atual da realidade física. Mas, neste caso, ter outra natureza não significa ser claramente discernível. A Deleuze interessava-lhe pensar como é que imagens reais com diferentes naturezas, atuais ou virtuais, passam no cinema de uma forma indiscernível.

² Trata-se do conceito de *thirdness*, comumente traduzido, no Brasil, como “terceiridade”. [Nota do Editor (N.E.)]



Interessava-lhe também pensar a natureza ontológica da passagem das imagens mais envolvidas nesta discussão, sobretudo as imagens-recordação, imagens-sonho e imagens-mundo. Esses três tipos de imagem reproduzem a relação entre virtual e atual que ocorre entre o regime da imagem-movimento e da imagem-tempo. Quando se aproximam mais do primeiro regime, são facilmente reconhecíveis através de técnicas cinematográficas devidamente assinaladas pelas convenções da arte: sobreposição de imagens, turvação e fundido na montagem, uso de imagens a preto e branco para o passado em contraste com o uso da cor para o presente, etc. Todavia, quando se aproximam mais do segundo, não há esse reconhecimento imediato. Compreender as pequenas diferenças entre esses três tipos de imagem relativamente ao tipo de percepção que lhe está na origem corresponde também ao esclarecimento das diferenças entre imagem-movimento e imagem-tempo, demonstrando as suas diferenças conceptuais.

Nem tudo o que acontece num filme tem de seguir as regras da causalidade ou da continuidade temporal e espacial que mais se aproximam da nossa vida atual e do que se entende por percepção humana. Na verdade, o cinema não se limita ao domínio atual das imagens-movimento, da percepção humana, ou do que se considera ser um estado atual de vigília.

Algumas dessas imagens atuais são envolvidas por imagens virtuais que expressam diferentes estados de consciência. Por exemplo, em *Mónica e o Desejo* (1953, Ingmar Bergman) a imagem-recordação surge bem identificada na cena final quando, após Monika (Harriet Andersson) abandonar Harry (Lars Ekborg), este, com o filho nos braços, lembra-se do último verão passado juntos: um espelho é o portal ideal para retornar a esse passado, recuperando algumas das recordações que ficaram desses momentos. Já *Morangos Silvestres* (1957, Ingmar Bergman) começa com um sonho explícito (um pesadelo) perfeitamente assinalado pelas convenções técnicas. Isak Borg (Victor Sjöström) dorme e sonha. Sabemo-lo por ele próprio, que relembra em voz *off* o inquietante sonho que tivera: “Na noite do primeiro dia de junho tive um sonho estranho...” (neste caso, uma subtil mistura de imagem-recordação com imagem-sonho).

Mas o passado pode também ser trazido à lembrança para resolver um problema atual. Há mesmo filmes que, nesse sentido, só podem ser contados através do passado (Deleuze, 2015: 83). Em *O Homem que Matou Liberty Valance*³ (1962, de John Ford), os *flashbacks* de Ransom Stoddard (James Stewart) e de Tom Doniphon

³ Trata-se do filme *The Man Who Shot Liberty Valance*, lançado no Brasil com o título *O Homem que Matou o Facínora*. (N.E.)



(John Wayne) procuram revelar-nos a verdade sobre o segredo que alimentara o enredo do filme através das recordações de cada um. Afinal, quem matou Liberty Valance? A abertura para uma dimensão virtual e passada tem como finalidade a sua atualização, isto é, a sua certeza como percepção. Porém, Ford introduz uma segunda recordação (ou ponto de vista) numa cena que é já ela própria uma imagem mental: a resposta final é dada no *flashback* de Doniphon que urge dentro do *flashback* de Stoddard. São imagens que recordam momentos passados que já tinham sido momentos atuais para cada uma das personagens.

Por fim, há imagens virtuais que nunca se atualizam. No filme de Luis Buñuel *A Bela de Dia*⁴ (1974) há uma intencional indiscernibilidade entre a realidade física e a realidade mental das personagens que sonham ou que fantasiam. Algumas cenas podem ser lidas mais claramente como meras fantasias, imagens mentais de Séverine (Catherine Deneuve), mas outras cenas mantêm a incerteza viva até ao fim. Parafraseando a famosa frase de Blaise Pascal nos *Pensamentos*⁵, diríamos que se uma dona de casa estivesse certa de sonhar, todas as noites, que era uma prostituta, talvez fosse tão feliz quanto uma prostituta que sonhasse, todas as noites, durante doze horas, que era uma dona de casa.

O cinema tem esta capacidade de não nos dar respostas fáceis. É nesse sentido que as recordações e os sonhos são alguns dos motivos que melhor se enraizaram no processo cinematográfico de criação das imagens óticas e sonoras puras (respetivamente, *opsignos* e *sonsignos*) pois são fenómenos que rompem com o esquema sensório-motor (vínculo entre percepção e ação) que associamos ao regime da imagem-movimento atual. A imagem-mental mostra-nos a introdução do pensamento nas imagens cinematográficas (através de sonhos, alucinações, fantasias, etc.), e, no limite, à compreensão do mundo como sonho.

Imagem-recordação

“Já não era possível opor o movimento, como realidade física no mundo exterior, à imagem, como realidade psíquica na consciência” (DELEUZE, 2009: 11). A posição bergsoniana sintetizada por Deleuze não poderia ser mais oposta àquela da fenomenologia: ao contrário da tradição fenomenológica, segundo a qual a intencionalidade da consciência aponta sempre para algo exterior a si, ou seja, é consciência *de* algo, como um feixe de luz que ilumina o mundo, para Bergson, a origem

⁴ *Belle de Jour*, no Brasil: *A Bela da Tarde*. (N.E.)

⁵ “Si un artisan était sûr de rêver toutes les nuits, douze heures durant, qu'il est roi, je crois qu'il serait presque aussi heureux qu'un roi qui rêverait toutes les nuits, douze heures durant, qu'il serait artisan” (PASCAL, 2015: 386).



desta luminosidade não está no sujeito ou no espírito. Na sua perspectiva, a consciência é uma coisa entre tantas outras coisas da realidade física. O bergsonismo surge como uma crítica e uma reação à psicologia tradicional, ao associacionismo, crítica à ideia de que as imagens sejam apenas o conteúdo interno de uma consciência e de que o movimento seja apenas uma propriedade externa dos corpos.

No início de *Matéria e Memória* (1999), Bergson começa a sua ontologia material com uma ideia que identifica, em primeiro lugar, imagem e movimento, no sentido em que o universo é imediatamente composto por imagens-movimento. A concepção deleuziana do cinema como montagem de cortes móveis tem na sua base essa ideia (segundo comentário a Bergson sobre a montagem das três variedades de imagem-movimento: imagens-percepção, imagens-afeção e imagens-ação). A luminosidade pertence às próprias coisas, é a sua materialidade, a composição incessante de imagens. Segundo Jacques Rancière, essas imagens não são constituídas pelo olhar ou pela imaginação do espectador, pois as imagens são a própria matéria que se auto-constitui: “O rosto que olha e o cérebro que concebe as formas são, pelo contrário, um ecrã negro que interrompe o movimento em todo o sentido das imagens. É matéria que é olho, a imagem que é luz, a luz que é consciência” (2001: 148, tradução minha).

Com a introdução do pensamento nas imagens em movimento, há uma transformação das imagens-percepção, imagens-afeção e imagens-ação. Tendo em conta a definição bergsoniana de “memória”, compreendemos que este tipo de imagem confira à subjetividade um novo sentido, um sentido temporal:

Se colocarmos a memória, isto é, uma sobrevivência das imagens passadas, estas imagens irão misturar-se constantemente à nossa percepção do presente e poderão inclusive substituí-la. Pois elas só se conservam para tornarem-se úteis: a todo o instante completam a experiência presente enriquecendo-a com a experiência adquirida. (BERGSON, 1999: 69)

Bergson indica-nos uma distinção importante entre o reconhecimento por *distração*, *automático* ou habitual, e o reconhecimento *atento* (1999: 111). Essa distinção permite-nos analisar de que modo as recordações se relacionam com as percepções. No primeiro caso, a percepção de qualquer coisa prolonga-se num movimento automático para outra coisa, mantendo esse movimento num mesmo plano horizontal, criando assim uma imagem-ação. Segundo esse ponto de vista, passamos distraidamente por

entre as coisas, pois reconhecemo-las automaticamente e agimos de um modo previsível.

Devemos passar agora do reconhecimento automático, que se realiza sobretudo por movimentos, para aquele que exige a intervenção regular de lembranças-imagens [*souvenirs-images*]. O primeiro é um reconhecimento por distração; o segundo (...) é o reconhecimento atento. (BERGSON, 1999: 110-111)

No reconhecimento atento, sem a ligação sensório-motora automática e horizontal da percepção, constituímos uma imagem ótica e sonora pura do objeto (isto é, a imagem atual fica separada do seu prolongamento motor, o que seria uma imagem-ação), ou seja, fazemos uma descrição que tende a selecionar alguns traços da coisa em detrimento de outros. Nesse caso, há um maior esforço para regressarmos à mesma coisa, ainda que em planos verticais (ou circuitos) diferentes.

Numa imagem ótica e sonora pura, a percepção não se prolonga em movimento ou numa ação, mas prolonga-se numa imagem mental que cria um circuito singular entre a imagem atual dessa sensação e a imagem virtual da recordação. Prolonga-se numa outra imagem virtual vinda do passado vivido (uma antiga percepção tornada recordação). Procede-se assim à criação de circuitos que procuram a maior dilatação temporal possível (Fig.1), num movimento expansível do circuito mais estrito AO – percepção imediata de O e consecutiva imagem A – para os circuitos dilatados do passado B, C e D, que correspondem a B', C' e D', ou seja, às camadas mais profundas da realidade virtualmente no objeto O. Os dois planos coexistem (BERGSON, 1999: 118):

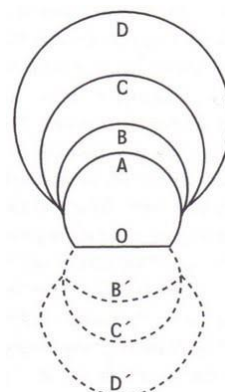


Figura 1: Circuitos da memória em *Matéria e Memória* (BERGSON, 1999)

Entre recordação e percepção imediata não há, no entanto, uma diferença de grau, mas de natureza. Uma recordação não difere de uma percepção pelo grau de



intensidade, como se fosse uma percepção mais ténue ou discutível. Pensar que uma recordação é uma percepção mais fraca significa ignorar a verdadeira diferença entre o presente e o passado. Bergson afirma que, na hipótese de considerarmos o passado como uma dimensão imóvel e o presente como a dimensão ativa, se “o passado é por essência *o que não atua mais*” (ênfase no original), então “só poderá subsistir entre a percepção e a memória uma simples diferença de grau” (BERGSON, 1999: 72). Ora, em Bergson as recordações, ainda que sejam virtuais, não são passivas. Bergson pretende eliminar o equívoco de se considerar que a diferença entre recordação e percepção, ou entre passado e presente, seja uma diferença de grau. Quando uma recordação *age* no instante presente, confundimos a sua atividade com a sua atualidade – a recordação já era ativa, mas não atual. Também o virtual, não sendo atual, *age*. Ou seja, se eliminarmos a diferença de natureza entre a percepção (considerada como atividade atual do presente), e a recordação (então considerada como mera contemplação e inatividade), não compreenderemos os paradoxos temporais da realidade decorrentes da relação entre passado e presente ou entre virtual e atual.

A imagem ótica e sonora pura, enquanto imersão nos circuitos do pensamento, é, desde logo, uma descrição: a cada descrição corresponderá uma imagem mental virtual, suprimindo a coisa presente na percepção inicial e reforçando a sua memória. Por essa razão, parece, à primeira vista, que a imagem sensório-motora é mais rica do que a imagem ótica e sonora pura, pois está mais próxima da percepção imediata. Porém, ainda que as imagens óticas e sonoras puras impeçam que a personagem atue como esperado (pois não há reconhecimento habitual), elas enriquecem e transformam a situação, criando um outro tipo de encadeamento consoante à descrição, seja uma recordação, um sonho, ou uma alucinação. O uso convencional da memória nos filmes tende sempre a atualizar diretamente o virtual nas imagens-recordação através do *flashback*, principalmente no cinema clássico que vive no plano das ações (presente). São os casos mencionados de Ford e de Bergman.

As imagens óticas e sonoras puras são uma abertura direta ao tempo heterógeno e à relação do momento presente (percepção) com os momentos passados (recordações). Mas a passagem da imagem-percepção para a imagem-recordação que o reconhecimento atento exige pode dar-se simplesmente pela atualização desta naquela, ou seja, no momento em que o *flashback* torna atual o que era a recordação de uma percepção passada. Nesse ponto, o cinema clássico revela-se exíguo para abarcar todas as *nuances* da relação entre percepção e recordação, pois procura, em primeiro lugar, a transformação de uma recordação numa percepção, criando um circuito fechado entre os



dois pontos, entre o passado e o presente, que vai do presente ao passado para tornar o passado um presente que passou.

A imagem-recordação, no entanto, pode ter uma composição mais ou menos forte: mais forte quando a lembrança explícita diz respeito a uma personagem, menos forte quando há várias personagens com lembranças. Esse tipo de imagem complica-se com a bifurcação de possibilidades que se excluem. Às *Portas do Inferno*⁶ (1950) de Akira Kurosawa é um bom exemplo. Construído através de grandes *flashbacks* apresentados num tribunal sobre a morte de um samurai e a violação da sua mulher nos portões de Rashōmon, são também as recordações dos intervenientes: o acusado, um lenhador, a mulher e o próprio samurai (através de uma vidente). Nesse caso, a ambiguidade persiste quanto à imagem-recordação tornada percepção, pois, sendo recordações contraditórias, todas podem ser verdadeiras. Há imagens virtuais que se esquivam de qualquer processo de atualização. Por essa razão, Deleuze centra os seus esforços na capacidade de manter em aberto diferentes níveis de (in)certeza, principalmente quando a atualização não é possível, ou não é desejável.

O passado conserva-se em si mesmo. Segundo Deleuze, chegar à conclusão de que o passado se conserva em si poderia ser suficiente; mas ele quer ir mais longe e questiona como é que arquivamos o passado que se conserva em si sem o reduzir ao presente que foi ou ao presente que o superou? Tal como o *flashback* precisa de uma razão de ser exterior a si (memória do presente que aconteceu), também a imagem-recordação tem de ser justificada. Ao declarar todo o passado como causa, elemento puro *a priori*, da passagem do presente, Bergson encontra o elemento ontológico fundador que antecede a memória enquanto estado psicológico ou imagem-recordação; o todo do passado permite a passagem do tempo presente e atual de modo simultâneo com o passado que coexiste com o presente que ele foi (virtual) e com o presente que agora é (atual). Ou seja, o passado transcendental difere do passado-memória: é um passado que nunca foi presente e, nunca tendo sido presente, é o fundamento que define o presente vivo que passa e funda o passado que coexiste com o presente que foi e com o presente atual. Daí que a sua natureza seja diferente das lembranças psicológicas.

⁶ 羅生門 (Rashōmon); no Brasil: *Rashomon*. (N.E.)



Imagem-sonho

A imagem-sonho difere da imagem-recordação (atualização do virtual) e desafia a soberania da imagem-ação. Entra-se no sonho como se mergulha numa recordação que não se consegue distinguir da percepção, ou mesmo numa recordação que não é nossa. “Impõe-se uma metafísica da imaginação” (DELEUZE, 2015: 94) que distinga os sonhos *ricos* (representados no cinema de uma forma clara e convencional pelas diversas técnicas que exteriorizam essa natureza semelhante às recordações), dos sonhos *sóbrios*, representados de uma forma confusa e impercetível. Esta segunda forma, como veremos, potencia uma nova subjetividade.

Se, por um lado, as imagens-recordação são atualizadas diretamente na imagem-percepção que as evocou, as imagens-sonho são atualizadas indiretamente em imagens virtuais. Neste caso, a personagem não deixa de responder às percepções, mas responde de uma forma delirante, sonâmbula ou hipnótica. Na imagem-sonho encontramos ainda um estado de percepção (ainda que vago ou latente) que vai criar um circuito com imagens virtuais. Nos sonhos ricos há uma forma explícita (o objeto mantém-se o mesmo, mas em planos horizontais diferentes), mas essa inconsistência é reforçada nos movimentos de *anamorfose* próprios de estados oníricos que desfiguram e alteram as imagens.

O sonho explícito tem sempre um sonhador. Por exemplo, Buster Keaton em *Sherlock Jr.* (1924): o projecionista do filme adormece, acorda numa outra dimensão espectral simultânea à realidade, atravessa a sala de cinema e entra no ecrã. A montagem de cenários que se segue é ilógica e serve para reforçar a incapacidade de agência dos movimentos de Keaton, que mantêm a sua integridade natural ainda assim, perante as mudanças de cenários projetados. A história do filme passa então a ser a sua história de detetives. As imagens que vemos deixam de ser do filme projetado e passam a ser imagens do seu sonho. Cada imagem virtual atualiza-se numa outra imagem virtual, criando circuitos cada vez mais largos até ao regresso à normalidade (momento atual em que o sonhador acorda pensando estar ainda a nadar como no sonho).

Assim, esse registo tem a capacidade de criar circuitos sem fim, mas sempre a partir da distinção entre real e imaginário: no caso do sonho explícito, as imagens virtuais são atualizadas noutras imagens virtuais que não se atualizam (ao contrário das imagens-recordação), até o regresso à normalidade ou a constatação de que era tudo um sonho. Mas pode dar-se o caso em que sabemos que o sonhador não acorda, mas não sabemos *quem* sonha. Num segundo tipo de sonhos explícitos, *sóbrios*, a relação com a realidade torna-se ambígua. *Mulholland Drive* (2001, David Lynch) é a versão de



um sonho coletivo, sonhado por várias personagens, que reforça a ambiguidade entre mundo sonhado e mundo real. Personagens à procura da sua identidade, submergidas nos sonhos e pesadelos dos outros e num local específico, Hollywood. Na primeira parte, Laura Harring nunca é Rita, nome que rouba ao *poster* de Rita Hayworth pendurado na casa de banho, mas será que chega a ser a Camila da segunda parte? Em contraponto: será Naomi Watts verdadeiramente Betty, a inocente e sonhadora aspirante a atriz recém-chegada a Los Angeles, ou Diane, o fracasso desses sonhos e o pesadelo de Betty? De qualquer modo, essa estrutura narrativa trabalhada duplamente, como que em espelho mas sem que espelhe a verdade, entre uma primeira parte que tanto pode ser real como onírica, e uma segunda parte que pode perfeitamente substituí-la quanto ao carácter real ou onírico, é como que uma fita de Möbius. Seja qual for o carácter atribuído à primeira parte, tal atribuição transforma, inversamente, o carácter então atribuído à segunda parte. Nesse ponto, como veremos, *Mulholland Drive* tem ligações com o sonho implicado: Rita e Betty *são sonhadas* por aquele mundo.

Imagem-mundo

Os dois registos mostram que o mundo lembrado e o mundo sonhado é sempre o resultado de alguém que lembra e que sonha, e que cria as imagens mentais de um mundo virtual que se opõe, de um modo mais ou menos evidente, ao mundo real. Mas, segundo Deleuze, no limite, esse pode ser o único mundo que existe, mistura indiscernível de imaginação e realidade, passado e presente, virtual e atual. Entra-se no mundo tal como se mergulha num sonho que não distinguimos das percepções, ou mesmo num sonho que não é nosso. O que acontece quando quer a recordação, quer o sonho são representados pelo cinema de uma forma implícita?

No sonho implicado as imagens prolongam-se no movimento de mundo (Deleuze, 2015: 95). No único filme de Charles Laughton, *A Sombra do Caçador*⁷ (1955), um falso reverendo, Harry Powell (Robert Mitchum), persegue dois irmãos órfãos em busca do dinheiro guardado numa boneca. Numa longa cena encantatória, os dois irmãos fogem num pequeno barco e, ao sabor da corrente, descem suavemente o rio. O rio empurra o barco. Do barco, eixo central da imagem, como que parado, as crianças observam as margens do rio em movimento: uma teia de aranha, diversos pequenos animais vão surgindo, e quando procuram refúgio num celeiro, observam ao longe a silhueta de Powell, reduzida a uma sombra chinesa, figura plana que desliza sobre o

⁷ *The Night of the Hunter*, no Brasil: *O Mensageiro do Diabo*. (N.E.)



topo da colina. As personagens deixam de agir e de se mover, no entanto, o mundo age e move-se por elas.

No sonho implicado da imagem-mundo, persiste uma visão global do mundo como sonho, e não apenas um episódio do qual se acorda. No sonho implicado não se sabe quando é que este começa nem se sabe como dele sair. Deleuze desenvolve essa ideia analisando um gênero cinematográfico em particular: a comédia musical. Na comédia musical predomina o recurso dos planos de conjunto (base da imagem-percepção) e dos planos médios (base da imagem-ação), enquadramentos que privilegiam a integridade do meio em relação ao movimento das personagens, em particular, da dança. A dança começa imprevisivelmente, através da continuidade com gestos triviais do cotidiano. As cenas preservam as sensações do que se considera realidade, porém essas cenas não são particularmente relevantes para o avançar do enredo, são como que uma suspensão da causalidade narrativa (circuito ação-reação).

Na comédia musical, o bailarino começa a dançar, *empurrado* pelos movimentos do mundo, como alguém que começa a sonhar, sem corte, sem consciência, sem saber como se chegou ali. Mais do que sonhar com um mundo imaginado por si, o bailarino é ele próprio sonhado pelo mundo. Fica preso num mundo que não controla, como se estivesse a sonhar um sonho que não é seu, ou a recordar imagens que não são suas. Num mundo que não o seu, mas no qual se move. O sonho dos outros parece ser um grande perigo, pois tende a absorver-nos e, uma vez presos neles, estamos perdidos. Essa seria, na leitura de Deleuze (2003: 297), a grande preocupação de Vincente Minnelli: desconfiar sempre dos sonhos dos outros.

Se no modo mais convencional do sonho explícito se procura a continuidade narrativa, no sentido em que se acorda do sonho para se regressar ao momento presente e atual, no sonho implicado valoriza-se a suspensão narrativa. O próprio mundo parece um sonho, criando novas e improváveis topologias. As imagens aproximam-se mais do seu lado virtual. “Produce-se uma espécie de mundialização ou ‘mundanização’, de despersonalização, de pronominalização do movimento perdido ou impedido” (DELEUZE, 2015: 96). A despersonalização do sujeito impede-o de agir intencionalmente. Comporta-se como que hipnotizado ou sonâmbulo, sem o saber. Em *O Pirata dos Meus Sonhos*⁸ (1948), Manuela Alva (Judy Garland) insiste que sabe perfeitamente que há um mundo prático e um mundo dos sonhos e que não os deve misturar, mas, quando, no espetáculo de circo, Serafin (Gene Kelly) a hipnotiza, Manuela, em transe, admite o seu amor pelo lendário pirata Macoco na canção

⁸ *The Pirate*; no Brasil: *O Pirata*. (N.E.)



composta por Cole Porter, “Mack the Black” (que já tinha surgido noutra versão no genérico inicial).

Minnelli diferencia-se de outros realizadores deste género, como Stanley Donen, ao compreender que a dança não apenas enche de vida os cenários mais planos, bidimensionais, como ela própria é transição entre mundos oníricos. Já não se tem a certeza se no início havia ou não imagens sensório-motoras que se vão virtualizando. O que importa é o fechamento do mundo onírico sobre si mesmo e os elementos que contém. “A cor é sonho, não porque o sonho seja a cores, mas porque em Minnelli as cores adquirem um valor altamente absorvente, quase devorador” (DELEUZE, 2015: 102). Apenas a cor-movimento é verdadeiramente cinematográfica, pois não a encontramos na pintura (2009: 181). Mas, se a cor potencia a criação de uma imagem ótica pura, a música potencia a criação de uma imagem sonora pura a que Deleuze chama de ritornelo (2015: 147): o ritornelo é um cristal sonoro (o mais pequeno circuito entre a imagem atual e a sua imagem virtual) que cria territórios sonoros e faz a passagem entre mundos. Não só faz a passagem entre mundos como também *despersonaliza*: faz a entrada no mundo, no sonho e no passado dos outros (2015: 102).

É neste sentido que o poder de absorção pela cor, música e dança é reinterpretado pelo cinema: tal como acontece em *Um Americano em Paris*⁹ (1951), não é apenas uma imagem colorida, mas uma imagem-cor que absorve tudo à volta, impondo a sua qualidade a tudo o mais. Na cena final, abandonado por Lise Bouvier (Leslie Caron), Jerry Mulligan (Gene Kelly) é transportado para um cenário a preto e branco, cópia do desenho rasgado que um vendaval, fazendo rodopiar os confettis da festa, restaura. Sonha acordado. Primeiro como um espectro translúcido, depois materializado no cenário a cores (Fig.2), sucedem-se várias cenas nascidas do seu imaginário sobre a cidade de Paris e a pintura, ao som de George Gershwin. Num cenário que retorna ao preto e branco inicial, Jerry regressa novamente como espectro

⁹ *An American in Paris*; no Brasil: *Sinfonia de Paris*. (N.E.)

translúcido, e o devaneio acaba. Repara então que Lise voltou para si, final próximo de uma realidade que, de tão estilizada, mais parece o início de um outro sonho.



Figura 2: Screenshot de Um Americano em Paris (MINNELLI, 1951).

Conclusão: Cinema, o mundo que nos sonha

O carácter ambíguo e indiscernível que orienta as imagens-tempo obriga Deleuze a procurar novos conceitos para o seu projeto taxonómico. Num primeiro momento, a introdução do pensamento nas imagens cinematográficas resulta na sua absorção: o pensamento tem o poder único de transformar tudo (todos os sujeitos e objetos) em pensamento. Assim, os diferentes tipos de imagem-mental traduzem-se em registos oníricos, irracionais e virtuais, espelho da própria transformação que ocorre nas personagens cinematográficas posteriores à Segunda Guerra Mundial, com a sua generalizada apatia e incapacidade de agir. Há uma descrença no poder da ação que o cinema parece reforçar. Mas há também um carácter impessoal nessa compreensão. Ainda que haja movimento, ele é involuntário, automático. O mundo age sobre nós. Inconscientemente.

Mas a rutura assinalada não é histórica, nem demarcada por um acontecimento. Perante a atual hegemonia das imagens-ação no cinema, é importante pensar noutros registos, surgidos no interior dessa hegemonia, e não num sistema paralelo. Por exemplo, *Birdman ou (A Inesperada Virtude da Ignorância)* (2014, Alejandro Iñárritu) cria a ilusão de um só plano-sequência. Mas, mais do que acentuar a crítica nesse feito técnico facilitado pelo digital – já Hitchcock o tentara com *A Corda*¹⁰ (1948) –, interessa acentuar a continuidade entre dimensões espaço-temporais, entre a realidade e o

¹⁰ *Rope*; no Brasil: *Festim Diabólico*. (N.E.)



delírio, para a qual contribuem a montagem visual e sonora da mente da personagem principal, Riggan Thomson (Michael Keaton), preso a um passado áureo no qual interpretava um super-herói. Mais do que mostrar que, na realidade, todos sonhamos acordados, ou imaginamos coisas, *Birdman* mostra o imaginário de diferentes estados, aparentemente sem cortes, como uma cópia do fluxo da consciência. Somos absorvidos pelo passado, pelo imaginário, pelas lembranças.

O novo sentido dado à subjetividade não passa pelo facto de uma imagem-recordação se atualizar no presente, formando assim circuitos vastos. A questão é que neste universo cinematográfico deleuziano (de inspiração bergsoniana: não há distinção entre o mundo físico da matéria e o mundo psicológico das imagens), o virtual das lembranças é real, ainda que não seja atual. O mesmo acontece com os sonhos, com as fantasias e alucinações – são tão reais como os acontecimentos da vida quotidiana, atuais. Assim, se não há indiscernibilidade total entre virtual e atual, passado e presente e entre realidade e imaginário nas imagens-recordação e nas imagens-sonho, surge o sonho implicado dos estados delirantes, sonâmbulos, hipnóticos.

Aparentemente, a imagem-mundo criada através dos circuitos cada vez mais largos de virtual retoma o esquema sensório-motor (vínculo entre percepção e ação) quebrado com o surgimento das imagens óticas e sonoras puras. Porém, os movimentos de mundo acontecem a um nível de consciência o mais afastado possível da relação AO (percepção imediata de O e consecutiva imagem A) do esquema bergsoniano da dilatação máxima entre virtual e atual. Há uma despersonalização dos mundos criados pelo cinema. Mundos nos quais não se distingue o sonho da realidade, pois tudo é sonho, no mesmo sentido em que o real é, simultaneamente, virtual e atual. Há uma virtualização do atual que identifica os estados oníricos, delirantes, fantasiosos no tecido da própria realidade. A comédia musical, em particular – com a metamorfose entre cenários através do poder da cor e do ritornelo que cria novas e improváveis topologias óticas e sonoras –, suspende a temporalidade narrativa e reforça a ideia de que o próprio mundo parece um sonho.

Como já foi dito, Deleuze continuou a sua metafísica da imaginação com a análise da imagem-cristal, com o quarto comentário a Bergson sobre a coexistência das dimensões temporais no passado transcendental (um passado que nunca foi presente). O cristal ótico e sonoro revela, de facto, que a razão de ser do tempo está na sua diferenciação, do presente que passa e do passado que se conserva. Do ponto de vista



ontológico, ele é o mais pequeno circuito pensável entre virtual e atual, passado e presente, e realidade e imaginário.

Bibliografia

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DELEUZE, Gilles. *Deux régimes de fous. Textes et entretiens 1975-1995*. Paris: Les éditions de Minuit, 2003.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: A Imagem-movimento*. Lisboa: Assírio e Alvim, 2009.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 2: A Imagem-Tempo*. Lisboa: Sistema Solar, 2015.

PASCAL, Blaise. *Pensées*. Paris: Flammarion, 2015.

PEIRCE, Charles S. *Écrits sur le signe*. Paris: Le Seuil, 1978.

PISTERS, Patricia. *The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture*. Stanford: Stanford University Press, 2012.

RANCIÈRE, Jacques. *La fable cinématographique*. Paris: Éditions du Seuil, 2001.

RODOWICK, D. N. *Gilles Deleuze's Time Machine*. Durham: Duke University Press, 1997.