

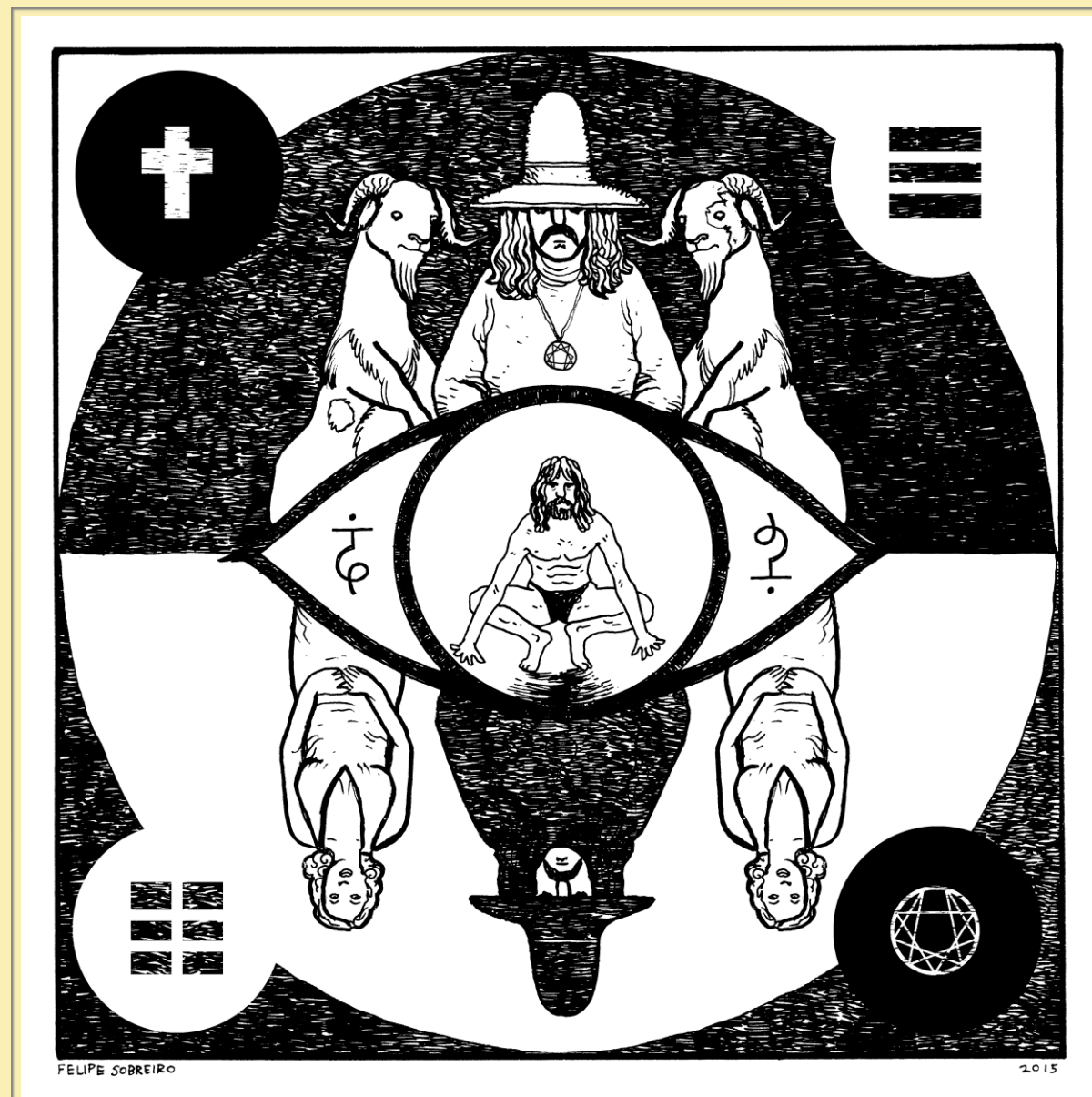


Carolina Sobreiro

Memórias de Pesquisa

Brutal genealogia mítica das instituições latino-americanas: A “Montanha Sagrada” e a realidade construída por uma estética surreal

Carolina Sobreiro





Volubilidade linguística: Entrelaçamento emotivo das plataformas comunicativas, da língua à imagem em movimento

A linguagem é um fenômeno que carrega dentro de si um tipo de inquietação prévia que a leva a transgredir suas fronteiras ‘formais, criar novas plataformas pelas quais possa se expandir e diferenciar. Sua origem está vinculada a associação sinestésica de percepções, que por sua vez originou os signos elementares representativos que mais tarde conformariam os conceitos abstratos convencionais compartilhados para a comunicação, fertilizando assim o movimento dialético entre percepções, pulsões inventivas (WAGNER, 2010) e convenções da cultura, assim como a sua expansão.

A língua é uma manifestação da linguagem, uma instituição social. Sistema formal, tentativa de representação de algo subjetivo que está em constante movimento e sobre o qual dificilmente se pode atingir absoluto consenso, uma linguagem não pode clonar sua vontade originária. Mas precisa de revestimentos formais, cascas, significantes onde se abrigar, vestir-se com uma forma onde possa ser reconhecida, identificada, transmitida, compartilhada. Este movimento assemelha-se à vida de um molusco que produz uma concha crescente que o acolhe, mas depois ele pode trocar essa concha por outra. Há uma dança de materiais de diversa ordem, intensas motivações, sentimentos, pensamentos, dores, um vastíssimo mundo subjetivo que encontra em seus representantes/significantes uma legitimidade relativa, com data de validade que pode inclusive ressuscitar após expirada. Almeja uma veracidade, ou ao menos aparentá-la, o que acaba por torná-la ambígua

ou conflitiva. Pois é inventada, localizada, recriada, as vezes brota, dá frutos e morre, as vezes nem vinga, até mesmo quando se petrifica pode desmoronar para dar lugar a novas tentativas de representação. Assim, a linguagem expõe de manifesto o trânsito de realidades latentes e manifestas, do imaterial ao material, do etéreo e subjetivo ao monumental e consagrado. Não se limita a ser mensageira desse trajeto, já que partir do momento que evoca, deixa sua marca na realidade, na terra, na carne, nos fluxos virtuais no aço e no plástico.

Suas marcas vão disputar espaço na determinação de influências para as motivações pré-linguísticas que logo vão empreender alguma iniciativa diferenciante ou alguma torpe representação analógica em algum novo discurso (WAGNER, 2010).

A palavra escrita fora o meio privilegiado escolhido tradicionalmente pelo pensamento científico para a transmissão de conhecimento e informações. Nesse sentido a racionalidade encontra um ninho de legitimidade, no discurso escrito. Mas a realidade subjetiva que participa da criação da cultura não pertence unicamente ao conjunto racional das aptidões humanas, existe todo um complexo de diferentes formas de sentir e pensar.

Apesar da poesia, do discurso religioso e da literatura, a escrita não é o meio que por excelência consiga cooptar e relacionar emoções em escalas demográficas mais amplas que o contato humano pessoal imediato, com certeza é algo que o discurso escrito tem feito e ainda faz, mas não na mesma profundidade, intensidade e da mesma forma como isso pode ser feito a partir da projeção de imagens. As emoções, são em parte aquilo que dá coesão aos elementos da memória, assim



como a muitos elementos dos processos cognitivos. O núcleo desses elementos é a imagem. Inclusive, a ciência deve a conquista posterior da sua hegemonia nos mundos do conhecimento universal em grande parte a sua dispersão ideológica pela sua difusão audiovisual.

As imagens transitam primordialmente por meio das emoções e a linguagem audiovisual tem um potencial de manipulação subjetiva gigantesco em vista de seu poder de interferir nas emoções dos espectadores. As emoções conseguem cooptar as subjetividades com uma eficácia maior que os argumentos mais frios. É mais fácil que a ebulição volúvel de emoções influenciem o tom do discurso racional, seja ele qual for, do que o contrário. Mesmo que guardem uma relação formal associada muito remota, as imagens em movimento são capazes de despertar memórias e promover a experiência de reviver as emoções associadas a elas.

Como bem lembra Barthes, a narrativa audiovisual é capaz de explorar o trânsito de todos os significados marginais que um objeto movente pode carregar, e não apenas esses, mas os que o próprio espectador seja capaz de associar, ainda que por assalto. O desafio posto à semiologia para a interpretação da linguagem audiovisual é enorme, em vista da multidimensionalidade do objeto significativo (BARTHES, 1964).

A palavra, embora não o seja totalmente, é mais plana que a imagem, é mais fácil de dissecar e subdividir. Da imagem pode emergir uma quantidade maior e mais imbricada de signos, e da imagem em movimento os signos podem se recombinar pela velocidade da sua execução. Para Clarice Peixoto, “a linguagem imagética tem mais ex-

pressividade e força metafórica; ela condensa, tornando a percepção dos fenômenos sociais mais sensível, já que é mais alusiva, elíptica e mais simbólica (...)” (PEIXOTO, 1998, p. 215)

Edson Farias afirma que o audiovisual não pode ser tomado como um fim por si mesmo, mas como uma imbricação. Sua análise implica buscar rugosidades, acompanhar seu entremeado, observar como essas imbricações se dão por vicissitudes que depois acabam por impôr-se como regularidades. Fazendo-se assim, passíveis ou capazes de fabricar realidades.

Assim, diferentes mundos são construídos, constituem e atravessam outros mundos. Justamente por sua imbricação, a autonomia desses mundos é relativa. A imbricação das camadas de realidade entrelaçada entre os mundos está enraizada na base material e imaterial do volúvel mundo originário. Esses mundos se articulam, trocam elementos, se influenciam mutuamente, dissolvem, distribuem e estabelecem poderes. Com a proliferação de camadas linguísticas surgem novas materialidades das quais o processo se alimenta, que não se limitam ao conteúdo, a encadeamentos emotivos ou à informação, mas a redes simbólicas que compõem conglomerados institucionais, políticos, econômicos, fluxos de territorialização e seus corpos tecnológicos.

A palavra é expressão primordial da condição criativa da humanidade, se fora originariamente um espaço onde os conteúdos da experiência subjetiva coletiva podiam ser narrados e transmitidos, o audiovisual se vale da tecnologia contemporânea para ampliar a projeção das possibilidades comunicativas, sem limitar-se à palavra, nem a escrita, inclui as imagens em movimento com todos os signos simbóli-



cos e culturais que sejam capazes de carregar. A realidade expressa por uma palavra não é idêntica àquela que uma imagem é capaz de transmitir. Existem dimensões da realidade que não se bastam com a palavra para se expressar. Assim, essa inquietude prévia da que falei inicialmente, criadora e criatura da linguagem, marcada e marcadora, encontra na linguagem audiovisual um novo meio de propagação (LIMA, 1980).

*

Cinema - máquina significante - mergulho coletivo na imaginação

As cerimônias indígenas, por exemplo, se consideradas enquanto fenômeno linguístico, são em parte uma manifestação da subjetividade indígena dialogando com as deidades que criaram seu mundo e concretizando o equilíbrio cósmico desejado, por meio da palavra, o canto e a performance, concretizam suas inquietações prévias e seus fundamentos. Assim, compreendem, adoram e fabricam seus mundos, empreendem catarses, restabelecem o equilíbrio vital, aplacam ferocidades espirituais e atualizam suas redes de significados. As produções cinematográficas também podem cumprir uma função similar à dessas cerimônias, ao convidar seus participantes a um mergulho profundo em diversos imaginários. O cinema é fruto de nossa condição de deidades criativas. Materiais audiovisuais são hologramas que podem ganhar vida própria, seu poder de influência lhes confere uma qualidade criativa. Se a linguagem condensada em matéria que sabemos decodificar pode se expandir pelo mundo, qual a repercussão que pode ter?

Quais as implicações para uma sociedade ao aumentar tanto o número e o alcance de focos criativos e comunicativos?

Assim, junto ao desenvolvimento tecnológico, a linguagem encontrou novas plataformas onde se espalhar. Desenvolveu-se junto à industrialização um sistema de extração, concentração e distribuição de energia em escala inédita e monstruosa. Quantidades fantásticas e catastróficas de mercadorias circulam por artérias organizadas. Grandes massas de população borbulharam nas cidades, gerando os meios técnicos e uma exigência administrativa que encontrou na mídia uma nova camada permeável e *legítima* de representação linguística, um novo lugar de transmissão simbólica.

Esta nova plataforma não elimina as camadas anteriores, mas se sobrepõe a elas, articula-se e estabelece elos de interdependência. Como uma imagem digital que contempla provisoriamente o reboiço que a atravessa por seus poros, mais tarde desbordará em novas camadas metalinguísticas. As novas tecnologias da informação são o veículo de articulações linguísticas, expressões dessas camadas corporificadas em *máquinas/significantes*.

Contando com a concentração e ramificação da energia desse motor industrial a comunicação expande suas possibilidades e se projeta em escalas inéditas, transmitindo toda a singularidade dos novos processos cognitivos que acarreta. A sociabilidade depende cada vez mais da mediação por representações virtuais capazes de transferir informação nas diferentes escalas locais e globais.

A experiência cinematográfica propicia uma melhor apreciação do sensível. Uma assimilação da informação mais plena. Para Hugo



Mauerhofer (1983), sua influência é decisiva, dificilmente superestimável na história mais recente. Este fenômeno marca um momento histórico importante, que causa transformações nunca antes vistas e deixa um leque aberto para as imprevistas.

Os conteúdos do mundo subjetivo que até então se processavam em menor escala, ou só se expandiam na singularidade das experiências xamânicas, ganham a oportunidade de ganhar impulso e ampliar o alcance demográfico de sua *metabolização*. Tentam eternizar-se num registro mais amplo, que apresenta uma circularidade entre o movimento que integra texto, imagem e som. Um, dentre tantos caminhos evolutivos das tecnologias de transmissão linguística se direciona a uma apreensão sensorial da informação mais integral. Na genealogia histórica dos artefatos linguísticos, excluindo as novas tecnologias interativas, o cinema traz uma das experiências sensoriais mais ricas. Assim, o advento do audiovisual representa mais um passo na trajetória de explorar as habilidades sinestésicas humanas, inserindo artefatos tecnológicos na conexão dos processos cognitivos com a linguagem, com os sedimentos emotivos, rumo a criação e difusão de saberes.

Onde poderá chegar uma sociedade que cria um plataforma multidimensional de transmissão de informação? Esta questão não desperta apenas a curiosidade dos criadores e amantes da ficção distópica, mas interessa às ciências sociais que queiram compreender as articulações do imaginário com o cinema e os mundos construídos a partir dessa interação. Ao ampliar o leque e o espectro da comunicabilidade, colocam-se em movimento objetos que carregam significados

marginais, que transcendem o discurso plano. O movimento carrega o desdobramento desses significados, vinculando-os a outras dimensões.

Os produtos audiovisuais, na sua melhor apreciação do sensível, são capazes de entrar profundamente no mundo interior de seus telespectadores, despertando complexos psicológicos, reminiscências várias. Entram em lugares tão recônditos que suas formas não poderiam ser dissecadas ao modo positivista para extrair sua estrutura linguística, sua natureza exigiria uma abordagem polissêmica e multi-sensorial. É preciso considerar que qualquer interpretação é parcial e localizada, reconhecer o mistério das leis que governam o fenômeno do audiovisual assim como o mistério que desafia a semiologia do cinema.

A matéria audiovisual não é um objeto impermeável, nem carrega um significado absoluto ou inequívoco, seus consensos são circunstanciais. Ela transita, troca conteúdos com aqueles que a assistem, a partir desse encontro, de mundos distintos, criam-se, constroem-se mundos novos, capazes de diferenciar-se, subdividir-se e multiplicar-se.

Exemplo disso é a expansão dos gêneros de cinema, que a partir de um único filme, pode multiplicar o número de filmes, de conteúdos abordados, pessoas envolvidas em sua produção, e de especializações profissionais e setores da realidade dependentes da troca e do trânsito com esses mundos.

O sociólogo peruano Aníbal Quijano, ao falar sobre a forma como o capitalismo organiza o trabalho na América Latina afirma que as formas de trabalho mais arcaicas não são abolidas, mas articuladas



juntamente com o trabalho assalariado para servir à acumulação de capital e ao desenvolvimento do capitalismo. A globalização é um fenômeno que articula as sociedades, os modos de produção representativos a vários momentos históricos sem extinguir os mais arcaicos (2000).

Algo similar poderia ser dito a respeito da linguagem, as vias primordiais não desaparecem, elas se articulam com as novas camadas comunicativas, todas enraizadas com sua origem e vibrando suas inquietações. As mídias usam a linguagem discursiva e permitem a transmissão mensagens por códigos que passam pelas cores, paisagens, linguagem corporal, gestual, até os efeitos gráficos especiais dos filmes e a repetição cotidiana de discurso jornalístico com imagens de bandidos e mocinhos que lembram o lugar de cada um no status quo.

*

Viagem Cinematográfica

Na antologia organizada por Ismail Xavier intitulada *A Experiência do Cinema (1983)*, publica-se um escrito de Hugo Mauerhofer chamado “A psicologia da experiência cinematográfica” (1983). Nele, o autor define a situação do cinema e algumas características de sua experiência. Nos próximos 2 parágrafos vou parafrasear seu artigo. As características ressaltadas são: alteração nas sensações de tempo e espaço, tédio incipiente diante da inicial postura inativa numa sala escura onde nada ocorre, posteriormente a exacerbação da atividade da imaginação e outras mudanças acionadas pela escuridão. Dentro do mais completo isolamento possível do mundo exterior e suas fontes de perturbação

visual e auditiva, exclui-se a realidade trivial da vida corrente, o espectador pode operar uma fuga voluntária da realidade cotidiana.

A alteração na sensação de tempo consiste no retardamento do curso normal dos acontecimentos, e a alteração da sensação de espaço abstrai o espectador da sala do cinema e o leva para sentir a realidade exposta no filme. O tédio gerado por permanecer imóvel num quarto escuro, propicia por sua vez a situação de anonimato no espectador. Ocorre assim um efeito individualizador, onde o espectador se remete às associações mais íntimas. Os sentimentos que se movimentam nessa experiência não estabelecem contato objetivo com os artistas criativos vistos, fica implícita sua implicação enquanto atores, tornam-se representantes dos desejos mais secretos dos espectadores que “catam as migalhas dos filmes e as levam consigo para a cama, aliviando o fardo do seu cotidiano e compensando uma vida que perdeu substância”.

A exacerbação da imaginação deve-se a que, diante da sensação modificada de tempo e espaço, junto às características da experiência já mencionadas, anula-se parcialmente a barreira entre a consciência e o inconsciente. Intensifica-se o desejo de ação, a imaginação desperta apossa-se do filme. Este efeito instala-se com certa rapidez, diante da passividade e receptividade do espectador. Pela renúncia voluntária e alienação radical da realidade cotidiana. Nesta experiência o inconsciente mantém uma comunicação mais ativa com o consciente, afloram repressões, frustrações, resignação mal consolidada, inviáveis malogradas fantasias desenvolvem-se na fronteira da situação do cinema. Portanto, a experiência do cinema é um fenômeno fronteiro entre a consciência plena, inteiramente desperta, e o sono mais profun-



do. Há uma privação das faculdades críticas na consciência da realidade, mas isso sem que o inconsciente tenha assumido o controle total das faculdades psíquicas. É como se o cinema propicia-se um efeito de feitiço hipnotizante. Para Mauerhofer, as pessoas na contemporaneidade se atrofiaram, não conseguem suprir a falta de imaginação da sua condição, assim o cinema se coloca no lugar de realidade irreal. Assim, a experiência do cinema canaliza a imaginação, alimentando-a com o que requer.

No entanto, Mauerhofer está pensando nos efeitos individuais da experiência cinematográfica e como psicólogo é natural que pense assim. Mas à sociologia interessa a dimensão coletiva da experiência. Ele mesmo reconhece que a situação do sono e a do cinema são afins, e sobram motivos para considerar que ao dar vazão a um estado onírico a imaginação pode se exercitar. Aliás, para ele um dos motivos das constantes discrepâncias entre os críticos se deve à diversidade de seus inconscientes, sendo que a experiência de um filme pode ser muito diferente para cada pessoa. Se isso for considerado, pode-se dizer que, comunidades são criadas diante das afinidades e divergências dessas experiências. Inclusive, a diversidade dessas experiências podem atrofiar o imaginário por um lado, e atirá-lo por outro, abrir portas para novas criações e associações. Ele lembra que Ilya Ehrenburg se refere ao cinema como uma *fábrica de sonhos*, mas esses sonhos que para ele chegam prontos no cinema, são também fabricados por pessoas inspiradas numa realidade em que a imaginação dos espectadores também interfere.

Assim, o cinema na modernidade permite um mergulho coletivo no imaginário, e a criação de rotas alternativas para lugares cujo acesso o cotidiano secular não permite da mesma forma. Esses lugares outrora esvaziados são preenchidos novamente de sentido.

*

Alejandro Jodorowsky

Filho de migrantes judeus ucranianos, Alejandro Jodorowsky nasceu em Tocopilla,



norte do Chile, em 1929. Artista polifacético, sua carreira inclui atividades das mais variadas, além de fusões híbridas de distintas modalidades artísticas, tarô, disciplinas espirituais e psicanalíticas. Teve interesse por marionetes, estudou mímica em Paris, onde trabalhou no teatro com outros artistas surrealistas, entre eles Marcel Marceau. Seus filmes tiveram uma repercussão transgressora nos circuitos onde circularam, começando em 1968 quando lançou seu primeiro filme no *Festival de Filmes de Acapulco*. Desempenhou-se como ator, diretor, roteirista de novelas gráficas junto ao desenhista Moebius. Desenvolveu uma técnica terapêutica que mistura psicanálise e xamanismo denominada *psicomagia*. Compositor musical, costuma fazer as trilhas sonoras de sus filmes. Cenógrafo, pintor, escultor e uma vasta lista de o-



bras, ofícios, publicações e outras referências que, pelo propósito deste ensaio não é preciso reproduzir.

Como já foi dito, o cinema é um espaço que aguça a atenção. Um convite muito eficiente e quase irresistível ao olhar. Jodorowsky sabia muito bem disso, e vai mais longe, levando a experiência ao extremo visceral.

*

Nascimento Colonial

Para o filme, a gênese política de seu mito é iniciada por um homem moribundo. Anti-



herói, um personagem que parodia a imagem de Jesus Cristo, é um ladrão peregrino que aparece primeiramente no deserto, desacordado em meio a restos escatológicos, com o seu rosto banhado a moscas. Aqui o chamarei de jovem, nosso cristo, ou cristo profano. Crianças nuas, com umas folhinhas verdes cobrindo suas vergonhas arrancam uma rosa branca do estigma desse homem moribundo. Seu corpo permanece deitado, próximo a uma carta que mostra a imagem do *O Louco do tarô*, sinalizando a primeira imagem errante de sua trajetória arquetípica.

Depois de ser crucificado pelo bando de crianças, foi achincalhado por elas com uma chuva jocosa de frutas e outros objetos. É res-

gatado por um pequeno homem indígena sem pernas, que aparece andando provisoriamente com patas equinas, oferece um cigarro, lambe a testa do cristo e o abraça com uma ternura que o acompanhará ao longo do filme. Juntos, caminham pelas ruas da cidade do México, que serve como cenário para uma cidade surreal que poderia ser qualquer cidade latino-americana, ambientada por um cristianismo profano.

Assistem juntos ao balé do fuzilamento de estudantes que protestam pelas ruas próximas ao *Zócalo*. Passa uma procissão de corpos ensanguentados. Alguns estudantes, antes de morrer tem suas bocas censuradas por fitas colocadas em seus lábios em forma de X. Da perfuração das balas nos corpos de seus cadáveres jorra sangue preto, ora azul ou vermelho, bolinhas de gude coloridas. Brotam passarinhos de suas chagas, voando com sua promessa de paz e liberdade perdidas. Desses mesmos buracos saem tiras de tecido colorido que os policiais militares puxam efusivamente.

Um exército sem rosto desfila, exibindo dezenas de crucifixos que carregam cachorros esfolados. Sinal da conjugação tortuosa entre o poder militar e religioso. Trabalhadores sindicalizados dançam valsa, obedientemente com um exército protegido com máscaras de gás.



Um grupo de pessoas muito bem vestidas de gala ajoelham-se



no meio da praça demonstrando devoção e gratidão. Representantes da elite, como se estivessem pagando alguma promessa que foi cumprida pela batalha campal que os cerca.

Todo o espetáculo de horrores é assistido e com euforia e fotografado por um grupo de turistas brancos que, por alguma sorte de



sadismo, se excitam com tudo que veem. Nem mesmo os cadáveres são poupados pelas ávidas lentes das câmeras que os farejam como presas. A miséria e a violência crua se torna fetiche para estes turistas famintos que se extasiam durante seu passeio. Uma das mulheres é estuprada por um policial enquanto o marido filma.

Nota-se uma ideia de uma sociedade em que não existe um contrato social legítimo, e a ausência de acordo resulta com conflitos, protestos banhados em sangue num contexto em que o genocídio, a tortura, e as mais variadas formas de violência que, por sua vez, não representam qualquer contradição nem impedimento para o prazer, inclusive sexual, de sua elite. Aliás, a causa desse prazer é justamente essa brutalidade exposta numa vitrine disponível ao turismo para os ricos do primeiro mundo. E essa brutalidade é um dos pontos originários do ciclo produtivo e institucional.

Recria-se uma cena que representa a conquista de Cortez a *Teotihuacan*. Uma maquete das pirâmides é habitada por iguanas fantasiadas de astecas, atacados por um exército de sapos que chegam em caravelas, entre eles alguns vestidos de padre e soldado. A maquete é também



uma atração de rua, apresentada por um palhaço nazista, para divertir os turistas que aplaudem, fotografam e assistem atentamente sua ex-

plosão enquanto o nosso cristo e seu companheiro dão sinais de estranhamento e riso. Rios de sangue réptil escorrem sacrificialmente pelas escadarias das pirâmides que explodem, uma a uma, despedaçando os sapos e as iguanas.

Depois de abandonar o show da maquete, nosso anti-herói sai carregando uma cruz pelas ruas da cidade até encontrar uma dupla de centuriões romanos jogando dados na calçada, protegem um depósito de comida, tubérculos principalmente. Nota-se uma esdrúxula menção



à via sacra exposta ao turismo, numa exposição de contradições. Uma freira travesti vende cruci-

fixos. Os centuriões romanos devoram uma vaca inteira, bebem e embebedam nosso cristo até que este cai adormecido. Desfazem-se do seu pequeno companheiro, dando-lhe um chute que o leva longe. Depois disso, com o cristo dormente fazem um molde de seu corpo, para multiplicar a forma em centenas de figuras de gesso que lotam um depósito.

A figura de *Maria* aparece travestida, sarcástica, jogando mais cachaça sobre o corpo dormente do cristo deitado em seu colo. Ao



acordar, ele berra, inspeciona o salão repleto de imagens iguais a ele. Fica iracundo diante da reprodução técnica de sua figura e destrói tudo como se fosse Jesus irritado com os mercadores. Dá chicotadas aos centuriões e a maria travesti, dilacera as estátuas. Estaria incomodado com algo que poderia representar a morte de sua aura? Sua multiplicação mercadológica seria uma banalização de sua singularidade?

Ao sair encontra seu companheiro e um grupo de mulheres seminuas que saem de uma igreja. São prostitutas, uma delas é uma criança, requisitada grotescamente por um velho desdentado que arranca o próprio olho e entrega à menina, beijando sua mão.

Quase todas se mostram jocosas diante de cristo que, ainda em estado de choque, carrega sua estátua. Apenas uma delas demonstra





uma atitude diferente diante dele, segue-o, acompanhada de um chimpanzé, poderia ser algo como uma *maria madalena* indígena, que passa um pano na estátua e lava seus pés. Ela aparecerá ao longo do filme.

O passar do tempo no filme propicia uma ilusão que insinua um tempo simultaneamente ori



ginário e contemporâneo. O trânsito do herói através de referências da vida de Cristo, da história da religião, da história da colonização e de outros vários ícones, dentre os quais alguns já foram mencionados aqui, se imbricam profundamente com os processos psicanalíticos já descritos. O movimento desta peregrinação integra em alguns poucos gestos estéticos vários processos históricos de milhares de anos, processos lógicos de formação conceitual de diversas instituições, fases de desenvolvimento cognitivo/espiritual associadas que transcende a linearidade histórica e estabelece um tempo circular que por vezes aproxima a origem ao fim.

Aparece um cenário clerical em decomposição, um altar destruído, decadente, apodrecido. Em meio aos escombros, um Papa de óculos escuros acorda, late e grunhe, outro aparece deitado ao lado de uma estátua clássica de Jesus numa cama ao nível do chão. Ao ve-

rem nosso Cristo lá dentro com sua própria estátua, expulsam-nos da igreja. Nosso Cristo, revoltado, mastiga a cabeça da sua estátua começando pelo nariz e carrega o que resta para o deserto de onde veio. Lá, ela voa amarrada em balões vermelhos e azuis. O lugar do mártir da instituição religiosa no mesmo local e dimensão só poderia ser abstrato e alusivo, recurso discursivo para a consolidação dos poderes dos sacerdotes, assim sua presença viva e errante resultou conflitiva, colocava em risco a estabilidade de um mundo que se queria mórbido, tinha que ser expulso urgentemente.

*

Encontro desafiador com o Trickster

Para Weber, o primeiro episódio de encantamento é a transformação do mago em profeta, torna-se assim o primeiro especialista em



produção de sentido. O sentido não está mais no mundo, está no além mundo decifrável por um corpo de especialistas, sacerdotes. Automatizam-se as esferas de produção de sentido, declina o mistério do mundo. Para Jodorowsky, o sacerdote/profeta é um especialista em produ-



ção de sentido, sem deixar de ser mago. Por outro lado, o sentido continua no mundo ainda que todos participem da maquinação de sua construção. O *trickster* também é diretor do filme, responsável pelo encantamento da atmosfera, e ator que interpreta o papel do mentor/*trickster* de seu olimpo profano e visceral. Esta figura que deveria ter sido abolida pela modernidade ganha hegemonia significativa, revivendo cerimônias atualizadas daquelas que anteriormente serviam de plataforma à criatividade linguística. Coloca seus discípulos despidos num divã esotérico e ritual. Vive no alto de uma torre, de cuja base cai uma corda com um anzol gigante onde o povo coloca oferendas, comida, frutas. Nosso cristo se pendura do anzol e sobe junto com ele, armado com uma faca. É ali que ele vai desafiar seu mentor.



Ao chegar no alto da torre atravessa um saguão pintado com as cores do arco-íris, encontra um camelo no caminho e passa por um buraco em formato de buraco de agulha. Depara-se com um amplo

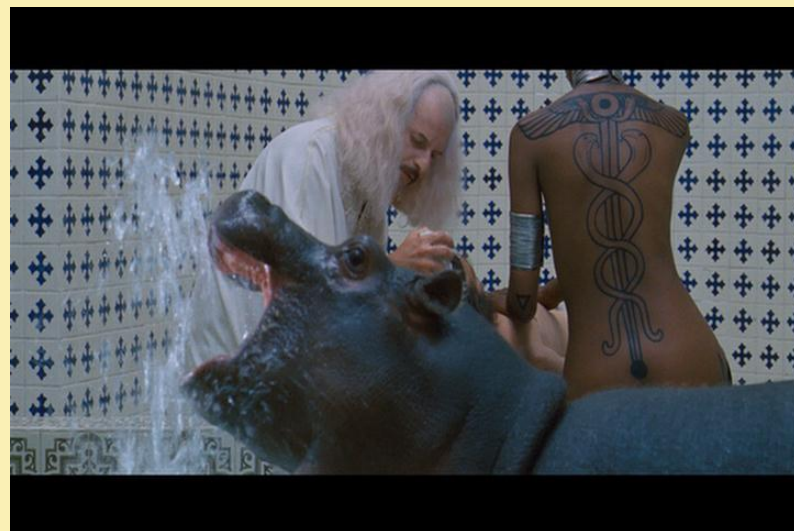
saguão onde há uma mulher negra nua, pintada com os mais diversos símbolos e um patriarca imponente sentado numa poltrona e rodeado de bodes. Nosso cristo profano enfrenta o velho, que reage vagarosamente e vence, deixando-o inconsciente após tocar gentilmente nos pontos dos *chakras* do cristo. O nosso cristo é tratado enquanto dorme, tem uma verruga meio verde, meio azul escura em seu pescoço. O mentor e sua assistente retiram dela um polvo gosmento. Depois que o jovem acorda, o mentor lhe oferece uma espada, tira seu chapéu, mos-



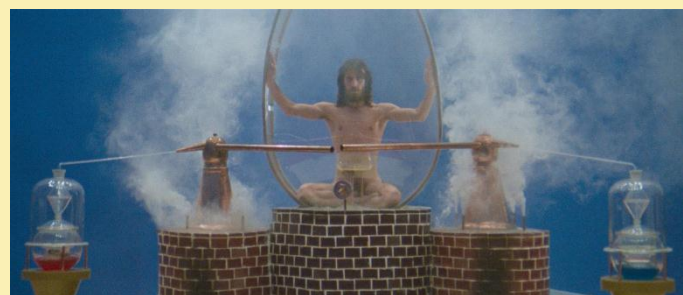
tra a face e oferece ouro.

*

Ritual de passagem



O cristo aceita imediatamente. Para isso tem que ser batizado numa banheira compartilhada com um hipopótamo. Para obter o ouro, é colocado dentro de um alambique pelo mentor alquimista enquanto diz pra ele “*és excremento, mas podes transformar-te em ouro...*”. Suas fezes, recolhidas num pini co de vidro fervem, derretem e carbonizam. Enquanto suas fezes são destiladas, o jovem permanece dentro de uma cápsula em formato de ovo que recebe todo o vapor da sua



fervura. Depois, o vapor é filtrado em um recipiente em formato de coração. Brotam

cristais, diamantes e ouro. O mestre quebra o ovo com uma espada. Ocorreu uma estranha operação alquímica que transforma os dejetos em ouro, o que revela o fundamento e o custo da produção de riqueza.

Ao sair desse banho de vapor, ainda entorpecido, quebra enfurecidamente o espelho onde se reflete sua nova imagem. Caminha em uma sala de espelhos que multiplicam sua imagem como efeito de caleidoscópio. Quebra uma pedra, que logo se transforma numa pirâmide, representando o trabalho de milhares de anos. Entra numa sala redonda que tem em sua parede a sequencia de cartas que parecem às do tarô, mas que ilustram uma sequencia de ações executadas pelo jovem e seus aliados ao longo do filme. Ali sua alma acabara de ser construída, mas sua jornada *redentora* estava apenas começando. É neste momento que o mentor afirma que é o momento de chamar os acompanhantes que vão caminhar com o jovem durante sua jornada, porque ele não poderia continuar sozinho.

*

Olimpo Surreal dos representantes dos Poderes

A narrativa performa uma catarse mítica e escatológica de nosso mundo. Nesse cenário as pessoas figuram o exa-



gero, a caricatura e a estereotipia de alguns perfis fundamentais que



habitam o imaginário da crítica política de esquerda latino-americana dos anos 1970. Os personagens encarnam a hipérbole de agentes fundamentais da colonialidade, como semideuses caprichosos e ambiciosos, são descritos como o grupo de pessoas mais poderosas do mundo, aceitam de bom grado o convite de um mestre alquimista para passar por um processo que lhes permita atingir a imortalidade e dominar o universo. Ironicamente, a evolução espiritual empreendida advoga pelo desapego como ideal absoluto, tendo uma ambição enorme como motor. Neste arranjo demonstra-se uma relação íntima entre um ideal de desapego e ambição dominadora. Assim como há uma intimidade grande entre potência sexual, desejo de poder e violência. Seus aliados tem os nomes dos planetas do sistema solar. São os indivíduos mais poderosos do planeta e encarnam os vícios derivados das virtudes associadas à simbologia de cada um desses planetas associados a um dispositivo de poder Estatal ou alguma indústria ideológica.

O primeiro deles é Vênus, chama-se Fon. Herdeiro de um



império industrial de cosméticos, filho de um homem, cego, surdo

e mudo, toma suas decisões a partir da presença ou ausência de lubrificação vaginal da múmia do cadáver de sua mulher que permanece a seu lado. Fon, casa-



do com uma grande quantidade de mulheres que também são suas trabalhadoras, brigam ferozmente por ele. Vênus promove a hegemonia de padrões estéticos e produz toda serie de artigos destinados ao conforto e beleza do corpo humano. Próteses que dão ao corpo uma aparência musculosa. Máscaras que dão ao rosto humano qualquer aparência desejada durante toda a vida e que permanece impassível na tumba, ilusão de jovem imortalidade. A máscara contém impulsos elétricos para fazer o rosto morto mandar beijos aos parentes durante o funeral.

Oriunda de Marte, Isla é uma mulher negra que dorme com duas mulheres brancas, as mesmas que tem suas cabeças raspadas pelo mentor na cena inicial do filme. De assistente principal, tem uma mulher com uma prótese na perna e vários homens subordinados, secretários que dormem todos juntos num buraco. É dona de uma fábrica de armas. Armas de fogo, nucleares, biológicas, bombas, bombas de hidrogênio, bactérias letais, gases cancerígenos. Desenvolve uma droga que cria delírios de grandeza, que pode fazer que grandes homens se suicidem e outros inofensivos se transformarem em bestas violentas. Sua industria produz e serve para todos, governo e oposição. Faz armas específicas para o público convencional, assim como modelos especiais para *hippies* psico-





délicos, budistas e outros públicos do meio contra-cultural.



Klen, ou Júpiter é dono de uma fábrica de arte contemporânea. Têm uma esposa belíssima, pianista, que tem nojo dele e evita o contato. Nos tempos livres e durante o trabalho diverte-se com sua amante hippie contratada a mil dólares por semana. Seu chofer oferece cocaína para ele, que enfia até pelas orelhas. Sua fábrica produz uma



linha artística a cada estação, bundas molhadas de tinta deixam suas marcas no papel e

instalações de corpos nus e pintados, ficam expostos, a disposição do toque dos frequentadores da galeria. Tem uma máquina de amor no formato de uma vagina gigante robótica que deve ser estimulada pelos visitantes com um falo gigante.



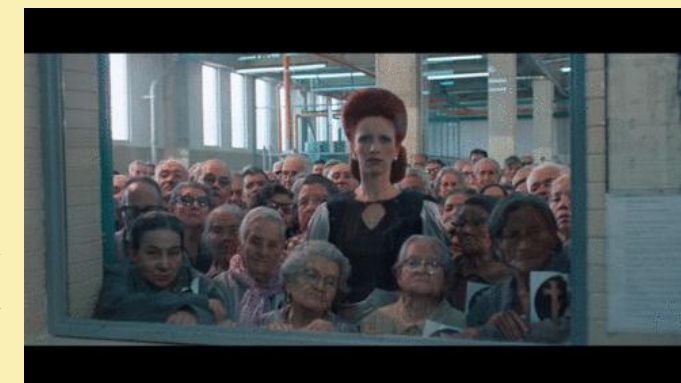
Saturno chama-se Sel, monta um elefante. É uma palhaça com



chapéu de bispo, seus clientes são crianças, a quem leva entretenimento e presentes. É dona de uma fábrica de brinquedos, lá dentro tira a fantasia

de palhaça e veste uma roupa elegante, parecendo uma Evita (mulher de Perón) ruiva.

Seus trabalhadores são velhos veteranos de guerra. Os brinquedos que fabricam tem em sua maioria alguma conotação



bélica ou alguma função ideológica de legitimação. Produz bombas plásticas de tinta. Conta com computador capaz de programar políticas públicas. Prevê guerras e revoluções. Com isso o conteúdo dos seus brinquedos estará direcionado à formação ideológica das crianças, de



acordo com os propósitos geopolíticos do governo. Podendo inculcar valores racistas e xenofóbicos. No exemplo, dado se for preciso empreender alguma guerra em contra do Perú, criam-se vilões, vampiros morenos que devem ser destruídos por cruzeiros brancos. As crianças, assim, são condicionadas a odiar seus futuros inimigos, e matar peruanos com prazer em suas brincadeiras.



De Urano é um homem chamado Berg. É casado com uma mulher mais velha, que o acorda pela manhã, deslizando uma pena por seu corpo, convidando-o para o sexo. Monta num cavalo mecânico gigante, onde performa uma dança sensual. Depois vão ambos para o banheiro, ele deita na banheira e ela senta num vaso altíssimo, que quase chega ao teto, distanciando-a de seus dejetos. Na única parede à vista, nota-se uma janela minúscula da qual ela se queixa e pede que seja coberta, por considerá-la muito grande. Ela prepara uma mamadeira para seu bicho de estimação, uma cobra. Ele trabalha como assessor financeiro do presidente e ela faz tricô. Em seu relatório, acon-

selha o assassinato de 4 milhões de pessoas para salvar a economia do país, e o presidente, sem hesitar, encomenda câmeras de gás. Durante seu lazer, Berg senta-se no jardim junto a sua mulher ao redor de um bolo de casamento que, repentinamente ataca e despedaça enquanto grita “te odeio!...”.



Netuno chama-se Axon. É chefe da polícia. Num ritual em que há um círculo rodeado por fileiras de soldados, Axon galopa em volta do círculo sobre o qual jaz um jovem amarrado e aproxima-se dele com uma espingarda gigante, depois pega uma tesoura, castra-o e

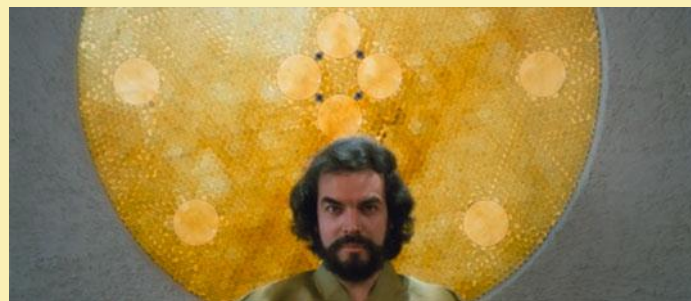




afirma que esse é o dia mais bonito de sua vida e conduz o jovem a um santuário onde guarda todos os testículos. Todos louvam Axon, afirmando que é a verdade, o poder e a luz. Depois dirigem-se a reprimir um protesto estudantil, mesmo que os jovens carreguem car-



tazes em branco são fuzilados e banhados em sangue vermelha e azul. Mais uma vez, de suas feridas brotam flores, tecidos coloridos, bolhinhas coloridas, ramos, uma pomba branca, morangos, couves-flores, tudo pisado pelo exército implacável. No final Axon ajoelha-se e reza sob os cadáveres.



axon, afirmando que é a verdade, o poder e a luz. Depois dirigem-se a reprimir um protesto estudantil, mesmo que os jovens carreguem car-

tazes em branco são fuzilados e banhados em sangue vermelha e azul. Mais uma vez, de suas feridas brotam flores, tecidos colo-

Lut é de Plutão. Arquiteto e planejador urbano, vive numa

casa grande, cheia de crianças vestidas de Mickey que se divertem. Oferece um banquete aos governantes, servido a esculturas de gelo em formato de falo. Seu objetivo é aprovar um projeto habitacional que faça com que a massa da população não tenha mais lares e passe a viver em abrigos minúsculos, do tamanho de caixões, todos empilhados. Propõe latrinas coletivas para prédios inteiros, sem água nem eletricidade. A campanha publicitária do projeto chama isso de *Cidade da Liberdade*.

*

Jornada espiritual dos anti-heróis rumo a Montanha Sagrada



Reunidos com o Jesus profano e o mentor, recebem o convite de ampliar o seu poder ao atingir a imortalidade. Para isso devem seguir uma jornada rumo a montanha sagrada habitada por 9 sábios imortais, precisam ir lá para purificar-se de seus vícios, atingir a iluminação espiritual, e assim continuar a dominar o universo. O mentor os



incita a desconstruir seu ego e sua individualidade, destruir a imagem que tenham de si mesmos, desapegar-se de todos seus bens materiais, queimar as estatuas de cera deles e tornar-se um coletivo. Embebedam-se com uma bebida verde preparada por uma mulher indígena, pintam seus rostos de laranja e depois dançam eufóricos num campo cheio de flores. O mentor induz todos a sentirem que um cachorro leva seus olhos, passam a enxergar pelos olhos dele. Perseguem a fragrância das flores que é a mesma do universo, o cachorro come a flor e seu perfume se transforma em seu sangue, todos são o cachorro, todos buscam água sagrada, sua palavra se faz carne e do barro voa um passarinho azul. Os nove deixam de reconhecer a si mesmos nas imagens refletidas de seus rostos na água.

Como se fosse pouco a desconstrução de si mesmos que viveriam até então, a próxima cerimônia os aproxima da sensação de morrer, devem renunciar a tudo que os mantinha ligados à vida, a dor e o prazer, os laços com as pessoas. Depois são convidados a renascer para assimilar a verdadeira substância do universo, ser um com ele, com a terra, a vida a essência de tudo. O ladrão aprende a ser generoso e compartilhar, mas o mestre adverte que ainda vive um monstro em



sua mente. Todos o abraçam e dele pare o homem sem pernas, que se revela como amigo imagi-

nário, monstro interno do cristo profano. É incitado para jogá-lo no mar, destruindo assim suas ilusões.

Ao chegar na ilha, a jornada se mostra diversa e tortuosa, participam de rituais xamânicos no meio do caminho à montanha, devem resistir às tentações assim como seus terrores internos. Desviar-se das distrações de charlatães, que prometendo as virtudes



da montanha sagrada, vestidos de uma estética *a la woodstock*, não passam de atrações turísticas. Abandonam as distrações e começam a escalar, todos alucinam com imagens absurdas de seus medos mais profundos.

Ao chegar no topo, o mentor considera o cristo profano pronto para ser um mestre, pede ele o mate, mas não passa de simulação com um carneiro, o mentor continua vivo, e deixa o ladrão como herdeiro de sua torre. A *mariamadalena* acompanhada de um chimpanzé o tinha seguido até lá, porque o amava. O mentor manda o cristo transcender pelo amor com ela e ambos partem.

Os nove planetas continuam aguardando seu encontro com os nove sábios, que não passam de bonecos sentados numa mesa redonda. Nesse momento, a reação de todos é cair na gargalhada. O mentor re-



vela sarcasticamente que toda a jornada não passou de uma farsa. Artur Guimarães (comunicação pessoal) é sagaz ao interpretar essa guinada final como a exacerbação de todos os clichês ao longo do filme para finalmente transformar seu ritual em paródia. É aqui que o desapego falacioso dos planetas se revela numa jornada absurdamente ambiciosa, que não desiste dela nem mesmo diante da revelação da farsa pelo mestre. Mesmo assim todos esperam que ele diga alguma coisa. É nesse momento que ele diz: *“Este é o final de nossa aventura? Nada tem um final, e nós viemos em busca do segredo da imortalidade. Para ser como deuses. E aqui estamos, mortais, mais humanos que nunca, se não alcançamos a imortalidade, pelo menos alcançamos a realidade. Começamos um conto de fadas e recobramos vida! Mas esta vida é a realidade? Não, é um filme. Afaste-se, câmera! Somos imagens, sonhos, fotografias. Não devemos permanecer aqui, prisioneiros, deve-*



mos desfazer a ilusão. Isto é maya, adeus montanha sagrada, a vida real nos espera.” Viram a mesa onde estavam sentados e vão embora caminhando. A imagem mostra o grupo se afastando na montanha e toda a equipe de filmagem e as câmeras.

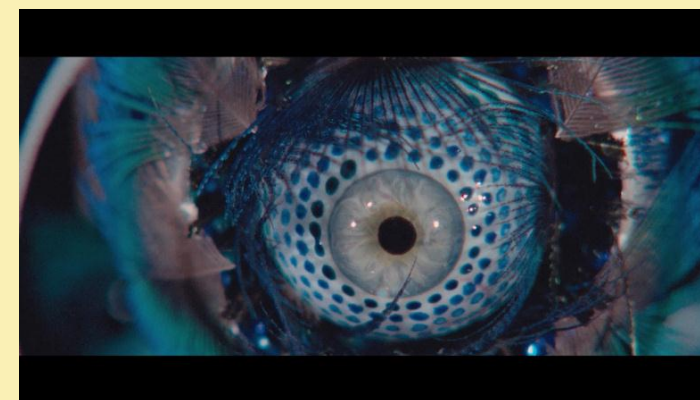
Este filme é um resultado possível, da vida que pode ser concretizada, um mundo criado, realidade produzida a partir da condensação audiovisual de uma linguagem satírica que narra a genealogia mítica de absurdos políticos.

*

A Montanha Sagrada

O filme A Montanha Sagrada desgarra poeticamente a camada protetora do superego e expõe um pensamento, uma perspectiva da sociedade latino-americana que consiste num circo de horrores que atinge uma dimensão espetacular. Exibe sem qualquer inibição a violência fundadora das instituições ocidentais na situação colonial latino-americana.

No caso deste filme, apresenta-se uma genealogia mítica, mística, onírica e primordialmente cruel para as instituições ocidentais, fundadas na bru-





talidade, personificadas por figuras arquetípicas de uma sorte de olimpismo surrealista. Observa-se na saga destes personagens uma dança em meio a uma quantidade incontável de signos e símbolos que nem mesmo um especialista em ocultismo seria capaz de esgotar. Aqui serão narrados e analisados apenas alguns.

A montagem parece um jogo surpreendente e misterioso. Uma saga de exposição de símbolos de processos institucionais políticos, militares e religiosos expostos em toda sua crueza; enraizados em desejos e necessidades psicológicas mais profundas que culminam na espiritualidade catártica.

É uma jornada psicanalítica onde a brutalidade originária já mencionada se manifesta através de impulsos inconscientes que se expõem explicitamente, tornando-se moeda corrente e corriqueira da narrativa do filme e da interação coletiva de todas as personagens.

Para o espectador, deve ser chocante estar imerso na suscetibilidade da experiência cinematográfica, num estado similar ao estado do sono e observar os personagens, agentes da colonialidade, que em estado similar, não dissimulam seus instintos mais básicos, performando uma dança surrealista e truculenta que não economiza no esgar de diversos símbolos dos poderes já mencionados.

Ainda que diante de uma narrativa fragmentada, conforma-se uma conjunção de imagens carregadas de um coquetel de emoções muito poderosas. Se a história de nossas instituições fosse uma trajetória psicanalítica, o tecido que mascara a parte brutal inconsciente daquela que é usualmente exposta socialmente é rasgado. A parte mais voraz sai a luz, aparecem comportamentos autoritários, a disciplina

burocrática, industrial, progressista e militar manifesta desejos egoístas. Nem mesmo os contextos mais lúdicos escapam a essa voracidade.

A estética da narrativa beira a fantasia, rica em detalhes históricos, associada a uma profunda crítica social e política que leva todas as suas personagens ao extremo do exagero de seus atributos e rumo a profundidade de seus labirintos psíquicos mais bizarros. Assim, se exibem as misérias humanas associadas a violência fundadora das instituições enraizadas no desejo de poder.

Referências Bibliográficas

PEIXOTO, Clarice. *Caleidoscópio de imagens: o uso das imagens e a sua contribuição à análise das relações sociais. Desafios da imagem: fotografia, iconografia e vídeo nas ciências sociais. Campinas: Papirus, 1998.*

WAGNER, Roy. *A invenção da cultura*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

LIMA, Luiz Costa. *Mimeses e modernidade*. Rio de Janeiro: Graal, 1980.

BARTHES, ROLAND. *Semiologia e Cinema: entrevista conduzida por Philippe Pilard e Michel Tardy realizada em Julho de 1964.*

(<http://semiologiaecinema.blogspot.com.br/2007/11/roland-barthes-semiologia-e-cinema.html>)

XAVIER, Ismail (Ed.). *A experiência do cinema: antologia*. Graal, 1983.



Carolina Sobreiro

MAUERHOFER, Hugo. *A psicologia da experiência cinematográfica. A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina**. 2000.