TERRY
GILLIAM
O ONÍRICO
ANARQUISTA

Terry Gilliam: o onírico anarquista
Reginato, Eduardo (org.)

1ª edição
ISBN 978-65-86448-08-5
Janeiro de 2022

Produção editorial Eduardo Reginato
Revisão de textos Danilo Crespo
Capa Rafael Coutinho
Projeto gráfico Folha Verde Design

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução deste livro com fins comerciais sem prévia autorização dos organizadores.

Banco do Brasil apresenta e patrocina a mostra de filmes

CCBB RIO DE JANEIRO · 5 A 31 DE JANEIRO DE 2022
CCBB BRASÍLIA · 22 DE MARÇO A 17 DE ABRIL DE 2022
CCBB SÃO PAULO · 30 DE MARÇO A 25 DE ABRIL DE 2022

Banco do Brasil apresenta e patrocina a mostra de cinema **Terry Gilliam — O onírico anarquista**. Em formato híbrido, o evento abrange 28 produções em sessões presenciais, além de programação online composta por debate, palestra, Aula Magna e dois filmes com recursos de acessibilidade.

Pela primeira vez no Brasil, a mostra conta a história cinematográfica de Gilliam, lenda da cultura pop mundial. Com curadoria de Eduardo Reginato e Christian Caselli, o projeto busca revisitar os aspectos assustadores, hilários, dramáticos, poéticos e arrebatadores do diretor, cujos filmes estão cheios de realismo fantástico, distopias, loucura, amor e destruição. Documentários de diferentes diretores completam a programação.

Ao realizar esta mostra, o Centro Cultural Banco do Brasil reafirma seu apoio à arte cinematográfica, promove o intercâmbio cultural, a acessibilidade e a inclusão, além de oferecer ao público a oportunidade de conhecer gratuitamente a diversidade da indústria de cinema.

Centro Cultural Banco do Brasil

Diante das imagens do americano naturalizado inglês Terry Gilliam e de sua obra multifacetada, aconselhamos que todos se deleitem na beleza de cada frame, que embarquem sem moderação na imaginação do cineasta e que mergulhem sem medo nos temas apresentados, mesmo que sejam algumas vezes águas turvas de se aventurar.

Terry Gilliam fez as animações do Monty Python. Se fosse um brevíssimo currículo, a frase anterior já o alavancaria à categoria de "gênio". Sendo o único estadunidense naquela trupe de britânicos excêntricos, sua presença era vital para a química do grupo — apesar de ele ser o "menos ator" de todos, aceitando sempre os piores papéis. Porém, com o tempo, Gilliam demonstrou não ser só o animador do Monty Python, como era conhecido, tornando-se um diretor bem sucedido em sua carreira solo.

Distanciando-se do humor, o cineasta embarcou ora em temas espinhosos, ora no mundo onírico dos contos de fadas — ainda que sob um universo de tons obscuros e nada óbvios. Tudo indica que o garoto reprimido de *Os Bandidos do Tempo* seja seu alter ego de infância, quando sua imaginação não cabia só na cabeça e, literalmente,

rompia as paredes do quarto. Ou Gilliam seria, no seu íntimo, o mentiroso Barão de Münchausen, que quer, a todo custo, concretizar em imagens seus relatos delirantes.

O pior do ser humano também aflige e inspira Gilliam, como se percebe no pessimismo das ficções científicas *Brazil — o Filme* e *Os 12 Macacos*. Se no primeiro os personagens transitam e se atropelam na extrema burocracia de uma época atemporal e em um lugar não-determinado (apesar do nome), no segundo o autor reflete sobre a ameaça de um vírus destruindo a humanidade. Em *Teorema Zero*, outra incursão do cineasta no gênero, tais visões niilistas escoam diante das reflexões do protagonista: numa narrativa igualmente delirante, Gilliam nos oferece uma jornada-do-herói mais intimista, onde o personagem principal é uma ponte entre a tecnologia, o autoconhecimento e um possível ser superior.

Podemos mencionar a sempre impressionante riqueza visual de cada filme, não raro transitando entre o período medieval, o *vaudeville* e o retrofuturismo. Este impacto estético talvez seja a grande herança de seus tempos de estudo em belas artes e da experiência como animador: um apreço pela direção de arte constantemente majestosa, proporcionando ao espectador delírios únicos.

No entanto, talvez venha da literatura o ícone que mais definiria o cineasta: o incansável Dom Quixote que, a cada jornada, tem de enfrentar vários moinhos de vento. Não por acaso, Gilliam tentou filmar tal personagem, finalizando, a duras penas, seu intento somente na oitava tentativa. Mas nenhum esforço foi em vão, por isso seus filmes são também feitos de resiliência.

A resiliência de um diretor é talvez a medida para sua loucura e genialidade. Muitos cineastas expressam seus delírios de maneira econô-

mica e sutil. Alguns poucos como Giovanni Pastrone (*Cabíria*, 1914), D. W. Griffith (*Intolerância*, 1916), Abel Gance (*Napoleão*, 1927), Cecil B. DeMille (*O Maior Espetáculo da Terra*, 1952, e *Os Dez Mandamentos*, 1956), Victor Fleming (*...E o vento levou*, 1939), Marcel Carné (*O Boulevard do Crime*, 1945), William Wyler (*Ben-Hur*, 1959) David Lean (*Lawrence da Arábia*, 1962, e *Doutor Jivago*, 1965), Federico Fellini (*Satyricon*, 1969, e *Roma*, 1972), Stanley Kubrick (*Spartacus*, 1960, e *2001 — Uma Odisseia no Espaço*, 1968), Jacques Tati (*Playtime*, 1967), Francis Ford Coppola (*Apocalypse Now*, 1979, e *No Fundo do Coração*, 1981), Milos Forman (*Amadeus*, 1984), Werner Herzog (*Fitzcarraldo*, 1982), James Cameron (*Titanic*, 1997, e *Avatar*, 2009) precisam, através dos mais espetaculares recursos de cenografia, figurino, fotografia, música e efeitos especiais, expressar o gigantismo das suas imaginações visionárias em um ou mais filmes, como Terry Gilliam que faz parte desse pequeno grupo de cineastas superlativos que buscam a perfeição em seus delírios imagéticos megalomaníacos e sempre caminham perigosa e paralelamente à autodestruição de suas obras ou carreiras.

Conhecido como um perfeccionista que não tem medida para alcançar seus intentos cinematográficos, logo nos bastidores ficou marcado com o alerta de "sujeito difícil de lidar" devido a desentendimentos coléricos com produtores e investidores após imensos estouros de orçamento de seus filmes que o diretor tomava como inevitáveis diante da impossibilidade de seus projetos serem menos ambiciosos.

Terry Gilliam, em sua autobiografia "Gilliamesque — my pre-posthumous memoir", conta que era o primeiro de três filhos, nascido em Minneapolis, e o mais mimado pelos pais. Tão mimado que achava que era bom em tudo que fazia ou faria na vida. Ele mesmo se denominava um garoto chato e egocêntrico, só percebeu isso depois da adolescência.

Mas Gilliam tinha pouca modéstia com razão, pois sempre demonstrou habilidades extraordinárias com a imaginação e os trabalhos artísticos ganhando, quando criança, a alcunha de prodígio. O cineasta também conta que vivia perto de uma região pantanosa, onde se refugiava para criar mundos de faz-de-conta e fugir da loucura de uma vida absolutamente monótona em uma cidade conservadora no interior dos EUA.

Dessa forma, algumas das particularidades na obra de Terry Gilliam são a imaginação como fuga da loucura da realidade e a própria loucura como única manifestação sensata e protetiva possível em um mundo desequilibrado, necropolítico e socialmente desigual, onde regimes totalitários e/ou hipercapitalistas utilizam controle e mecanização dos indivíduos para limitar sua liberdade de viver e sonhar.

Além das características grandiloquentes e oníricas que transformam seus filmes em delírios de beleza única, a obra de Terry Gilliam possui uma unidade de grande profundidade em sua retórica filosófica e crítica, trespassando por temas como loucura, desencanto, morte, velhice, desequilíbrio, sonho e o tempo.

O tempo no cinema de Terry Gilliam está dividido no tempo real e no tempo subjetivo. Na realidade há uma constante sensação de desequilíbrio e deslocamento, enquanto na subjetividade há conforto em um infinito de possibilidades que a imaginação pode proporcionar. Consequentemente, esses tempos/mundos do real e da subjetividade convergem e se mesclam e desse choque surge a essência da obra do diretor.

O anárquico e o onírico permeiam a narrativa e as belas imagens reforçando inquestionáveis e urgentes alertas para a humanidade. Portanto, lutem pelos ideais e jamais deixem que controlem seus sonhos. O resto é realidade.

Christian Caselli & Eduardo Reginato

Curadores

Sumário

18
O cineasta Terry Gilliam
Caroline Moreira Reis

30
As animações subversivas de Terry Gilliam
Sávio Leite

44
E Agora Para Algo Completamente Diferente
Flávia Boggio

56
Monty Python em Busca do Cálice Sagrado
Laura Loguercio Cánepa

74
Jabberwocky — Um Herói por Acaso
Sérgio Alpendre

86
Os Bandidos do Tempo
Roberto de Sousa Causo

100
Monty Python — O Sentido da Vida
Luiz Carlos Oliveira Jr.

110
Brazil — o Filme
Christian Caselli

124
As Aventuras do Barão de Münchausen
Eduardo Reginato

154
O Pescador de Ilusões
Caroline Moreira Reis

190
Os 12 Macacos
Carlos Primati

212
Medo e Delírio
João Marcos Rodrigues

224
Os Irmãos Grimm
Danilo Crespo

236
Contraponto
Beatriz Saldanha

256
O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus
Bráulio Tavares

268
Teorema Zero
Alfredo Suppia

286
O Homem que Matou Dom Quixote
Marcelo Miranda

300
The Crimson Permanent Assurance
Eduardo Reginato

308
The Wholly Family
Lilian Tufvesson

318
A Lenda de Hallowdega
Eduardo Reginato

324
Galeria de fotos

358
Filmografia

398
Sobre os autores

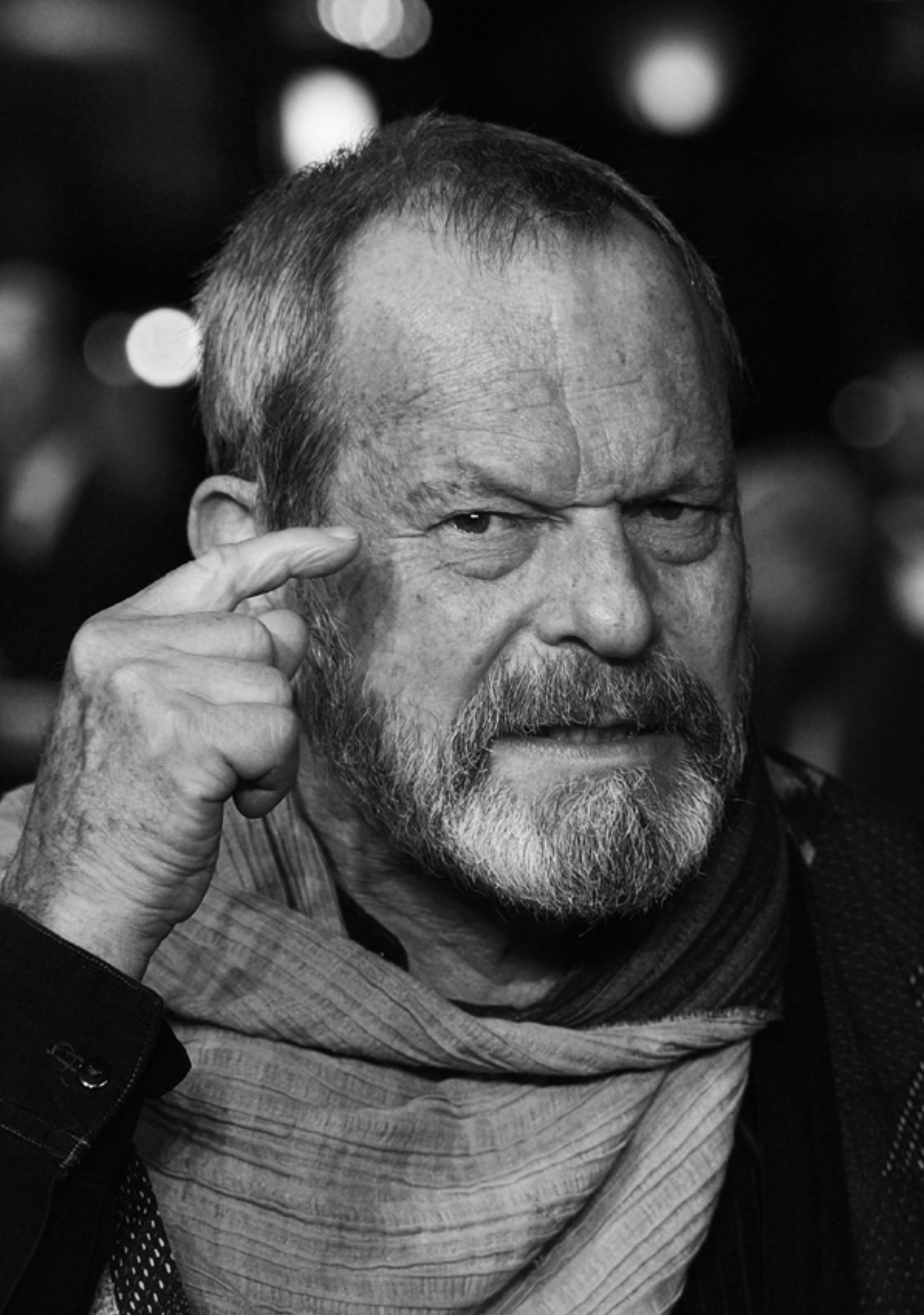
404
Sobre os curadores

406
Sobre a produtora

408
Créditos

Agradecimentos

In Memoriam



Terry Gilliam

“Eu sou mais propenso à anarquia do que sou para controlar — mesmo sendo um diretor de cinema”.

“Eu posso sentir meus sonhos, mas não consigo me lembrar deles”.

“Fantasia não é apenas uma alegre fuga: é uma fuga, mas em algo muito mais extremo que a realidade ou normalidade. É onde as coisas são mais bonitas e mais maravilhosas e mais terríveis. Você se move para um mundo de extremos conflitantes”.

O cineasta Terry Gilliam

Caroline Moreira Reis

"I've always been more interested in what I take to be the real world around me... OK, and stories of knights."

Terry Gilliam

Na arte cinematográfica, a autoria do filme é normalmente dada ao diretor, pois é ele quem acrescenta ao texto do roteirista — que pode até ser ele mesmo — as imagens e a estruturação que caracterizam essa linguagem. É claro, pois, que o mérito autoral do diretor difere totalmente do concernente ao escritor, pois esse trabalha em processo solitário no qual há margem apenas para uma espécie de "coautoria" do leitor, baseado em sua interpretação quando lê o produto literário pronto.

O diretor, embora regente quase absoluto, precisa dividir seu trabalho com uma diversidade de profissionais — com um diretor de arte e um montador, por exemplo —, embora toda a equipe tenha de trabalhar para que sua visão do roteiro seja passada para a película. É, então, uma das ações mais importantes para o diretor a escolha de uma equipe técnica que siga os passos criados na decupagem do roteiro.

Segundo Umberto Bárbaro, o "roteiro pode ser definido como a tentativa sistemática e ordenada para prever o futuro do filme", mas é responsabilidade do diretor fazer com que tal sistema funcione. Em se tratando de adaptações, por exemplo, cabe ao roteirista adaptar a ideia do livro às possibilidades cinematográficas; no entanto, a realização destas só é feita pela visão do diretor.

A figura do diretor durante muito tempo não chegava ao público. Segundo Bergan, "Nas duas primeiras décadas do cinema, o público ignorava a figura do diretor — o poder da atração de um filme estava na força de seus astros ou de sua história". Essa preocupação do público com os dois últimos fazia com que o filme fosse uma obra impessoal,

sem uma visão autoral marcante. Contudo, os diretores, principalmente os que têm clara opção em lidar com o cinema como arte, cada vez mais inserem espécies de assinaturas em suas obras, pequenos recursos que só eles conseguem ou são os primeiros a propor. A isto chamamos cinema autoral.

Essa visão autoral, no entanto, só ocorre se o diretor do filme não tiver um olhar muito claro e próprio do que quer fazer com sua obra e, assim, essa tende a ficar igual a outra qualquer, perdendo em autenticidade e originalidade. Poucos são os diretores de cinema em que se pode reconhecer traços da autoria em poucos segundos de exibição; Terry Gilliam é um deles.

Nascido em Minnesota, no norte dos Estados Unidos, em 22 de novembro de 1940, Terrence Vance Gilliam era um rapaz apaixonado por histórias de cavalaria e desenhos. Apesar do talento e o gosto para coisas incomuns, nunca foi um excluído, pelo contrário, era representante de turma no Ensino Médio e foi eleito príncipe do baile de formatura — o que, na cultura norte-americana, é o registro máximo de popularidade para um adolescente. Contudo, essa sua "normalidade" causava-lhe desconforto — como ele mesmo afirma no livro "Gilliam on Gilliam": "Quando eu era criança, sempre pense que todas as outras pessoas eram tão interessantes, mas eu era incrivelmente normal. Me deixava doido. Eu achava que tinha que sofrer se eu quisesse me tornar um artista."

Suas tentativas de se tornar um artista aparecem justamente no citado acontecimento. Como representante de turma, precisou organizar o evento e criou toda a decoração baseada no tema que ele mesmo propôs. O tema da festa já indicava o caminho para onde seu trabalho o levaria: Camelot, com direito a cenário com cavaleiros, Távola Redonda e um castelo.

Contudo, se Gilliam foi um adolescente tranquilo e enturmado, o mesmo não ocorreu em sua juventude. Seu comportamento era muito divergente da postura do *american way of life*. Era difícil para ele digerir a imagem asséptica do cinema de seu país durante os anos 50 e 60 do século XX, representado em especial pelo sorriso de Doris Day.

Assim, logo após iniciar sua carreira como ilustrador em revistas norte-americanas, ainda nos anos 60 do século passado, Gilliam é convidado a trabalhar na Europa e não perde tal oportunidade. Desde então sua produção é centrada no velho continente, muito dividida entre Inglaterra e Itália. Em 1968, ele obteve a nacionalidade britânica e, em 2006, abriu mão da sua nacionalidade americana.

Ainda na década de 60, trabalhando como roteirista de humor, se uniu ao grupo de comediantes que formou o famoso Monty Python. O grupo de humor era formado por, além de Gilliam, Terry Jones (1942), Graham Chapman (1941-1989), Eric Idle (1943), John Cleese (1939) e Michael Palin (1943), todos britânicos. O sexteto atuava e escrevia esquetes que iam ao ar no programa de televisão *Monty Python's Flying Circus*, produzido pela BBC de Londres, a partir de 1969, em quatro temporadas. Seu humor *nonsense* influenciou gerações de pessoas no século XX, deixando suas marcas na cultura popular até hoje, inclusive na criação de termos que só foram utilizados muito depois da extinção do programa. Uma das contribuições mais importantes, por exemplo, é spam, que hoje nomeia o lixo eletrônico que nos chega por e-mails, e que provém de um esquete do grupo.

Uma das principais inovações do grupo foi fazer humor através da intertextualidade, utilizando diversos signos da História e da Literatura para fazer piada. Um de seus esquetes mais famosos era uma versão surrealista da Inquisição Espanhola, na qual Gilliam, Jones e Palin tra-

jados como inquisidores invadiam residências britânicas. Além disso, os esquetes vinham seguidos de animações feitas com técnicas especiais de colagem de fotos produzidas por Gilliam.

Sua *persona* pythiana, no entanto, sempre foi a mais introspectiva. Pouco atuava, restringia-se a roteirizar e dirigir suas sequências de animação. Segundo Vasconcellos-Silva, Gilliam se diferenciava dos outros pythons porque

> Além de ser o único americano, é o que mais se valia da visualidade como recurso ao humor e ao *nonsense*, apesar de ser o mais imperceptível do sexteto, aparecendo raramente em cena, e quase sempre mudo.

Porém, esse comportamento, que contrasta com "sua vocação pela visualidade", demonstra a real aptidão de Gilliam para o "por trás das câmeras", ou seja, para a produção e direção visual dos produtos midiáticos que se propõe a criar.

Com o término do programa, em 1973, e a vontade de produzir um longa metragem, o grupo resolveu lançar um filme relendo a temática da Demanda do Santo Graal. Assim, narrada como esquetes, surgiu *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado*, em 1974, causando escândalo e risos pelo Reino Unido afora.

Nesse filme, Gilliam dirigiu ajudado pelo colega de trabalho Terry Jones, embora fosse também diretor artístico e, logo, o responsável por todo o visual e pelos signos contidos nas imagens. O filme narra essa versão da Demanda, em que se mantém a estrutura episódica das novelas de cavalaria mas se subvertem todos os seus elementos tradicionais. Dos três cavaleiros que encontram o Graal, dois são citados nominal-

mente, Boorz e Galaaz, sendo este último protagonista de um episódio no qual crê encontrar o Graal.

Gilliam ainda fez mais dois filmes com os *Python: A Vida de Brian* (1979), o primeiro filme com roteiro "linear" dos Python e que causou ainda mais escândalo, pois se tratava de uma comédia que trazia uma releitura da Paixão de Cristo; e *O Sentido da Vida* (1983), uma série de esquetes filosóficas que fizeram com que o grupo finalmente ganhasse reconhecimento da crítica, sendo esse filme indicado ao Bafta e à Palma de Ouro do Festival de Cannes, onde recebeu o Prêmio Especial do Júri.

Gilliam atuou em todos os três, mas divergências com Jones, na época da produção de *Cálice Sagrado*, fizeram-no desistir da direção ficando responsável pelo roteiro e pela direção de arte dos longas, além da direção do premiado curta metragem que introduz *O Sentido da Vida*, que se chama *The Crimson Permanent Assurance*.

Em, 1977, com *Jabberwocky — Um Herói por Acaso* (1977), que também se passa na Idade Média, ele deixa o grupo e finalmente se torna um diretor autônomo. Mesmo assim, traria Michel Palin para trabalhar como seu protagonista.

O amigo se tornaria uma espécie de assinatura das suas produções e também esteve presente em *Brazil — o Filme*, de 1985, obra que apresenta um mundo distópico, no qual os homens estão presos a um processo ditatorial e que, por amor, o protagonista acaba virando-se contra o regime e sonha em ser um cavaleiro alado que salvará a mocinha guerrilheira. Esta obra consolida sua carreira como diretor e apresenta-lhe a especificidade imagística para o mundo.

Como lembra Vasconcellos-Silva

> Ao contrário dos ambientes futuristas hollywoodianos atu-

> ais, iluminados por elementos clean, assépticos, os acessórios de Gilliam compõem atmosferas sombrias, toscas, excessivas, desconfortáveis e quase sempre elaboradas em design "retrô" dos anos 40.

As marcas visuais são um diferencial no trabalho de Gilliam, em que cada imagem remete a signos, normalmente literários. Não é de se estranhar, portanto, que os três dos seus quatro últimos longas metragens tratem da relação entre a ficção e a realidade (*Os Irmãos Grimm*, 2005; *Contraponto*, 2006; *O Mundo Imaginário do dr. Parnassus*, 2009), sendo que a película de 2005 é justamente uma aventura fantástica onde os irmãos Grimm se envolvem com os personagens dos famosos contos, numa clara desconstrução da tradição.

Em outro de seus filmes mais cultuados, *Os Bandidos do Tempo*, de 1981, também temos as 'aparições' de personagens literários, históricos e bíblicos. Isto sem contar o já citado *Jabberwocky*, de 1977, no qual não só se aproveita do tema medieval, como também se utiliza do questionamento da realidade desde o titulo, referência a um poema de Lewis Carroll, marco da poesia *nonsense* e parte integrante da obra *Alice Através do Espelho*, de 1871. Porém, a discussão entre a realidade empírica e a imaginação encontra seu ponto alto em *Medo e Delírio* (1998), baseado em um romance de Hunter S. Thompson, em que temos uma história narrada de modo não linear a partir das memórias de um jornalista usuário de drogas.

É importante também lembrar o sucesso de Gilliam em adaptar a obra de Rudolph Erich Raspe em *As Aventuras do Barão de Münchausen* (1988). O filme traz uma interessante discussão sobre as questões relativas à realidade e à ficção, e à própria construção da narrativa.

A influência da literatura em sua obra é tamanha que um de seus maiores desejos é terminar seu filme *O Homem que Matou Dom Quixote*, no qual, obviamente, o cavaleiro criado por Cervantes será personagem destacado. Contudo, o projeto passa há anos por problemas de financiamento.

Problemas orçamentários, aliás, são recorrentes em sua obra. Ian Christie lembra que

> Os executivos dos estúdios, produtores e publicitários têm boas razões para temer a própria ira de Gilliam, muitas vezes dirigida contra os seus esforços para conter ou modificar seu impulso criativo único. Dois de seus filmes, *Brazil* e *As Aventuras do Barão de Munchahusen*, tornaram-se lendários como resultado da épica luta que envolvia a liberação e a conclusão das obras em face à hostilidade do estúdio. Apesar de toda a suspeita de que ele pode despertar entre os executivos, Gilliam parece inspirar igualmente forte lealdade entre os atores e ainda mais entre uma infinidade de artistas e artífices, geralmente invisível para o público, mas que são os que constroem estas catedrais virtuais do nosso tempo.

Esse temor frequente soma-se a diversos imprevistos que sempre ocorrem em suas filmagens. De tempestades de areia que destruíram cenários à morte de ator que protagonizava o filme, sempre ocorre algo com Gilliam, que é considerado "o cineasta mais azarado do mundo". Esse tipo de pensamento, em uma indústria que realmente aceita tal tipo de superstição, parece por vezes atrapalhar a captação de recursos por parte de Gilliam. Sua aura rebelde também não o ajuda. Entretan-

to, como a própria citação diz, os artistas e técnicos o adoram, simplesmente porque sua criatividade é inspiradora.

Seu trabalho foca-se muito na imagem, até em razão de ser originalmente um artista plástico. Em vários de seus trabalhos isso se dá pela utilização de animações com ação "real".

Mesmo quando não usa desenhos exatamente, sua criação visual indica um trabalho muito sério com os *storyboards*. Inclusive seus storyboards vêm sendo organizados e disponibilizados na internet por sua filha, Holly Gilliam, através no blog "Discovering Dad" o que prova o interesse popular pelos seus desenhos e a importância dos mesmos em sua obra.

A assinatura de Gilliam, portanto, consiste nessa preocupação obsessiva com as imagens que nos remetem quase que diretamente às ilustrações de livros infantis, ainda que seus temas sejam, por vezes, bastante adultos. Isto fica claro em *Brazil — o Filme*, onde aparece aquele que junto à cavalaria é um dos seus temas prediletos: o mundo distópico. Esse seu típico procedimento denuncia sua própria visão de mundo e a leitura que vai contra as ideias de "final feliz" vendidas pela indústria cinematográfica hollywoodiana. Como bem afirma Bergan,

> Na contramão do credo e da esperança estimulados por muitas obras de Hollywood, os filmes distópicos são dominados pelo pessimismo. No entanto, apesar da frieza da existência sob as ditaduras representadas, as histórias com frequência revelam uma possibilidade redentora, quando não uma completa inversão à utopia.

Em seu mais novo filme[1], temos um herói solitário que vive nesse

futuro distópico, processando dados aparentemente sem sentido. A realidade futurística e tecnológica do personagem contrasta com sua residência, uma igreja antiga e abandonada, que representa a discussão, presente em todos os filmes de Gilliam, sobre limites — ou falta destes — entre as épocas.

Seu afastamento da cultura norte-americana nos anos 60 do século passado parece ser evidente nessa tentativa de apresentar o mundo de maneira distópica. O mundo artístico de Gilliam não exala a perfeição dos sorrisos hollywoodianos, dos quais ele tanto se queixa. Pelo contrário, é normal em suas obras vermos imperfeições físicas detalhadamente tanto em cenários quanto em personagens. Os atores aparecem sujos e mal vestidos, num esforço de distanciar a plateia do ideal de perfeição. Não à toa, em diversos de seus filmes, *sex simbols* do cinema aparecem maltrapilhos, despenteados, sujos. Isto fica claro em *Os 12 Macacos*, de 1995, onde, como vimos, se narra a história de um homem, que volta no tempo para salvar a humanidade de uma epidemia. No filme vemos um Brad Pitt transformado em louco, vivendo em um hospício imundo e desagradável.

O mesmo ocorre com Jeff Bridges em *O Pescador de Ilusões*, de 1991. O ator representa um *yuppie* que se torna alcoólatra e depressivo por se considerar responsável por um crime. A ele se une um professor de artes que sofre de uma espécie de esquizofrenia e acredita-se cavaleiro medieval. Este último, representado por Robin Williams, também aparece, por algumas vezes, em um hospício sórdido. Ambos sempre cuidadosamente despenteados e repugnantes.

Recentemente, o ganhador do Oscar, Cristopher Waltz aceitou pro-

1 Este texto foi escrito em 2014

tagonizar seu último longa metragem, *Teorema Zero*, 2013. Para isso, o ator teve de depilar todo o corpo e aparecer sempre suado, debilitado e com ar abatido. Além de nenhum glamour hollywoodiano, o ator aceitou atuar com uma redução drástica em seu cachê, o que comprova a vontade dos artistas em trabalhar sob a direção de Gilliam, mesmo que isso exija muito esforço e pouco retorno financeiro.

O hospício, a loucura, a doença e a sujeira são cenários e temas de muitas de suas obras. Contudo, apesar do ambiente pessimista que possa aparecer expresso nos filmes, a obra de Gilliam conta com humor e finíssima ironia capazes de gerar catarse eficiente em quem os assiste.

Desse modo, sua obra fixa-se no descrédito em relação ao passado e em certo medo do futuro, onde, de qualquer forma, precisaríamos de uma entidade heroica para nos salvar. Assim, em seus filmes, os homens são salvos por seus cavaleiros, ainda que o cavaleiro possa ser um louco nova-iorquino, um burocrata de uma ditadura violenta ou até um "real" guerreiro artúrico.

O curioso é que, por suas atitudes, esses personagens ficam próximos de quem eles salvam — ou seja, cada vez mais sua imagem aproxima-se dos seres humanos comuns. E é isto que os torna estranhamente inusitados para o mundo heroico, tradicionalmente formado por seres poderosos e com comportamento que sobressai do ordinário.

Assistir à filmografia de Gilliam gera múltiplas buscas referenciais para seu espectador, transformando-se, assim, em um entretenimento mais completo e que, por essa razão, não só leva a plateia ao divertimento, como também lhe provoca reflexão. Portanto, analisar a obra do cineasta é importante porque esta, além de representar um interessante fenômeno cultural da pós-modernidade, que procura aproximar o herói do público consumidor de arte, também fornece prova irrefu-

tável de que a compreensão da obra artística se faz de maneira mais completa quando são consideradas as referências a que remetem e o diálogo existente entre as diversas formas artísticas.

Bibliografia

BARBARO, Umberto. *Elementos de estética cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1965.

BERGAN, Ronald. Ismos. *Para entender o cinema*. São Paulo: Globo, 2010.

CHRISTIE, Ian. *Introducion: Poems Unlimited*. In: GILLIAM. Terry. Gilliam on Gilliam. New York: Faber and Faber, 1999.

GILLIAM, Holly. *Blog 'Discovering Dad" aka delving into Terry Gilliam's personal archive*. Disponível em: <http://hollydgilliam.blogspot.co.uk>. Acesso em: 20 jan. 2013.

GILLIAM, Terry. *Gilliam on Gilliam*. New York: Faber and Faber, 1999.

VASCONCELLOS-SILVA, Paulo Roberto. *Como viajar no tempo sem perder os dentes?* In: GARCIA, Gabriel Cid de. Ciência em Foco. Volume II. Pensar com o cinema. Rio de Janeiro: Garamond, 2003.

As animações subversivas de Terry Gilliam

Sávio Leite

Descobri os desenhos animados quando vi *Branca de Neve* pela primeira vez. As primeiras obras da Disney eram incríveis. A habilidade artesanal por trás das obras era encantadora, os detalhes, os planos de fundo. Foram as animações da Disney que me conquistaram. Os desenhos do Tex Avery e do Chuck Jones não eram a mesma coisa. Eram mais engraçados e vigorosos. E eu amava, mas eu não sabia quem eram Chuck Jones e Tex Avery — esses nomes não significavam nada para mim. Eu era uma criança normal. Disney era o único nome que eu reconhecia quando falavam de animação. Todo o resto era apenas desenho. Eu me lembro de ver *Pinóquio* de novo alguns anos atrás, e ficar perplexo. É um filme curtinho, conciso. Eu me lembro do filme como um grande cavalete, um cenário que me transportou e, na verdade, tudo é bem contido, uma narrativa muito sucinta. Mas, de alguma forma, mexe com a imaginação. Acho que *Pinóquio* é o meu favorito. Mas *Branca de Neve* também é maravilhoso, sobretudo a personalidade dos anões. Para o bem ou para o mal, a Disney preenche os contos de fada dos Irmãos Grimm com personagens bem delineados. Diferente dos filmes posteriores, os primeiros contos da Disney foram tão aterrorizantes quanto deveriam ser contos de fada, confrontam medos reais, fazem parte do crescimento.

As animações de recorte em *stop motion* que Terry Gilliam fez para os

subversivos filmes do grupo Monty Python deram a esse realizador de mais de 80 anos de idade a franquia de cânone cinematográfico. Mas também sua obra enquanto curta-metragista continua inspirando jovens realizadores e são descobertas pela nova geração como objeto de culto. Exemplos não faltam dessa tendência autofágica irresistivelmente mordaz, misturada com o absurdo que seus filmes sempre nos presenteiam. No filme *E Agora Para Algo Completamente Diferente* (1971), ele já demonstrava esse humor corrosivo e macabro. Carrinhos de bebê comem velhinhas. As mãos, separadas do corpo e dotadas de personalidades próprias tem papel preponderante nas suas narrativas animadas.

Com uma vida surpreendente, Terry Gilliam nasceu nos Estados Unidos (Minnesota, em 22 de novembro de 1940) e era o único americano no célebre grupo britânico Monty Python. Os outros cinco integrantes eram ingleses. A série de TV *Monty Python's Flying Circus* fez imenso sucesso na Grã-Bretanha e EUA e os filmes, mundo afora. Em 1973 naturalizou-se cidadão inglês.

Terry Gilliam desenha desde criança e são essas referências da sua infância norte-americana que ele levou para a Inglaterra e ao encontro dos outros cinco integrantes do grupo Monty Python. Seu contato primário com as artes se deu através dos desenhos animados que assistia e das revistas em quadrinhos que lia. Quando criança tinha mania de alterar as formas dos objetos cotidianos através dos desenhos, os eletrodomésticos que tinha em casa se transformavam em extraterrestres e desenhos bizarros. Despertava o extraordinário através de coisas ordinárias e impressionava a todos com seus desenhos. Quando a Disneylândia foi inaugurada, o garoto sentiu que aquela coisa tinha algo de espetacular que o deixava grudado na TV. A ideia de um mundo reinado pela fantasia fez o menino desejar conhecer aqueles castelos

que foram construídos no local. O poder dos contos de fada em confrontar medos reais fez o jovem garoto aproximar do cinema e da animação, um sentimento de servir a algo maior ou como uma forma de dizer algo para o mundo.

> Uma das coisas que sempre fiz no colegial foi construir cenários. Meu pai trabalhava com a instalação de grandes repartições e as peças vinham em caixas de papelão. Ele levava as caixas para casa, recortava e montava cenários para bailes e coisas do gênero. Fiz isso na faculdade também, então o design sempre esteve presente no meu trabalho. Os desenhos simplesmente seguiram seu rumo. Meu professor de artes ficava nervoso comigo, pois achava que eu tinha mais talento que um mero cartunista; ele achava que eu poderia ser um artista decente.

Storytime (1968) é o primeiro curta-metragem de Terry Gilliam e estilisticamente antecipa as animações distintas que passou a produzir para o *Monty Python's Flying Circus*. No filme, somos apresentados a três histórias distintas. Primeiro conhecemos Dong, uma barata que vive num palácio numa boa vida palaciana até ser morta esmagada. A partir daí, somos apresentados a uma família disfuncional com um desfile de violências das mais insólitas. Outra quebra acontece quando o animador é despedido no meio do filme e somos avisados que outro profissional irá continuar o trabalho. Na sequência, Albert Einstein é mostrado como uma pessoa tímida e sendo repudiado pelos vizinhos. Neste curta, somos apresentados a sua temática preferida, os corpos sem órgãos desmembrados. As mãos, assim como os pés, sempre têm um papel de destaque e exercem todos os atos humanos e até esmagam

cidades. Quando as mãos são apresentadas como indivíduos em um restaurante, o curta parece referenciar outro gênio da animação mundial, Jan Svankmajer, que fez da comida um dos seus temas preferidos. Destruição e desmembramento usados com intenção irônica. Os burgueses sempre são os alvos. Respeitáveis cidadãos do século passado, personalidades públicas, políticos e militares são submetidos a situações vexaminosas e absolutamente engraçadas em quase todas as suas animações. Ao fim, o curta traz cartões de natal — dotados de mensagens de descontrole, violência e desarmonia — cujos elementos são usados, recortados e recombinados. A morte sempre está presente nesses prosaicos cartões através de uma série de assassinatos.

Sua técnica de animação é feita colocando um vidro sobre os recortes, de forma que as figuras recortadas fiquem num plano reto. Para que o movimento obedeça a uma linha reta e para a contagem dos frames, Terry Gilliam inventou um método próprio. Reproduziu num grande pedaço de papel os intervalos de cada movimento, fazendo que esse papel funcionasse como se fosse uma grifa de filmes 35mm. Assim o movimento animado sempre saiu perfeito, com um tempo e velocidade adequada para se encaixar como animações.

> Toda a irreverência do meu trabalho provém de bigodes desenhados na Monalisa. Isso é a base de tudo. Para mim, a arte tem duas facetas, porque admiro as obras e também acho tudo engraçado. Se tirarmos as obras do seu contexto pomposo, dá para fazer coisas bobas com elas. Surte uma boa combinação de reações e entonações. Então, era assim que eu trabalhava. Lidava com pinturas antigas. Reis e rainhas e lindos mestres italianos, eu brincava com tudo isso. O que eu costumava fa-

> zer, especialmente na época do Python, era dar uma volta na National Gallery. Em quinze minutos idealizava vinte piadas novas; quando eu fazia ilustrações tinha orgulho do meu trabalho com aquarela, era mesmo muito bonito. Mas a animação me libertou imensamente, porque eu não precisava ser tão refinado, podia ser tosco. Então veio o aerógrafo. Foi como pegar um instrumento musical pela primeira vez e, imediatamente, saber tocar. Eu sabia. Ninguém me ensinou, eu simplesmente sabia que era capaz.

Miracle of Flight (1974) traz para a referência humana o desejo de voar igual aos pássaros, um desejo que acompanha o homem há muito tempo e foi concretizado pelo brasileiro Santos Dumont, que revolucionou os meios de transporte fazendo que os grandes aeroportos ao redor do mundo, hoje em dia seja um lugar sempre hostil, com câmeras espalhadas por todos os lados, policiais, cães farejadores. Neste curta, este desejo é construído a partir de um dado insólito, o voo suave e gracioso de um Boeing 707. Nos é mostrado várias tentativas de pessoas tentando voar sozinhas. Um pastor tenta voar batendo as asas, apenas para pousar em cima de suas ovelhas. Outro homem constrói uma roupa em forma de pássaro para voar, mas se espatifa ao pular de um penhasco. Um homem usa sapatos com garras de pássaro e tem o mesmo destino do primeiro homem. Mais dois tentam e também caem do penhasco. Um "certo rei" em um "certo país" reúne seus cientistas para tentar quebrar a barreira de voo, mas tudo o que o rei faz é chutar os cientistas de um alto penhasco o tempo todo ordenando em voz alta "VOEM!". Em 27 de julho de 1643, inicialmente parece que um cientista teve sucesso em ser capaz de voar, mas ele acaba atingindo o

solo. Desejos frustrados. Um homem usa gaivotas para erguê-lo no ar. Lá de baixo, as pessoas assistem atônitas, enquanto uma senhora idosa joga migalhas de pão na calçada, murmurando: "Lindos passarinhos". Isso encerra o voo do homem, quando as gaivotas mergulham com uma bomba no chão. Trezentos anos depois, um homem que mora em Krakatau, no leste de Miami, inventa a passagem aérea. Outras pessoas inventam vários itens essenciais para viagens aéreas, como aeromoças, filmes a bordo e o terminal aéreo. A última cena mostra um homem passando pelo check-in do aeroporto, entregando seu cartão de embarque a uma aeromoça e saindo em seu voo... vemos que ele está sendo lançado do mesmo penhasco alto onde o rei expulsou todos os seus cientistas vários anos atrás. O curta termina com "Não. Ainda não entendi."

Desejos reprimidos e recônditos são expostos na tela assim como paródias de logomarcas famosas como a da 20th Century Studios em referências ao famoso estúdio norte-americano. Nem Hitler sai ileso na destruição dos mitos. Aliás, os políticos são alvos constantes de suas ácidas críticas. Carros são matadores de humanos. Gatos monstruosos destroem e comem prédios inteiros. Manequins caem de prédios. Homem se transforma em borboleta. Cabeças que se abrem para o mundo estão entre os temas explorados e dinamitados pela mente criativa de Terry Gilliam.

> Eu não conseguia fazer coisas lindas, articuladas, extremamente adoráveis, só sabia trabalhar com grosseria. Minhas ideias eram sempre violentas, de uma forma ou de outra. Acho que eu estava frustrado na época. Desde o começo, o pé que descia e esmagava tudo — eu sé criava coisas bonitas para destruí-las.

> Várias animações eram sobre isso, sobre coisas doces, como um carrinho de bebê, até que vinha uma senhora olhar as crianças e era devorada. Era tudo assim. Eu estava numa fase de aniquilação, e era engraçado. Esse tipo de violência sempre me pareceu muito engraçado. Além disso, na época, o mundo era muito antiviolência por causa da Guerra do Vietnã.

Em *Monty Python: The Killer Cars* (1970), os carros assassinos fazem parte de Como reconhecer diferentes partes do corpo, o vigésimo segundo episódio de *Monty Python's Flying Circus*. Também aparece em *E Agora Para Algo Completamente Diferente*. A animação de Terry Gilliam mostra carros saltando sobre as pessoas, matando-as, numa forma de resolver um congestionamento de pedestres que as cidades grandes foram acometidas na modernidade e os carros resolvem fazer justiças com seus próprios corpos. A resolução do problema vem com uma mutação atômica em um gato gigante que invade a cidade, mas ao preço de devorar seus prédios. Uma grande mão se aproxima e faz cócegas no gato e um grupo de pessoas torce pela mão que salva a cidade. A mão então esmaga o grupo de pessoas. Tudo é ironizado como se fosse feito com baixo orçamento e finaliza com a Vênus de Botticelli fazendo estripulias malucas.

> Meu estilo de animação surgiu da necessidade, nada mais. Tive que fazer algo rápido, e tudo que restou foi colagem. Eu nunca havia usado colagens antes, nas animações anteriores. Eu costumava desenhar quadro por quadro, bonitinho, mas não tive tempo para isso. Acho que funcionou justamente por ser algo tosco e insolente. Depois pediram para fazer uma animação

> sobre sacos de pum. Eu sempre buscava matéria-prima gratuita, então ia à biblioteca. Há muitos pintores mortos, escultores mortos, dá para usar o trabalho deles. Comecei a brincar com a ideia e acho que a minha educação artística derivou disso. Para o curta dos sacos, eu fui ao TATE, que tem um acervo enorme de cartões de natal vitorianos. Pesquisei o acervo, xeroquei algumas coisas e comecei a movê-las. O estilo evoluiu assim, mais do que por planejamento. Nunca analisei o material, apenas busquei caminhos rápidos e fáceis. E dava para usar imagens que eu adorava.

Há muitas implicações políticas nas animações, nem sempre óbvias. No episódio *Man's Crisis of Identity in the Latter Half of the 20th Century*, Gilliam criou uma propaganda do produto "Dynamo Tension", que promete um corpo forte para homens fracos. Os papéis de troca de identidade, sexo e gênero são reforçados de uma forma tosca em homens travestidos de mulheres. Uma sátira das propagandas e à mentalidade consumista, que transformam tudo em produto. A animação da vinheta de abertura é no melhor estilo psicodélico da época, com flores, mulheres nuas e pés enormes que esmagam tudo. A instabilidade política é refletida em um militarismo caricatural (guerra fria, conflitos armados, atentados nas sublinhas). Novamente as fronteiras são alvos das críticas ressaltando a impotência do homem comum diante da tensão cotidiana de violência e insegurança. O teor sexual do episódio é evidenciado através de uma longa sequência de animações. No *live action*, a técnica dos *trick films* de Méliès é usada de uma maneira extremamente criativa, onde truques cinematográficos abrilhantam a encenação.

As animações foram feitas como interlúdios para os filmes de longa-

-metragem, proporcionando a ligação entre os quadros e se encaixando com perfeição ao humor caótico e absurdo. Os quadros são quase sempre pastiches de programas de TV (principalmente telejornais e documentários) e outros programas humorísticos e de propagandas. Estes pastiches transcorriam de modo aleatório, característico do fluxo de pensamento, sucedendo um ao outro sem conexão lógica.

Em 2001, o jornal inglês *The Guardian* convidou Terry Gilliam para fazer uma lista de suas animações preferidas. A lista diz muito da influência de certos diretores como Starewicz, o famoso realizador russo que tinha sido diretor de um Museu Natural de Ciências Naturais em Moscou e usava insetos e pequenos animais na produção de suas obras. O impacto estético dessas animações feitos no início do século XX são referências até os dias de hoje. Starewicz era acima de tudo um realizador que sabia taxidermia e tinha um senso de narrativa cinematográfica verdadeiramente impecável. Entrou para a história como um cineasta original que não deixou discípulos, devido à dificuldade de manipular um material tão especifico e frágil como pássaros, pequenas rãs, libélulas e pequenos roedores, que ganhavam novamente a vida pelas mãos do genial diretor. Na ocasião, declarou sua admiração pelo filme *The Mascot* (1934) de Starewicz :

> A primeira vez que vi o trabalho do inovador russo Wladyslaw Starewicz foi no Festival de Sitges, e os bonecos eram tão encantadores que quando cheguei em casa encomendei todos os vídeos que pude encontrar com o trabalho dele. Sua obra é absolutamente excitante, surreal, inventiva e extraordinária, abarcando tudo que Jan Svankmajer, Walerian Borowczyk e os irmãos Quay fizeram posteriormente. Este é seu último filme,

após "The Tale of the Fox", de 1930; está tudo lá nessa sopa de animação cósmica. É importante lembrar, antes de viajar por esses mundos alucinantes, que tudo isso foi feito anos atrás por alguém que agora está esquecido. Aqui é onde tudo começou.

Outro filme preferido de Terry Gilliam é o extravagante *Red Hot Riding Hood* (Tex Avery, EUA, 1943), onde o famoso conto de Chapeuzinho Vermelho é pervertido na inversão de valores e de papéis dos personagens principais. Chapeuzinho, a personagem Red, é representada por uma gloriosa e estonteante mulher, inspirado em uma das principais garotas pin-up da época, Lana Turner; o Lobo Mau é o típico galanteador com alto grau de cafajestagem, e a vovó, uma ninfomaníaca que fica correndo atrás do lobo. Uma perversão do conto original para um público adulto, que exigia uma nova abordagem. Além da grande carga sexual, esse curta ainda apresenta violências das mais variadas e tentativas de suicídio. "A mágica das animações de Tex Avery está no mais absoluto exagero em tudo. A imagem clássica de Avery é uma boca que vai se abrindo até os pés até bater no chão ruidosamente, os olhos pulam pra fora e a língua se enrola por meia milha: isso é um espetáculo maravilhosamente liberador", diz Terry Gilliam.

As animações de Avery exageravam na representação humana de uma maneira verdadeiramente insana e visionária. O tipo de filmes que nunca foi feito realmente para crianças e visava mais ao público adulto, apesar de ser feito para crianças. "Há um senso infantil de imortalidade e indestrutibilidade em seu trabalho; pessoas são apertadas, amassadas, espremidas, curvadas, qualquer coisa, e elas voltam ao normal. Na verdade, é como o mito da vida eterna".

Outro filme emblemático para a carreira de Terry Gilliam é *Death*

Breath (Stan van der Beek, EUA, 1964). Dedicado a Charlie Chaplin e a Buster Keaton, o curta é de uma liberdade que expande o campo cinematográfico na junção de *live action* e formas animadas através de colagens. A partir de uma mistura de objetos do cotidiano, o uso de sons e ruídos, cenas insólitas e aleatórias, o filme é montado em forma de colagens. A televisão é um componente criativo. O tom de *nonsense* e as diversas criaturas fazem do movimento o seu lugar no mundo. Desmembramentos também fazem parte da estética de van der Beek, tanto como um filme de protesto, quanto uma fantasia surrealista baseada em xilogravuras da dança dos mortos do século XV. "Era o trocadilho de animação mais simples imaginável. (...) eu peguei a foto de Jimmy Young, cortei pela metade, movi sua boca um pouco e todo mundo riu. Consequentemente, isso virou uma marca registrada pela qual eu acho que van der Beek deveria levar o crédito" diz Terry Gilliam sobre a influência dos filmes undergrounds norte-americanos na sua própria obra.

Outros autores a animações também marcaram o diretor na escolha de qual caminho seguir dentro do cinema. Os filmes dos irmãos Fleischer e especificamente, sua série *Out of the Inkwell* (EUA, 1938) é citado por Terry Gilliam como referência. Os pais da rotoscopia foram importantes para a história da animação como um todo e influência para várias gerações posteriores ao introduzir uma nova técnica que expandiu os limites da animação. As brigas e confusões com o palhaço Koko e os insetos que sempre atrapalham e impedem os animadores de trabalhar criam um universo paralelo e hilariante. "A primeira vez que assisti a este filme, eu era adolescente e, em retrospecto, ele representou um salto na minha carreira. Foi quando eu descobri o surrealismo". Diríamos que esse surrealismo tardio também foi deslumbrado

na obra de Jan Svankmajer e seus discípulos diretos: os Irmãos Quay. Referência brutal da história da animação mundial e também para Terry Gilliam, o curta *Dimensions of Dialogue* (Jan Svankmajer, Tchecoslováquia, 1982) feito a partir de reconstruções do pintor Archimbold fez do cineasta tcheco uma das estrelas mais representativas do gênero. O *stop motion* de Jan Svankmajer usa objetos familiares e ordinários de um modo profundamente perturbador, o que encanta muitos animadores e realizadores ao redor do planeta como Tim Burton. "O primeiro filme dele que vi foi *Alice* e eu fiquei extremamente agitado pela imagem de um coelho com pêlos e olhos autênticos. Seus filmes sempre me deixam com sentimentos variados, mas todos têm momentos que realmente me pegam; momentos que evocam aqueles pesadelos assombrados ao ver coisas comuns inesperadamente tomarem vida". Outros autores e filmes também fazem parte do repertório do cineasta como John Lasseter (Pixar) e Trey Parker, um dos criadores de *South Park*, que levou a crueza, a escatologia, o infame e o politicamente incorreto para a TV se tornando uma referência quando se fala em série animada para a televisão.

Infelizmente, após a dissolução do Monty Python, Terry Gilliam não produziu mais animações, mas seguiu com outros projetos e se tornou um diretor de cinema reconhecido, cuja visão surrealista e fantasiosa continua a maravilhar e divertir. Na história do cinema e da televisão é identificado como um profissional bem sucedido e influente. Em 2018, sacudiu ousadamente o mercado cinematográfico com seu filme *O Homem que Matou Dom Quixote*. Segundo a autobiografia escrita pelo grupo Monty Python publicado no Brasil em 2017, Terry Gilliam morre em agosto de 2046, levando um mês inteiro para morrer. Esperamos que até lá possamos ser surpreendidos

por novas realizações da arte iconoclasta desse diretor que deixará um grande legado para as gerações futuras.

Bibliografia

BBC. *Monty Python's Flying Circus*. Disponível em www.bbc.co.uk/comedy/montypython (Acesso em 29 de nov. 2021)

EVANS, Noel Wolfgram. *Packed full of goodness: the animations of Terry Gilliam*. Disponível em http://www.digitalmediafx.com/Features/terry-gilliam.html"italmediafx.com/Features/terry-gilliam.html (Acesso em 29 de nov. 2021)

IRWIN, William. *South Park e a filosofia*. São Paulo: Mandra, 2007,

GILLIAM, Terry. *The 10 best animated films of all time*. The Guardian. Disponível em: https://www.theguardian.com/film/2001/apr/27/culture.features1 (Acesso em 29 nov. 2021)

PYTHON, Monty. *Monty Python: uma autobiografia escrita por Monty Python*. Santos, SP: Realejo livros, 2017.

STUBBS, Phil. *A Short Biography of Terry Gilliam*. Disponível em www.smart.co.uk/dreams/tgbiog.htm (Acesso em 29 de nov. 2021)

E Agora Para Algo Completamente Diferente

Flávia Boggio

Pythonesco: "denotando ou aparentando ter o humor absurdo ou surrealista de *Monty Python's Flying Circus*, uma série cômica britânica".

Quando o Oxford English Dictionary acrescentou o termo nas suas páginas, Terry Jones, um dos integrantes do grupo Monty Python, não tomou como uma homenagem. Para ele, o grupo de comédia britânico era "imprevisível" e "inqualificável". Ser definido por um mero adjetivo significava que eles tinham fracassado totalmente. Imprevisível e inqualificável são duas boas formas de classificar o filme *E Agora Para Algo Completamente Diferente*, primeiro longa-metragem do grupo, dirigido por Terry Gilliam (animações) e Ian MacNaughton.

Lançado em 1971, na verdade é uma refilmagem de alguns dos melhores esquetes das duas primeiras temporadas da série *Monty Python's Flying Circus*. Não dá para falar de *E Agora Para Algo Completamente Diferente* sem, antes, falar de *Flying Circus*, considerado o mais inovador, ousado e inteligente programa de comédia que a TV produziu, em qualquer lugar e qualquer época. Sem a série, certamente, não teríamos programas como *Saturday Night Live*, que lançou os principais nomes do humor de Hollywood, e, aqui no Brasil, dificilmente surgiriam formatos como *TV Pirata*, *Casseta e Planeta* e *Porta dos Fundos*.

Tudo começou em 1969, quando o grupo de atores e roteiristas formado por Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Michael Palin e Terry Jones se uniu para fazer um programa de TV para a emissora britânica BBC. Enquanto a trupe criava o formato, contratou um car-

tunista norte-americano que já havia trabalhado na revista Mad chamado Terry Gilliam.

A princípio, Gilliam só faria as animações do programa. Mas logo passou a atuar, escrever e dirigir, no rodízio de funções que marcou o grupo. *Flying Circus* combinava cenas cheias de *nonsense*, com rápidos jogos de palavras, piadas históricas e as animações surreais de Gilliam.

Ao criar o programa, Monty Python jogou fora tudo o que se sabia sobre comédia e começou a escrever um manual do zero. Eles não usavam imitações de celebridades, as piadas não tinham desfecho. Muitas eram cortadas abruptamente, emendando em uma outra cena, completamente diferente, uma das grandes ferramentas do humor "pythiano".

É claro que esse novo humor não nasceu do nada. Já havia, antes na Inglaterra, a tradição de se fazer esquetes nas rádios com quadros curtos de piadas. O grupo foi muito influenciado por *The Goon Show*, um programa de rádio da BBC com Spike Milligan e Peter Sellers, que durou de 1951 a 1960 e entortou a cabeça de muita gente com seu humor bizarro. Mas a ideia do programa ser um compilado de esquetes era algo diferente de tudo o que já tinha sido feito em comédia na TV. O nível intelectual dos roteiros, cheio de referências nada populares, era considerado complexo para os executivos da BBC, que acreditavam que a audiência não iria entender. Naturalmente, as referências do grupo eram eruditas, já que os humoristas se conheceram nas faculdades de Cambridge e Oxford. As piadas falavam de filósofos, clássicos da literatura, grandes descobertas da ciência e passagens históricas. Em entrevistas, os integrantes contam que, nas reuniões de roteiro, quando algum deles comentava que talvez o público não fosse entender sobre o que eles estavam falando, aí sim é que ficavam empolgados. Mesmo assim, a BBC deu carta branca para o grupo e não só ignorava totalmen-

te os roteiros, como não conferia os episódios antes de serem exibidos. Isso permitiu que o grupo parodiasse até formatos do próprio canal.

O sucesso do programa foi imediato. *Monty Python's Flying Circus* teve 45 episódios na TV, de 1969 a 1974. O grupo levou sua performance para o teatro, com igual êxito. A próxima parada parecia lógica: o cinema. Foi quando, em 1971, lançaram o longa *And Now For Something Completely Different* ou *E Agora Para Algo Completamente Diferente*. O nome, uma referência a um dos bordões da série, era uma reunião de esquetes das duas primeiras temporadas do programa, refilmadas para tela grande.

O filme foi financiado pelo executivo da Playboy inglesa, Victor Lownes, como uma forma de introduzir o estilo de humor do Monty Python ao público norte-americano. A produção do filme foi caótica. O executivo da Playboy tentou exercer controle sobre o conteúdo. Ele até conseguiu remover uma cena, o que deixou Terry Jones e Michael Palin reclamando que o filme foi "nada mais do que piadas atrás de mesas". Lownes também insistiu que seu nome fosse apresentado como os outros Pythons eram apresentados na abertura da série Flying Circus, em blocos de pedra. Terry Gilliam se opôs fortemente, mas foi voto vencido. Para se vingar, o cartunista criou um estilo diferente para creditar os integrantes do grupo. Só o nome de Lowens ficou escrito em uma pedra. Mais um exemplo da ironia do grupo.

Assim como na série, o bordão que dá nome ao filme, *E Agora Para Algo Completamente Diferente*, é repetido pelo ator John Cleese em diferentes momentos do filme, como se fosse uma "vinheta". As situações em que o locutor aparece, ora sendo assado em um espeto, ora deitado em cima da mesa usando um pequeno biquíni rosa, são alguns clássicos do *nonsense*, típico do humor do grupo. As animações de Terry Gilliam, trabalho consagrado que se tornou marca registrada do grupo

e referência no universo da animação, foram usadas fartamente no filme com colagens de imagens clássicas. Um longa de 90 minutos, com refilmagens do melhor da trupe de comédia, por um lado, não é exatamente um filme. Por outro, costura brilhantemente piadas que são puro ouro do humor "pythiano".

Se *O Sentido da Vida* perde com cenas curtas coladas, a força de *E Agora...* se revela nesse formato. Números conhecidos ganham novas versões, filmadas especialmente para o filme. O orçamento, claramente, é baixo. Mas, para o Monty Python, não prejudica o filme, pelo contrário, é um ponto positivo. Há quem defenda que o bom humor deve ser feito com pouco orçamento. E o grupo sabia fazer isso como ninguém.

O longa é uma porta de entrada para o mundo dos Pythons. Lá tem material suficiente para transformar qualquer leigo no assunto em um grande fã do grupo. É um extrato dos melhores tipos de humor, como a quebra de expectativa, quando o expectador é conduzido a um raciocínio, até que ele é surpreendido por uma informação contraditória, que leva ao riso. De repetição, quando a mesma piada aparece em diferentes momentos. O de escalada, quando algo engraçado é seguido por situações ainda mais engraçadas e absurdas. O de ruptura de padrão, quando rimos de algo por estar fora do lugar padrão. E do elemento surpresa, quando um momento mundano é seguido por uma conclusão inesperada.

Um esquete, embora independente, invade o outro, que continua como animação, como se todas fossem uma cena só. Embora seja um compilado de cenas independentes, todas costuram entre si, dando a característica de filme.

E Agora... abre com *As Vantagens de Não Ser Visto*. Na forma de um vídeo institucional do governo britânico, o locutor, interpretado por John Cleese, apresenta diferentes personagens. Sempre que eles apare-

cem para as câmeras, são mortos. A premissa já é absurda: qual a razão do governo propagar um vídeo institucional sobre as vantagens de ser invisível? A partir desta base absolutamente *nonsense*, o grupo segue na quebra de expectativa. Matando cada um dos diferentes personagens de formas mais absurdas. Por fim, no auge da escalada, matando o próprio locutor/interlocutor.

O filme mostra como o grupo não se satisfazia com uma boa piada apenas. Esquetes que poderiam terminar muito bem em apenas uma cena, continuam, com piadas atrás de piadas. Um exemplo memorável é o *Livro Obsceno de Frases Húngaras*. Um cliente húngaro entra em uma tabacaria munido de um livro de tradução do húngaro para o inglês. Ele tenta pedir cigarros, mas só pede coisas erradas, como: "Eu não vou comprar este disco, ele está riscado". Mais além, o livro de frases leva a insinuações sexuais: "Quer vir para a minha casa?" ou "Se eu disser que você tem um corpo bonito, você o aperta contra o meu?" O vendedor, ofendido, pega o livro da mão do cliente para achar a expressão correta. Quando traduz a resposta para o húngaro, leva um soco do cliente.

A piada poderia ter acabado no soco. Mas ela continua sua escalada de absurdos. Até que vai para um tribunal, onde o autor do dicionário é julgado por ter escrito o livro de traduções errado. A cena se encerra na rua, com um húngaro falando uma expressão ofensiva a um inglês, que dá direções de caminho para o interlocutor.

O esquete foi inspirado em um português que ficou famoso na Inglaterra por ter feito um dicionário Português-Inglês sem falar o idioma. O dicionário se tornou um material de humor involuntário, cultuado até por Mark Twain, que escreveu o prefácio de uma edição.

Em *Conselheiro Matrimonial*, um casal interpretado por Michael Palin e Carol Cleveland participa de um encontro com um terapeuta de

casais (Eric Idle). O terapeuta ignora a explicação bastante tediosa do marido e flerta abertamente com a esposa. Já fora da sala, o conselheiro é repreendido por uma voz celestial, que diz para Arthur reforçar a sua autoconfiança. Mas sua tentativa de tomar o comando da situação falha miseravelmente. O universo resolve colocar fim na situação, jogando uma bigorna em cima do conselheiro.

O grupo usa e abusa do humor pela inversão de valores, como na cena "Autodefesa de ataques com frutas frescas". Em um curso de autodefesa, o professor, interpretado por John Cleese, ensina seus alunos a se defenderem de um atacante armado com frutas frescas, dessa vez, com um ataque de banana. Quando um aluno simula atacá-lo com a fruta, o professor saca uma arma e atira no aluno. Além da inversão de valores, o humor vem da surpresa do professor poder usar um revólver.

Algumas piadas se tornaram clássicas do Flying Circus, como a Hell's Grannies (Vovós do Inferno). A cena começa com uma reportagem sobre comportamento urbano, avisando que as ruas estão sendo aterrorizadas por uma gangue de idosas vândalas, em uma clara sátira à gangue de motoqueiros Hell's Angels. Em seguida, o repórter segue apresentando outras gangues, como a de bebês sequestradores e a gangue dos sinais "mantenha à esquerda". Mais um exemplo do humor de escaladas absurdas dos Pythons.

Uma característica do grupo bem presente no filme é o uso de metalinguagem, que ocorre em muitas fusões entre um esquete e outro. A cena das gangues é interrompida por um general, dizendo que não admite piadas bobas. Logo em seguida, entra a cena *Camp Square-Baching*, em que um exército realiza uma performance de uma maneira altamente efeminada, que o coronel novamente acha bobo ("e um pouco suspeito, eu acho").

Expedição ao Monte Kilimanjaro é um dos pontos altos do filme (trocadilho infame, desculpem). Um candidato se encontra com um chefe da expedição ao cume africano, mas a entrevista rapidamente vira um caos, devido ao caso incomum da visão dupla do chefe.

O filme segue abusando de fusões entre um esquete e outro, como a cena de um músico perseguido por uma multidão por martelar ratos invade a cena seguinte, deixando o final aberto, sem encerramento — uma outra característica do grupo. É o caso da piada do entrevistador que insiste em trocar o nome do entrevistado. "Eduard, você se importa se eu te chamar de Ted? E Teddy? E Teddy baby..." Até que o entrevistado fica bem irritado. A cena, que já é engraçada, é invadida pelo grupo que persegue o músico assassino de ratos.

Em *A Piada Mais Engraçada do Mundo*, um dos melhores trabalhos do grupo (talvez, então, a piada mais engraçada do mundo), um roteirista tenta escrever uma piada e, quando finalmente consegue, morre de rir literalmente. A cena segue com outras pessoas morrendo com a piada, que vira arma de guerra do governo inglês na 2ª Guerra Mundial. No entanto, nem sempre as intervenções, fusões e transições propostas para a montagem do filme funcionam. No caso desse esquete, na versão cinematográfica, há uma interrupção com animação de Terry Gilliam. O ritmo quebra o humor e acaba tirando o que é melhor da piada: a escalada *nonsense*.

Papagaio Morto, outro clássico, entra a seguir. Um cliente, interpretado por John Cleese, tenta obter um reembolso de seu papagaio morto. Mas o lojista (Michael Palin) se recusa a reconhecer que o animal esteja realmente morto. Em um final diferente da versão da série Flying Circus, o lojista revela que nunca quis ser dono de uma loja de animais de estimação. Ele sempre quis ser um lenhador!

Entra *The Lumberjack Song*, com a música que virou um clássico para os fãs do grupo. No clipe, o dono da loja canta abraçado à esposa sobre seu desejo de ser um lenhador. Até que revela seu desejo de ser do sexo feminino. A canção ficaria datada nos dias de hoje, mas é uma das mais populares do repertório musical do grupo.

Em uma entrevista, Eric Idle conta que o grupo criou a cena e a música em 15 minutos, quando ainda faltava material para encerrar o programa Flying Circus. A canção, depois, foi lançada como single, com mixagem feita no estúdio particular de George Harrison, um grande fã de Monty Python. O grupo também fez uma apresentação da música no concerto em homenagem a Harrison, em 2002.

O clipe é seguido por *O Esquete do Restaurante*, na qual um cliente reclama com o garçom sobre um garfo sujo. Os funcionários se desculpam, reagindo cada vez com mais drama, até que resulta no suicídio do garçom com o próprio garfo. A piada foi considerada uma das vinte melhores do Monty Python pela revista Entertainment Weekly.

O filme encerra com *O Idiota de Alta Classe do Ano*, uma clara sátira aos membros imbecilizados da high society inglesa. Cinco membros da classe alta de Londres, mas desprovidos de inteligência, agem como se estivessem em um desafio equestre e passam por vários obstáculos, como andar em cima de uma linha reta, pular um muro feito de duas fileiras de caixas de fósforos e bater a porta do carro alto. O vencedor ganha o direito de atirar na própria cabeça.

Após o lançamento do filme nos Estados Unidos, o público ficou dividido entre os que elogiaram e os que não estavam familiarizados ao estilo de humor britânico. Atualmente, o filme ganhou status de cult e tem uma classificação de 88% de avaliação da crítica no Rotten Tomatoes (78% do público). Mesmo não emplacando na grande bilheteria,

E Agora Para Algo Completamente Diferente foi consagrado pela crítica. Também o primeiro passo para entrada do grupo no cinema que, depois da reciclagem de material no primeiro filme, partiu para efetivamente criar um longa com material original. Surgia então *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado* que, assim como o antecessor, era de baixo orçamento, mostrando o que o grupo fazia de melhor: piadas visuais com condições de orçamento bem limitantes, o que tornava as cenas ainda mais engraçadas.

E Agora... também foi a estreia de Terry Gilliam como diretor, que depois seguiu a carreira mais promissora entre os seis integrantes, escrevendo e dirigindo obras como *Brazil — o Filme* (1985), *Os 12 Macacos* (1995) e *O Pescador de Ilusões* (1991). Alguns de seus filmes, como *Brazil — o Filme* e *As Aventuras do Barão de Münchausen* (1988), são insistentemente classificados por críticos e fãs como "herdeiros" do estilo do Monty Python. Gilliam detesta essa observação.

Para muitos, assim como o Programa *Flying Circus*, o primeiro filme do grupo mostra melhor o humor surrealista e anárquico dos Pythons do que longas como *Em Busca do Cálice Sagrado*, com cenas de baixo orçamento em alguns poucos minutos, sem a necessidade de arco dramático. Até hoje as piadas da trupe britânica são citadas em salas de roteiro e criação de agências de publicidade.

Dizer que o Monty Python mudou a comédia é errado, pois ninguém conseguiu fazer nada parecido depois.

Monty Python em Busca do Cálice Sagrado: A morte espera por todos vocês com seus dentes nojentos, grandes e pontiagudos

Laura Loguercio Cánepa

Um dos riscos que a gente assume quando aceita escrever sobre *Monty Python Em Busca do Cálice Sagrado* (Terry Gilliam e Terry Jones, Reino Unido, 1974) é adotar o tom professoral desmoralizado pelo próprio filme. Mas, como disse David Day no ensaio "Monty Python And The Holy Grail: Madness With a Definite Method" [Monty Python e o Cálice Sagrado: Loucura com Método], o receio de uma análise, digamos, mais acadêmica, pode subestimar a sofisticação (e mesmo a erudição) desta que é uma das melhores comédias britânicas do século XX — e possivelmente do cinema mundial, em qualquer época, como atestam diferentes votações realizadas ao longo dos anos[1].

Em 1974, o programa televisivo *Monty Python Flying Circus*, criado para a BBC em 1969, tinha acabado de ser encerrado. John Cleese, o mais popular representante do grupo de comediantes, já havia se afastado e estava relutante em participar de um novo filme, já que o primeiro, baseado em esquetes da TV (*E Agora Para Algo Completamente Diferente*, Ian MacNaughton e Terry Gilliam, 1971), havia sido um fracasso. Mas a insistência dos outros cinco membros da trupe — Eric Idle, Graham Chapman, Michael Palin, Terry Gilliam e Terry Jones — para fazer um longa que pudesse ser dirigido por eles mesmos acabou convencendo Cleese, que então tinha outros projetos para a televisão. Agora, o Monty Python poderia retomar a liberdade experimentada na BBC, mas apostando em uma única história, desenvolvida por cerca de noventa minutos.

No entanto, mesmo o entusiasmo dos Python, na época já elevados

ao panteão do pop mundial, não foi suficiente para convencer os produtores britânicos. A inexperiência absoluta dos diretores do projeto — Gilliam e Jones — afastava possíveis investidores, e poderia inviabilizar o filme. O problema acabou sendo resolvido pelo empresário Michael White, produtor teatral que então começava a se aventurar no cinema[2]. White buscou investidores entre astros da música britânica que pagavam impostos altíssimos sobre suas fortunas, como Elton John, George Harrison, os membros das bandas Led Zeppelin, Genesis e Pink Floyd. Esses artistas gostaram da ideia de investir em um filme muito barato feito por estrelas da televisão, mas também aproveitaram a oportunidade para reduzir o valor de cobranças que poderiam chegar a até 90% dos seus ganhos. Além das cerca de cento e vinte mil libras investidas pelos músicos, o filme também contou com pouco mais de cem mil libras do The National Film Trustee Company (NFTC) da Inglaterra, que naquela época vinha diminuindo progressivamente o investimento na produção de filmes. Era um orçamento baixo, mas, mesmo assim, tratava-se de uma iniciativa de alto risco. Àquela altura, não era possível prever que o filme chegaria a arrecadar, no ano seguinte, mais de doze vezes os valores nele investidos[3], e que ainda seria obra de culto lucrativa quase cinquenta anos depois da estreia, originando livros, edições especiais em Blu-Ray, musical da Broadway[4], *action figures* e até coleções de bonequinhos *funko*.

---

1 Na votação mais recente, feita pela *Empire Magazine, Monty Python Em Busca do Cálice Sagrado* foi eleita a oitava melhor comédia de todos os tempos: https://www.empireonline.com/movies/features/best-comedy-movies/ (Acesso em 12 nov. 2021). No site Rotten Tomatoes, tem 95% de aprovação. Nos Estados Unidos, foi selecionada como a segunda melhor comédia no especial da rede ABC *Best in Film: The Greatest Movies of Our Time* (2011).
2 No mesmo ano, Michael White lançaria a comédia *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975).
3 Em dólares, o filme custou U$ 400 mil e rendeu U$ 5 milhões nas bilheterias mundiais.

Arriscada também era a posição compartilhada por Gilliam e Jones. Como salienta Peter Marks, eles não foram os primeiros comediantes que se aventuraram a dirigir os próprios filmes — basta lembrarmos de Charles Chaplin e Buster Keaton. Mas, desta vez, tratava-se de um grupo de comediantes em paridade de armas. Aí havia, sem dúvida, uma novidade. Os Irmãos Marx, por exemplo, haviam trabalhado nos anos 1930 com diretores experientes como Norman Z. McLeod e Leo McCarey, enquanto o Monty Python não abriu mão da autonomia criativa relacionada à direção. Mas, pelo menos no caso de Gilliam, essa não era a primeira vez em que um desafio desse tipo se apresentava. Sua estreia como animador na TV britânica, em 1967, também se dera de maneira quase diletante. Originalmente, Gilliam havia sido contratado como cartunista para o programa humorístico *We Have Ways Of Making You Laugh*, produzido por Humphrey Barclay. Mas ele acabou sendo provocado a produzir animações, para as quais buscou inspiração em filmes do cineasta estadunidense Stan Van Der Beek. Pouco depois, foi chamado para fazer as animações para o programa infantil *Do Not Adjust Your Set*, também produzido por Barclay, e estrelado por Eric Idle e Michael Palin. A origem de *Do Not Adjust Your Set* e de outros programas que pipocavam na TV britânica na segunda metade dos anos 1960 eram, com frequência, as universidades de Cambridge (de onde vieram Cleese, estudante de Direito; Chapman, de Medicina; e Idle, de Letras) e Oxford (de onde vieram Jones, estudante de Letras, e Palin, de História Moderna), que tinham uma tradição de revistas teatrais escritas e estreladas por estudantes. Essa é a fonte do *Monty Python Flying Circus*, mas também de outros programas humorísticos, muitos deles

4 O musical Spamalot, de 2004, concebido por Eric Idle, foi vencedor dos prêmios Tony (de melhor musical) em 2005 e Grammy (de melhor álbum de show) em 2006.

inspirados na hoje clássica revista teatral *Beyond the Fringe*, que entrou em cartaz em 1960, a cargo de uma equipe que tinha, entre os destaques, o comediante Dudley Moore, saído da Universidade de Oxford. Assim, desde a época em que Terry Gilliam se mudara de Los Angeles (onde se formara em Ciências Políticas) para Nova Iorque, onde trabalhou na revista humorística *Help!*[5], e de lá para Londres, como ilustrador freelancer em busca de uma chance no showbiz, esses encontros entre o mundo acadêmico, a mídia, a arte e o puro diletantismo já faziam parte de sua vida como cartunista, animador e, logo mais, diretor.

Um filme bem bonito, e que não seja muito caro

Monty Python em Busca do Cálice Sagrado foi um esforço coletivo de concepção, produção e atuação, com orçamento limitado e uma carga enorme de improviso — nada muito diferente do que o grupo encontrara até então no programa de TV. A história original se passava metade na Idade Média, metade na Inglaterra dos anos 1970, com o Santo Graal sendo encontrado à venda numa loja de departamentos. Mas, a partir da pesquisa feita para o filme, o grupo percebeu que a busca pelo cálice sagrado poderia ser assunto suficiente, e, com isso, a trama contemporânea acabou ficando restrita a poucos (porém decisivos) momentos. A maior parte do roteiro tem inspiração na narrativa sobre *A Morte do Rei Arthur*, publicada pela primeira vez em 1485, na Inglaterra, por Thomas Malory, baseado em narrativas francesas do século XIII escritas pelo poeta Robert de Boron.

Se a escrita do roteiro parece ter sido um exercício divertido para o grupo já acostumado com a criação coletiva, por outro lado, os perren-

5 O musical Spamalot, de 2004, concebido por Eric Idle, foi vencedor dos prêmios Tony (de melhor musical) em 2005 e Grammy (de melhor álbum de show) em 2006.

gues da produção não foram poucos. É conhecida a história sobre a câmera 35mm que teria sido quebrada já no primeiro dia das filmagens — talvez prenunciando a carreira cheia de imprevistos que um de seus diretores, Gilliam, enfrentaria a partir de então. Já um problema que atravessou todo o período das filmagens foi o frio intenso na Escócia, agravado pela pobreza do local onde a equipe ficou hospedada, com limitações de calefação e água quente que causavam conflitos diários. O alcoolismo de Graham Chapman, bastante agravado naquele período, também não ajudou a manter um bom clima nas filmagens. Além disso, é sabido que Gilliam e Jones percorreram a Grã-Bretanha procurando locações em grandes castelos, porém, pouco antes das filmagens, o National Trust se recusou a ceder os locais selecionados, alegando que o grupo não trataria os sítios históricos com o devido respeito. Alternativas acabaram sendo encontradas às pressas, com a construção de maquetes, mas principalmente com tomadas externas e internas de pontos variados em torno de uma propriedade privada, o Castelo de Doune, na Escócia[6] — até hoje procurado por fãs munidos de coquinhos para homenagear o filme.

Mas houve também outros desafios adaptativos à equipe e, principalmente, aos diretores iniciantes. Enquanto as filmagens progrediam, um problema mais substancial se apresentou, porque o interesse de Gilliam pelos aspectos visuais colidiu com a ênfase que o restante do grupo colocava na performance. Segundo conta Peter Marks, Gilliam admitiria, tempos depois, que naquele momento ainda não tinha adquirido as habilidades de relacionamento pessoal para conseguir persuadir os colegas a seguirem as suas visões. Ele estava mais habituado à liberdade que

6 Para a cena final, foi usado Castelo de Stalker, outra propriedade privada na Escócia.

tinha como animador, com total controle do conteúdo visual e sonoro do material que produzia. Além disso, Gilliam não costumava estar presente no dia a dia das gravações do programa de TV, o que reduzia a intimidade com o grupo. Mas a tensão acabou se resolvendo em uma divisão do trabalho entre Gilliam e Jones: o segundo ficou concentrado na direção dos atores, enquanto o primeiro ficou mais preocupado com o que seria captado em cada frame. Dali por diante, os filmes do grupo seriam dirigidos apenas por Terry Jones, enquanto Gilliam se dedicaria a projetos próprios de direção, mas também continuaria no Monty Python como ator, roteirista e diretor de sequências curtas e/ou animadas.

A equipe também percebeu que as limitações orçamentárias poderiam salvar o filme da banalidade. A concorrência, afinal, não seria fácil. Pouco antes do lançamento do longa-metragem estrelado pela trupe do Monty Python, foram bem-sucedidos alguns longas com a temática medieval: *Camelot* (Joshua Logan, EUA/Reino Unido, 1967); *Macbeth* (Roman Polanski, EUA/Reino Unido, 1971); *Decameron* (Pier Paolo Pasolini, Itália, 1971); *Contos de Canterbury* (Pier Paolo Pasolini, Itália, 1972), *Lancelot do Lago* (Robert Bresson, França, 1974). Além deles, havia a memória, ainda fresca, de duas obras marcantes dos anos 1950: *Trono Manchado de Sangue* (versão da peça Macbeth feita por Akira Kurosawa, Japão, 1957) e *O Sétimo Selo* (Ingmar Bergman, Suécia, 1957). Com diferentes abordagens sobre a Idade Média, esses filmes ajudaram a construir um interesse popular pelo tema — que foi aproveitado pelo Monty Python para satirizar a história da Grã-Bretanha, incluindo aí a lenda do Rei Arthur, os inúmeros conflitos com os franceses, os romances de cavalaria, os movimentos sociais constitucionalistas, a revolução industrial, a arbitrariedade policial e os documentários históricos televisivos produzidos pela BBC.

Assim, os figurinos baratos obtidos em lojas de fantasias, as maquetes usadas no lugar de castelos de verdade (denunciadas pelo próprio Gilliam no papel de Patsy, ajudante do Rei Arthur), as locações repetitivas e improvisadas, e principalmente os coquinhos batidos para substituir os cavalos (ideia de Palin e Jones), tudo isso deu ao filme um aspecto improvisado e lúdico que só contribuiu para a forma como é lembrado e cultuado por fãs — entre os quais se encontram desde jovens aficionados até respeitados acadêmicos medievalistas como John Aberth, autor de *A Knight At The Movies: Medieval History On Film*. Para Aberth, por exemplo, a famosa cena dos camponeses anarco-sindicalistas (Palin e Jones) que desprezam o Rei Arthur (Chapman), logo no começo do filme, traz uma observação relacionada à aplicação de teorias marxistas para compreender a Idade Média, tópico que era objeto de polêmicas entre pesquisadores nos anos 1970. Ele e outros autores também destacam que a recorrente aparição, ao longo do filme, do terrível guarda do castelo francês (Cleese), reflete a disputa pelo controle da transmissão da lenda do Rei Arthur entre franceses e ingleses. Ele ainda encontra uma explicação para o "Coelho de Troia" que o Cavaleiro Bedevere (Jones) envia para o castelo dos franceses. Segundo Aberth, há uma lenda de que o Reino dos Bretões teria sido fundado por Brutus, um refugiado da guerra de Troia.

Outro medievalista, Richard Burt, chama a atenção para o uso que o filme faz de iluminuras medievais nos trechos animados por Gilliam, que têm uma função ao mesmo tempo narrativa e digressiva. Segundo o autor, essa dupla função das animações recapitula o debate na crítica literária moderna sobre o papel desempenhado pelas imagens de manuscritos medievais: são essas imagens meramente decorativas, ou devem ser lidas como complementos ao texto? No caso de *Monty Python*

em Busca do Cálice Sagrado, como já ocorria no programa de TV, existem animações fundamentais ao andamento da história (como o momento em que o próprio Deus aparece para o Rei Arthur ordenando a tarefa de encontrar o cálice) até outras dedicadas ao puro deleite, como aquelas extraídas das ilustrações do "Livro do Filme" que narra as histórias individuais dos quatro cavaleiros de Arthur: o inteligente Sir Bedevere (Jones), o bravo Sir Lancelot (Cleese), o casto Sir Galahad (Palin) e o corajoso Sir Robin (Idle) — este último inexistente na lenda original.

Burt também observa que o filme questiona, de modo amplo, a autoridade e o significado dos registros escritos da História, como ocorre quando os cavaleiros encontram a mensagem esculpida pelo moribundo José de Arimateia para indicar a localização do Santo Graal. Nessa mensagem, o nome do castelo onde o Graal está localizado é "Aaaarrrgh". Há então uma discussão para saber se José morreu enquanto esculpia a mensagem, ou se estava ditando para alguém, ou se o nome do castelo é realmente Aaaarrrgh. Nesse trecho, segundo Burt, discute-se o fato de que a última palavra de uma autoridade pode tanto indicar um local sagrado quanto reproduzir apenas um suspiro de morte sem nenhum sentido.

Mas a memória e a representação da Idade Média não são os únicos objetos de desmoralização. Não mesmo. Repetindo o que já fazia na televisão, o Monty Python faz da TV, do cinema, da arte e da literatura alvos de estratégias paródicas e desconstrutivas constantes. Assim, a trama do Rei Arthur se fragmenta em uma miríade de referências a artistas variados. Entre eles, podemos destacar os pintores HieronymusBosch e Pieter Bruegel — O Velho, os escritores Geoffrey Chaucer e Giovanni Bocaccio, os cineastas Ingmar Bergman e Pier Paolo Pasolini, além de autores desconhecidos de iluminuras e baladas medie-

vais. Tudo isso vem acompanhado de conversas diretas com câmera, inserções de intertítulos, intromissões musicais e momentos que emulam reportagens televisivas. No fim das contas, a experiência de articular um alto nível de intelectualização com a mais pura idiotice deu ao filme um caos exuberante, capaz de reunir o formato de esquetes que consagrou o *Flying Circus* à destruição de uma visão mítica e grandiosa da Grã-Bretanha. Como resume Darl Larsen, o filme é autorreflexivo o suficiente para compreender sua própria natureza de pastiche pós-moderno, mas é também uma elegia a todo um reino (o Reino Unido) que perdia relevância no final do século XX.

Tanta complexidade não agradou de imediato. Segundo relata Peter Marks, as primeiras exibições com público foram malsucedidas, inclusive entre a própria equipe. Após uma série de modificações propostas pelo grupo, relacionadas principalmente à trilha musical e ao corte final, chegou-se a um resultado considerado justo para o lançamento. Monty Python em Busca do Cálice Sagrado estreou na Inglaterra e nos Estados Unidos em abril de 1975 (quando a série de televisão estava no ar nos EUA), e foi o filme britânico mais visto na América naquele ano. De início, foi recebido com certa desconfiança por alguns críticos, que não apreciaram a excessiva fragmentação da história e nem a sua estrutura inconclusa. Esses críticos também repararam no excesso de piadas metalinguísticas (como a "morte" do animador Terry Gilliam lá pelo meio do filme) e nas aparições grotescas de personagens cobertos de sangue, barro ou fezes. O tempo, no entanto, acabou mostrando que se tratava de uma obra lançadora de tendências no cinema, na televisão e até na publicidade. *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado* abriu espaço para fenômenos amplos como as comédias besteirol dos anos 1980, transformou os Python em estrelas de primeira grandeza da co-

média cinematográfica, e ainda inaugurou a carreira de Gilliam como um dos mais interessantes diretores do cinema contemporâneo. Não foi pouco para uma obra realizada com tantas dificuldades.

Três é o número que deves contar, e o número da contagem deve ser três

Como descreve Darl Larsen, *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado* está estruturado em três camadas de tempo e espaço, e parte da graça do filme nasce das relações absurdas produzidas pelos choques entre essas camadas (ou *cronotopos*[7]): a primeira é a ilha dos bretões na Alta Idade Média, que deu origem aos personagens da lenda do Rei Arthur e dos Cavaleiros da Távola Redonda; a segunda é a mesma ilha na Baixa Idade Média, devastada pela Peste e habitada por princesas, monges e bruxas; a terceira é o Reino Unido contemporâneo, com velhos historiadores, programas de televisão, carros, policiais e armas de fogo.

Para David Day, a justaposição de elementos incompatíveis extraídos desses cronotopos é o grande achado do filme. Pensemos na "Santa Granada de Mão" (que já é, por si mesma, um objeto contraditório em natureza e em origem histórico-temporal) usada para arrebentar um monstro perigoso que tem a forma de um minicoelho fofinho "de dentes grandes, nojentos e pontiagudos". Essas são apenas algumas das inúmeras justaposições absurdas que encontramos ao longo de *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado*. E, como também lembra Day, tal procedimento é essencial para se pensar a própria Idade Média. Isso fora demonstrado por Mikhail Bakhtin em seu incontornável estudo "A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rabelais", publicado em 1965, e que começava a se populari-

7 O conceito de cronotopo ("espaço-tempo") diz respeito à ligação intrínseca das relações temporais e espaciais expressas nas narrativas (BAKHTIN, M.)

zar no Ocidente justamente nos anos 1970. Bakhtin investigara o papel determinante do elemento cômico nas festas populares da Idade Média, demonstrando o caráter transgressor de inversões absurdas — e, não raro, grotescas — como as que vemos no filme. Essa discussão filosófica parece ser o motivo central da sátira criada pelo Monty Python, demonstrando o interesse do grupo pelos debates acadêmicos então em curso, que se estendiam da Idade Média para questões mais amplas sobre a história da cultura e da própria noção de comédia.

Darl Larsen também nota que a Idade Média mostrada no filme é particularmente miserável, sem oficinas de tecido ou criações de animais, sem belas catedrais ou grandes aldeias. Em um dos esquetes mais lembrados, *Tragam Seus Mortos*, o coletor de corpos (Idle) reconhece o Rei Arthur como um rei "porque ele não está coberto de merda". Segundo Larsen, o motivo pelo qual os Python escolheram essa visão da Idade Média pode ter sido o baixo orçamento do filme – e, nesse caso, eles teriam filmado "a Idade Média da qual precisavam". Mas essa captura da vida social extremamente difícil também pode refletir um momento de crise econômica no Reino Unido em meados dos anos 1970, quando o desencanto generalizado com o heroísmo fictício dos habitantes da terra da Rainha chegava finalmente às sagas arturianas.

Monty Python em Busca do Cálice Sagrado diz a que veio desde o primeiro letreiro, durante a longa projeção de créditos iniciais. Tudo parece sóbrio: fundo preto e letras brancas, com a mesma fonte usada por Ingmar Bergman em *O Sétimo Selo*. Mas, então, percebemos que os créditos vêm acompanhados de legendas aparentemente escritas em sueco — na verdade, trata-se de um texto em inglês grafado com o alfabeto sueco, somado a algumas distorções propositais. Enquanto as legendas vão sendo projetadas, o responsável por elas parece estar en-

louquecendo, e vai escrevendo as mais variadas impropriedades. Ele então é substituído por outros legendadores, que também surtam, fazendo com que os primeiros quatro minutos do filme sejam uma longa piada apresentada em forma de texto. Quando a história do Rei Arthur finalmente começa, estamos na ilha da Grã-Bretanha no ano 932 DC. Como avisa Christine Neufeld, isso já mostra que não se trata do Rei Arthur que poderia ter existido historicamente, por volta do século V DC, mas de uma fabricação do imaginário da Alta Idade Média. A imagem inicial é impactante: sob um intenso nevoeiro, vemos a Roda da Morte, uma referência ao quadro de Pieter Bruegel— O Velho, *O Triunfo da Morte* (c. 1562). Sons de cavalos ao fundo indicam a chegada de alguém: o Rei Arthur e seu ajudante Patsy se aproximam, mas eles não estão montados em grandiosos cavalos, e sim batendo coquinhos para imitar o som dos cascos no chão.

A partir daí, uma sequência vertiginosa de *gags* passará a colocar esses dois cavaleiros em tempos mais adiante: nos períodos das Cruzadas, da Peste e da Caça às Bruxas, e, de modo cada vez menos discreto, nos anos 1970 do século XX. Como repara David Day, por exemplo, o primeiro diálogo do filme, que se dá entre os dois cavaleiros e o guarda de um castelo, já começa justapondo os registros medieval e moderno, com a impaciência do Rei Arthur diante de uma interminável discussão cientifica a respeito da velocidade com que as andorinhas podem carregar um coco. A forma episódica que o filme vai ganhando, ainda que seja um reflexo da colagem de esquetes experimentada na TV, é também observada por Christine Neufeld como uma ligação coerente com a tradição mobilizada pela trama. Segundo ela, a aparente fragmentação ganha unidade com o já mencionado dispositivo do "Livro do Filme", lembrando ao público da forma episódica do corpus literá-

rio arturiano, em que a corte de Arthur funciona como pano de fundo para as aventuras de cavaleiros errantes.

As coisas realmente se complicam para os nobres cavaleiros quando entra em cena um "famoso historiador" contemporâneo (interpretado pelo ator escocês John Young) para explicar a busca do Cálice. Antes que o estudioso possa começar sua explicação, ele é degolado por um cavaleiro misterioso – o único montado em um cavalo de verdade. Esse acontecimento marca o choque fundamental entre as camadas temporais, e joga policiais ingleses no encalço dos cavaleiros então envolvidos com donzelas em perigo, mulheres taradas, cavaleiros negros invencíveis, criaturas de três cabeças, cavaleiros que dizem Ni, além do terrível monstro da caverna. Durante todo o percurso, os policiais estão se aproximando, perplexos diante das pistas que encontram pelo caminho. Quando finalmente Lancelot, Arthur e Bedevere conseguem atravessar a Ponte da Morte para comandar uma batalha épica com os franceses pelo castelo de Aaaargh, a polícia os encontra e leva todo mundo em cana, atacando até mesmo as próprias câmeras que registram os acontecimentos. O filme se encerra com longos minutos de tela preta, em "um grande anticlímax", como descrito por Graham Chapman.

Deves tirar o pino sagrado

Em *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado*, a lenda do Rei Arthur e dos Cavaleiros da Távola Redonda em busca do Santo Graal é dessacralizada de diferentes maneiras. Como nota Christine Neufeld, a cena em que o guarda do castelo francês diz ao Rei Arthur que o seu senhor, Guy de Lombard, "tem um Graal" (que não é nem sequer "o" Graal, mas apenas um Graal qualquer), já anula o sentido da busca e do próprio objeto sagrado. Em outros filmes que tratam da procura pelo San-

to Graal, como *Excalibur* (John Boorman, EUA, 1981) e *Indiana Jones e a Última Cruzada* (Steven Spielberg, EUA, 1989), o cálice pode ser acessado por indivíduos capazes de ler as mensagens divinas distribuídas pelo mundo. Mas, com o Monty Python, a linguagem entra em colapso. Ela é desafiada primeiro pela realidade cruel da Idade Média (dominada por doenças, sujeira, ignorância religiosa e crenças inúteis em seres mágicos da natureza) e depois pelo discurso científico, pela sociedade industrial e pela estupidez policial.

Mas o tempo mostrou que a escolha da Idade Média e do Santo Graal nada teve de desapaixonada. Pelo contrário: o assunto era caro aos dois diretores do filme. Terry Jones, nos anos 1990, demonstraria isso escrevendo e apresentando a série *Cruzadas* (1995), da BBC. Antes disso, ele havia reunido todo o seu conhecimento sobre a Idade Média em um respeitado trabalho acadêmico denominado "Chaucer's Knight: The Portrait of a Medieval Mercenary" [Cavaleiro de Chaucer: Retrato de um Mercenário Medieval, 1980]. Já Terry Gilliam mostrou-se, em diversas ocasiões, um entusiasta da visão de mundo medieval, pois, naquele tempo, segundo ele, "as pessoas realmente acreditavam em diabos, demônios, carniçais e anjos. E, por isso, eles estavam lá." Esse interesse por integrar realidades paralelas inspirou muitos filmes do diretor. Além disso, o imaginário da Idade Média retornaria com diferentes roupagens em seus longas *Jabberwocky — Um Herói por Acaso* (1977), *Os Irmãos Grimm* (2005) e *O Homem que Matou Dom Quixote* (2018). Finalmente, o próprio Santo Graal seria trazido de volta por Gilliam em *O Pescador de Ilusões* (*The Fisher King*, 1991), um dos maiores sucessos da sua carreira. Nesse filme, um radialista cínico (Jeff Bridges) faz amizade com um professor de História Medieval (Robin Williams, coincidentemente um novo Sir Robin), refugiado em uma

realidade mágica — e que, justamente por ser mágica, acaba por conceder aos dois o bendito Cálice Sagrado, dando fim à saga iniciada 21 (ou 1.059) anos antes.

Bibliografia

ABERTH, John. *A Knight At The Movies: Medieval History On Film*. Nova York: Routledge, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na idade média e no renascimento: O contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec, 2010.

BURT, Richard. *Medieval and Early Modern Film and Media*. Nova York: Palgrave McMillan, 2008.

DAY, David. "Monty Python and The Holy Grail: Madness with a definite method". In: HARTY, Kevin. *Cinema Arthuriana: Twenty Essays.* Jefferson: McFarland & Co., 2002.

HARTY, Kevin. *The Holy Grail on Film: Essays on Cinematic Quest.* Jefferson: McFarland & Co., 2015.

JONES, Terry. *Chaucer's Knight: The Portrait of a Medieval Mercenary.* Londres: Methuen, 2017.

LARSEN, Darl. *A Book About the Film Monty Python And The Holy Grail.* London: Rowman and Littlefield, 2015.

MARKS, Peter. *Terry Gilliam.* Manchester University Press: 2009, p. 32.

NEUFELD, Christine M. “Lovely Filth: Monty Python and the Matter of the Holy Grail”. In:

_____. “Coconuts in Camelot: Monty Python and The Holy Grail in the Arthurian Literature Course”. In: *Florilegium*, n. 19, 2002.

OSBERG, Richard H.; CROW, Michael E. “Language Then and Language Now in Arthurian Film”. In HARTY, Kevin J. *King Arthur on Film – New Essays on Arthurian Cinema*, Jefferson: McFarland & Co., 1999.

TYLER, Sage. “45 Years Ago, Monty Python and The Holy Grail Changes Comedy Forever”. In: *UCR Classic Rock & Culture*. 03 Abr, 2020. Disponível em: https://ultimateclassicrock.com/monty-python-holy-grail/ (Acesso em 26 nov. 2021)

Jabberwocky — Um Herói por Acaso

Sérgio Alpendre

Há quem não goste do grupo de humoristas britânico Monty Python, e para esses não há remédio. Mas mesmo os admiradores do grupo, aqueles que começam a rir com a simples menção de seu nome, costumam desconhecer ou ignorar o aspecto formal de filmes como *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado* (1975), *A Vida de Brian* (1979) ou *O Sentido da Vida* (1983). Afogam-se de rir com o humor da trupe, envolvem-se com a ironia das tramas apresentadas em seus filmes, no entanto, raramente valorizam o motivo pelo qual as piadas visuais funcionam tão bem quanto as piadas verbais, ou a maneira como uma auxilia a outra em inúmeras cenas. Muito da comicidade do grupo, contudo, está na *mise en scène*, que geralmente era elaborada por Terry Jones e Terry Gilliam, ficando este último encarregado principalmente das animações.

Não por acaso, foram os dois do grupo que construíram, como cineastas, uma obra posterior e independente, lançando-se entre as décadas de 1970 e 1980. Terry Jones realizou, tirando os filmes do Monty Python, o irregular *Serviços Íntimos* (1987) e o delicioso *Erik, O Viking* (1989), com Tim Robbins. Após alguns trabalhos na TV, voltou ao cinema com *Absolutamente Impossível* (2015). Seu cinema privilegia o diálogo e a teatralidade, buscando na proximidade com os atores e no trato narrativo a melhor maneira possível de chegar ao riso: irônico em *Serviços Íntimos*, infanto-juvenil em *Erik, o Viking*.

Terry Gilliam foi muito mais prolífico que seu companheiro de grupo. Desde os anos 1970, realizou doze longas, tendo no fantástico o seu norte. A ironia é que seus filmes são justamente elogiados pela forma,

mas podem por vezes serem criticados pelos roteiros, um tanto confusos. Isto acontece desde o longa de estreia, *Jabberwocky — Um Herói por Acaso*, que conta com apenas um Python no elenco principal, Michael Palin, além de participações pequenas de Terry Jones e do próprio Gilliam. Mas estende-se a obras mais famosas como *Brazil — o Filme* (1985) e *As Aventuras do Barão de Münchausen* (1988), atingindo em cheio os mais problemáticos *Medo e Delírio* (1998) e *O Mundo Imaginário do Dr. Parnassus* (2009). O fato é que nenhum de seus filmes chega a ser desinteressante, o que seria o maior pecado, e em alguns casos, notadamente em *Os Bandidos do Tempo* (1981) e *Os 12 Macacos* (1995), Gilliam se revela um diretor muito eficiente na bifurcação entre comédia delirante, fantasia e ficção científica.

Jabberwocky marca o início de sua carreira solo. Formalmente, talvez seja o mais apurado entre todos os seus filmes. Narra a história de um homem atrapalhado que procura alguma estabilidade numa época de mercantilismo selvagem, para poder se casar com sua amada Griselda. Ele ronda um castelo, entra nele por vezes, promove um rebuliço dos grandes, à maneira do Carlitos de Charles Chaplin, incluindo ter despertado a paixão de uma princesa, até que se torna o Sancho Pança de um Dom Quixote improvável, na luta contra o estranho monstro que dá nome ao filme. Gilliam já rondava Miguel de Cervantes na década de 1970, décadas antes de seu longa mais recente, *O Homem que Matou Dom Quixote* (2018), que dá um final temporário a uma saga na tentativa de filmar *Dom Quixote*, desde 1989, fazendo da obra do escritor espanhol sua razão de criar.

Uma estética chave de sua obra e, principalmente, de *Jabberwocky*, é a *steampunk*. Num ensaio chamado "Steampunked: The Animated Aesthetics of Terry Gilliam in Jabberwocky and Beyond", a historia-

dora Anna Froula defende que Gilliam antecipou a estética ao apresentar como principais influências o "expressionismo alemão, Ray Harryhausen, Hieronymus Bosch, Alfred Hitchcock, Lewis Carroll, a revista Mad e uma linha de montagem da Chevrolet". Essas influências convergem em algumas das suas obras para apresentar: "sátira à desumanização do mundo moderno segundo a distopia apocalíptica no estilo vitoriano, medievalismo absurdo, canais intestinais e tecnologias anacrônicas". *Steampunk*, ao contrário do *cyberpunk*, não construiu seu imaginário visual a partir do universo digital, mas da tecnologia que veio com a Revolução Industrial do século XIX, e do tipo de ficção científica originário da era vitoriana. Ou seja, olha para trás, mas para reencenar a maneira como os de antigamente viam o futuro. Tem a ver com retrofuturismo, e com aquele tipo de autômato que vemos, por exemplo, em *A Invenção de Hugo Cabret* (Martin Scorsese, 2011). *Steampunk* e *cyberpunk* são ambos subgêneros da ficção científica, e começaram a despontar nos anos 1980 e 1990, tendo fãs ardorosos pelo mundo. Gilliam se tornou, inadvertida e inconscientemente (segundo ele próprio), um dos principais artistas *steampunks*.

Mas tanto o *steampunk* quanto a estética de Terry Gilliam não são fáceis de definir. Como tudo que é originário de misturas, seus filmes e esse subgênero promovem um tipo de hibridismo, uma prática que é, segundo Froula, "ao mesmo tempo reacionária e revolucionária", cujos ingredientes variam em quantidade de obra para obra, misturando-se a outras estéticas de modo a criar um mundo particular que se rearranja a partir de códigos e leis que não entendemos totalmente, a não ser com uma profunda imersão nesse mundo. Demiurgo, sim, mas em permanente construção, um demiurgo incompleto, poderíamos dizer. Os filmes de Gilliam, e *Jabberwocky* em particular, partem do princí-

pio da acumulação, evoluem como se estivessem em rodas dentadas ("cogs in cogs wheel turning around", diz a música do Gentle Giant gravada em 1974), algo que Fellini levou ao limite em seu maravilhoso *Casanova* (1976), na cena em que o protagonista mulherengo leva para a cama uma mulher autômato. Como Fellini, Gilliam enxerga apenas um mundo distorcido e particular e procura fazer jus ao que vê com o que coloca na tela.

Já no início, o poema de Lewis Carroll que dá título ao filme é recitado. Aqui no Brasil, a mais célebre tradução (melhor dizer: versão) é a de Augusto de Campos. O poema é intraduzível, a não ser por outro poeta, que invente, em sua língua nativa, neologismos com as mesmas características dos que Carroll inventava. Carroll é um escritor da era vitoriana. Neologismo é uma prática, aliás, que tem bastante a ver com o *steampunk* (pega algo daqui, algo dali, e temos uma nova coisa/palavra). Ao iniciar sua carreira solo baseado em um poema de Carroll e ambientar a trama numa Idade Média tingida pelo absurdo, é como se Gilliam estivesse involuntariamente mostrando uma carta de intenções do *steampunk* no cinema, antes mesmo que se falasse ou mapeasse esse subgênero.

Analisar *Jabberwocky*, e por extensão toda a obra de Gilliam, à luz da estética *steampunk*, é uma das tarefas mais interessantes, e Anna Froula a desempenhou muito bem. Fica o convite para a leitura de seu texto no livro citado na bibliografia. Minha intenção aqui é analisar o filme pelas escolhas e limitações de seu autor, incluindo aí as que o levam a ser considerado um diretor do steampunk e entendendo que todo autor (como de resto, todo artista) tem suas limitações e realiza escolhas apesar delas, e por vezes motivado por elas.

Gilliam é autor? Sim, na medida em que suas obsessões preenchem

grande parte de seus filmes, com talvez uma exceção, *O Pescador de Ilusões* (1991), sua obra mais hollywoodiana, além de dois filmes em que sua poética está amansada, *Os 12 Macacos* (1995) e *Os Irmãos Grimm* (2005), que apesar dos temas gilliamnianos, têm neles atores de peso (Bruce Willis e Brad Pitt no primeiro, Heath Ledger e Matt Damon no segundo) e um tipo de produção que limita o alcance autoral. Não por acaso, esses três filmes são os únicos longas em que Gilliam não recebe crédito de roteirista. É um bom autor? Depende do filme, e por vezes um menos autoral como *Os Irmãos Grimm* pode ser superior a um mais autoral como *O Mundo Imaginário do Dr. Parnassus*. Não há regras para a apreciação dos filmes dentro de uma perspectiva autorista para além daquela que investiga os resultados alcançados filme a filme, ou num determinado filme, à luz da obra anterior ou posterior de um determinado autor.

Quanto a *Jabberwocky*, seria muito fácil apontar seus problemas, colocando-o entre os fracassos de Terry Gilliam. Mas pela própria natureza de seu cinema, não vejo como isentá-lo de uma série de escolhas equivocadas, ou menos felizes, como de resto, não se pode isentar autor algum de escolhas equivocadas, uma vez que as escolhas num filme de, digamos, 100 minutos são múltiplas, tornando praticamente impossível não se equivocar em algumas delas. Além disso, vale dizer, podem ser equivocadas para um crítico e acertadas para outro. Os problemas aparecem com alguma frequência em *Jabberwoky*, complicando um pouco nosso julgamento e atrasando uma adesão mais apaixonada que se possa ter ao filme. Mas para cada um desses problemas, parece haver um equivalente positivo, ou ao menos um fator atenuante, de modo que talvez seja mais eficiente analisarmos por partes o que pode ser questionado, com maior ou menor razão, no primeiro filme solo de

Terry Gilliam, analisando as forças favoráveis e as contrárias dentro de um padrão bem típico de primeiro filme. Portanto, enumero a seguir alguns problemas que me parecem mais evidentes:

a) Falta do grau de comicidade alcançado pelo Monty Python. Aqui não há muito o que fazer. Quem espera uma comédia rasgada no nível do filme precedente do Monty Python ou dos que virão a seguir certamente irá se decepcionar. Ainda que muitos trechos sejam abertamente cômicos, como um tambor enterrado na cabeça daquele que o tocava sem senso de ritmo (toda a cena, aliás, é hilária) ou a confusão chapliniana causada por Michael Palin dentro do castelo, a noção de ritmo de Gilliam não favorece tanto o surgimento de *gags* visuais como nas obras com o Monty Python. Como o cineasta trabalha com o acúmulo e a aceleração, a comédia por vezes é travada, quando não sabotada, por um novo acontecimento que a atropela. Há cineastas que trabalham maravilhosamente bem com o ritmo para alcançar o melhor efeito cômico. Aqueles que conhecem o cinema de Lubitsch, Hawks ou Wilder sabem bem disso. Seus filmes podem ser rápidos, muito rápidos, mas sempre há espaço e tempo para o humor. Não é o caso do felliniano Gilliam. Apesar de parecer buscar o humor quase o tempo todo, e nesse sentido não ser muito bem-sucedido, o filme tem longos minutos em que as risadas são mais raras que o sentimento de asco por algum acontecimento violento ou escatológico.

b) Não acreditamos estar na Idade Média. Esse seria um fator terrível caso estivéssemos em um drama ou um romance histórico. Imaginemos um romance ambientado numa corte europeia do século XVIII e os atores parecem recém-saídos do Shopping Center ou de uma festa à fantasia. Não dá pé. Dentro do registro no qual o filme trabalha, de um humor que nem sempre nos pede a risada imediata, mas propõe

um certo distanciamento crítico desconfortável à primeira impressão, isso não prejudica muito. Pelo contrário, até ajuda no distanciamento e ajuda a fruição dos aspectos formais, uma seara em que podemos destacar o brilhante uso do chiaroscuro e as composições que pintam com a luz. Esse apuro formal é ainda mais espantoso quando vemos que o diretor de fotografia, Terry Bedford, teve carreira curta, de só dois filmes no currículo, este e *Em Busca do Cálice Sagrado* (como realizador, um pouco mais, embora com um único longa entre poucos trabalhos para a TV e dois videoclipes da banda pop Bucks Fizz). No mais, Terry Gilliam é um norte-americano que escolheu viver na Inglaterra. Esse sentimento de não pertencimento pode ser espelhado pelo falseamento de uma época, a medieval. Seu cinema vai reiterar esse deslocamento primordial em diversos níveis. Em *Jabberwocky*, o medievalismo *nonsense* faz parte dessa operação.

c) Vulgaridade. Como em Monty Python, há um longo traçado na vulgaridade. No trabalho do grupo, era parte do humor que fazia contraponto à outra parte, mais sofisticada. Aqui, é também um elemento curioso do cotidiano medieval. Como urinavam e defecavam as pessoas daquela época? Sabemos que as latrinas eram rústicas, e muitas vezes não eram usadas por serviçais da segurança, por exemplo, ficando restritas à nobreza. Então, em uma cena específica, quando vemos Palin recebendo urina no rosto enquanto dormia num barranco próximo a um castelo, vinda de um dos guardas posicionados nas muralhas, e depois vemos Palin se aproveitando de um outro segurança que abre um portão lateral para defecar no mato e entrando no castelo, estamos presenciando o cotidiano medieval dentro de um filme que não faz muita questão de nos levar àqueles tempos, mas se aproveita dos costumes de então para fazer algum humor. O filme todo vai trabalhar nessa

lógica da assimilação que ele mesmo irá combater momentos depois, por vezes dentro da mesma cena.

d) *Em Busca do Cálice Sagrado* requentado. Em alguns momentos, parece que vemos sobras do filme de 1975, o que é reforçado pelo fato de termos a vários elementos iguais: a época retratada, a atmosfera, o pendor para o grotesco e o diretor de fotografia, além do ator e de alguns figurantes que se repetem, incluindo o próprio Gillam. Este poderia ser um problema mais sério, mas ao mesmo tempo o longa pode ser considerado uma variação interessante, menos escancaradamente cômica e mais calcada na atmosfera medieval. O orçamento também é maior, o que ajuda a atenuar a impressão de oportunismo pelo sucesso do outro longa. No mais, como Terry Jones era o principal diretor das cenas em *live action* de *Em Busca do Cálice Sagrado*, Gilliam pode ter ficado com algumas ideias escondidas na manga, e conseguiu se exercitar no mesmo terreno, já sabendo mais ou menos o que poderia usar como soluções de *mise en scène* para algumas situações, notadamente no uso de internas, mais eficiente que no filme do grupo (que, entretanto, é superior no humor).

e) Problema no ritmo. O que pode parecer grave numa comédia, Gilliam consegue contornar parcialmente. Como ele trabalha numa chave do grotesco semelhante a de Fellini em *Julieta dos Espíritos*, *Satyricon* ou *A Cidade das Mulheres*, compensando a menor inventividade visual pelo humor e fazendo com que a trama siga um padrão alternativo, que não respeita as regras básicas da narratividade cinematográfica, a ausência de ritmo é parcialmente compensada por uma bem-vinda estranheza na representação do fantástico. *Jabberwocky* tem aceleração e barulho em doses enormes, e os momentos de cadência geralmente são invadidos por ruídos como o do tambor tocado

com insistência (e ausência de ritmo). Por esse encadeamento narrativo de roda dentada, Gilliam acaba servindo como ponte entre o Fellini dos anos 1960 e 70 e o Emir Kusturica dos anos 1980 e 90.

f) Inadequação entre forma e conteúdo. Forma é conteúdo, já dizia Alfred Hitchcock, o que quer dizer que é necessário haver uma adequação entre uma e outro para que uma obra seja bem-sucedida, a não ser que se trabalhe com a inadequação de modo a causar desconcerto no público. Por vezes, não sei dizer se Gilliam busca essa inadequação, e não importa tanto se ela é ou não intencional, mas é evidente em alguns trechos do filme. Por exemplo, na primeira vítima do monstro, um caçador que anda atrás de suas presas na floresta, temos a câmera acoplada nessa vítima representando o ponto de vista do monstro. Logo, o homem que está sendo devorado em primeiro plano se mexe conforme o monstro o mastiga, mas nós vemos principalmente o fundo se mexer, por trás de suas caretas de dor e agonia. Somente quando o monstro o larga no chão é que temos um corte e a câmera se torna objetiva, detalhando o estrago no que sobrou do corpo da vítima. Falávamos de distanciamento crítico no tópico b), mas essa opção por nos mostrar o ponto de vista do monstro vai de encontro ao distanciamento crítico. É justamente aí que a opção formal se revela em inadequação completa, primeiro com o que se sobressai dela no restante do filme, e por consequência com o conteúdo narrado. É possível, claro, mudar a opção formal de acordo com algum efeito que se queira passar. Bons diretores fazem isso com certa habilidade e algum grau de liberdade no entendimento da linguagem cinematográfica. Se por um lado, o filme se mostra logo no início um tanto esquizofrênico do ponto de vista formal, essa esquizofrenia tem a ver também com o aspecto de bricolagem do *steampunk*. Gilliam trabalha num registro em que a liberdade,

senão total, ao menos é flagrante. Vale tudo pelo humor, e ao mesmo tempo, todo o humor não pode ser alcançado com esse vale tudo.

Todos esses aspectos levantados me parecem tanto o trunfo quanto a limitação do cinema de Terry Gilliam, e *Jabberwocky* é um bom exemplo. Seus melhores filmes são aqueles que conseguem equilibrar a equação, não permitindo que o balanço entre humor, crítica, grotesco e encenação ajam contra o resultado final. Podemos dizer que é o que acontece neste longa de estreia.

Bibliografia

BIRKENSTEIN, Jeff; FROULA, Anna; RANDELL, Karen (Ed.). *The cinema of Terry Gilliam: it's a mad world*. Columbia University Press, New York, 2013.

STEADY
TE SILENCE-SHOOTING
UIET - REHEARSA
BERWOCKY
NEW
MOVIE

OS Bandidos do Tempo

Roberto de Sousa Causo

Lançado em 1981, *Os Bandidos do Tempo* foi o primeiro sucesso de bilheteria de Terry Gilliam, e uma produção que recebeu considerável atenção crítica. Antes, o cineasta havia dividido com Terry Jones a direção de *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado* (1975), e realizado *Jabberwocky — Um Herói por Acaso* (1977), fantasia baseada num poema *nonsense* (1877) de Lewis Carroll.

A associação de Gilliam com o grupo de comediantes Monty Python, para o qual produzia vinhetas animadas, é patente em todos esses projetos, *Bandidos do Tempo* inclusive. Em "Fantastic Cinema: An Illustrated Survey" (1984), Peter Nicholls reconhece abertamente que este seria (até aquele momento) o "mais coerente e charmoso filme de Python é *Os Bandidos do Tempo*, uma pequena fábula violenta para crianças [...]." Ao mesmo tempo, Gilliam conseguiu com ele firmar um estilo, uma abordagem e uma marca autoral consistente e para sempre vinculada ao seu nome. Especialmente, depois que tais índices autorais foram desdobrados e desenvolvidos em filmes subsequentes: *Brazil — o Filme* (1985) e *As Aventuras do Barão de Münchausen* (1988), fechando a "Trilogia da Imaginação" iniciada com essa pequena fábula que, na admirável síntese de Phil Hardy em "Science Fiction: The Aurum Film Encyclopedia" (1991), expressa "algo da genuína crueldade cômica das fábulas clássicas" e "uma tensão aguda entre as convenções do cinema para crianças e aquelas do filme de horror familiar". A capacidade de Gilliam de "vestir dois chapéus ao mesmo tempo" também inclui: ser um americano que absorveu o humor inglês; e o seu *Os Bandidos*

do Tempo, mesmo recheado de cutucadas contra as banalidades da narrativa hollywoodiana, ter composto bem com o restante da paleta do cinema de ficção científica e fantasia da década de 1980, dominado pela lógica do filme-espetáculo inaugurada pelo fenômeno *Star Wars* de George Lucas, em 1977.

Os Bandidos do Tempo abre com um *zoom* que leva o espectador a um subúrbio britânico, isolando um lar prontamente caracterizado como um espaço de tédio existencial, consumismo e alienação interpessoal, expresso na composição dos pais fixados no aparelho de televisão e o seu programa de auditório favorito, cercados de implementos domésticos e sentados longe um do outro em sofás cobertos de plástico. Entre eles e mais atrás, está o filho Kevin (Craig Warnock), menino obviamente imaginativo mas ignorado pelos pais.

Cabe lembrar que os subúrbios se tornaram uma ambientação muito revisitada pela literatura e pelo cinema a partir do pós-guerra, em representações de conteúdo crítico dirigidas à classe média, sua carência de valores substanciais, democráticos ou sociais. Em especial, a ficção pós-modernista — de *Ruído Branco* (1985), o romance de Don DeLillo, por exemplo — se apropriou desse ambiente para fundamentar uma postura crítica.

Obrigado a se deitar antes do fim do programa, um sonolento Kevin assiste um cavaleiro medieval se lançar a cavalo e com enorme força arquetípica, de dentro do seu armário, representação agressiva e maravilhosa da ruptura do cotidiano. É uma possível referência à novela para crianças de C. S. Lewis, *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (1950), e embrião visual do tormentoso delírio sofrido por Robin Williams em *O Pescador de Ilusões* (1991). Os pais de Kevin se recusam a ouvir o seu relato da visão, e na noite seguinte ele se municia de lanterna e câmera

Polaroid, para registrar, desta vez, a invasão do seu quarto por uma trupe de anões que prontamente o arrebata para uma série de aventuras.

Em meio à caótica *mise-en-scène* dos anões, Kevin é informado que o grupo, liderado por um certo Randall (David Rappaport), roubou um mapa com portais temporais, pertencente ao Ser Supremo (Ralph Richardson). Os anões trabalhavam para Ele, aparentemente como assistentes de criação de nível básico, mexendo com árvores e arbustos. Agora, eles se apresentam pomposamente como criminosos internacionais, e na primeira investida testemunhada por Kevin vão todos parar na Batalha de Castiglione, em 1796, no meio das guerras napoleônicas. O próprio Napoleão Bonaparte (Ian Holm) é o primeiro alvo: embebedado durante uma apresentação de teatro de bonecos, e encantado com essa gente menor do que ele, deixa o butim da cidade sem vigias. Começa aí uma interessante costura a respeito de roubo e crime: os anões roubam do conquistador que roubou da cidade, ele próprio (Napoleão) um anão moral, obcecado com sua baixa estatura, enquanto pelotões de fuzilamento executam civis em meio às ruínas da cidade.

A situação seguinte leva o bando a ser capturado e ter o butim (que inclui conspicuamente a *Mona Lisa* de Leonardo da Vinci) confiscado por ninguém menos que Robin Hood (John Cleese), um dos heróis de Kevin. Uma fila de camponeses miseráveis já aguarda para receber os bens roubados, mas a cada item entregue, o camponês que o recebe é presenteado também com um duro soco na cabeça. Como veríamos em futuros filmes de Gilliam, há uma "estética da pobreza" no figurino dos Jolly Good Fellows de Robin Hood, que, em contraste, é o único impecável e correspondente às caracterizações visuais que Hollywood deu ao herói medieval que roubava dos ricos para dar aos pobres. A interpretação sorridente e aristocrática de Cleese faz a situação toda

sugerir o herói como um demagogo a serviço de uma estrutura que apenas reconfigura as formas de abuso sofridas pelos pobres.

Os movimentos do bando de anões pelos portais temporais chamam a atenção do Gênio do Mal — ou Evil (David Warner), um vilão demoníaco confinado à Fortaleza da Derradeira Escuridão, e que se declara, assim como o Mal, eterno e imorredouro. Ele quer o mapa que os anões roubaram do Ser Supremo, e que lhe daria os meios para escapar e refazer a Criação à sua própria imagem. Evil tem o hábito de explodir os que dizem algo que o desagrada. Warner o interpreta com brilhante uso do seu treinamento shakespeareano (no ano seguinte o ator estaria no inovador *Tron: Uma Odisseia Eletrônica*).

Evil busca o entendimento para conquistar o universo. Entendimento dos relógios digitais e dos aparelhos de vídeo cassete, uma suposta linha evolutiva que o conduziria ao entendimento dos computadores. Ele está ciente do potencial do *microchip* e da revolução do silicone, zombando de um Ser Supremo que Se dedica a criar inutilidades como o número de espécies de papagaios e mamilos para homens. Evil, fosse ele o Ser Supremo, não se importaria com flores e borboletas, mas começaria direto com raios laser. O seu monólogo afirma uma continuidade entre consumo, tecnologia e poder.

Como o vilão não pode deixar a fortaleza, ele implanta na mente dos anões uma ilusão: encontrar o "objetivo das esperanças e sonhos de todas as pessoas", o Objeto Mais Fabuloso do Mundo. Desse modo, o mapa seria trazido a ele. Interessante que, nesse ponto e frustrado por não ter podido permanecer com seu herói Robin Hood, Kevin pergunta por que os anões têm que perseguir sempre o dinheiro. É uma questão que inicia o seu crescimento como personagem. Além disso, no mesmo instante em que os anões estão determinados a perseguir o

novo objetivo, há uma intervenção do Ser Supremo. Durante a debandada, duas passagens temporais se abrem e Kevin se separa dos ladrões e vai parar na Grécia Antiga, onde salva, por acidente, um guerreiro de ser morto por uma espécie de minotauro.

O guerreiro Agamenon (Sean Connery), o mitológico rei de Micenas, que, agradecido e convencido de que o menino é um enviado dos deuses, dispõe-se a tê-lo como herdeiro de uma cidade-estado de aparência estranhamente semita. Connery vinha de ter feito *O Homem que Queria Ser Rei* (1975, dirigido por John Huston) e da inquietante ficção científica pós-apocalíptica *Zardoz* (1974, dirigido por John Boorman), e no mesmo ano de *Os Bandidos do Tempo* estreava o notável *Outland: Comando Titânio*, ficção científica dirigida por Peter Hyams. Tê-lo como rei de fato aqui, quando no filme de Boorman inspirado na novela de Rudyard Kipling ele é morto praticamente no instante da coroação, pode ser visto como sendo uma referência irônica.

Kevin não demonstra o menor interesse em voltar para casa. Está fascinado pelo mundo heroico e guerreiro de Agamenon, admirando uma representação pictórica militar enquanto o rei entrega aos burocratas do reino o sumário das "execuções do dia". Gilliam nunca se cansa de lembrar que o poder é casual em sua violência. Esse segmento do filme também ensaia uma intriga entre o rei e a rainha, mas isso não é desenvolvido: os anões surgem como entretenimento em um banquete, e levam Kevin dali — juntamente com boa parte do tesouro do rei.

Como um preâmbulo ao segmento anterior (de Robin Hood), o filme nos apresentou o casal de apaixonados (Michael Palin e Shelley Duval) em uma carruagem, o idílio interrompido pela queda do bando de viajantes temporais. Na metade da fita, eles ressurgem reencarnados mas com os mesmos nomes, para serem novamente interrompidos

pelo ressurgimento dos viajantes, agora a bordo do mais famoso transatlântico de todos os tempos. Um instante depois, os pequenos heróis aparecem vestindo smokings, fumando charutos e bebendo champanhe. O tesouro do rei lhes deu a chance de viverem como magnatas — a bordo do *Titanic*, trazendo a bordo os seus próprios magnatas, rumo ao desastre. Certamente, outras formas de roubo também permitiram que os ricaços povoassem a primeira classe do navio.

Os questionamentos de Kevin aumentam, enquanto o mapa revela a existência de uma Época das Lendas. Evil manipula os bandidos do tempo para irem até essa época imaginária, anterior à história e à lógica científica, onde são recolhidos por um navio à vela, com um estranho casal a bordo: o ogro chamado (britanicamente) Winston e sua esposa, cruéis antropófagos por trás da sua atitude de afeto convencional. Novamente o filme nos leva ao cruel e ambíguo terreno dos violentos contos de fadas originais, e mais uma vez evocando a violência que subjaz em um contexto de afabilidade doméstica. Parte da radical separação entre classes sociais do contexto que deu origem aos contos de fadas, eu imagino, na qual amor ao próximo, lealdade e cuidados interpessoais são adequados no seio de uma classe social, mas não estendidos a membros de uma classe inferior.

Quando os seis aventureiros do tempo vão do *Titanic* para outro navio, o estranho lar dos ogros, torna-se difícil não ver *Os Bandidos do Tempo* como uma viagem fantástica, uma das formas narrativas mais antigas a alimentar as encarnações modernas da ficção científica e fantasia. Recuando à antiguidade clássica e seus episódios de reis retornando acidentalmente da Guerra de Troia ou dos tripulantes do navio *Argos*, a viagem fantástica chega à Baixa Idade Média e ao Renascimento como visitas a terras imaginárias. Na ficção científica, a outros pla-

netas; em *Os Bandidos do Tempo,* a diferentes épocas.

A captura do navio dos ogros pelos anões, com papel decisivo de Kevin, mostrando o quanto ele se afastou da figura do menino arrebatado pelos acontecimentos fantásticos, faz uma fabulosa transição para um outro terreno da protofantasia ou protoficção científica. O navio se revela como o chapéu de um gigante que até aquele ponto estivera submerso, a imagem mais icônica que o filme logrou produzir, e esse novo terreno de diálogo intertextual é a tradição do *tall tale* que inclui obras como *Gargantua* e *Pantagruel* (século XVI), de François Rabelais e também sobre gigantes, e *Aventuras Pasmosas do Celebérrimo Barão de Münchausen* (1785), de Rudolf Erich Raspe. É claro, essa remissão metalinguística e intertextual é muito estreitada quando Gilliam fecha a Trilogia da Imaginação em 1988, com uma adaptação desse segundo livro.

Quando os heróis alcançam a Fortaleza da Derradeira Escuridão, são recebidos pelo anúncio de implementos elétricos de cozinha e penetram uma versão *dark* do programa de auditório preferido dos pais de Kevin, eles mesmos ressurgidos como figurantes do programa. Fica claro neste ponto que o filme sofreu uma transição substancial: os cenários atulhados — seja no teatro com Napoleão e o butim, seja na floresta de Sherwood com Hood e os seus grotescos salteadores, seja no salão do rei durante o banquete ou no veleiro dos ogros e as partes humanas penduradas no teto — cedem a representações geométricas, quase mecânicas contra um fundo negro minimalista. Capturados, os heróis de humor pastelão têm de realizar prodígios circenses para escapar. Esta sequência é um robusto e tenso intermezzo entre a sua captura e o clímax do filme.

O confronto de Kevin — e posteriormente dos anões, que chegam

com um reforço transtemporal de heróis, os cavaleiros, arqueiros, cowboys ou soldados da imaginação do menino — com Evil retoma o ritmo frenético inicial, com a exceção de um estranho momento dotado de um peso singular: a revelação de Evil como um autômato de cujo crânio se projeta, ao som de música de realejo, um braço articulado com uma lâmina na extremidade.

Quando um dos anões é esmagado, torna-se inescapável que os heróis só serão salvos por um *deus ex machina*. E ele vem, mas a partir de uma ironia explícita e descarada, contando com a presença do Próprio. Entre perdas e ganhos, desastres e mortes, Kevin faz outra questão essencial: por que todas essas pessoas (os heróis recrutados pelos anões nas suas diversas épocas) tinham de morrer? Neste ponto do seu crescimento como personagem, a morte, o conflito, a batalha já não possuem mais o lustre da sua imaginação infantil.

As respostas são obscuras e as lições das revelações divinas são tão duras ou mais quanto às dos contos de fadas. Isso se torna claro no epílogo do filme, em que o garoto afasta a hipótese de toda a sua jornada ter sido apenas um sonho. Ele aprende que é possível ser herói sem façanhas violentas (com o ressurgimento de Connery em outro papel), e que o Mal está, de fato, naquela tecnologia cobiçada pelo Gênio do Mal.

É um prazer acompanhar a interação anárquica e ingênua do grupo de atores anões, que inclui Kenny Baker (morto em 2016), o homem por trás do droide R2D2 em *Star Wars*. Louva-se a produção por ter colocado os seus nomes em primeiro lugar nos créditos, e terminar o filme com uma última imagem do grupo. Mas como protagonistas, eles foram meros peões no jogo do Ser Supremo para testar o funcionamento do Mal, e terminam retornando ao seu trabalho inferior, agora com uma redução de salário. O verdadeiro protagonista — de fato,

o *único* protagonista do filme — é Kevin, e provavelmente o seu único herói, já que é apenas ele que tem a perder se arriscando. É o personagem que, ao longo do filme, sofre modificações substanciais, mesmo que às vezes perdidas na correria. O único que testemunhou e sentiu a ironia (ou sarcasmo) divina. A perda dos seus frívolos pais parece menor do que a perda da inocência e da imaginação aventurosa, que talvez não sobrevivam à realidade do mundo e a essa ironia...

A existência do Mal como parte da dialética do Bem, e a violência intrínseca das estruturas de poder são temas universais. Mas o que torna *Os Bandidos do Tempo* especialmente adequado ao seu momento de produção está em representar um enfoque inserido no cinema de espetáculo das décadas de 1970 e 80, mas com soluções alternativas e críticas.

Os seus alertas contra o consumismo e o conservadorismo, a televisão como agente alienante, e a sugestão da máquina (o autômato Evil, ou o "sistema") ansiosa em compreender a máquina para controlar a humanidade e a natureza, são típicos daquele momento. Aparecem, por exemplo, em produções como *Alien: O Oitavo Passageiro* (1979), de Ridley Scott, em que o sistema é representado pela Companhia cujo "objeto mais fabuloso do mundo" é capturar a forma de vida alienígena que lhe daria um trunfo comercial militar definitivo. Em *Blade Runner: O Caçador de Androides* (1982), também de Scott, está no aparato de criação e controle de androides nos parece ainda mais monstruoso do que as suas criações rebeladas. E na revolta das máquinas personalizada em um robô *serial killer*, em *O Exterminador do Futuro* (1984), de James Cameron. Na literatura de ficção científica, tais preocupações estão plasmadas com a sua própria modulação caótica, atulhada e violenta no Movimento Cyberpunk dos escritores Bruce Sterling e William Gibson.

Na década de 1980, as megacorporações são o braço civil do com-

plexo militar-industrial americano, símbolo da corrupção das aspirações sociais pelo poder financeiro, e do ataque às liberdades civis pelas forças da Revolução Reagan (1981-1989) dos conservadores republicanos. Elas estão nos filmes citados acima como as empresas ficcionais Weilland-Yutani, Darrell Co. e Cyberdyne, respectivamente, mas também como a ConSec de *Scanners: Sua Mente Pode Destruir* (1981), a Com-Am de *Outland: Comando Titânio* (1982), a Spectacular Optical Corporation de *Videodrome* (1983), a Tascom de *Daryl* (1985), e a Omni Consumer Products de *Robocop* (1987). É claro, *Os Bandidos do Tempo* não fica de fora, e tem a sua própria megacorporação demonizada, a *Moderna Wonder Major All Automatic Convenience Center-ette* [*sic*], reduzindo o glamour sensacional da ciência especulativa de todos os outros filmes a implementos de cozinha...

As coisas são diferentes o bastante nos dias atuais para tornar datada ou irrelevante a visada crítica do filme de Terry Gilliam? Não. É questão apenas de um ajuste das ferramentas de domínio e da máquina arregimentando as máquinas contra o ser humano. Depois da "revolução do silicone", com o advento da Internet e das redes sociais, as armas do consumismo, do engano e da manipulação são os smartphones e os algoritmos de reconhecimento de padrões, o tráfico de informações pessoais capturadas na rede (termo que assume aqui um tom quase gillianesco) e de posse de bilionários inescrupulosos (Gênios do Mal?), e o constante monitoramento de metadados por agências de segurança. Talvez de um caráter um pouco mais abstrato, nem por isso deixam de estar por trás de fato graves como a saída do Reino Unido da União Europeia (veja o telefilme Brexit, de Toby Haynes), a eleição de presidentes e a ascensão de figuras autoritárias, a desinformação científica e o discurso de ódio.

O economista greco-australiano Yanis Varoufachis tem buscado fir-

mar o seu conceito de "tecnofeudalismo" como um estágio embrionário da fase futura do capitalismo global. O termo implica em uma concentração excessiva de poder nas mãos de megacorporações detentoras exatamente desse tipo de tecnologia, em detrimento dos controles democráticos e do trabalho, e cooptando governos eleitos para promover os seus interesses e controlar as demandas da sociedade civil. O conceito se aproxima dos cálculos do grupo de pesquisa do economista francês Thomas Picketty, no prestigioso estudo "O Capital no Século XXI" (2013), que projetam para 2050 níveis de concentração de renda anteriores à Primeira Guerra Mundial. É o mundo da série de TV *Downton Abbey*, nas palavras de Varoufachis em uma entrevista recente. Para Picketty, quando "a taxa de remuneração do capital ultrapassa a taxa de crescimento da produção e da renda, como ocorreu no século XIX e parece provável que volte a ocorrer no século XXI, o capitalismo produz automaticamente desigualdades insustentáveis, arbitrárias, que ameaçam de maneira radical os valores de meritocracia sobre os quais se fundam nossas sociedades democráticas". Ele clama por ações estatais limitadoras dessa concentração de renda. Mas com a política partidária polarizada e cooptada justamente pelos grupos econômicos, a perspectiva dessa correção de rumo parece improvável.

O capitalismo moderno será pouco mais que um soluço dentro de uma ordem feudalista que voltará com força total? Na ficção científica, em particular, o já mencionado Movimento Cyberpunk alertou, em obras como o clássico *Neuromancer* (1984), de William Gibson, contra o surgimento de uma monstruosa aristocracia financeira. No gênero, a história cíclica é uma constante. Um retorno ao feudalismo ou a uma "idade das trevas" aparece em clássicos como a série Fundação, de Isaac Asimov, e na série Duna, de Frank Herbert.

Se estamos num espaço de eterno retorno, pode muito bem ser que em breve os instrumentos de manipulação e poder do tecnofeudalismo estejam menos concentrados nas mídias móveis e mais na "internet das coisas" anunciada com a tecnologia 5G. Teremos nossas geladeiras e fornos de microondas que, dizem, irão racionalizar o consumo em termos de eficiência e antecipação das necessidades cotidianas, combinando preços entre si e direcionando nossos impulsos consumistas para fomentar interesses opacos? A revolta das máquinas começa na cozinha, e a crítica anticonsumista de *Os Bandidos do Tempo* pode em breve ganhar uma relevância ainda maior.

Se não for o Gênio do Mal a refazer o mundo à sua imagem, talvez seja a *Moderna Wonder Major All Automatic Convenience Center-ette*.

Bibliografia

BONNER, Francis. *Science Fiction: The Aurum Film Encyclopedia* editado por Phil Hardy. Foundation, 1992.

NICHOLLS, Peter. *Fantastic Cinema: An Illustrated Survey*. Ebury Press, 1984.

PIKETTY, Thomas. *O capital no século XXI*. Editora Intrínseca, 2014.

Monty Python — O Sentido da Vida

Luiz Carlos Oliveira Jr.

Há um plano de *Os 12 Macacos* em que a câmera começa focalizando o interior de uma pintura e lentamente se afasta por meio de um *travelling* para trás. A pintura em questão — uma paisagem urbana esticada no eixo horizontal, num formato "cinemascope" pouco usual para a produção pictórica do período — é um dos remanescentes de uma espécie rara de imagens, que Hubert Damisch designou pela expressão englobante "painéis de Urbino". Fabricadas na Itália durante o último quarto do século XV, essas imagens não representam nenhuma cena ou ação narrativa (algumas sequer dispõem de figuras humanas), contrariando o modelo predominante no Renascimento italiano, ou seja, o da pintura de *istoria*. Em vez disso, elas oferecem uma pura visão do espaço esquematizado pela técnica da perspectiva linear, cuja eficácia é a um só tempo comprovada e celebrada na própria imagem que a torna evidente. Um desses painéis, pintado na década de 1480 e bastante conhecido pelos estudiosos do Renascimento, encontra-se no acervo do Walters Art Museum de Baltimore, onde é ambientada a referida cena de Os *12 Macacos*.

Tanto conceitualmente quanto tecnicamente, o plano rodado por Terry Gilliam é extremamente sofisticado: a câmera enquadra em detalhe o exato local em que se situa o ponto de fuga da composição e depois recua para obter a visão geral do quadro, invertendo o movimento ocular normalmente acionado pela contemplação de uma pintura com perspectiva, já que o ponto de fuga se torna agora o ponto de brotamento da imagem, o centro a partir do qual o campo óptico se

expande, e não mais o lugar para o qual convergem as energias escópicas do observador. O efeito obtido é vertiginoso: o *travelling* arrasta impetuosamente o olhar do espectador para trás, mas as persuasivas linhas de força do painel renascentista o empurram de volta para frente, em direção ao ponto de fuga do quadro. Através desse plano, Gilliam alude de forma espirituosa e erudita ao famoso dispositivo criado por Hitchcock para representar as crises subjetivas do protagonista de *Um Corpo que Cai*, filme matricial de toda a cadeia genealógica que — passando obviamente por *La Jetée*, de Chris Marker — conduziu-o a *Os 12 Macacos*. Em *Um Corpo que Cai*, nos planos subjetivos que mostravam os episódios de vertigem do detetive acrofóbico, Hitchcock encontrara uma inusitada solução visual, calcada na combinação contraditória entre um *travelling* e um *zoom* que se movimentam em direções opostas. Em *Os 12 Macacos*, no plano filmado no Walters Art Museum, Gilliam manteve o *travelling* para trás, mas trocou o *zoom-in* pela simples força centrípeta da composição pictórica do painel renascentista, cujas linhas arquitetônicas confluem inapelavelmente para o centro da perspectiva monofocal — e não custa lembrar que o código perspectivo é a base do sistema de lentes da própria câmera cinematográfica.

Para além do refinamento estético, o plano de Gilliam coloca em relevo um objeto figurativo que pode ser encarado como um emblema da profunda mudança de espírito ocorrida na cultura ocidental após o fim da Idade Média. A *Città ideale* representada naquele painel consiste numa paisagem urbana com referências arquitetônicas que remetem a Roma, a Florença e a outras cidades italianas onde se fomentava a moderna cultura humanista. Trata-se de um cenário utópico, no qual se projeta a miragem de uma vida civil harmoniosa, como que eternamente congelada — ou "fotografada", fico tentado a dizer — num espa-

ço ilusório, concebido pela junção arbitrária de marcos culturais que, assim reunidos, forjam a *veduta* de uma cidade inteiramente edificada sobre os valores estéticos, políticos e filosóficos do humanismo renascentista. Tudo nessa imagem é equilíbrio, ordenação, regra — um espaço visual domesticado pela aplicação estrita das leis da perspectiva centrada monocular. Conforme diversos historiadores da arte já demonstraram, o ponto de fuga de uma pintura com perspectiva — a exemplo do painel de Baltimore, em cujo ponto de fuga a câmera de Terry Gilliam havia se posicionado para iniciar o *travelling* — assinala nada menos do que o lugar central aí ocupado pelo observador humano, que, enquanto experiencia o efeito perspectivo, embarca numa fantasia epistemológica fundada na ideia de uma soberania do seu olhar sobre o mundo. O sujeito do Humanismo, ao colocar-se no centro da representação, ocupando simultaneamente o ponto de origem e o ponto de fuga de uma imagem percebida como análoga ao mundo real, ou como seu reflexo especular (não se deve subestimar o impacto que a imagem perspectiva provocava no espectador do *Quattrocento*), esse sujeito, enfim, havia concebido para si próprio um lugar central no Universo. Eis por que a visão perspectiva do espaço, de acordo com Erwin Panofsky, ilustra a passagem da teocracia medieval para o antropocentrismo moderno.

O interesse de Terry Gilliam por essa imagem é paradoxal. Assim como os demais painéis renascentistas, ela convida o observador a penetrar imaginariamente no espaço pictórico racionalizado pela perspectiva geométrica, a abandonar a linguagem alegórica dos ícones medievais e a preferir uma imagem moldada à semelhança do mundo "naturalmente" percebido. Ora, é evidente que essa lógica de representação implica tudo o que o cinema de Gilliam não é, nunca foi, nem

quer ser. Se ele conferiu tamanho destaque a essa pintura naquela cena de *Os 12 Macacos* — e de forma aparentemente gratuita, sem qualquer ligação direta com a trama, quase como um capricho de esteta — é provavelmente porque o painel de Baltimore lhe provoca fascínio à justa medida que lhe oferece a antítese de sua visão de mundo: o espaço representado no painel — rigidamente estruturado, opticamente coeso, arejado, linear, centralizado, objetivo — é o oposto do que o diretor de *Os Bandidos do Tempo* costuma eleger como cenário.

O mundo de Gilliam, contrariamente à cidade ideal, é desequilibrado, excessivo, amontoado, asfixiante, frequentemente sombrio, quase sempre cômico, pleno de deformações plásticas e distorções subjetivas da realidade. A anamorfose é sua parceira inseparável, pois lhe permite negociar com a projeção das formas para além dos limites convencionais, autorizando o esgarçamento da imagem, a destruição e regeneração das figuras, os efeitos de transubstanciação que, não raro, beiram a taumaturgia óptica. Ironicamente, o que o cinema de Gilliam constantemente exibe é precisamente o que o equilíbrio artificial do painel de Baltimore recalca no vazio silencioso de sua praça central quase deserta, isto é, o carnaval, a alegoria, a loucura festiva, o destronamento paródico dos signos do poder, a performance histriônica do corpo, as figuras aberrantes extraídas do imaginário cômico popular, em suma, o "realismo grotesco" que Bakhtin identificou como traço distintivo da concepção carnavalesca do mundo na cultura medieval. Todos esses elementos estão como que selados sob a superfície asséptica do painel, numa demonstração paradigmática do processo de eliminação do corpo — no que este tem de realmente corpóreo — do sistema de imagens do Renascimento.

No cinema de Gilliam, e no humor do grupo Monty Python como

um todo, o corpo carnavalesco/medieval retorna. Existe aquele clichê de que o humor dos ingleses tende a ser mais sutil, intelectual, irônico, em comparação com o dos norte-americanos ou o dos povos latinos. De fato, há momentos fulgurantes de comédia intelectual na produção do Monty Python (majoritariamente composto por britânicos, à exceção de Gilliam, o único norte-americano da trupe). Mas há também momentos igualmente marcantes de rebaixamento material e corporal, de inversão da hierarquia entre cabeça e ventre, num retorno radical ao grotesco medieval — e não por acaso um dos traços mais salientes do grupo é seu fascínio pela Idade Média (Terry Jones chegou a tornar-se um estudioso do período, com livros publicados a partir de pesquisas extensas). Isso se manifesta não apenas nos filmes e esquetes ambientados na Idade Média: mesmo em cenas contextualizadas na era contemporânea, a sensibilidade rabelaisiana pode ditar o tom e deslocar o eixo do humor para o baixo ventre, como na sequência de *O Sentido da Vida* em que um obeso pantagruélico devora tudo o que há no menu de um restaurante chique, soltando jatos de vômito entre um quitute e outro.

No que concerne ao assunto principal deste catálogo, ou seja, o cinema de Terry Gilliam, o filme *O Sentido da Vida* entra como peça coadjuvante, por se tratar de uma codireção na qual quem realmente assina a maior parte da obra é Terry Jones. A rigor, a marca autoral de Gilliam em *O Sentido da Vida* se resume ao curta-metragem *The Crimson Permanent Assurance* — que acabou sendo incorporado ao filme como uma espécie de prólogo — e à animação introdutória, que expõe de forma bastante evidente o tom surrealista do repertório criativo de Gilliam, perpassado por ideias visuais que parecem tiradas das pinturas e colagens de artistas como Max Ernst, René Magritte, Salvador Dalí e André Breton.

No momento em que *O Sentido da Vida* foi realizado, a trupe de humoristas do Monty Python já era um fenômeno midiático de ampla projeção internacional, além de já ter passado por suas duas mais bem sucedidas empreitadas cinematográficas — a saber, *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado*, de 1975, e o antológico *A Vida de Brian*, de 1979. Gilliam, por sua vez, estava a caminho da fase mais mainstream de sua obra cinematográfica, na qual enfileiraria filmes que lhe dariam grande notoriedade (*Brazil — o Filme*, *As Aventuras do Barão de Münchausen*, *O Pescador de Ilusões*, *Os 12 Macacos*, *Medo e Delírio*). Olhando em retrospecto, podemos compreender *O Sentido da Vida*, a um só tempo, como um momento de consolidação do projeto coletivo do Monty Python — haja vista a seleção do filme para o festival de Cannes de 1983, em que foi exibido numa mostra competitiva que contava com Bresson, Tarkovski e Imamura — e como um canteiro de obras para as próximas etapas do projeto individual de Gilliam como diretor de cinema.

O filme adota um formato de esquetes, sendo composto por uma sucessão heterogênea de situações cômicas mais ou menos independentes entre si, o que nos aproxima do modo de funcionamento do programa televisivo do grupo Monty Python. Como quase todo filme episódico, acaba possuindo um problema de ritmo e uma construção desigual, com algumas partes tendo sido claramente mais bem elaboradas do que outras. *The Crimson Permanent Assurance*, sem dúvida, destaca-se como um dos pontos altos do espetáculo, quiçá como o mais complexo dos episódios em termos de produção e realização. Ao longo do processo de criação, a ambição de Gilliam foi aumentando e o projeto se modificou: primeiramente era uma vinheta animada que entraria no meio do filme; depois tornou-se um dos esquetes e deixou de

ser animação; em seguida passou a ter uma estrutura de produção toda própria, separando-se do resto do filme como uma espécie de curta-metragem autônomo; em determinado momento chegou a ter a duração de um média-metragem... até que Gilliam concordou em cortar para uma versão de quinze minutos que entraria como um filme de abertura, um preâmbulo para a atração principal.

O curta narra a revolta dos velhos funcionários de uma companhia de seguros, que se rebelam contra os jovens executivos da corporação norte-americana que comprou a empresa. Cansados da exploração e dos maus tratos, os velhos contadores da firma promovem um motim e assumem o controle. O edifício de estilo arquitetônico clássico, onde funciona a empresa, transforma-se num navio pirata que trafega por Londres em direção ao novo centro financeiro da cidade, ocupado por arranha-céus de arquitetura pós-moderna. Ao longo do caminho, os funcionários da Crimson Permanent Assurance improvisam espadas com pás arrancadas de ventiladores de teto e pedaços de cabideiros. Os pesados arquivos de ferro são posicionados nas janelas e seu conteúdo é disparado como balas de canhão. A missão agora é atacar a sede da *Very Big Corporation of America*, o que efetivamente ocorrerá numa sequência encenada à maneira de uma batalha de filme de pirata. Os velhos contadores saem vencedores, navegando triunfantes a bordo de seu Potemkin picaresco e entoando canções de vitória, até que o navio atinge a extremidade da Terra (plana) e cai num precipício — quando pensou essa *gag*, Gilliam dificilmente imaginava que trinta e poucos anos depois haveria no mundo um número significativo de pessoas que realmente acreditariam na teoria terraplanista.

A fábula tem muito a ver com o momento econômico dos Estados Unidos e da Inglaterra na era Reagan/Thatcher. Ao derrotar a corpora-

ção multinacional, numa metáfora econômica da luta de Davi contra Golias, a anacrônica firma de contabilidade inverte a cadeia alimentar do capitalismo tardio e combate toda uma nova ordem de valores que incluía o produtivismo insano, a monetização do tempo, o rejuvenescimento do mercado de trabalho como álibi para a marginalização dos idosos, a desresponsabilização do Estado sobre o bem-estar social da população, o afrouxamento das restrições legais às operações mais arriscadas dos especuladores financeiros etc. O tema era atual em 1983, mas se prova atualíssimo em 2022.

Gilliam pode ser associado a uma linhagem felliniana de cineastas visionários, que constroem universos autorais com características muito singulares, reforçadas ao longo de suas obras até o ponto de constituírem um mundo autônomo, com suas leis e códigos particulares. Ele é como o cineasta interpretado por Mastroianni em *8 ½*, de Fellini, sempre às voltas com o estouro de orçamento e a ameaça de perder o controle de uma produção que cresceu mais do que devia (Gilliam viveria na pele o drama do monumento fracassado em sua famigerada tentativa de filmar suas versão de *Don Quixote*). Em *The Crimson Permanent Assurance*, mesmo em se tratando de um curta-metragem, o tom é dado pela dimensão colossal que marca a imaginação do cineasta, que, no caso desse filme, decidiu que arrancaria um prédio do chão e o transformaria em navio. É quase tão difícil quanto mover uma montanha de lugar, mas ele conseguiu. O cinema de Gilliam é assim: mira alto e prefere errar o alvo a limitar o próprio escopo. *The Crimson Permanent Assurance* é um dos que foram na mosca.

Terry Gilliam e seu Brazil não tão brasileiro

Christian Caselli

Permitam-me começar o texto em primeira pessoa: eu tinha 12 anos em 1985, ano de lançamento de *Brazil — o Filme*, e já estava em franco processo de cinefilia. Não sei precisar quando tal obra chegou aos cinemas do país, porém creio que foi uma estreia modesta e em poucas salas e que passou despercebido por mim. Não lembro também quando a mera existência do longa chegou ao meu conhecimento, mas, obviamente, tal título *sui generis* chamou a minha atenção de cara. A curiosidade só aumentou quando eu vi o cartaz e os *stills* do mesmo, percebendo imediatamente que tais imagens não tinham nada de "Brasil — o país". A capa do VHS que havia nas locadoras (aliás, em fita dupla) mostrava um anjo meio *dark* voando em frente a uma pilha de gaveteiros, que formavam uma espécie de prédio gigante. Já ia alugá-lo quando tivesse grana (fita dupla era mais caro), até que o filme passa dublado em uma madrugada na Sessão Coruja da Rede Globo. Consigo gravá-lo no meu videocassete, cujo VHS posteriormente quase gastou de tanto que eu o assisti. E foi assim que eu descobri Terry Gilliam e quis acompanhar obsessivamente tudo o que ele fazia; e logo após veio o *As Aventuras do Barão de Münchausen*, que só me confirmou tudo o que o cara tinha a me dizer. Daí não parei mais.

Iniciei com tal relato porque julgo ser impossível um brasileiro não ter o mínimo de curiosidade ao saber que existe um longa gringo com o nome do nosso país. Na verdade, tal fato deve intrigar uma boa parcela da humanidade, talvez pensando que será algo repleto de samba, carnaval, mulheres seminuas ou sabe-se lá o que pensam de nós. Para

se ter uma ideia, em Portugal não sentiram a necessidade do complemento "o Filme" no título, mas por lá é *Brazil: O Outro Lado do Sonho*. Será que nossos patrícios ainda têm a ideia colonial de que aqui ainda se trata de um paraíso tropical? E em pleno anos 80? E será que foi necessário que nosso amigo Terry Gilliam lhes dissesse que não é bem assim? Até porque *Brazil — o Filme* não se trata exatamente de um sonho, mas de um pesadelo; talvez um dos mais bem filmados da história do cinema.

Em uma breve sinopse, trata-se da trajetória de Sam Lowry (Jonathan Pryce), um abobalhado (mas eficiente) burocrata que vive modestamente em seu emprego, apesar o pistolão de sua poderosa mãe (Katherine Helmond). Tudo muda quando ele vê Jill Layton (Kim Greist) ao vivo, que é literalmente a mulher dos seus sonhos — já que Sam vira-e-mexe sonha que é um anjo voando com uma armadura metálica e que sempre tenta salvá-la das garras de seres bizarros, como um imenso samurai robô ou pessoas deformadas com máscaras de bebê. A maneira em que o casal se cruza não poderia ter sido mais peculiar: logo no começo do filme, um verdadeiro *bug* analógico de computador (veja e entenda) alterna o nome do "perigoso terrorista" Harry Tuttle (Robert de Niro) para um quase xará, o pacato Harry Buttle, que é preso em sua própria casa de forma espetaculosa. Daí os desdobramentos deste erro atingem absurdos inimagináveis que fazem como que Jill, vizinha de Buttle, também seja caçada como contraventora.

Para compor todo o enredo, o autor criou um universo único do filme. Gilliam contrapõe uma arquitetura gélida e cinzenta, porém grandiosa e minimalista (muitas vezes recorrendo ao art déco) aos delírios barrocos que só ele consegue criar. O tom vintage, com personagens masculinos de chapéu, terno e gravata, é quebrado com máquinas robóticas e computadores rudimentares, estes sempre com teclados de

velhas máquinas de escrever e com telas pequenas, mas acopladas a lentes de aumento. Paralelo a isto, carros minúsculos, caminhões gigantescos e tanques policiais quadradões e modernosos se misturam pelas ruas. E há, sobretudo, muitos e muitos tubos que transitam em toda a cenografia, conforme narra o comercial que abre o prólogo. São nestes cilindros sintéticos que se espalham toda a papelada burocrática, o ar condicionado e até mesmo o esgoto deste Brasil absurdo. Aliás, burocracia é o que mais abunda neste mundo caótico, artifício que ao qual os personagens sempre se submetem e que se vem presos a ela. Os momentos mais líricos ficam a cargo dos sonhos de Sam (pelo menos antes de virarem pesadelo), quando é tocada versões orquestradas de "Aquarela do Brasil", de Ary Barroso, a grande menção (e única) que o longa faz ao nosso país. E por falar no "Brasil com S", uma curiosidade: a sequência em que o protagonista está voando e começam a brotar prédios surgidos da terra foi descaradamente surrupiada pela Globo no ano seguinte, em 1986, na abertura da novela "Selva de Pedra".

E afinal, por que *Brazil*? Sobre o título, existe uma explicação mais conhecida, dita pelo cineasta no livro "The Battle of Brazil", de 1987: "Port Talbot (no País de Gales) é uma cidade de aço, onde tudo é coberto com pó de minério de ferro cinza. Até a praia é completamente cheia de poeira, é apenas preta. O sol estava se pondo e foi muito bonito. O contraste foi extraordinário, eu tinha essa imagem de um cara sentado lá nesta praia sombria com um rádio portátil, ouvindo canções latinas escapistas estranhas como 'Aquarela do Brasil'. A música transportou-o de alguma forma e fez o mundo menos cinza". Sim, aparentemente ver este cenário foi o ponto de partida para o insight de Gilliam em elaborar o enredo do filme e sua estética *dark* e retrofuturista. Porém, em uma entrevista mais recente para a Revista Trip, em que estava divul-

gando o seu *O Homem que matou Dom Quixote*, ele declarou algo mais convincente: "Nos anos 1950, a música 'Aquarela do Brasil' era tudo o que eu conhecia a respeito de seu país. E é uma música que tem todo aquele romantismo, e os pôsteres com imagens do Brasil que havia por todos os lados vendiam aquela ideia de um lugar super agradável, e eu pensava: 'Esse é um lugar para se conhecer!'. Mas aí, nos anos 1960, com todo o lance da Ditadura Militar na América do Sul, e os governos de extrema direita, a imagem que me chegava era cada vez pior. Então, eu me via entre uma música linda e uma realidade horrível. E foi dessa reflexão que veio a ideia do filme. A música foi a mãe, o quadro político foi o pai, e o filho foi o resultado desse cruzamento".

E sabe-se lá como a imaginação prodigiosa de Terry Gilliam criou todo o universo desse cruzamento. Como uma possível influência, a pista que mais chama aos olhos atentos é o romance *1984*, de George Orwell, clássico fundamental do século XX para se entender regimes totalitários. Isto fica ainda mais evidente quando se sabe que o cineasta cogitou chamar seu longa de *1984 e ½*, num escancarada citação ao livro, como também uma referência ao metalinguístico filme de Federico Fellini, *8 ½*. No entanto, se engana quem acha que *Brazil* é uma livre adaptação da publicação orwelliana, pois há diferenças gritantes entre as duas obras. A maior delas é não ter menção alguma a um "grande líder" — e muito menos um "Grande Irmão" — na atmosfera criada em *Brazil*. E se a narrativa de Orwell é nitidamente uma crítica ao que a URSS havia se tornado (ou em vias de se tornar) com o stalinismo, no filme a sociedade de consumo se faz presente. A ação se passa em um natal, época mais consumista do ano, não faltando costumes burgueses, que vão desde idas a restaurantes chiques à obsessão das mulheres por cirurgias plásticas. Já no livro o mundo é radicalmente dividido

entre os "privilegiados" do sistema e os proletários, ambos os grupos sofrendo com graves restrições orçamentárias. No filme há um nítido contraste de classes, sobretudo entre o rico universo em torno da mãe de Sam e da família proletária do azarado Buttle, que é preso no início. Mas há também, obviamente, semelhanças, como o Estado totalitário (embora longe da hiper-eficiência esboçada por Orwell), a paranoia criada em torno de terroristas e mesmo o romance proibido entre o "mocinho" e a "mocinha" (embora no livro isso se dê de outra forma). Voltando ao nome, Gilliam desistiu do título *1984 e ½*, pois no ano anterior ao lançamento de seu projeto, juntamente em 1984, o cineasta Michael Radford realizou a versão considerada mais fidedigna do livro para o cinema. Deduz-se que, por estas e outras, Terry Gilliam tenha se sentido mais à vontade em recriar os seus próprios delírios sem recorrer *ipsis litteris* a qualquer adaptação literária. Sendo assim, a melhor maneira de se entrar no universo do filme é encarar que a ação se passa em um lugar fictício e atemporal, apesar da pista falsa do local-título e da cartela "em algum lugar do século XX" que há no prólogo.

E vale aqui uma observação: *Brazil* não é uma comédia. Mesmo com a passagem marcante pelo Monty Python, tal gênero não é o forte de Terry Gilliam. *Jabberwocky — Um Herói por Acaso* (1977), sua primeira direção solo, é o que mais chega perto do gênero e, embora muito divertido, nem se compara com a graça dos demais longas do grupo. Já *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado*, uma codireção dos "Terrys" Gilliam e Jones, há relatos das constantes divergências criativas entre os dois, sendo que Gilliam reclamava sempre dos planos fechados que o companheiro exigia, ao invés de priorizar mais os cenários. Bom, o resultado disto é que *O Cálice Sagrado* é considerado por vários críticos como a comédia mais hilária de todos os tempos (ou seja, Terry Jones

estava certo e era O humorista que o projeto precisava). No entanto, a passagem de Gilliam pelo Monty Python mostra sua marca indelével em *Brazil*. Além da presença de Michael Palin no elenco, uma das grandes características do longa é o seu tom de farsa nas encenações. O comportamento bizarro e irrealista de grande parte dos personagens evidencia o que há de patético no todo, com sua burocracia falha e inoperante, que contrasta com a crueldade fria e "profissional" das ações policiais e de tortura. Tudo isto somado ao artificialismo dos cenários (o longa é praticamente todo rodado em estúdio, com pouquíssimas tomadas externas) cria-se o ambiente de absurdo e muitas vezes claustrofóbico do filme.

Apesar do clima opressivo, há momentos de humor e Terry Gilliam deixa sua marca registrada na exuberante e grandiloquente direção de arte, que é fundamental para a construção do universo deste Brasil não-varonil. Misturando "um futuro próximo" e um *déjà vu*, o ambiente criado pelo cineasta transita entre o filme noir dos anos 40, a arquitetura art-déco dos anos 20, o *american way of life* dos anos 50 e um ar futuristaretrô típico do começo do século XX. Se for pensar em referências estéticas de outras distopias cinematográficas, Gilliam certamente se valeu das lições de Fritz Lang em *Metrópolis* (1927), sobretudo no uso de miniaturas (lembrando que nos anos 80 não havia efeitos em CGI). Há uma cena muito breve que explicita tal técnica, quando acompanhamos o *travelling* adentro em uma rua repleta de usinas nucleares, e eis que surge repentinamente o rosto de um bêbado gigante, deixando claro que se trata de uma maquete. No entanto, a história do rapaz romântico que descobre trabalhadores escravizados nos subterrâneos da cidade (como acontece na película de Lang), pouco tem a ver com o cotidiano narrado por Gilliam em *Brazil*.

Sobre a fusão entre a ficção científica e o film-noir, isto não é uma novidade em si. Exemplares como *Alphaville* (Godard, 1965) e o então recente *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982, lançado três anos antes de *Brazil*) se apropriavam desta estética, além de terem protagonistas fortes e durões. Mas este definitivamente não é o caso de Sam: atrapalhado e frágil, quando parte para investigar onde está o seu amor, não há ninguém mais desajeitado do que ele. Jill também não é exatamente uma *femme-fatale*, outro arquétipo típico dos filmes de detetives, mas uma mulher de certa forma bastante masculina, com cabelo Joãozinho e sendo até mesmo uma caminhoneira (ao pé da letra). Portanto, a referência ao noir muitas vezes mencionada pelos críticos se deve mais à ambientação do filme. Aliás, falando ainda um pouco mais sobre Jill, vale dizer que ela é a única personagem realmente centrada em relação aos demais, cuja interpretação realista foge completamente do tom de farsa dos outros. Sabe-se lá como ela acabou se rendendo aos caprichos do enrolado e pouco sexy protagonista — embora possa não ter resistido após o momento em que Sam diz "I love you" a sua musa; talvez seja a declaração de amor mais peculiar da história do cinema.

De certa forma, tanto o tom de farsa, quanto a atemporalidade e a falta de um local detectável pode remeter mais a outro clássico distópico, *A Laranja Mecânica* (1971), de Stanley Kubrick. A direção de atores em ambos os casos é calcada pelo exagero e o grotesco, bem como os cenários propõe uma ambientação única e irreal. No entanto, a direção de arte kubrickiana optou por utilizar muitos elementos de pop-art e similares, que rementem diretamente a própria época em que tal longa foi filmado; já Terry Gilliam se valeu de uma cenografia nitidamente vintage, embora bastante modificada. Neste sentido, Gilliam encontrou uma fórmula melhor em tornar seu filme menos datado, já que as referência

gráficas são abertamente anteriores ao ano de seu lançamento. Sobre o roteiro, há semelhanças tais como o Estado totalmente opressivo e policialesco, porém igualmente patético e truculento. Porém se na obra de Kubrick são enfatizados delinquentes niilistas que inconscientemente são contra o sistema (e acabam fazendo parte dele), Gilliam mergulha no sistema em si, mostrando toda a sua inoperabilidade patética e cruel. Mas há tantas convergências nas histórias que ambas parecem paralelas e ocorridas em um mesmo "país"... E se a ação de *Laranja Mecânica* acontece concomitante com a de Sam Lowry & cia? E se elas se passam em cidades diferentes, a primeira num equivalente a um *Rio de Janeiro* distópico e a segunda numa *São Paulo* alegórica? Nunca saberemos.

Falando também da trajetória destes dois gênios do cinema, Kubrick e Gilliam, não é forçado estabelecer um paralelo entre os dois. Afinal, trata-se de artistas estadunidenses que saíram de seu país para encontrar maior liberdade de criação na Inglaterra. O próprio senso de perfeccionismo entre eles pode ser facilmente comparável, bem como o trânsito que ambos fazem em diversos gêneros cinematográficos. A grande diferença talvez venha do fato de que Kubrick possivelmente tinha o desejo de realizar "O" grande filme de ficção científica (e conseguiu ao realizar *2001 — Uma Odisseia no Espaço*) ou "O" grande filme de terror (como é, de fato, *O Iluminado*), quase dando um tom de impessoalidade à sua obra. Já Gilliam consegue imprimir sua assinatura em tudo o que faz, tornando tudo sempre único e com a "sua cara".

No entanto, se há um filme realmente citado em *Brazil*, e de forma explícita, é um outro clássico do cinema mudo. E não é Metropolis e nem se trata de um longa distópico, mas sim do soviético *O Encouraçado Potemkin* (1925), de Serguei Eisenstein. É uma cena breve: já na parte final, quando Sam é resgatado pelo "terrorista" Tuttle, há um tiroteio

no saguão do Ministério da Informação, onde o protagonista trabalha. Durante a troca de tiros, uma das balas atinge o olho da faxineira, que deixa a sua enceradeira descer escada a baixo. A cena remete plano-a--plano à famosa sequência do massacre em Odessa, onde uma mulher também é atingida no globo ocular, fazendo que seu carrinho de bebê desça sozinho pelas escadarias. Voltando ao filme de Gilliam, o plano que se segue é dos policiais marchando pelos degraus, identicamente ao que acontece no clássico de eisensteiniano, sendo que este enfoca os soldados czaristas. Dois anos mais tarde em relação a *Brazil*, em 1987 para ser mais exato, Brian de Palma recriaria tal sequência em clima de máfia no filmaço *Os Intocáveis*.

Perceba o emprego de aspas quando Tuttle é mencionado como terrorista: é que, na verdade, a trama de *Brazil — o Filme* não deixa claro quem são os responsáveis pelas bombas em locais públicos. O personagem de Michael Palin, o burocrata-torturador Jack Lint, declara em um momento que Tuttle é um "autônomo subversivo". E, de fato, tal "inimigo público" se declara como um "técnico" e ele sempre acaba ajudando Sam a revolver problemas sem o artifício da burocracia. Tida como subversiva, Jill também é posta em xeque pelo expectador através de um pacote suspeito. Porém, se nada parece 100% claro, tudo se embaralha nos últimos 16min do filme (Alerta máximo de spoiler! Qualquer coisa, pule o próximo parágrafo).

Nos instantes finais, Sam, já preso, é retirado do espetaculoso ginásio de tortura (aliás, Jack usa a mesma máscara de bebê de seus pesadelos). Tuttle, desta vez realmente um terrorista, salva-o com a sua trupe promovendo o citado tiroteio à la *Encoraçado Potemkim*. O resgate é bem sucedido e termina com a explosão do prédio do Ministério de Informações, espalhando toda a papelada burocrática aos sete ventos.

Num tom lúdico e natalino de papeis picados ao ar, Tuttle e Sam aparecem no centro da cidade, onde tal terrorista (agora sem aspas) é "atacado" pelo lixo vindo do céu, desaparecendo em meio aos documentos oficiais. Teria sido ele uma criação do sistema? Daí o protagonista vai para literalmente o "enterro dos ossos" de sua mãe em uma cerimônia fúnebre, comemorando a conclusão de sua operação plástica. Em um momento nitidamente edipiano, a matriarca está tão jovem que se parece com, nada mais nada menos, Jill. Desesperado e perseguido por policiais (note que neste momento, quando o filho não mais a olha, sua mãe volta ser a atriz mais velha), Sam mergulha no caixão onde havia os restos mortais da vaidosa madame, repleto de carne, ossos, cartilagem e gordura. O féretro vira um abismo onde Sam cai no breu (Freud se divertiria assistindo), fazendo-o ressurgir no mesmo labirinto de seus sonhos, sendo seguido por diversos seres bizarros, reais e irreais. Até que Sam, ao subir em uma pilha de tubos (sempre eles), é salvo por uma "porta mágica". Ele abre, entra e repentinamente está dentro de um dos contêineres-casa transportado pelo caminhão gigante de sua amada, que ocupa o volante. Corta para este mesmo lar em forma de caixote instalado em um ambiente bucólico. Lá, os pombinhos seriam felizes para sempre — até que percebemos que se trata de mais uma maquete, pois os rostos dos torturadores entram na tela em primeiro plano. Em um dos finais mais sombrios do cinema, sabemos que Sam "partiu desta pra melhor" — talvez literalmente falando, pois o personagem finalmente parece feliz e realizado, murmurando, naquele ginásio imenso e sombrio, a "Aquarela do Brasil".

A título de curiosidade, após criar tal pesadelo distópico nas telas, Terry Gilliam viveu um verdadeiro inferno para que o seu longa fosse aceito na íntegra pelos executivos que o produziram. A Universal Pictures

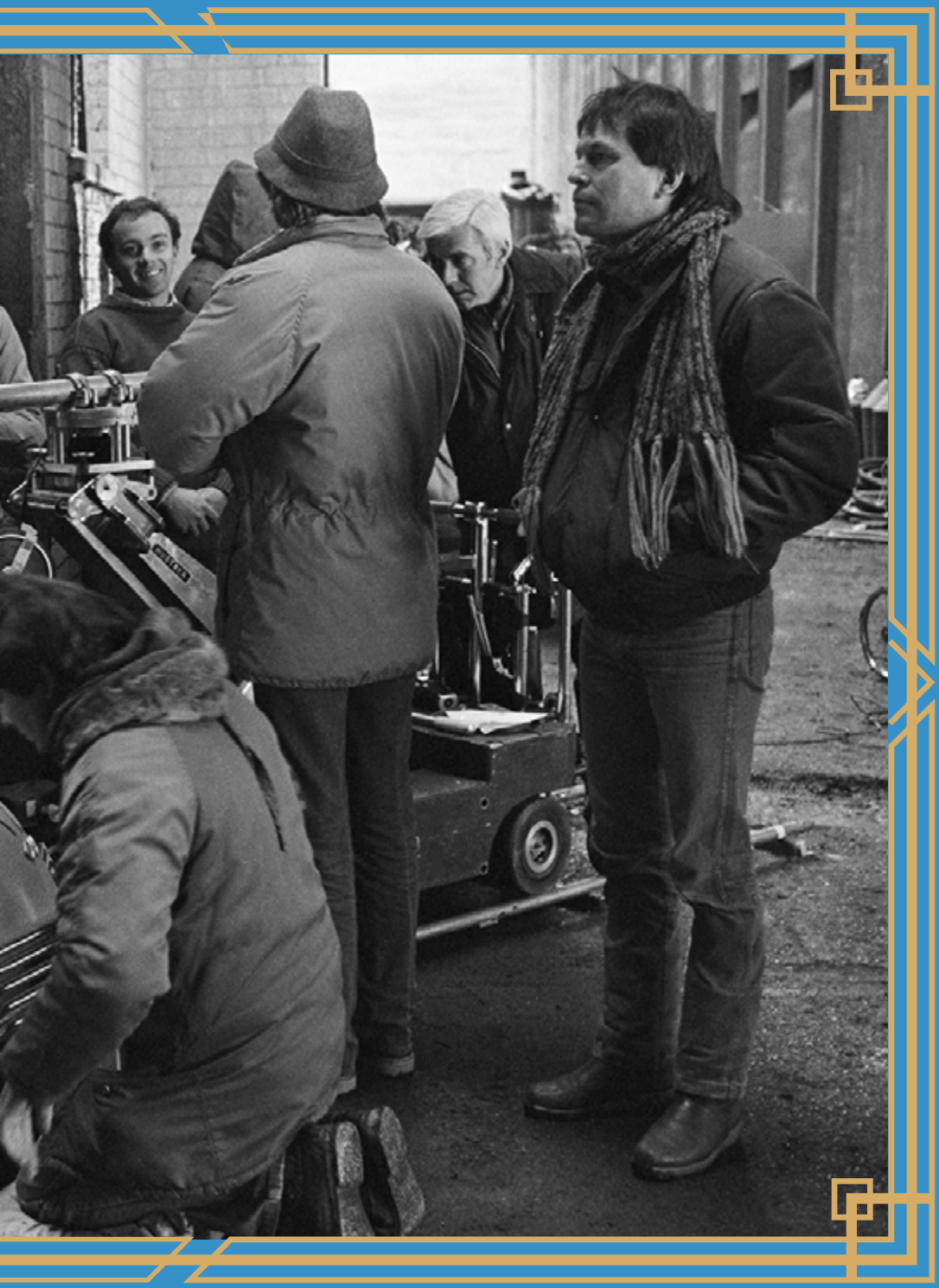
não gostou nada da fantasia pessimista que o cineasta lhes apresentou, recusando-se a lançar o filme como ele estava, o que originou uma verdadeira guerra entre o realizador e o estúdio (saiba mais através do documentário *The Battle of Brazil*, Jack Mathews, 1996, que também está nesta mostra). O estúdio tinha problemas com a conclusão do filme e insistiram para que tivesse um fim feliz e menos de duas horas. A "elevada" duração original (142min, poxa, nem é tanto assim) implicava uma sessão diária a menos e a dificuldade de vender o filme aos exibidores. Uma segunda versão de Gilliam também não agradou ao estúdio — afinal o filme, principalmente o final, continuava a ser demasiado pesado. Só depois de muita luta, e dos prêmios da Associação de Críticos de Cinema de Los Angeles, é que seria lançada nos EUA: *Brazil* recebeu o prêmio para melhor filme, melhor realizador e melhor roteiro no ano de 1985, antes sequer de estrear oficialmente. Tal premiação teve um papel decisivo na "batalha", pois a Universal não poderia deixar de publicar os habituais anúncios de imprensa, listando os "seus" filmes premiados.

Porém isto não é nada se compararmos com o que ocorreu em *As Aventuras do Barão de Münchausen*: estouros orçamentários, brigas homéricas e outros quiproquós proporcionaram pesadelos ainda maiores. Não por acaso, Terry Gilliam é tão fascinado pelo personagem de Cervantes, Don Quixote, sempre enfrentando seus moinhos de vento (ou seja, seus projetos). E nada como finalizar o texto com o chavão dos chavões: a vida imita a arte, desta vez com o artista não exatamente enfrentando a burocracia "brazileira" que registou nas telas, mas sempre sozinho e indo contra os gigantes dos grandes estúdios...

Bibliografia

MATHEWS, Jack. *The battle of Brazil*. Hal Leonard Corporation, 1987.

PERMIT REQUIRED



As Aventuras do Barão de Münchausen

Eduardo Reginato

"Você fica preso por histórias. Embora eu tenha essa reputação de estar fora de controle, não é verdade, acontece de uma história ser mais interessante do que a verdade".

Terry Gilliam

Meu avô José era um caixeiro-viajante em um tempo que essa profissão se extinguia. Ele passava temporadas distante a trabalho e, de repente, surgia de volta no seu terno riscado elegantemente ajustado, colete, gravata de nó perfeito, lenço branco dobrado no bolso, chapéu *Trilby* marrom e uma grande mala de couro. Não sei o que vendia, nem sei se era caixeiro-viajante como dizia. Apenas sei que a bagagem vinha fornida de uma sequência de suas aventuras que me contava durante o jantar nas semanas que permanecia em casa.

As histórias eram de encontros com mulas-sem-cabeça, demônios zombeteiros, salteadores, mulheres fogosas e fatais, artistas de circo, matutos valentes, almas penadas e todo o tipo de criaturas que podiam passar na frente do velho mascate nos rincões brasileiros.

Não só a mim entretinha com seus causos como também os compartilhava com meus amigos que sempre, em respeito, "acreditavam" em tudo que ele narrava. Creio que seja uma falsa memória, mas não duvido da lembrança sem poder jurar que aconteceu quando meu avô, após meu amigo Cléber duvidar da história que ele arrancava a brasa de um cigarro com um tiro de revólver à distância, pegou minha espingarda de pressão e disse para o garoto acender um cigarro que ele provava no ato que era capaz de tal feito. Do que lembro um cigarro surgiu e meu avô acertou a brasa do cigarro pendente nos lábios do Cléber. Porém, provavelmente nada disso ocorreu, pois éramos garotos e não fumávamos e o velho disse que assim era impossível realizar a façanha e ficou por isso mesmo.

José dizia que envelhecia apenas para disfarçar que era eterno. E eu não desconfiava que era mentira. Nem ousava desconfiar de sua história... de suas histórias. Um dia ele foi vencido pela efemeridade e a realidade se tornou visível.

Sem meu avô, o pequeno núcleo familiar — composto por eu, meu irmão, minha avó e minha mãe — entrou em colapso. De repente, estávamos deixando nossa casa e seguindo para morar em uma região isolada da periferia de Araraquara, cidade desconhecida, região marginal e hostil. Talvez tenha sido a primeira vez que percebi que ficáramos pobres e o mundo que meu avô criara me enganara com a falsa sensação de riqueza.

A casa onde fomos morar não tinha muros e ficava no topo de um pequeno morro de terra vermelha. Não havia asfalto, tudo era um horizonte de terra vermelha. O caminhão de mudanças veio antes junto de minha mãe. Infelizmente, em uma noite, quando ela se ausentou, a casa foi assaltada e muitas coisas foram levadas pelos bandidos. Se não era uma vida de personagem de Dickens, estava a um tropeção de ser.

Eram as férias escolares e teria pouco mais de um mês sem nada que fazer naquela casa do morro de terra vermelha em lugar nenhum sem conhecer viva alma. Escaparam do assalto um aparelho de som Gradiente e um pequena TV preto-e-branco *Telefunken* — esses aparelhos foram conosco separados da mudança principal — e eram as fontes principais de entretenimento naquela paragem triste e solitária, pois minha mãe estava viajando a trabalho e vovó cuidava de meu irmão pequeno. Até que, como se um velho Fagin estivesse me assombrando, a *Telefunken* queimou e me vi apenas com um disco de vinil *hit-parade internacional* para escutar todo dia em *looping infinito* no Gradiente ao me desesperar em preencher o vazio diário. Foi na completa desolação de um Crusoé de Dafoe que me voltei à enorme estante de livros e des-

cobri uma coleção, herdada de meu avô, chamada *Tesouro da Juventude*, um tipo de enciclopédia juvenil de conhecimentos gerais reeditada em 1958 pela W. M. Jackson, Inc.

Então, encontrei, espalhadas nos 18 volumes do *Tesouro da Juventude*, as histórias aventurescas de um certo militar alemão chamado Karl Friedrich Hieronymus von Münchhausen (1720-1797) colhidas e publicadas anonimamente pelo escritor Rudolph Erich Raspe (1737-1794) e ilustradas por Gustave Doré. O Barão de Münchausen era um grande contador de histórias assim como meu avô e, durante semanas, li e reli seus relatos de aventuras em sua viagem à Rússia enquanto escutava o vinil *hit-parade internacional* ao infinito. Münchausen ficou conhecido como o maior mentiroso de todos os tempos e não podia deixar de sentir, cada vez que adentrava naquele mundo *nonsense* do século XVIII, que a felicidade e segurança da fortuna que tinha quando meu avô contava suas histórias para mim estavam me acalentando novamente. Todo dia, fugia para o tempo de Münchausen e descobria um esconderijo no meu tempo subjetivo.

Graças aos dois maiores narradores que havia conhecido superei aquele período de incertezas — ao final, felizmente, todos os planos de minha mãe deram errado, abandonamos a casa da terra vermelha e voltamos para a cidade dos meus avós — e segui pesquisando fantasias e mundos maravilhosos até hoje.

Naquele ano de 1988, que descobria Münchausen na literatura, coincidentemente estreava uma nova adaptação para o cinema do personagem e suas histórias, dessa vez dirigida por Terry Gilliam. Só conheceria essa adaptação em 1991 quando lançada em VHS.

A sensação de assistir o épico *As Aventuras do Barão de Münchausen* foi de um êxtase e alegria que posso considerar dos mais marcantes que

o cinema me proporcionou.

Terry Gilliam realizava os seus e meus sonhos, além de filmar mais um personagem alter ego. O cineasta, delicadamente, se representou desde seu segundo longa-metragem *Os Bandidos do Tempo* (1981), como criança prodígio fascinada por história da humanidade, depois como adulto sonhador e idealista com cerca de trinta anos em *Brazil — o Filme* (1985) e, finalmente, o idoso altivo, encantador, sonhador e aventureiro de *As Aventuras do Barão de Münchausen* (1988).

O sonho ou imaginação sempre foram a anárquica resposta contra uma realidade onde o conservadorismo e o racionalismo imperavam ditando regras de costumes e neutralizando impulsos oníricos, idealistas ou criativos do subconsciente. Segundo Gilliam, em sua autobiografia "Gilliamesque — my pre-posthumous memoir":

> As pessoas, às vezes, me acusam de não ser capaz de distinguir sonhos da realidade e, é verdade que quando se tratava de meus voos noturnos recorrentes da fantasia, misericordiosamente fui poupado do processo da (literalmente!) desilusão quando você acorda pensando 'Isso realmente aconteceu', mas então, a visão, gradualmente, o deixa. Suponho que se a mente realmente fosse mais poderosa do que o corpo, então meu cérebro poderia ter convencido todos aqueles pequenos músculos que este importante evento ganharia lugar em suas memórias individuais — que é basicamente como funciona para os membros fantasmas, mas, nesse caso, você está lidando com o sistema nervoso treinado por um longo período de tempo para assumir que certas coisas estão acontecendo lá embaixo.
>
> Talvez todos os sonhos de voar sejam apenas uma respos-

> ta subconsciente ao fato de que seu pai jogou muito você para cima quando criança. Eu conheço Freud que ofereceria outra interpretação mais terrena, mas nunca fui um grande fã de dele, sendo eu mesmo mais junguiano. Um Neil Jungiano, claro. Eu sempre, realmente, amei a música de Neil — *Buffalo Springfield, Crazy Horse*, tudo isso — como bem fortemente se identifica sua abordagem sem "papo-furado" com a psique humana. Então, dane-se Sigmund! Eu vou ficar com o teorema "pai jogando você para cima no ar".

Voar alto para representar na perfeição as imagens de sonho custam caro no mundo real. Gilliam, o mais velho de três irmãos, foi mimado pelos pais desde seu nascimento e considerado mais tarde uma criança prodígio na cidade de Minneapolis. O cineasta conta que, por causa de toda essa bajulação, na adolescência considerava ser melhor em qualquer coisa que fizesse e não possuía modéstia nenhuma. Essa falta de limites em sua criação marcou toda sua vida. Gilliam ultrapassaria todas as fronteiras para alcançar seus intentos, nesse quesito ultrapassar os orçamentos de seus filmes seria uma de suas características megalomaníacas. Assim, começou no curta introdutório de *O Sentido da Vida* (1983), o genial *The Crimson Permanent Assurance*, que Gilliam gastou em seus 15 minutos mais que o valor total do longa-metragem que precedia. Em entrevista justificou seus gastos exorbitantes dizendo que "ninguém falava para eu parar e, assim, continuei". Os filmes seguintes também sofreram de estouros do orçamento, até chegar no extraordinário ápice de *As Aventuras do Barão de Münchausen*, produção orçada em 25 milhões de dólares que, no final, custou 50 milhões — na época um dos filmes mais caros da história do cinema.

Na primeira leitura do rascunho de Terry Gilliam e Charles McKeown, os produtores se depararam com 40 páginas de um texto de enorme beleza, comparando-o com *Alice no País das Maravilhas, As Viagens de Gulliver, O Mágico de Oz*, George Méliès e Júlio Verne. Mas havia, na opinião dos produtores, uma superabundância de riquezas: "Todas boas ideias, mas eram muitas demais, de modo que geravam uma abundância de "becos sem saída" na história" aponta Andrew Yule no livro "Losing Light".

O extraordinário refinamento do roteiro resultou no equilíbrio final de uma história tão grandiloquente que nem é possível imaginar como era a versão "superabundante de riquezas" que os produtores leram antes da pré-produção.

A trajetória do filme parece com uma história contada pelo próprio Münchausen. Assim, certo dia no verão de 1979, Terry Gilliam foi visitar seu amigo, o ex-Beatle George Harrison[1], na Friar Park, sua mansão neo-gótica vitoriana, em Henley-on-Thames. Durante aquela agradável tarde, Harrison exibiu *Die Abenteuer Des Baron Münchausen*, um raro filme alemão de 1943 em maravilhoso *Technicolor*[2]. Terry Gilliam ficou encantado com o personagem e Harrison lhe mostrou sua raríssima primeira edição inglesa das aventuras do Barão de Münchausen. O ex-Beatle disse a Gilliam que só ele poderia transpor as aventuras do maior mentiroso do mundo para o cinema. Terry Gilliam conta em sua autobiografia que outra história pitoresca foi decisiva para o início do projeto:

---

1 George Harrison foi produtor executivo do filme A Vida de Brian. Em 1978, durante as filmagens, Terry Gilliam e George Harrison estreitaram os laços e se tornaram grandes amigos. Os Beatles eram grandes fãs do Monty Python, eram constantes as visitas dos famosos músicos nas filmagens do seriado *The Flying Circus* e dos longas-metragens.

Michael Palin e eu fomos arrastados a Moscou e St. Petersburgo para algumas exibições de *Brazil — o Filme* no meio da *glasnost* e *perestroika*, e o filme parecia estar caindo muito bem. Se alguma coisa o público sentiu em nossa versão fantasiosa do centralismo burocrático é que o nosso funcionou pouco melhor do que o deles. Um dos destaques dessa viagem foi quando me foi oferecida a chance de visitar o apartamento de Eisenstein. Bem, como o curador explicou, não era o apartamento real de Sergei, mas eles o fizeram uma réplica exata e o encheram com todas as suas coisas. Eu já estava pensando sobre *O Barão de Münchausen* nessa época, então, quando vi uma cópia de um dos livros de Münchausen em uma prateleira alta, estendi a mão para dar uma olhada e, desajeitadamente, derrubei uma foto emoldurada. O que essa imagem deveria ser senão um desenho original de Mickey Mouse assinado pelo próprio Walt Disney. Eu já estava considerando a ideia de fazer Münchausen como um desenho animado da Disney, e agora o autor soviético do único livro que já estudei sobre os aspectos práticos do cinema estava conspirando do além-túmulo com

2 Uma das estranhas curiosidades dessa versão cinematográfica alemã dos contos sobre o Barão de Münchausen é a produção executiva, não creditada, de Joseph Goebbels, ministro da propaganda nazista. *Munchhausen* foi produzido para celebrar o 25º aniversário do estúdio de cinema UFA (*Universum-Film Aktiengesellschaft*, grande empresa de cinema alemã com sede em Babelsberg, produzindo e distribuindo filmes de 1917 até o final da era nazista). O filme *Jubiläums*, ou filme de aniversário, foi encomendado por Goebbels, e Fritz Hippler foi escolhido para supervisionar a produção do filme. *Die Abenteuer Des Baron Münchausen* representou o auge do estilo de propaganda da *Volksfilm* — projeto para entreter as massas e distrair a população da guerra — emprestando o gênero hollywoodiano de grandes produções orçamentárias com visuais coloridos e exuberantes. O lançamento do *Technicolor* filme *O Mágico de Oz* nos Estados Unidos foi uma grande influência para Goebbels. Em 1940, o laboratório de pesquisa alemão AGFA estava produzindo sua própria versão de filme colorido que tinha "alcançado os americanos em "cinematografia colorida" de acordo com o diário de Goebbels. Apesar das nefastas pessoas envolvidas na produção do filme, a produção é belíssima e segue as histórias de Rudolf Erich Raspe sem se desviar para a propaganda ideológica sendo, realmente como queriam, um excelente entretenimento para massas. (Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/M%C3%BCnchhausen_(1943_film)

> o arquirrivalista Tio Walt para aprovar meu plano ambicioso. Quanto mais incentivo eu preciso?

Além de *As Aventuras do Barão de Münchausen* (1988), de Terry Gilliam, e *Die Abenteuer Des Baron Münchausen* (1943), de Josef von Báky, houve outras célebres e magníficas versões cinematográficas: *Les Aventures du Baron de Münchhausen* (1911), de Georges Méliès, e *Baron Prásil* (1962), de Karel Zeman.

No entanto, o que diferencia o filme de Gilliam das outras versões é uma inusitada perspectiva do famoso personagem imaginada pelo cineasta em parceria com o ator e roteirista Charles McKeown. O roteiro parte da ideia de como seria o Barão de Münchausen na sua velhice em pleno Iluminismo do século XVIII quando se pregava a centralidade e racionalidade humana em detrimento do fantasioso ou mágico. Além da velhice, outros temas complexos são abordados de maneira contundente como o tempo e a morte.

O filme começa com uma encenação das histórias de Münchausen feita por uma companhia teatral itinerante. Os atores tentam entreter um minguado público que se refugia no teatro enquanto a cidade, sitiada pelo exército turco, é bombardeada incessantemente. A câmera acompanha Sally Salt (Sara Polley), em um cenário de devastação, enquanto ela altera os cartazes de propaganda da peça que está sendo encenada trocando a palavra *son* (filho) para *daugther* (filha) em Henry *Salt and Son players*[3]. Em sobrevoo, uma silhueta aterradora, sugere que a Morte está observando tudo e todos estão com o tempo conta-

3 Era tradicional que os donos de companhias teatrais ou circenses referissem ou deixassem o legado ao filho homem. As mulheres não eram consideradas representantes dignas de gerir empreitadas artísticas não sendo aceitas com bons olhos pela sociedade. No entanto, muitas pioneiras assumiram companhias teatrais e circenses tendo enorme prosperidade nos negócios.

do. Entrecortando esses planos, consecutivamente, vemos a encenação teatral e os bastidores em uma maravilhosa operação mambembe que dá vida às fantasias do palco que envolvem sereias, peixes gigantes, entre outras quimeras demonstrando que a ilusão do teatro, realmente, é a origem da beleza do cinema — o design de produção de Dante Ferreti remete intensamente a teatralidade e grandiloquência de seus trabalhos com Federico Fellini, tais como *Ensaio de Orquestra* (1978), *Cidade das Mulheres* (1980), *Casanova e a Revolução* (1982) e *E La Nave Va* (1983).

Durante a execução da peça sobre as aventuras do Barão de Münchausen são apresentados todos os atores que tanto representarão os personagens no palco como nas lembranças desencadeadas a partir da surpreendente chegada de um excêntrico idoso que paralisa a peça.

Nesse ínterim, um personagem marca presença no filme como o vilão Horatio Jackson (Jonathan Pryce), um funcionário público, que está no comando da administração da cidade, obcecado por seguir a razão e o cientificismo mesmo que seja através da barbárie — um exemplo do surreal e equivocado senso de racionalidade é a cena que Horatio manda executar um heroico soldado (Sting) porque seus atos altruístas e emocionais poderiam desmoralizar os cidadãos comuns.

O excêntrico idoso que paralisa a peça se apresenta como o verdadeiro Barão de Münchausen (John Neville). Sally, imediatamente, acredita na palavra do idoso enquanto todos desconfiam da veracidade. O suposto Barão de Münchausen revela que só ele pode terminar a guerra com os turcos, pois foi ele o motivo do início desse conflito. Nesse momento, há uma bela transição do palco para a história de uma aposta entre Münchausen e o Sultão de que o *Tokay*, um tipo de vinho, das adegas da imperatriz de Viena, há 1600 quilómetros de distância, era melhor que o *Tokay* oferecido pelo imperador turco. Caso a aposta não

se cumprisse cortariam a cabeça do Barão. Porém, caso vencesse, ele poderia levar tantos tesouros do imperador quanto seu homem mais forte pudesse carregar. Na sequência, conhecemos os quatro extraordinários ajudantes de Münchausen: Berthold (Eric Idle), o homem mais rápido do mundo; Adolphus (Charles McKeown), o maior atirador do mundo com extraordinária visão; Gustavus (Jack Purvis), um pequeno homem com um sopro de furacão e uma audição poderosa; e Albretch (Winston Dennis), o homem mais forte do mundo. Münchausen pede pra Berthold buscar o vinho *Tokay* que corre milhares de quilómetros e, depois de algumas confusões cômicas, consegue trazer o "néctar dos deuses" no último segundo antes que cortassem a cabeça do barão e, assim, ele vence a aposta. Então, Münchausen pede para Albretch carregar todo o imenso tesouro nas suas costas e esvaziam os cofres. Evidente que o sultão não gostou que pegassem toda sua fortuna e começam uma guerra pessoal que se torna um conflito bélico de grandes proporções.

Novamente no palco do teatro, o idoso Barão de Münchausen diz que buscará seus fiéis e extraordinários ajudantes para juntos derrubarem o exército turco. Em uma fuga "munchausiana" da cidade sitiada, o Barão constrói um balão feito de peças de roupa íntima das atrizes de teatro e do pequeno barco cenográfico da peça. Testemunhando o acontecimento, o vilão racionalista Horatio Jackson profere uma de suas inúmeras e boas falas no filme: "Ele não consegue ficar longe de ar quente e fantasia". Essa frase condensa toda a essência do que se espera de Münchausen e do próprio Terry Gilliam, sendo sua obra cinematográfica trespassada pelo retrofuturismo, *steampunk* e maravilhoso hiperbólico (que ele faz questão de negar, mas é evidente) e maravilhoso exótico.

Segundo Tzvetan Todorov, em seu livro "Introdução à Literatura Fantástica", pode-se separar o maravilhoso em quatro partes — o maravilhoso hiperbólico, o maravilhoso exótico, o maravilhoso instrumental e o maravilhoso científico. O cinema de Gilliam tem influência de todas as quatro justificações, por exemplo *Os Irmãos Grimm* tem muito do maravilhoso instrumental e em *Os 12 Macacos* é mais evidente o maravilhoso científico, popularmente chamado *science-fiction*. No caso de *As Aventuras do Barão de Münchausen* sobressaem o maravilhoso hiperbólico e exótico em choque com qualquer instrumentalismo e cientificismo, daí o duelo de Münchausen (sonho) e Horatio (razão):

> 1. Poder-se-ia falar inicialmente de um maravilhoso hiperbólico. Os fenômenos não são aqui sobrenaturais a não ser por suas dimensões, superiores às que nos são familiares. Assim em *As mil e uma noites*, Simbad o marujo afirma ter visto "peixes de cem e duzentos côvados de comprimento" ou "serpentes tão grossas e compridas que não havia uma que não engolisse um elefante". [...] Seja como for, esse sobrenatural não violenta excessivamente a razão.
>
> 2. Bastante próximo deste primeiro tipo de maravilhoso está o maravilhoso exótico. Narram-se aqui acontecimentos sobrenaturais sem apresenta-los como tais; supõe-se que o receptor implícito desses contos não conheça as regiões onde se desenrolam os acontecimentos; por conseguinte, não tem motivos para colocá-los em dúvida. A segunda viagem de Simbad fornece alguns excelentes exemplos. Descreve no início o pássaro roca, de dimensões prodigiosas: ele escondia o sol, e "uma das patas do pássaro... era tão grossa quanto um grosso tronco de árvore". Certamente esse pássaro não existe para a zoologia

> contemporânea; mas os ouvintes de Simbad estavam longe de ter tal certeza. [...] Este *morceau de bravoure* mostra, pela mistura dos elementos naturais e sobrenaturais, o caráter particular do maravilhoso exótico. A mistura só existe evidentemente para nós, leitor moderno; o narrador implícito no conto situa tudo em um mesmo nível (o do "natural").

Seguindo na viagem de balão, Münchausen descobre que Sally entrou escondida no aeróstato. Assim, juntos, viajarão para a Lua e encontrarão o Rei da Lua ou *Ré di Tutto* (Robin Williams) e sua rainha (Valentina Cortese), depois seguirão para o vulcão Etna e no centro da Terra conhecerão os deuses Vulcano (Oliver Reed) e Vênus (Uma Thurman) e, por fim, serão engolidos por um monstruoso peixe com o estômago repleto de antigos navios naufragados.

Entre os inúmeros problemas da produção do filme, que tiveram um feliz resultado, está o roteiro. Gilliam e McKeown direcionavam o roteiro baseando-se em uma narrativa linear e sequencial dos contos de Rudolf Erich Raspe. No entanto, em julho de 1985, surgiu um senhor lituano chamado Allan Buckhantz que afirmou possuir os direitos de uma das adaptações cinematográficas de Münchausen, *Die Abenteuer Des Baron Münchausen* (1943), e que havia apresentado, tempos atrás, para a Columbia Pictures (que estava produzindo o Münchausen de Gilliam!) uma proposta de remake com um roteiro de 218 páginas, 3000 ilustrações em *storyboard* e uma detalhada sugestão de orçamento de produção.

Buckhantz com provas de um possível roubo de propriedade criativa feito pela Columbia entrou com advogados exigindo participação na superprodução[4]. Surpresa e desespero tomaram conta de Gilliam e

sua equipe que nada sabiam das confusões da Columbia Pictures. Apesar da assessoria jurídica do estúdio evocar que o roteiro era baseado em material de domínio público e não sujeito a proteção de copyright, Buckhantz ameaçou que paralisaria judicialmente a produção caso o filme de Gilliam tivesse alguma semelhança com *Die Abenteuer Des Baron Münchausen*. Não arriscando comprometer a produção, o roteiro começou a ser modificado para a versão como conhecemos. Gilliam e McKeown — apenas mantendo o título do filme igual a versão alemã —, adaptaram a versão das histórias de Münchausen expandidas e traduzidas pelo escritor alemão Gottfried August Bürger[5] e, ao contrário do roteiro do filme alemão, se distanciaram da versão original de Rudolf Erich Raspe para evitar comparações criativas que dessem embasamento no processo de direitos autorais.

A nova e inusitada abordagem do roteiro arrancou um marcante e debochado conselho do genial cineasta Mel Brooks[6], amigo de Gilliam:

---

4 Buckhantz já havia ganho um processo ao provar que possuía os direitos de outra produção da alemã UFA que Blake Edwards estava dirigindo o remake Victor Victoria (1982). Dessa forma, Buckhantz recebeu o crédito de produtor.

5 A trajetória das histórias do Barão de Münchausen é extensa e complexa. Rudol Erich Raspe conheceu Hieronymus von Münchhausen e foi convidado para vários jantares em Bodenwerder, a mansão do Barão. Não se sabe quanto dos textos de Raspe foram narrativas do Barão colhidas em seus jantares, pois o próprio Raspe, além de escritor, era um mentiroso compulsivo, ladrão e estelionatário e poderia ter criado boa parte das histórias de Münchausen. Editado anonimamente por Raspe como um conjunto de anedotas fantásticas, a publicação obteve sucesso que motivou o escritor a editar uma versão traduzida para o inglês, esta obteve um enorme reconhecimento e gerou imitadores que expandiram o universo do Barão de Münchausen. Uma nova editora inglesa foi responsável pela contratação de vários *ghost writers* que escreveram novas aventuras do Barão e foram incorporadas na edição original de Raspe. Gottfried August Bürger, poeta romântico alemão, assumiu a tradução para o alemão da versão inglesa editada por G. Kearsley, e expandiu os contos e acrescentou uma história interpolada baseada na lenda alemã "Os seis servos maravilhosos". A adaptação do filme aproveita esse enxerto lendário de Gottfried tornando-o centro da narrativa: Münchausen parte da cidade sitiada pelos turcos em busca de seus quatro (reduziram os seis originais) servos com habilidades extraordinárias capazes de ajudar a derrotar o exército turco.

6 Mel Brooks é a melhor pessoa para dar conselhos a outros diretores seguirem em frente com projetos inusitados. Ele dirigiu alguns filmes que eram considerados impossíveis de serem realizados ou foram considerados fracassos por antecedência. E o diretor provou o contrário de tudo que pensavam tendo enorme sucesso comercial e com a crítica. Um dos filmes é, por exemplo, *Primavera para Hitler* (1967), sobre produtores trambiqueiros que tramam fazer um musical sobre Hitler para faturar o seguro pelo fracasso.

"Terry, você está falando sério! Você vai fazer um filme épico sobre um homem de 75 anos e uma menina de 8 anos, passado no século XVIII! Desista agora, garoto!". Seguindo o que, na verdade, Brooks aconselhou, Terry Gilliam não desistiu de *As Aventuras do Barão de Münchausen*.

As polaridades geracionais entre a jovem Sally e o idoso Münchausen rendem reflexões, sem precedentes, sobre a velhice, o tempo, a morte e a esperança através da imaginação. O filme de Gilliam é uma ode à fantasia, um espetáculo que se aproxima do onírico felliniano — sua maior influência cinematográfica, tanto que utiliza a fotografia de Giuseppe Rotunno e o desenho de produção de Dante Ferreti, constantes colaboradores de Fellini.

Nesse épico, Sally alcança, finalmente, o protagonismo na sua história e a relação com o Barão se estreita fortemente, encontrando uma referência parental semelhante aos avós com seus netos. Essa magia, que só o olhar de uma criança pode passar, é lindamente representada pela prodigiosa atriz mirim. Assim, a crença infantil de Sally nos absurdos acontecimentos de cada aventura que testemunha, rejuvenesce, literalmente, o nobre Münchausen criando uma bela relação de dependência e trocas.

Segundo Simone de Beauvoir, em seu livro "A Velhice":

> Em muitas sociedades, homens e mulheres idosos estão em estreita relação com as crianças. Existe uma certa analogia entre a impotência de um lactante e a de um decrépito, analogia esta salientada na epopeia dos Narta, onde se conta que os velhos eram atados a berços. A criancinha mal está emergindo dos limbos e o velho, prestes a nele mergulhar. [...] São ambos parasitas, o que chega a ocasionar eventuais rivalidades nas situ-

> ações de maior penúria: as crianças furtam os quinhões dos velhos. Mas quando cercados de prestígio, estes se assenhoreiam de boa parte dos alimentos, graças aos severos tabus alimentares. Netos e avós vêem-se, frequentemente, em estreita associação: pertencem simbolicamente à mesma classe de idade; a educação dos netos é confiada aos avós aos quais prestam serviços. Na criança repousam as esperanças do porvir; o velho, ancorado no passado e detentor da sabedoria, está incumbido da formação de herdeiros que, graças à memória, hão de lhe garantir a sobrevivência, por meio do culto dos antepassados ou gerando mulheres nas quais ele irá se instalar para renascer. Esta ligação consolida a unidade da comunidade através dos tempos. Na prática, liberado das tarefas dos adultos, o velho dispõe de tempo suficiente para dedicar-se aos jovens, os quais, por sua vez, têm ocasião de prestar a seus avós os serviços de que estes necessitam. Este intercâmbio de favores é acompanhado de relações lúdicas: devido a sua inadequação prática e ao fato de serem indivíduos marginais, isentos portanto de muitas obrigações sociais, crianças e velhos se distanciam da seriedade dos adultos: divertem-se juntos, participam de jogos, desafiam-se uns aos outros.

Quanto ao rejuvenescimento do idoso e heroico Barão, em seu "Estudo Sumário da Representação do Tempo na Religião e na Magia", o arqueólogo e sociólogo de religiões comparadas Henri Hubert analisa o mágico e ritual na concepção mitológica:

> [...] os mitos se rejuvenescem ao longo da história. Eles tomam

> dela elementos de realidade que consolidam a crença da qual são o objeto na condição de mitos. Mas não é porque a verdade mítica se distingue mal para os crentes da verdade histórica que os mitos se evemerizam, e sim porque eles pedem para ser situados no tempo com uma previsão que deve aumentar com a precisão crescente da representação das coisas no tempo. O rejuvenescimento dos mitos não é um fenômeno diferente do fenômeno geral de sua localização no passado, mas uma forma particular do mesmo fenômeno.
>
> Mas isso não é tudo. Os fatos mágicos ou religiosos, sejam eles ritos ou imagens, não são simplesmente concebidos como se transcorridos antes, após ou durante outros fatos. Eles são situados em um tempo-meio, relativamente abstrato e descolado das coisas que duram. A bem dizer, a imagem dessas coisas se mescla ainda à sua noção. Representação semiconcreta, ela conserva a lembrança das durações reais. O ritmo do tempo ideal é talvez indicado, originalmente, por algumas dessas durações. Ainda assim, ele não deixa de dominá-las, impondo a todas elas limites, teóricos ou práticos. A ideia desse tempo-meio entra como um elemento particular nas especulações da magia e da religião.

No entanto, sendo um filme de Gilliam nada é um simples conto de fadas e o espectador tem contato com fundamentos que vão se intensificando durante o desenvolvimento da trama: o Tempo e a Morte, esses dois "elementais" invisíveis, irrefreáveis, subjetivos, perenes e realistas. Teoricamente, o tempo só existe porque foi estabelecida uma contagem através de calendários ou relógios, antes era marcado pelas posições

do sol, da lua e das estrelas — chamado tempo cronológico. Caso não se marque o tempo, o tempo não existe. Dessa forma, o tempo é uma criação do Homem. No entanto, existe um tempo das coisas, pois quase tudo é perecível, inclusive o tempo dos nossos corpos. Assim, após perecer no lugar do Tempo surge a Morte que é o final do ciclo das coisas.

Nos épicos e absurdos contos de Münchausen, a magia não existe como elemento sobrenatural. Porém, a presença do Barão suscita o surreal ou a completa alteração do real na ordem natural do mundo e do tempo. Dessa forma, Henri Hurbert afirma:

> Nós suponhamos que os atos e as representações da religião, e a eles podem ser associados os da magia, comportam noções do tempo e do espaço bastante diferentes da noção normal. Dado que, dizíamos, os ritos e os episódios míticos transcorrem no espaço e no tempo, é preciso perguntar como se pode conciliar em relação a eles a fragmentação teórica do tempo e do espaço com a infinitude e imutabilidade do *sagrado*, onde eles igualmente se passam. Para simplificar nosso vocabulário, damos à palavra *sagrado* toda a extensão possível. Nós entendemos por ela, ao mesmo tempo, o sagrado religioso e o sagrado mágico, o sagrado propriamente dito e o *mana*, ainda que já tenhamos feito a distinção em outro local.

Portanto, em *As Aventuras do Barão de Münchausen*, Gilliam apresenta diversas concepções de tempo: o tempo da realidade, o tempo subjetivo e o tempo da narrativa. Esses três tempos convergem na formulação de uma *mitologia munchausiana* que foi expandida pela imaginação de diversos autores durante os séculos XVIII e XIX. O an-

tropólogo e filósofo francês Gilbert Durand, no livro "As Estruturas Antropológicas do Imaginário", aborda a representação da narrativa no desenvolvimento dos mitos:

> As relações do semantismo arquetípico e simbólico e da narrativa mística fazem tender o simbolismo a organizar-se numa narrativa dramática ou histórica. [...] nas suas estruturas sintéticas, as imagens arquetípicas ou simbólicas já não bastam a si próprias em seu simbolismo intrínseco, mas, por um dinamismo extrínseco, ligam-se umas às outras sob a forma narrativa. É essa narrativa — obcecada pelos estilos da história e pelas estruturas dramáticas — que chamamos "mitos". Repetimos: é no seu sentido mais geral que entendemos o termo "mito", fazendo entrar nesse vocábulo tudo o que está balizado por um lado pelo estatismo dos símbolos e por outro pelas verificações arqueológicas. Assim, o termo "mito" engloba para nós quer o mito propriamente dito, ou seja, a narrativa que legitima esta ou aquela fé religiosa ou mágica, a lenda e as suas intimações explicativas, o conto popular ou a narrativa romanesca. Por outro lado, não precisamos nos inquietar imediatamente com o lugar do mito em relação ao ritual. Gostaríamos de precisar a relação entre a narrativa mística e os elementos semânticos que veicula, a relação entre a arquetipologia e a mitologia. Por tudo que foi dito mostramos que a forma de um rito ou de uma narrativa mística, ou seja, de um alinhamento diacrônico de acontecimentos simbólicos no tempo, não era nada independente do fundo semântico dos símbolos.

O tempo mitológico se desenrola concomitante ao tempo da razão, o Iluminismo durante o século XVIII, e ambos se confrontam no épico de Gilliam. Segundo Eric J. Hobsbawm:

> A apaixonada crença no progresso que professava o típico pensador do iluminismo refletia os aumentos visíveis no conhecimento e na técnica, na riqueza, no bem-estar e na civilização que podia ver em toda a sua volta e que, com certa justiça, atribuía ao avanço crescente de suas ideias. No começo do século, as bruxas ainda eram queimadas; no final, os governos do iluminismo, como o austríaco, já tinham abolido não só a tortura judicial, mas também a escravidão.

Esse confronto é representado pelo embate entre Münchausen e Horatio Jackson. O racionalismo é uma falácia de Horatio que utiliza esse argumento para impor sua própria ideologia perversa e genocida. Ele é um funcionário público com plenos poderes acima de seu cargo, assumindo-se um déspota em nome da razão. Dessa forma, é correto dizer que a razão na posse dos loucos é pior que a barbárie. Horatio não tem nenhuma empatia pela população de sua cidade e não sente nenhum pesar para com os mortos, tratando os indivíduos como números em relatórios ou estatísticas.

O contraponto para essa razão inclemente e genocida é o Barão de Münchausen que representa o sonho e os ideais sem limites. O Barão também pode ser interpretado como símbolo mítico da experiência da narrativa como teorizado por Walter Benjamin em seu ensaio "Experiência e Pobreza", o qual o pesquisador Michel de Lima Silva resume precisamente:

Um dos aspectos centrais da filosofia benjaminiana diz respeito a questão do declínio da experiência (Erfahrung) na sociedade capitalista moderna. As experiências que antes eram transmitidas entre as diversas gerações entraram em decadência. Benjamin faz um diagnóstico preciso das próprias condições de vida de uma geração que passa pelo terror da guerra, pelo desenvolvimento desenfreado da técnica e pela instauração da barbárie. Segundo Walter Benjamin, basta olharmos o ritmo de vida acelerado que foi implantado pelo capitalismo moderno e a velocidade do processo produtivo do trabalho industrial para nos depararmos com a miséria humana e com a perda do patrimônio cultural da tradição. A organização sociopolítica pré-capitalista do trabalho manifesta-se na atividade artesanal, esta que permite o florescimento da narrativa. Na ótica benjaminiana a arte de narrar se faz semelhante a um ofício manual, pelo seu carácter orgânico e de ritmo lento pautado na tradição comunicativa. Contudo, com a ascensão da burguesia e de suas práticas capitalistas, tais como: o individualismo, a competição desenfreada, o acúmulo do capital, o fetiche do "atual", etc., proporcionam a perda tanto da tradição como também da memória. Os indivíduos já não compartilham mais suas experiências, pois o processo de fragmentação é tão grande que eles próprios não se reconhecem na tradição. É inegável uma espécie de "abismo" estabelecido entre uma geração e outra que priva-os de intercambiar as experiências.

Os relatos de experiência, mesmo que exagerados ao nível do surreal, de Münchausen são o patrimônio de uma cultura e momento históri-

co, são bases das mitologias e dos rituais coletivos. Os déspotas tendem a destruir narrativas, culturas e as histórias de um indivíduo ou de um povo com a equivocada intenção de criar uma "nova história" ou "nova crença". A frieza é encoberta pelo racionalismo, a loucura é mascarada pela ideologia, a falsidade é confundida com a verdade. Durante os tempos modernos, o termo mito foi corrompido, deixando de ser o que Vladimir Propp, filólogo e estruturalista russo, explica: "Entenderemos aqui por mito toda narrativa sobre os deuses e os seres divinos em cuja realidade um povo acredita efetivamente. Para nós, não se trata de crença enquanto fator psicológico, mas enquanto fator histórico".

Enquanto o déspota reina em meio a guerra, O Anjo da Morte[7] sobrevoa a cidade sitiada pelos turcos. Carrega na mão direita esquelética um ceifador e na esquerda uma ampulheta. Assim, a finitude do tempo marca as gerações que passam pelo terror das batalhas e pela instauração da barbárie através da violência, belicismo e corrupção. Em seguida, a história de um povo passa a morrer, substituída pela inverdade.

Münchausen une-se com os quatro ajudantes extraordinários já bem idosos e, juntos, superam as adversidades da idade por um bem maior. Unidos com Sally, derrotam o cerco turco e são recebidos como heróis na cidade. Horatio Jackson, inconformado ao ser desmascarado como déspota genocida, não aceita que é ignorado pela sociedade enquanto Münchausen é aclamado, novamente, como um paladino do povo. O ex-ditador decide subir em uma torre e com um mosquete atira no Barão de Münchausen, celebrado por uma multidão agradecida pelos

7 Conhecido em muitas culturas, principalmente a judaico-cristã e a islâmica, como Azrael. Em relação a conceitos semelhantes de tais seres, Azrael desempenha um papel bastante benevolente como o anjo da morte, onde ele atua como um psicopompo, responsável por transportar as almas dos mortos após a morte. Tanto no Islã quanto no Judaísmo, dizem que ele segura um pergaminho sobre o destino dos mortais, registrando e apagando os nomes dos homens, respectivamente, no nascimento e na morte. Informação em "A Dictionary of Angels" de Gustav Davidson.

seus feitos altruístas. Nesse momento, o Anjo da Morte se manifesta ao lado de Münchausen. Sally percebe que a Morte está levando seu querido Barão e tenta espantá-la, mas aos olhos da multidão a ceifadora está disfarçada de médico e afastam a menina pensando que está histérica. O Anjo da Morte retira a força vital de Münchausen. Em seguida, testemunhamos o Barão morto sendo velado, aos prantos, por seus amigos e a população da cidade.

Em uma magistral surpresa, durante o enterro escutamos a *voice over* do Barão: "Essa foi apenas uma das muitas ocasiões em que morri, uma experiência que não hesito em recomendar a todos". Através de um corte seco, vemos o idoso Barão terminando sua narrativa no palco do teatro das sequências iniciais do filme. De repente, todos no teatro percebem que há silêncio, não ouvem mais explosões e o Barão de Münchausen revela que derrotou os turcos e todos estão livres para viver suas vidas. Nesse momento, Horatio Jackson surge entre os espectadores gritando que o Barão está preso por espalhar histórias ridículas. Então, nosso protogonista ignora o louco genocida e, junto com a população, segue para os portões da cidade que são abertos revelando um horizonte limpo de ameaças bélicas. Assim, ele se despede de todos, seguindo até o topo de uma duna enquanto o sol se põe e se desvanece como um espírito.

Deste modo, os roteiristas sugerem que toda a história que parecia uma sequência da realidade poderia ser mais um conto narrado por Münchausen. Ou seria tudo a imaginação de Sally? Qual narrativa é real ou imaginação? O que é verdade ou mentira?

Terry Gilliam e Charles McKeown nos apresentam uma reviravolta que suscita muitas perguntas e algumas interpretações sobre a imortalidade de Münchausen que reforçam a representação do personagem

como símbolo mítico de libertação da imaginação e do indivíduo contra sistemas de controle e políticas de opressão.

O filme também fomenta uma reflexão sobre a ambiguidade do ato de mentir: Münchausen aumenta as histórias de seus feitos até ultrapassar as barreiras da realidade para o surreal confundindo o tempo real, o tempo subjetivo e o tempo narrativo sendo considerado mentiroso por alterar a definição do normal. Então, no filme, a existência do Barão seria mitologia e não real. No entanto, se nos basearmos na análise do filósofo Martin Heidegger, em seu livro "Ser e Tempo", "o real é comumente entendido como aquilo que existe fora da mente particular, mas também pode incluir, em certo sentido, a realidade interna que existe dentro da mente também".

> A ilusão, a imaginação, embora não esteja expressa na realidade tangível *extra-mentis*, existe ontologicamente, *onticamente* ou seja: *intra-mentis*. Portanto, é real — embora possa ser ou *não* ilusória. A ilusão quando existente, é real e verdadeira em si mesma. Ela não nega sua natureza. Ela diz sim a si mesma. A realidade interna ao ser, seu mundo das ideias, enquanto ente fictício, imaginário, idealizado no sentido de tornar-se ideia, e ser ideia, pode — ou não — ser existente e real também no mundo externo. O que não nega a realidade da sua existência enquanto ente imaginário, idealizado. Quanto ao externo — o fato de poder ser percebido só pela mente — torna-se sinônimo de interpretação da realidade, de uma aproximação com a verdade. A relação íntima entre realidade e verdade, o modo em como a mente interpreta a realidade, é uma polêmica antiga.

Portanto, entende-se, que a "verdadeira mentira" é aquela travestida de verdade e racionalidade e difundida por Horatio Jackson ao manipular a sociedade em uma ilusão de que a guerra é uma solução lógica e, sem perceber, suas vidas estão ameaçadas por um Estado necropolítico que negocia clandestinamente o futuro do povo em troca de poder.

Naquele 1988 — enquanto *As Aventuras do Barão de Münchausen* era lançado nos cinemas e eu me recolhia nos contos do Barão no *Tesouro da Juventude* tentando ignorar o medo do futuro — os EUA elegiam George H. W. Bush como presidente e a Assembleia Constituinte, estabelecida no ano anterior, implantava no texto constitucional artigos que vetavam a tortura e censura política, intelectual e artística no Brasil. O Tempo da História do mundo corria veloz movimentado pelo constante acobertamento de verdades e desvelamento de mentiras. Aos poucos, percebi que não mais vivia em um mundo protegido pela bolha de fantasia criada por meu avô José. Dessa forma, a leitura dos contos de Rudolf Erich Raspe marcou meu entendimento de que a fantasia poderia ser um refúgio contra a realidade, mas a realidade não mais poderia ser ignorada ou temida. Encarar os acontecimentos da humanidade, seria entender e interpretar os signos da existência em suas verdades e mentiras.

Atualmente, o conceito de mentira foi remodelado e modernizado no que chamamos *fake news* e a verdade é ambígua, tendo que ser constantemente apurada. Desse modo, um recente estudo do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) demonstrou que uma falsa informação tem, em média, 70% a mais de probabilidade de ser compartilhada na internet, pois ela é, geralmente, mais original que uma notícia verdadeira. Segundo os pesquisadores, nas redes sociais a verdade consome seis vezes mais tempo que uma *fake news* para atingir

1.500 pessoas. Temos, enfim, a confirmação científica da frase de Mark Twain segundo a qual "uma mentira pode fazer a volta ao mundo no mesmo tempo que a verdade calça seus sapatos"[8].

Münchausen e meu avô estariam desconfortáveis nesses tempos onde o sonho está deixando de existir e o declínio da experiência é tão evidente. Melhor que ambos fiquem à salvo na memória, nos livros de histórias e nos filmes de ficção. Eles não compreenderiam esse mundo real onde os velhos não são imortais e onde a verdade tornou-se tão rara quanto a fantasia e a mentira foi monetizada e/ou utilizada como escambo para manipular a realidade até ser considerada uma verdade.

Terry Gilliam com A*s Aventuras do Barão de Münchausen* criou uma obra sobre o sonho e o idealismo[9]. onde aquilo que pensamos ser mentira é na verdade a imaginação. Uma homenagem à imaginação que nos inspirou a explorar os mais recônditos cantos da Terra, fez voarmos e chegar as nuvens e a Lua, fez ver as profundezas dos mares e seus seres incríveis, fez ver o interior de vulcões. Afinal, que mentiras Münchausen contou que não seriam verdades? Afinal, quanta verdade falta para vermos, novamente, os sonhos se tornarem realidade?

8 EMPOLI, *Os engenheiros do caos*, p.59.
9 Terry Gilliam fala em sua autobiografia que "Quando você cresce — como eu cresci — lendo os contos de fadas dos irmãos Grimm e a Bíblia, não há dúvida de que você vê como seu dever mudar o mundo para o melhor. E acho que é por isso, apesar de todo o meu recurso frequente à ironia e/ou sarcasmo, que meus filmes sempre foram repositórios de idealismo — tanto em termos do processo de realizá-los e do assunto em questão dos próprios filmes".

Bibliografia

BEAUVOIR, Simone de. *A Velhice* – a realidade incômoda. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970.

CARPEAUX, Otto Maria. *A História Concisa da Literatura Alemã*. São Paulo: Faro Editorial, 2013.

DAVIDSON, Gustav. *A Dictionary of Angels*. Ney York: The Free Press, 1971.

DURAND, Gilbert. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ECO, Umberto. *História da Beleza*. Rio de Janeiro: Record, 2017.

EMPOLI, Giuliano Da. *Os engenheiros do caos*. São Paulo: Vestígio, 2019.

GILLIAM, Terry. *Gilliamesque – my pre-posthumous memoir*. Edinburgh: Canongate Books, 2015.

HEIDEGGER, Martin. *Ser e Tempo*. Campinas/SP: Editora Unicamp; Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2012.

HOBSBAWM, Eric J. *A Era das Revoluções* – 1789-1848. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2019.

HUBERT, Henri. *Estudo Sumário da Representação do Tempo na Religião e na Magia*. São Paulo: Edusp, 2018.

PROPP, Vladimir. *As Raízes Históricas do Conto Maravilhoso*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PYTHON, Monty. *Monty Python – uma autobiografia escrita por Monty Python*. Santos/SP: Realejo Livros, 2017.

RASPE, Rudolf Erich. *As Aventuras do Barão de Münchausen*. São Paulo: Iluminuras, 2010.

_____. *As Surpreendentes Aventuras do Barão de Münchausen em XXXIV Capítulos*. São Paulo: SESI/SP, 2018.

ROVELLI, Carlo. *A Ordem do Tempo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2018.

RUSSEL, Bertrand. *História do Pensamento Ocidental*: a aventura dos pré-socráticos a Wittgenstein. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2017.

SILVA, Michel de Lima. *Silêncio, miséria e barbárie*: o declínio da experiência e o fim da arte de narrar na perspectiva benjaminiana. In: Cadernos Walter Benjamin. V.12, jan/jun. Fortaleza/CE: EdUECE, 2014.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

YULE, Andrew. *Losing the Light* – Terry Gilliam & The Münchausen Saga. New York: Aplause Books, 1991.

O Pescador de Ilusões: o Graal Yuppie

Caroline Moreira Reis

Nenhum esforço exterior é possível se nossa capacidade interior está ferida. Essa é a ferida do Rei Pescador.

Robert A. Johnson

Nos anos 80 do século XX, popularizou-se a expressão inglesa yuppie para definir um estilo de vida que favorecia o materialismo em detrimento das questões existenciais, emocionais e humanitárias. O termo é oriundo da expressão *young urban professional* e, dessa forma, servia para caracterizar os jovens que trabalhavam nos centros urbanos e que viviam um luxurioso estilo de vida.

Os primeiros a receberem tal alcunha foram jovens nova-iorquinos da época, em um período turbulento em que a cidade apresentava altos índices de violência, ao mesmo tempo em que a cena cultural começava a se intensificar. Os que recebiam esse adjetivo vestiam-se bem, tinham cortes de cabelo impecáveis, gastavam em produtos e serviços de marcas caras e desprezavam outras possibilidades de estilo de vida. Sua caracterização normalmente demonstrava tudo que refletia o poder financeiro e era compartilhado por todos os do mesmo estilo, tirando qualquer tipo possível de personalidade de suas vestimentas. Os yuppies eram, desse modo, os símbolos do poder capitalista e da não individualização, carregando, pois, em si a identidade visual do capitalismo e de seu vazio espiritual.

Como sempre acontece, a arte se aproveitou do fenômeno cultural para instituir novos temas e personagens. Assim, ainda na década de 80, vários personagens que incorporavam o estilo de vida yuppie surgiram na literatura, cinema e televisão, geralmente propagando uma visão negativa, quase vilanesca, desses indivíduos. Ainda mais para o final do século, os yuppies foram utilizados como antagonistas sociais.

No filme *Psicopata americano* (2000), por exemplo, o yuppie Patrick Bateman acaba por procurar sua individualização através do assassinato de diversas pessoas.

Em contrapartida, anos antes, Terry Gilliam tratou do mesmo estereótipo no filme *O Pescador de Ilusões*, de 1991, de um modo em que o yuppie ali retratado consegue encontrar sua "redenção". O protagonista do filme, Jack Lucas, desestimulado por incidente que lhe tira o trabalho e, em consequência disto, sua caracterização como yuppie, acaba por empreender uma busca pessoal que se assemelha à busca do Graal.

É claro que, quase sempre, a busca pelo Graal serve como alegoria para a busca pessoal e/ou identitária, além da religiosa; porém, nesse filme, o Graal surge visualmente caracterizado como objeto da busca, embora subvertido.

A narrativa se inicia com Jack ainda no auge da fama como apresentador de rádio e a ponto de ganhar seu programa na televisão. O seu programa de rádio segue os moldes do programa do radialista Howard Stern, com piadas sexistas, preconceituosas e de incentivo à violência.

Ao receber um telefonema ao vivo de um ouvinte habitual, chamado Edwin Malnick, Jack ouve do rapaz — ele aparentemente sempre liga para falar da própria vida amorosa — que o mesmo está apaixonado por uma mulher que conhecera no bar Babbit's, um local da moda, muito frequentado por yuppies. Jack debocha do ouvinte e do comportamento yuppie – que ironicamente é o seu — e afirma:

> Edwin! Qual é? Eu já falei sobre essas pessoas. Eles só acasalam com sua própria espécie. É chamado de endogamia yuppie. É por isso que muitos são retardados e usam as mesmas roupas. Eles não são humanos. Eles não sentem amor. Negociam mo-

> mentos de amor. Eles são o mal, Edwin. Eles são repelidos pela imperfeição, horrorizam-se com o banal. Tudo o que a América representa, tudo pelo que você e eu lutamos. Eles devem ser parados antes que seja tarde demais. Somos nós ou eles.

Fica claro que Jack Lucas não se enxerga como yuppie, embora se comporte como um e viva exaltando a importância do dinheiro e dos bens materiais. A fala de Lucas denuncia ainda o senso comum sobre o comportamento yuppie como algo negativo e que deve ser combatido. O perturbado Malnick depreende da fala de Jack que os yuppies são o "inimigo", principalmente pela frase final em que Jack indica ser uma questão de escolha entre "nós ou eles". Incentivado pela fala de Lucas, Malnik se arma e vai ao bar, onde promove uma chacina, na qual mata sete pessoas e, em seguida, se suicida.

Após o ocorrido, a carreira de Jack Lucas está arruinada. Então, o filme faz um salto de três anos no futuro do radialista e vemos sua má situação: em razão do ocorrido, perdeu todo seu dinheiro, tornou-se alcoólatra e passou a viver com Anne, a dona de uma videolocadora. Certo dia, alcoolizado e à beira do suicídio, é salvo da violência das ruas por Perry, um mendigo que se diz cavaleiro medieval; este lhe informa que o radialista encontrará o Graal que salvará a todos.

Perry mostra a Jack livros de "História" onde se fala do Rei Pescador e uma revista onde há uma foto do bilionário Langdon Carmichael, morador da área nobre de Manhattan, que mantém, em sua estante, um objeto que o mendigo acredita ser o Graal.

Mesmo não acreditando, Jack acaba descobrindo ter sido Perry um importante professor de Arte que testemunhou o assassinato da mulher no massacre do bar Babbit's. Por essa razão, Jack decide ajudar Per-

ry, a princípio, não a encontrar o Graal, mas ao que ele compreende por "voltar à realidade".

Assim, os dois personagens estão tentando ajudar-se mutuamente, cada um acreditando ser o outro mais sofredor. Desse modo, uma ideia se torna obsessiva para ambos: levar o outro para seu mundo, sendo que o mundo de Jack é o da realidade dura, enquanto o mundo de Perry é o da magia que só "existe" em livros.

Uma importante premissa do filme já é definida: por mais crua que a realidade possa ser — e a de Perry é infinitamente mais dura do que a de Jack —, na Literatura, e na Arte em geral, encontramos o alívio para as dores emocionais. Destarte, embora os problemas enfrentados por Perry sejam imensos, ele parece enfrentá-los de forma bem mais positiva que Jack, isto porque ele está "apoiado" pelo mágico e pelo ficcional.

Uma demonstração da relação entre a arte e a fuga da dor, feita no filme, é o presente que Jack recebe de um menino rico, pouco antes de conhecer Perry: uma réplica do boneco Pinóquio. Tal brinquedo não só representa a mentira pura e simples, mas também a ficção e a magia; é, pois, ideal para indicar a fuga mágica que a Literatura, a qual Pinóquio representa, é capaz de dar. E o boneco vai aparecer durante todo filme, principalmente em cenas de confronto entre os dois protagonistas. Ou seja, em momentos em que a realidade e a magia, isto é, a Arte, estão em disputa, Pinóquio, um índice da ficção, aparece.

O filme apresenta muito do mundo literário não só por esse fato ou pela direção de Terry Gilliam, que, como sabemos, sempre guia seus trabalhos por esse lado; mas também porque foi desenvolvido com base em um livro, "He, A chave do entendimento da psicologia masculina", de Robert A. Johnson.

Segundo informa o roteirista do filme, Richard LaGravanese, nos

anos 80 do século passado a visão de dois homens descendo uma rua somada ao que lera no livro de Johnson foi fundamental para a criação da história de Jack e Perry. Como o roteirista afirma,

> Um deles era um homem bonito. O outro era um tipo retardado mental. Por alguma razão, eu não sei por que, este relacionamento me comoveu. Eles pareciam estar caminhando juntos, unidos não por um parentesco, mas por algum tipo de devoção ou, pelo menos, assim eu imaginei. […] Então eu achei este livro, "He", de Robert Johnson, um psicólogo jungiano que pegou o mito do Rei Pescador, paralelamente à análise jungiana da psicologia masculina. Era um material tão rico, com tantas e tão belas imagens, que eu tive várias informações pra me aprofundar.

Portanto, a união de homens diferentes unidos por uma fé foi a base da ideia que originou o enredo de *O Pescador de Ilusões*; contudo, o texto literário foi necessário para dar forma à imagem da amizade entre o belo homem e o homem doente.

O livro de Johnson é de uma série bem conhecida dos anos 1980 do século XX, que também comporta os livros "She, A chave para o entendimento da psicologia feminina", e "We, a chave para o entendimento do amor romântico". Em "He", procura-se analisar a psicologia masculina a partir do mito do Rei Pescador com base na leitura dos livros de Troyes, Von Eschenbach e Malory, embora Johnson afirme ter se baseado essencialmente na obra do francês. Uma leitura do livro, porém, nos indica que Johnson buscou também referências secundárias e a reapresentação cinematográfica dos cavaleiros.

Segundo a compreensão de Johnson, "O mito do Graal trata da psicologia masculina, e tudo quanto acontece dentro da lenda pode ser tomado como parte integrante do homem". Não sabemos ao certo se esse pensamento condiz com a interpretação geral que a psicanálise faz das lendas artúricas. Parece-nos um tanto reducionista em relação ao mito; no entanto, sua leitura é bem interessante, principalmente porque comprova a presença do tema no cotidiano. O primeiro capítulo de "He" contempla justamente o Rei Pescador, que nomeia o filme de Gilliam. E, embora a leitura de Johnson seja um tanto generalizante e o filme procure ainda ser uma revisão dessa leitura, o que se comprova é a real força do mito de Percival e do Rei Pescador na cultura ocidental.

A partir dessa mistura de referências que formam o roteiro, Gilliam cria, através de seu conhecimento sobre cavaleiros medievais, uma belíssima visão de como estaria Percival, se este vivesse no final do século XX, em Nova York. O filme foi o primeiro feito nos Estados Unidos por Gilliam e, conforme o próprio, havia de sua parte, a princípio, uma preocupação em transformá-lo em uma obra com sua assinatura, ainda que fosse produzido fora de seus moldes habituais. Porém, o diretor logo percebeu que o filme era essencialmente uma história criada por Richard LaGravenese e, sendo uma obra sobre altruísmo, não caberia um comportamento egoísta de sua parte.

Foi um passo diferente do que o autor costuma dar, pois, segundo ele

> Não parecia uma boa ideia fazer *O pescador de ilusões*, porque ele quebrou todas as minhas regras: não era o meu script, ele foi criado nos Estados Unidos, era um filme de estúdio — tudo o que eu disse que eu não faria. Mas eu tentei fazer as coisas do

> meu jeito e virou uma bagunça, então por que não quebrar as minhas regras?

Seu maior desafio seria criar em um ambiente que lhe era desconhecido, sem seus costumeiros atores — foi seu primeiro filme sem nenhum dos pythons, numa realidade que não era a sua costumeira. Sendo assim, a direção de *O Pescador de Ilusões* tornou-se ela própria uma verdadeira demanda pelo Graal. Ainda que Gilliam afirme que o seu maior desafio nesse filme foi adaptar-se às necessidades do texto, parece-nos que, para funcionar, o roteiro de LaGravenese precisava da assinatura de Gilliam, um especialista da "imagem medieval".

Embora tentando um trabalho colaborativo com LaGravenese, Gilliam assume que fez significativas modificações, especialmente relativas às imagens. Foram, por exemplo, de sua responsabilidade a criação da mansão-castelo para o Graal e o formato do Cavaleiro Vermelho. Assim, sua escolha para a direção colaborou para que o texto tomasse a forma natural própria das obras de Gilliam que, como sabemos, sempre aproveita aspectos literários do medievo em seus trabalhos, o que é bem nítido nesse filme em particular.

Porém, no filme temos algo que trouxe para a obra de Gilliam uma nova espécie de abordagem relativa à Idade Média, tal como é descrita por José Rivair Macedo, na qual o tema arturiano serve de referência e

> em que as fronteiras entre passado e presente não são tão claramente delineadas. Trata-se de tramas em que, por diferentes razões, a ética cavaleiresca orienta as atitudes de personagens atuais, ajudando-os a superar obstáculos e a encontrar um rumo na sociedade massificada de nosso tempo. Este é o mote,

por exemplo, do filme psicológico *O Pescador de Ilusões*.

A obra de Gilliam sofre, assim, uma evolução. Começa-se a ver claramente em seu trabalho um conceito de "medievalização" do cotidiano presente e do futuro, que já aparecia timidamente em *Brazil — o Filme*, mas que passa a ficar mais evidente em suas obras a partir de *O Pescador de Ilusões*. Se não ocorre exatamente a utilização de elementos medievais, a partir do filme de 1991 fica claro no trabalho de Gilliam a presença do passado convivendo de modo orgânico com o presente ou, como ocorre em *Os 12 Macacos* e em *Teorema Zero*, o passado e o futuro misturados de forma quase homogênea.

Em *Pescador de Ilusões* dois aspectos garantem que o espectador "visualize" a Idade Média sem que o diretor a retrate explicitamente: a realização de Nova York como cenário medieval e a caracterização dos personagens, especialmente dos protagonistas, como cavaleiros.

Nova York como cidade medieval

Como se sabe, Nova York é um centro cultural importantíssimo no Ocidente. É o lar de diversos artistas e também o cenário de importantes livros e filmes produzidos no século XX. A Nova York que vemos em *O Pescador de Ilusões* apresenta um aspecto moderno e urbano, comum a todas as referências artísticas normalmente feitas à cidade; mas também uma aparência medieval, quase sempre relativa à pobreza dos moradores de rua.

O choque do encontro entre Perry e Jack representa justamente o choque do encontro da cidade rica e cosmopolita com a cidade pobre e com aspectos de miséria extrema — este último um aspecto, sem dúvida, medievalizante. Ainda que a Idade Média não seja um período ho-

mogêneo, há constantemente em sua descrição um ar de fome e morte — quando não sua visualização ascética, como conto de fadas. Não à toa, Hilário Franco Junior contabiliza, além das épocas de peste, no mínimo dez períodos de fome no Ocidente entre os anos de 874 e 1337. O encontro dos dois protagonistas revela quanto a cidade estava, naquele momento, partida ao meio pelas questões sociais. Nos dois "cavaleiros" temos a visão, embora incompleta, dos heróis infantis.

Porém, é curioso que, quando a cidade apresenta aspectos medievais, se assemelha ao espaço dos contos de fadas, o que novamente nos leva ao texto de Rivair Macedo que indica a leitura hollywoodiana da Idade Média como uma visão estereotipada e relacionada fortemente à questão da literatura infantil.

Jack representa o mundo da riqueza e a modernidade decadente de Nova York do fim dos anos 1980 e inicio dos 90. Um belíssimo quadro do filme mostra a limousine de Jack, ainda em seu apogeu, cercada pelos táxis amarelos, evidenciando-se a separação existente entre os habitantes da cidade, registrada visualmente na tela. Dessa forma, ainda mais claramente é marcada a posição de Jack, separado — aqui fisicamente — dos outros moradores da cidade. A limousine destaca Jack dos outros, o torna o diferente. Não à toa, na sequência dessa cena, um pedinte se aproxima da limousine e é expulso pelo empresário de Jack.

Se o mundo do personagem é o yuppie, é o da Manhattan definida pelos táxis amarelos e sua limousine, a Nova York de Perry é medieval. Logo que surge na tela, o mendigo se apresenta com uma trupe de companheiros caracterizados como cavaleiros. O "cavaleiro" surge de repente junto com sua comitiva — na qual um dos membros, é importante dizer, traz consigo uma cruz —, como se saídos diretamente da Idade Média. Esta é apenas a visão inicial do grupo. Se observarmos todos os

apetrechos "medievais" trazidos pelos membros do grupo, percebemos que se trata de objetos constituídos a partir de lixo, o que remete à ideia de pobreza extrema e anacronismo que causa estranheza.

Nessa singular construção da Idade Média pode-se observar que todo o figurino utilizado por Robin Williams, quando caracterizado de cavaleiro, é feito à base de fragmentos e retalhos, como se encontrados no lixo mesmo. Esses fragmentos que formam, em parte, o figurino do filme, nos remete ao pensamento de Deleuze da importância do vestuário cinematográfico como indício. Nesse caso, a ideia de fragmentos nos direciona a pensar na forma de como a Idade Média se faz conhecida no imaginário social e, logo, na cabeça de Perry e talvez dos outros moradores de rua. Ou seja, o conhecimento que temos sobre a Idade Média se faz através de pequenos fragmentos literários e artísticos.

A ideia da vida a partir de fragmentos, essencialmente de lixo, reforça a visão de Gilliam, já presente em *O Cálice Sagrado*, de uma Idade Média não asséptica como a que é representada em diversos momentos da cinematografia mundial. É, no entanto, na postura dos mendigos, que temos uma melhor visão da representação dada por Terry Gilliam para esse seu medievo reconstituído. Ao conhecer a "casa" de Perry, um local cheio de colagens e pedaços de livros, o "cavaleiro" sem-teto exibe sua "espada" para Jack, na verdade uma faca encontrada no lixo, e afirma ser um cavaleiro em uma demanda. Sua fala em relação a isso é muito clara: "Eu sou um cavaleiro em uma busca especial. E eu preciso de ajuda".

A postura de Perry e o enquadramento da cena — focando na "espada" e deixando-a maior — feito por Gilliam propiciam uma imagem que remete diretamente à que temos dos cavaleiros, pelo menos das imagens que temos de cavaleiros quando surgem no cinema — ainda que, certamente, ao observarmos atentamente os detalhes veríamos

que tudo se trata de fragmentos.

Porém, a divisão entre o medievo e o urbano fica incrivelmente visível na primeira aparição do "castelo" de Langdon Carmichael, uma inusitada construção entre prédios gigantescos e que não parece causar estranheza para ninguém. De fato, o "castelo" só chama a atenção de Perry, o mendigo louco, que vê aspectos de Novelas de Cavalaria em vários lugares da cidade.

A ausência de florestas encantadas em Nova York é resolvida no filme com a transformação do Central Park em um bosque mítico. É em tal cenário, por exemplo, que Perry e Jack "perseguem", pela primeira vez, o Cavaleiro Vermelho. O parque em Manhattan assume dessa forma o espaço como Terras e Lugares, tal como é listado por Jaques Le Goff, de forma a integrar o maravilhoso medieval.

O Cavaleiro Vermelho, personagem da imaginacao de Perry, representa a morte da mulher. Fitas e tecidos vermelhos circulam seu elmo, tal como imitação do sangue jorrando da cabeça da esposa de Perry. Essa é a forma poética da qual Gilliam se utiliza para diminuir a intensidade violenta da imagem da mulher baleada. O artifício da mente de Perry para lidar com a morte da mulher acaba por ser uma bela forma de atenuar também a violência imagética para o espectador. Assim, o belo é demonstrado mesmo em circunstância adversa, pois nos apiedamos do sofrimento de Perry sem sermos totalmente agredidos pela imagem do assassinato.

A imagem da cabeça sendo atingida pelo tiro é presente o tempo todo ao vermos os desenhos mantidos por Perry em seu esconderijo, no qual a cabeça do cavaleiro vermelho sempre é riscada de vermelho intenso. No entanto, é só no ataque final a Perry que Gilliam deixa-nos compreender o que essa marca significa. É nesse momento que assisti-

mos ao retorno total da memória de Perry e finalmente a cena do assassinato é revelada. Essa lembrança crua, sem a força da imaginação, ou melhor, o real assassinato e não mais o "Cavaleiro Vermelho", faz com que Perry tenha o ataque derradeiro, que o deixa em estado catatônico, à espera do encontro com o Graal.

O Central Park é também um espaço de revelação. É ali que Jack ouve de Perry a história do Rei Pescador. É ali também que Perry ouve a voz de uma "dama" em perigo e parte para salvá-la, não sem antes agradecer a Deus pela possibilidade de ajudar, tal como prega "O Livro da Ordem de Cavalaria". Ajudar as damas é uma das instruções da mãe a Percival quando este sai em busca de seu destino cavaleiresco, como vemos na citação de Chrétien de Troyes:

> Se encontrardes, perto ou longe, dama que tenha precisão de ajuda ou damizela em desgraça, sede pronto a socorrê-las assim que vos solicitarem. Quem às damas não presta honra é porque não tem honra no coração. Deveis servir damas e damizela. Por toda parte sereis louvado. E, se requestardes alguma, evitai importuná-la. Nada façais que lhe desagrade.

No entanto, como descobrimos na sequência do filme, a dama é na verdade uma travesti. Mesmo assim Perry, contra a vontade de Jack, trata-a como uma verdadeira dama e procura ajudá-la. Tal cena por si subverte a concepção da mulher idealizada medieval. Temos visualmente o encontro da vida cotidiana urbana com as virtudes que caberiam a um cavaleiro medieval. Perry, nessa sequência, demonstra um extremo virtuosismo, evidenciando sua caridade e sua fé – ou seja, duas das três virtudes teologais, que são: fé, esperança e caridade.

É justamente no cenário do Central Park também que a história termina. Depois de a sua recuperação, ao receber o "Graal" de Jack, Perry se junta ao amigo e ambos ficam nus para "controlar as nuvens". E os dois, junto ao boneco do Pinóquio, deitam-se na relva do parque para conversar. Eles encontram a totalidade quando compreendem que acima de tudo são seres igualmente humanos. Nus sob as estrelas, deitados na relva em pleno Central Park, não são o mendigo e o milionário, nem o louco e o são. São apenas dois homens. São seres iguais, unidos por Pinóquio que representa a ficção, a magia, a Arte e, principalmente, a imaginação. E esta é a única coisa capaz de salvar a ambos.

Não há mais motivo para a demanda. O buscado Graal seria a descoberta de que Perry e Jack são iguais. O Graal é a percepção da igualdade entre os homens.

São precisos dois homens para se fazer um Percival

Como bem afirma Rivair Macedo,

> As motivações da "medievalidade" encontram-se estreitamente ligadas aos problemas atuais: os dilemas éticos do herói, a fidelidade dos princípios morais do indivíduo em relação ao grupo, a prevalência do bem sobre o mal. Nesta Idade Media imaginada, "sonhada", buscam-se pontos de identificação numa atemporalidade por vezes desrespeitosa à noção de diacronia.

Tal assertiva vai ao encontro de todo o questionamento levantado por Gilliam nesse filme. A desilusão própria do fim do século, as desigualdades sociais, a violência deixaram os personagens em um estado de enorme sofrimento e desencanto com a humanidade. Assim, os

dois protagonistas de *O Pescador de Ilusões* procuram a cura para suas próprias feridas emocionais e guardam em si aspectos de semelhanças com os cavaleiros das novelas artúricas, corroborando a citação acima.

O roteirista Richard LaGravenese afirma categoricamente que fora influenciado pela obra de Robert Johnson que, por sua vez, analisa a psicologia masculina pela visão comportamental de tais personagens. E, entre os cavaleiros, Percival é o personagem mais nitidamente reconhecível no filme de Gilliam.

O personagem Perry se apresenta bom, honesto, sensível, e só perde seu mundo lógico ao perder a esposa de modo brutal. Ele se recolhe no mundo da literatura para continuar vivendo, tal como muitas pessoas recorrem à Arte para suportar a vida.

A princípio poderia se pensar que Perry é Percival e Jack, o Rei Pescador que deve ser curado. No entanto, durante o filme percebe-se que aspectos dos dois personagens se encontram nos dois protagonistas do filme. Jack, belo como deve ser um cavaleiro medieval e/ou um príncipe de contos de fadas, é insensível, egoísta e cruel. Trata seus ouvintes mal e suas mulheres com desprezo. Mas ao se comportar de maneira vil, Jack mostra-se humano, algo muito comum na arte contemporânea, como afirma Brombert, uma vez que esse tipo de "herói negativamente, mais vividamente do que o herói tradicional, contesta nossas preocupações, suscitando mais uma vez a questão de como nós nos vemos ou queremos nos ver". É comum que o espectador se veja nele, embora queira se ver em Perry. Jack mostra que não estamos sós em nossas imperfeições e que precisamos "buscar".

Percival, como já foi dito, é caracterizado pela sua ingenuidade; portanto, isso o colocaria, logicamente, como o bom Perry. Contudo, no início de sua lenda sabemos que o cavaleiro não era um homem sensí-

vel. Sua ingenuidade o levou a cometer muitos erros, inclusive a não reconhecer o Graal na hora certa. Ora, tal como Jack, Percival, no início da história de Troyes, também é cruel com as mulheres; por exemplo, no abandono da mãe e na relação com a donzela do anel. Isso demonstra como Jack representa a fase imatura do cavaleiro, quando este ainda não sabia — ou não conhecia — os valores cavaleirescos. Em relação a Percival, o seu desconhecimento da cavalaria é o que o faz contrariar as regras, tal como apregoa Lull:

> E como tu podes aspirar à Cavalaria se não tem sapiência da Ordem de Cavalaria? Pois nenhum cavaleiro pode manter a Ordem que não sabe, nem pode amar sua Ordem, nem o que pertence à sua Ordem, se não sabe a Ordem de Cavalaria, nem sabe conhecer as faltas que são contra sua Ordem. Nem nenhum cavaleiro deve armar outro cavaleiro se não conhece a Ordem de Cavalaria, porque desonrado cavaleiro é que faz outro cavaleiro e não sabe lhe mostrar os costumes que pertencem ao cavaleiro.

Para o radialista, isto só muda quando aceita sua missão, deixando o egoísmo de lado a fim de salvar Perry de seu estado catatônico. Ou seja, quando compreende um valor tão caro a essa cavalaria espiritual, de que fala Lull: a caridade.

A ingenuidade de Percival é na verdade uma característica dos dois personagens. Enquanto Percival não sabia o que eram cavaleiros, muito menos que estava destinado a ser um deles, Jack não imagina que o é, mesmo quando isto é afirmado por Perry. Este, por sua vez, não consegue ser o cavaleiro do Graal, pois é marcado pelo Cavaleiro Verme-

lho, a representação da morte de sua esposa, faltando-lhe, portanto, a importante virtude da sensatez.

Perry assume a identidade do cavaleiro Percival pelo trauma que sofrera. A própria troca do nome já nos demonstra isso, dado que Perry é o diminutivo de Percival, ficando claro que o personagem sabe quem deseja ser. Diante da perda da identidade, imposta pela brutalidade de sua experiência, restou-lhe procurar uma nova no mundo que mais conhecia: a Arte. Dessa forma, a "insanidade" passa a protegê-lo do mundo "real".

Contudo, sua incapacidade diante do Cavaleiro Vermelho o impede de seguir seu plano de ser Percival. É por isso que pede ajuda a Jack, a quem os "little people", personagens que não aparecem e que só existem na imaginação de Perry, definem como o salvador.

Deve-se salientar como a visão "little people" é de suma importância para compreender a ideia essencial do filme. Afinal, é o "little people", ou seja, o "povo pequeno", que define Jack como salvador e, dessa forma, temos um claro subtexto que fala sobre os desprovidos — os pequenos, a arraia-miúda — a serem defendidos por Jack. Ora, como sabemos, são os desvalidos que o ajudam a tornar-se cavaleiro, são os pequenos que ajudam o grande a se tornar herói. As virtudes cavaleirescas de Jack, portanto, só são afloradas com a ajuda de todo tipo de excluído: loucos, sem teto e mulheres.

Isto contraria completamente o texto de Lull que nos afirma que

> O homem, enquanto possui sensatez e entendimento e é de mais forte natureza que a fêmea, pode ser melhor que a mulher, porque se não tivesse tanto poder para ser bom quanto a fêmea, seguir-se-ia que bondade e força de natureza seriam contrárias à bondade de coração e boas obras. Logo, assim

> como o homem por sua natureza é mais aparelhado a haver nobre coragem e ser melhor que a fêmea, assim o homem é mais aparelhado a ser vil que a mulher; pois, se assim não fosse, não seria digno que tivesse maior nobreza de coração e maior mérito por ser melhor que a fêmea.

Enquanto Lull ratifica o discurso misógino medieval, a sensatez é uma característica estritamente feminina no filme. Se falta bom senso a Perry devido aos seus problemas mentais, ou a Jack, em razão do seu egocentrismo, as duas mulheres da obra, Anne e Lydia, especialmente a primeira, são essencialmente sensatas. O caso de Anne, por exemplo, é mais do que curioso. É ela que sustenta financeiramente e psicologicamente Jack, é ela que consegue aproximar Lydia de Perry, é através dela que Jack entende o que é o Graal. Tudo isso sem perder a feminilidade, já que, ao contrário, exala sensualidade. Lydia, por sua vez, encarna a mulher idealizada pela medievalidade. Seu jeito confuso e distraído inspira o amor de Perry e sua recuperação. Contudo, é uma mulher independente e que trabalha em uma editora — nitidamente um índice do mundo literário — e que, a principio, não acredita no amor nos moldes românticos. Fica claro, inclusive expresso em diálogo entre os dois protagonistas do filme, que as mulheres são autossuficientes, enquanto os dois homens são frágeis e necessitam de auxílio.

Perry tem todas as virtudes condizentes com a condição de cavaleiro, exceto uma: a esperteza. Dada sua condição mental, Perry não pode contar com essa virtude, e para isso ele necessita de Jack que, embora esperto, não prima pelas demais. Mas essa esperteza só será completa com o pensamento perspicaz da namorada de Jack, Anne.

Se faltam virtudes em Perry, em Jack elas são quase inexistentes. É

importante aqui relembrar as virtudes expressas por Lull:

> Assim com todos estes usos acima ditos pertencem ao cavaleiro quanto ao corpo, assim justiça, sabedoria, caridade, lealdade, verdade, humildade, fortaleza, esperança, esperteza e as outras virtudes semelhantes a estas pertencem ao cavaleiro quanto à alma.

Desse modo, as oito virtudes citadas primeiramente por Lull (justiça, sabedoria, caridade, lealdade, verdade, humildade, fortaleza e esperança) são características de Perry, enquanto Jack restringe-se à esperteza, que, ainda assim, precisa de Anne para funcionar corretamente.

Mas, ao mesmo tempo em que representam Percival, os dois protagonistas são o próprio Rei Pescador que dá título ao filme. A história deste rei pode ser lida no livro de Troyes, da seguinte forma:

> Caro sire, sabei que ele é rei, mas em batalha foi ferido e tão tristemente estropiado que perdeu uso das pernas. Dizem que um golpe de dardo nos quadris fez tal ferimento, e que nunca cessou seu sofrimento. Sofre inda hoje, e não pode montar cavalo. Então, quando quer distração, manda que o transportem em uma barca. Deixa-se levar pela água, pescando com anzol, e por isso é chamado de Rei Pescador. Não pode ter outro exercício. Não conseguiria caçar nos campos ou nas margens dos rio.

Só a presença do Graal, entregue por Percival, que se torna o Rei do Graal no fim do livro, será capaz de curar as feridas do Rei Pescador e dar glória ao período e à terra. No filme, a lenda é narrada por Perry a

Jack com variação na parte afetada pelas feridas, dado que as coxas são substituídas pelas mãos. A análise feita por Robert Johnson leva em consideração que o local e a forma das feridas do Rei Pescador, nas coxas, teriam a ver com o que a Igreja chama de *felix culpa*, ou seja, a queda feliz que conduz o indivíduo a seu processo de redenção. É a queda do Jardim do Éden, ou seja, a evolução da consciência ingênua à total consciência do *self*.

A análise feita por Johnson, portanto, corrobora a ideia de que o trespassamento da coxa alcançaria os testículos do Rei, atingindo, dessa maneira, sua sexualidade. Contudo, em *O Pescador de Ilusões*, a maior questão para o protagonista Jack é sua realização profissional, seu legado artístico. A todo o momento, por exemplo, ele relata sua preocupação com a redação de sua biografia. Mas ele é incapaz de realizar qualquer coisa, pois é cego pelo próprio egoísmo. Logo, Gilliam registra sua ferida nas mãos, signo maior do trabalho ou da produção, além, é claro, de ser, segundo a explicação de Perry, a parte do corpo que deveria ser curada pelo Graal.

É fácil reparar nas marcas das imagens criadas por Gilliam. Por exemplo, a mão de Jack queimada desde seu encontro com Perry e que assim fica até que seja internado novamente. O diretor mostra sutilmente a ferida "visual" de Jack Lucas para nos lembrarmos de sua ferida emocional. O mesmo acontece com Perry, cuja ferida está, obviamente, na cabeça. Ou seja, a ferida externa de Perry atenta para o que há de errado com ele: sua mente.

É, deste modo, através de índices que atentam para signos relativos à dor/doença, que Gilliam nos mostra personagens em busca de uma cura, que, de acordo com as pistas medievais, só serão resolvidas através de outrem, uma vez que o Rei Pescador precisava de Percival para se curar.

Como dissemos, para Thomas Malory cabe a Galaaz a responsabilidade pelo encontro do Graal; consequentemente, cabe ao filho de Lancelot o salvamento do Rei — que na obra inglesa não é chamado de Pescador, mas sim de Aleijado como aponta Malory. Em determinado momento dessa obra, Galaaz cura o Rei; porém este, depois de curado, aprisiona Galaaz, Percival e Boorz.

Também na *Demanda do Santo Graal*, os três cavaleiros são aprisionados. Ao chegar à cidade de Sarraz, o rei Escorant os prende após descobrir o Graal com eles.

> Quando Escorant, que era rei da cidade Sarraz, viu os três cavaleiros preguntou-os donde eram e o que tragiam sobre a távoa prata. E eles lhi disseram a verdade de quanto lhis el preguntou e o poder e a virtude que Deus em ela posera. Aquele rei era bravo e desleal mais que homem no mundo, como aquel que era da maldita linhagem dos pagãos, e nom quis creer rem de quanto lhi eles disserom, ante disse que eram mentira e baratadores. E atendeu tanto que os viu desarmados e mandou-os entam filhar e deitá-los em prisom e teve-os i ũũ ano. Mas non escaecerom a Nosso Senhor ca logo meteu dentro o Graal com eles per que foram avondados de quanto mester houverom enqanto foram na prisom.

Nas duas obras literárias, a libertação se dá de modo redentor: Galaaz, feito rei após a morte do Rei Pescador, ascende aos céus ao morrer. Portanto, não é suficiente para os cavaleiros encontrar o Graal, é necessário passar por algumas privações e provar a sua fé no cálice para que a "salvação" da alma ocorra.

Semelhante coisa acontece com Perry que, logo depois de iniciar seu romance com Lydia, fica preso no estado catatônico, enquanto Jack volta a ser o egoísta yuppie. O que ocorre é que o radialista acreditava ser suficiente para a "cura" de Perry arranjar-lhe um novo amor. Contudo, enquanto o Graal não fosse encontrado, Perry permaneceria preso à espera de Jack. É só quando este finalmente encontra o Graal e, por causa disso, salva a vida do bilionário Carmichael, que sua missão está definitivamente encerrada.

Na obra de Chrétien de Troyes, Percival igualmente não consegue encontrar sua sorte, pois não é hábil em ler os sinais do destino, assim como Jack. A oportunidade de salvação só é totalmente compreendida por Percival quando explicada da seguinte forma:

> Não soubeste agarrar a fortuna quando passou perto de ti! Estiveste em casa do Rei Pescador e viste a lança que sangra. Seria tão custoso abrires a boca e emitires um som, tanto que não, não pudeste perguntar a razão da gota de sangue que corre da ponta da lança? Viste o Graal, mas a ninguém perguntaste quem era o rico homem servido com ele. É digno de pena quem vê tempo tão belo, tão claro, tão favorável e espera o céu ainda mais belo! É de ti que falo. Foi esse teu caso. Era tempo e lugar de falar. Quedaste mudo. Não te faltou azo. Teu silencio foi nefasto. Era mister fazer a pergunta. O Rei Pescador de triste vida ficaria curado de sua ferida; possuiria em paz sua terra, da qual agora não mais terá sequer um retalho. Sabes o que acontecerá? As mulheres perderão seus maridos, as terras serão devastadas, as donzelas sem socorro não poderão mais que ser órfãs e muito cavaleiro morrerá. Todos esses males virão de ti.

O que se pode perceber é que Jack não atenta para a forma de salvar o "seu" Rei Pescador, no caso Perry, pelo caminho que lhe é destinado. O radialista insiste na "salvação" de Perry através da volta à realidade, enquanto é só através do sonho e da ficção que isto será possível.

Portanto, os dois protagonistas são Percival e os dois são o Rei Pescador, os dois estão feridos e precisam da cura que partirá do metafísico para o físico. O inimigo comum de ambos é o massacre do bar Babbit's, representado pelo Cavaleiro Vermelho. E a inspiração para o Cavaleiro Vermelho no filme é um capítulo no livro de Johnson. Segundo este, a figura representa um traço de comportamento inconsequente, de moldes adolescentes, do qual os homens devem precaver-se, pois podem "passar o resto da vida comportando-se como esse cavaleiro, ou seja, como um valentão". O Cavaleiro Vermelho é o aspecto de imaturidade que o homem deve deixar de ter, ou vencer, com o tempo, tal como Percival o fez.

Diante da destruição do Cavaleiro Vermelho e o encontro com o Graal, Jack pode finalmente "crescer", tornar-se um adulto consciente e — por que não? — um cavaleiro virtuoso.

Questionamento da realidade

As "feridas" internas de Perry nos levam a um mundo medieval que só existe em sua cabeça. É dentro desses limites desconhecidos que Jack deve lutar. Se o cenário da batalha que deverá ser empreendida é a mente de Perry, resta a Jack visitar o amigo no manicômio onde este está internado.

Após ser atacado violentamente por dois adolescentes, Perry entra em estado catatônico e é internado em um sanatório. O ataque ocorre após Perry iniciar o seu relacionamento com Lydia e uma subsequente visão

do Cavaleiro Vermelho; o que se pode depreender dos fatos é que Perry não aceita sua felicidade — que seria fixada através de seu relacionamento com moça — em razão de seu medo do "Cavaleiro Vermelho" — a lembrança da morte da sua esposa. O fato de ter sido atacado por adolescentes é mais um signo da juventude que impede a maturidade.

Na clínica cria-se uma primeira aproximação entre Perry e o final das novelas de Cavalaria, pois, como está em situação de aprisionamento, o personagem se aproxima do típico final dos cavaleiros do Graal. Basta observar que no final da obra de Troyes Percival[1] se torna viúvo — assim como o é Perry — e passa a viver em retiro até à morte, na qual desaparece o Graal.

> Perceval resignou sua terra para o rei Marone e se retirou para um mosteiro, onde viveu a mais devota vida. Levou para seu piedoso retiro o Graal, a Lança e a Salva e jamais se separou deles. O conto diz em seguida que Perceval, tão amado de Deus, foi se aperfeiçoando em Seu serviço. Em três anos tornou-se acólito, depois subdiácono, depois diácono e após cinco anos passou a padre. Cantou sua primeira missa em um dia de São João e morreu dez anos depois, na véspera da Candelária. Deixou a terra sem sofrimento e foi posto no céu à direita do Salvador. O Graal, a Lança e a Salva foram levados para o céu com ele, pois ninguém os reviu mais na terra

Para salvar Perry, e ter finalmente paz na consciência, Jack necessita visitá-lo em seu retiro. A entrada de Jack no cenário traz um enquadra-

1 É importante salientar que esse trecho de Percival não foi escrito por Chrétien de Troyes, mas por seus continuadores, e se encontra no chamado "Manuscrito de Mons".

mento que reforça a ideia do hospital como um "reino mágico e desconhecido", quase um ambiente do "maravilhoso medieval".

Como se observa na sequência, o cenário do sanatório é um dos primores do filme. O branco das paredes e das roupas dos figurantes ofusca. A luz é pouca, o ambiente nebuloso e, portanto, propício ao mistério. Ao contrário do que aconteceria normalmente, Gilliam adiciona ação aos personagens de fundo de cena e procura, por diversas vezes, dar close nos figurantes que representam os loucos internados.

Enquanto Jack tenta conversar com Perry, os outros "loucos" agem e reagem a suas próprias situações. Gilliam chega a focar em um que sangra, sem que Jack — que está gritando com o catatônico Perry — perceba. Não importando a cena, o enquadramento do hospício sempre procura mostrar os movimentos dos extras, dando a ideia de vida por trás da loucura. Afinal, como nos diz Foucault, "Do outro lado desses muros do internamento não se encontram apenas a pobreza e a loucura, mas rostos bem mais variados e silhuetas cuja estatura comum nem sempre é fácil de reconhecer". Parte assim de Gilliam uma necessidade de demonstrar o "diferente" como alguém que deve ser reconhecido humanamente, ou seja, o diretor denuncia o trato desumanizado das "casas de louco", humanizando seus internos.

No hospício, o campo de visão apresenta uma grande profundidade, reproduzindo a ideia de ambiente com várias possibilidades, misterioso. Mesmo quando a sequência registra um close em Jack, vez por outra Gilliam faz um corte que direciona o plano para um dos figurantes que representam os loucos, dando a eles, desse jeito, caracterizações e situações próprias. É uma forma de humanizá-los, já que a situação de internamento faz o contrário. Procura pois, como já dito, retratar os desvalidos de uma forma diferente da costumeira, desu-

manizadora e homogênea.

Além disso, ao mostrá-los em suas particularidades, Gilliam nos confirma a individualização dos que ali estão, contrariando o modelo de repetição imposta pelos personagens yuppies. Sendo assim, o que se demonstra é que os loucos são muitíssimo mais livres do que Jack, que é preso aos bens materiais e ao sucesso; ou seja, enquanto os enclausurados estão livres em suas mentes, Jack está preso a seus valores e dilemas.

Vale lembrar que o hospital, que aparece ainda no início do filme, para o qual Jack e Perry levam a travesti, também é um espaço de aprisionamento e opressão ao diferente. Ali se encontram, em seus sofrimentos, todos os tipos de excluídos e denuncia-se o quanto estes são ignorados e desprezados pelos médicos.

Como lembra Foucault,

> O internamento seria a eliminação espontânea dos 'a-sociais'; a era clássica teria neutralizado, com segura eficácia — tanto mais segura quanto cega — aqueles que, não sem hesitação, nem perigo, distribuímos entre prisões, casas de correção, hospitais psiquiátricos ou gabinetes de psicanalistas.

Dessa forma, o sanatório que isola a loucura é o ambiente que imita o maravilhoso medieval. Dentro dele estão os "seres estranhos" com os quais os "normais" não querem conviver. Como bem coloca Michel Foucault, estes podem ser definidos pelos "pobres, vagabundos, presidiários e cabeças alienadas", cuja salvação, para eles, mas principalmente para os que excluem, se espera dessa exclusão.

É o lugar do desconhecido, no qual Jack irá lutar e se transformar, finalmente, em cavaleiro. Diferente de tudo a sua volta, Perry, deitado no

hospício, parece se destacar dos demais. Isto é bem realçado pelos lençóis que Lydia deixa na sua cama: extremamente coloridos, eles não só destoam do cenário branco, mas também representam o mundo mágico que existe na mente do protagonista.

Esse comportamento de Lydia, que passa seus dias a esperar o retorno de seu cavaleiro, imita a posição de Brancaflor, dama que espera por Percival no *Conto do Graal*:

> — Sire — responde Brancaflor —, não sei o que será. Não vos convém às promessas que haveis feito. Quando me deixastes, devíeis retornar tão logo vísseis vossa mãe. Esperei desde aquele dia até agora. Continuarei a vos esperar ainda, de bom grado, pois prefiro sofrer minha pena a aborrecer vossa vontade.

Brancaflor é citada nominalmente quando do primeiro encontro de Perry e Jack. Ao se preparar para lutar contra os agressores, Perry diz "Em nome de Blanche De Fleur, solte este cavaleiro errante." Sendo assim, mais uma vez se percebe o comprometimento do filme com as obras que lhe serviram de fundamento.

É no espaço criado para "prender a loucura" que Jack vai conseguir recuperar a sua sanidade ao entregar a Perry a taça de Langdon Carmichael. Assim sendo, o que se comprova é que a chave para suportar a realidade pode ser doses de imaginação e loucura.

And Pinocchio is a true history

A valorização do ficcional vai encontrar eco na rima visual mais utilizada em *O Pescador de Ilusões*: permeando todo o filme temos a insistência de Gilliam em inserir a figura de Pinóquio. O personagem italiano do sécu-

lo XIX, criado por Carlo Collodi, nos leva a alguns importantes signos.

O primeiro momento em que o personagem surge é no discurso de Jack para o assassino Malnik. Ao duvidar do amor, Jack afirma para o rapaz "E Pinóquio é uma história real". Em seguida, já em seu período decadente, Jack, ao ser confundido com um mendigo, recebe o boneco de presente de um menino rico. Esse boneco passa a ser presente em toda cena importante, como a tentativa de suicídio de Jack, o encontro entre ele e Perry e o despertar do último de seu estado catatônico. Porém, o mais importante, provavelmente é o momento em que Pinóquio aparece "deitado" entre os dois personagens, quando estes se encontram nus no meio do Central Park, ao final do filme.

Ora, Pinóquio simboliza o homem antes de seu amadurecimento. Ele deseja ser um "menino de verdade", mas precisa passar por uma série de provações para alcançar seu objetivo. Além disso, Pinóquio representa aquele que insiste em não ouvir sua consciência e seguir pelos caminhos dos instintos infantis.

As duas coisas ocorrem com Jack, com Perry, mas também com Percival uma vez que este não reconhece o Graal na primeira vez que o vê, nas versões medievais; e, se quisermos ir mais longe, também com os heróis gregos, como Hércules, por exemplo. A provação é típica marca do heroísmo, que pode perfeitamente ser compreendida como um rito de passagem da infância para vida adulta.

Mas Pinóquio nunca será um menino de verdade. Pinóquio é uma simulação de menino. É uma mentira tal como as por ele contadas e que lhe provocam o crescimento do nariz. Só o encantamento da fada Azul realiza o desejo do boneco de madeira em razão de seu "bom coração", ou seja, por seu merecimento. Por outro lado, Jack e Perry encontrarão sua totalidade ao abraçarem suas imperfeições e incapacidades e perce-

berem que se completam. Unidos por Pinóquio se deitam nus no parque e descobrem sua inteireza na magia e na imaginação.

É, portanto, na ficção que Jack, Perry, Percival, Hércules e Pinóquio podem crescer e se tornarem heróis. O filme apresenta desse jeito, mais uma vez o questionamento pós-moderno acerca dos limites, ou da falta deles, entre os textos. Todo herói, acaba por ser semelhante, ter círculos de "vida" muito análogos.

E o Graal era só um troféu

Para tirar Perry do estado catatônico, Jack resolve invadir o "castelo" de Langdon Carmichael e roubar aquilo que o amigo acreditava ser o Graal. Mas somente invadir o prédio não seria suficiente. Para conseguir entrar no mundo da mente de Perry, Jack resolve assumir-se cavaleiro e veste-se com os trajes que, acredita, o comprovem como tal. Novamente a perícia visual de Gilliam é demonstrada, ao transformar o radialista. Observe-se na cena que o chapéu com pena e o figurino não traduz a imagem de cavaleiro típico, não é uma armadura, por exemplo, mas traz à memória a figura de Errol Flynn caracterizado como Robin Hood[2], que acaba por representar toda uma gama de heróis medievais traduzidos para os filmes de aventura e transformados em "personagens de contos de fadas", aponta Macedo.

A ação da invasão do castelo, claramente, não procura representar as narrativas das Novelas de Cavalaria, mas sim os filmes de ação e aventura que se passam na Idade Média. O signo, portanto, vem por uma via secundária, que, de qualquer jeito, nos remete à ideia de medievo

2 A interpretação de Flynn do "herói que roubava dos ricos" em filme de 1938, definiu a imagem que o ocidente tem do personagem. O filme era *As Aventuras de Robin Hood* (*The Adventures of Robin Hood*, 1938) de Michael Curtiz e William Keighley,

reconstituído desejada por Gilliam.

A situação se torna cômica, mais um traço da assinatura de Gilliam, pois também subverte a expectativa. Nunca se esperaria um castelo em Nova York ou nunca se esperaria um homem lançando uma corda no meio da noite para invadir tal castelo. Contudo, o plano magicamente funciona. Jack consegue entrar em seu castelo do Graal e, no mesmo, ainda passa por duas batalhas contra "imagens": olhar a imagem heráldica do Cavaleiro Vermelho presente em um vitral e a imagem produzida em sua mente do louco Edwin Malnick.

Ao passar pelos encontros "visuais", Jack se depara com Langdon Carmichael desmaiado em seu escritório e compreende, ao ver pílulas caídas no chão, que este tentara se matar. Para salvá-lo, Jack sai pela porta da frente do castelo acionando o alarme e, desse jeito, salva a vida do milionário. Não sem antes pegar a taça do Graal que é, na verdade, um troféu de campeonato de golfe.

Curioso é observar que a taça estava entre livros, ou seja, no lugar ao qual pertence, em meio à literatura. E é ali, no meio dos livros que Jack encontra o Graal; contudo, como o Graal, como dito anteriormente, não é um objeto de visual definido, portanto, pode ser qualquer coisa, inclusive um troféu de golfe.

Portanto, mais uma vez Gilliam brinca com o valor do objeto, que por não ser definido na Idade Média, pode ser qualquer coisa. Na verdade, como sempre, não importa o formato do Graal, importa a demanda.

Desse modo, não importa o período, o ser humano está sempre em busca do seu Graal, seja ele a taça de Cristo, a pedra de Lúcifer ou um troféu de campeonato de golfe. O importante é buscar, na Idade Média, no presente e no futuro.

Bibliografia

BROMBERT, Victor. *Em louvor de anti-heróis: figuras e temas da moderna literatura europeia – 1930-1980*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

CERVANTES, Miguel de. *Don Quijote de La Mancha*. Edición del IV Centenario. Real Academia Española, 2004.

CHRISTIE, Ian. Introducion: Poems Unlimited. In: GILLIAM. Terry. *Gilliam on Gilliam*. New York: Faber and Faber, 1999.

COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas*. São Paulo: Ática, 1987.

COSTA, Ricardo da. Apresentação. In: LULL, Ramon. *O livro da Ordem de Cavalaria*. São Paulo: Giordano, 2010.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2009.

_____. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

FOUCAULT, Michel. História da loucura. São Paulo: Perspectiva, 1978.

_____. *Microfísica do Poder*. São Paulo: Graal, 2003.

_____. *Vigiar e punir*. Petrópolis: Vozes, 2004.

FRANCO JR, Hilário. *A Idade Média: nascimento do Ocidente*. São Paulo: Brasiliense, 2008.

HOOG, Armand. Prefácio. In: TROYES, Chrétien de. *Perceval ou o Romance do Graal*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

JOHNSON, Robert A. *He. A chave do entendimento da psicologia masculina.* São Paulo, Mercuryo, 1995.

_____. *She. A chave do entendimento da psicologia feminina*. São Paulo, Mercuryo, 1996.

_____. *We. A chave da psicologia do amor romântico: uma interpretação jungiana do mito de Tristão e Isolda*. São Paulo, Mercuryo, 1987.

LE GOFF, Jacques. *Heróis e maravilhas da Idade Média*. Petrópolis:

Vozes, 2011.

_____. *O maravilhoso e o quotidiano no Ocidente medieval*. Rio de Janeiro, Edições 70, 1983.

_____. Maravilhoso. In: ; SCHIMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do Ocidente medieval.* São Paulo: Edusc, 2002.

LULL, Ramon. *O livro da Ordem de Cavalaria*. São Paulo: Giordano, 2010.

MACEDO, José Rivair; MONGELI, Lênia Márcia (Org.). *A Idade Média no cinema*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

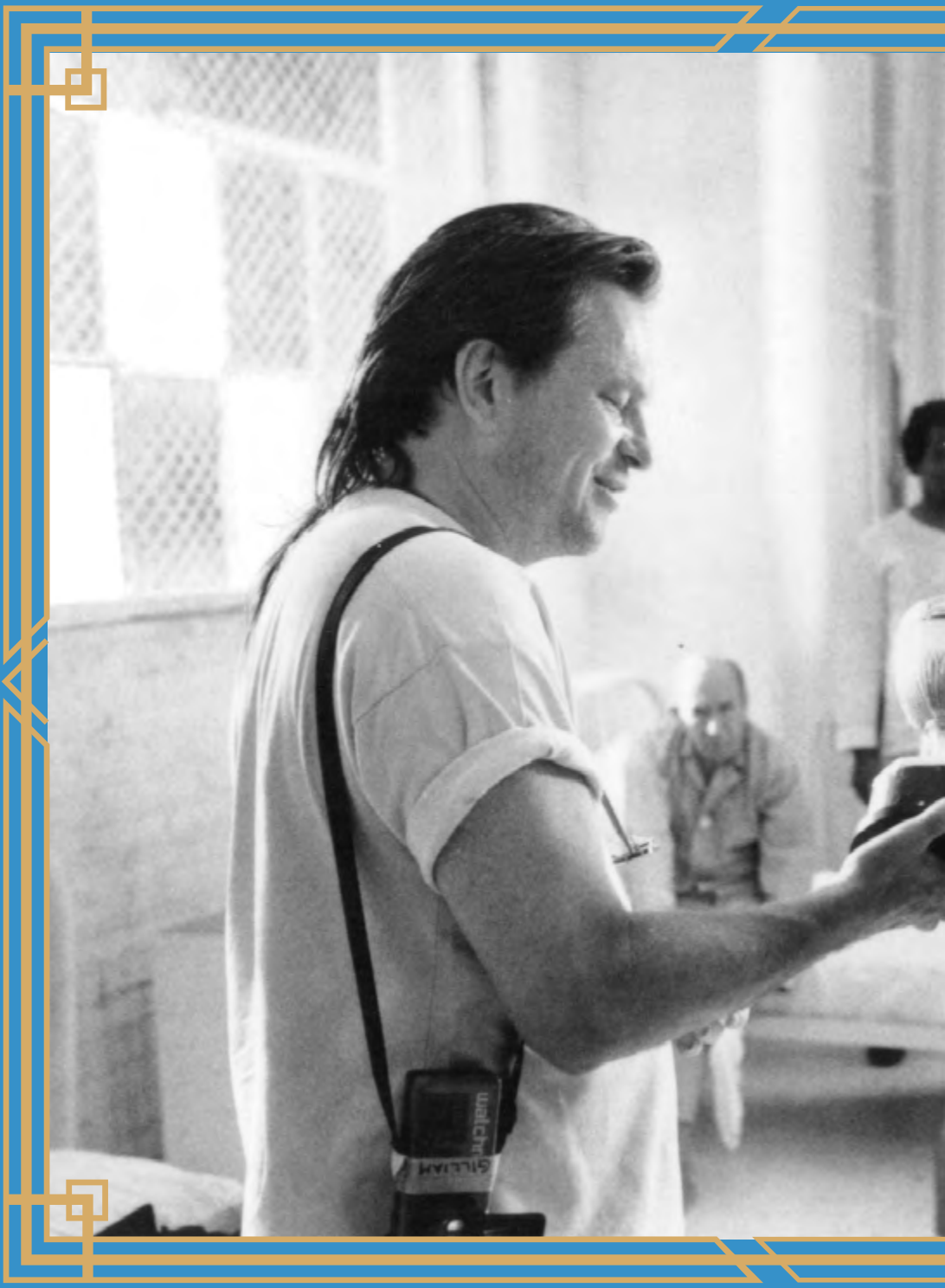
MALORY, Thomas. *A morte de Artur.* Lisboa: Assírio & Alvim, 1993.

NUNES, Irene Freire (Ed.). *A demanda do Santo Graal.* Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2005.

TROYES, Chrétien de. *Perceval ou O Romance do Graal.* Lisboa: Europa-América, 2002.

VASCONCELLOS-SILVA, Paulo Roberto. Como viajar no tempo sem perder os dentes? In: GARCIA, Gabriel Cid de. *Ciência em Foco.* Volume II. Pensar com o cinema. Rio de Janeiro: Garamond, 2003.

ZINK, Michel. Literatura (s). In: LE GOFF, Jacques; SCHIMITT, Jean-Claude. *Dicionário temático do Ocidente medieval*. São Paulo: Edusc, 2002.



Vírus, loucura e a busca do amor: transcendendo tempo e espaço em Os 12 Macacos

Carlos Primati

Filmes se transformam com o passar do tempo, mudam a cada visão e revisão, reverberam de diferentes maneiras em diferentes momentos, seja para um único espectador em repetidos visionamentos ou para toda uma plateia. Seu conteúdo, é óbvio, permanece imutável, gravado em luz, mas ressoa conforme o que está ao seu redor. Embora uma obra cinematográfica seja o registro do espírito de sua época e reflita as circunstâncias em que foi realizada, o simples deslocamento temporal faz com que sua comunicação imediata se altere: sua recepção busca e exige uma resposta emocional e uma percepção pessoal que se apoiam necessariamente em valores e repertórios particulares, os quais mudam (e se ampliam) com o transcorrer do tempo.

Realizado pouco mais de vinte e cinco anos atrás, *Os 12 Macacos* (*Twelve Monkeys*, 1995) é um exemplar típico dos grandes filmes de entretenimento — e em certa medida, também de cinema autoral — da década de noventa: emocionante, eletrizante, espetacular, instigante e sensível. É sempre lembrado como um dos mais brilhantes filmes de ficção científica a explorar o tema da viagem no tempo, tocando no insolúvel paradoxo da impossibilidade de se mudar o destino; mas é também uma história sobre a quase total extinção da raça humana por conta de… um vírus.

Visto (ou revisto) na realidade de um cenário pandêmico que vai para seu terceiro ano de enfrentamento, preocupação, pânico e ansiedade por conta da Covid-19, o filme de Terry Gilliam é inevitavelmente contaminado por esse cenário, transforma-se, ganha novas interpreta-

ções, suscita debates e reveste-se de mais relevância e vitalidade. Mas, acima de tudo (e debates externos à parte), é uma rica obra fílmica; afinal, o próprio cinema é uma ferramenta de manipulação do tempo, para captá-lo, acelerá-lo, desacelerá-lo, congelar, repetir, perpetuar e simular sua passagem. Tanto que entre as primeiras reações das pessoas diante da novidade do cinema — quando o cinematógrafo era pouco mais que uma ferramenta de uso doméstico — foram de fascínio e deslumbramento pela possibilidade de registrar imagens em movimento de entes queridos, que seriam revistos e relembrados depois de partirem. (Hoje, claro, essa é uma função básica de qualquer smartphone.) O cinema, assim, é muito parecido com a memória: uma ferramenta para armazenar imagens que acessamos e tentamos compreender, mas que podem mudar seu significado de acordo com as circunstâncias.

Uma realidade totalmente convincente

O mote de *Os 12 Macacos* é dado logo em sua abertura com a frase (atribuída a um paciente de um hospício em 1990 diagnosticado como "paranoico esquizofrênico"), que diz: "Cinco bilhões de pessoas morrerão de um vírus mortal em 1997. Os sobreviventes abandonarão a superfície do planeta. Mais uma vez os animais irão dominar o mundo." Temos nesta epígrafe a base da sinopse e — por meio da menção a esquizofrenia — uma chave interpretativa que torna este filme algo mais (ou menos) que um thriller de ficção científica.

Em seguida somos transportados a um futuro sombrio que hoje não está mais tão distante: no ano 2035, quando os poucos sobreviventes da raça humana (o 1% que resistiu ao vírus) vivem abrigados no subterrâneo do planeta. James Cole (Bruce Willis) é um prisioneiro que cumpre uma pena mínima de 25 anos de encarceramento, mas que acaba sendo

recrutado como "voluntario" para fazer uma expedição na superfície da Terra — paramentado com um traje de isolamento estranhamente parecido com um enorme preservativo. Num cenário devastado e coberto de neve, ele recolhe pequenos espécimes animais (uma barata, uma aranha) e se depara com feras bem maiores, como um urso e um leão. Mais adiante, conforme iremos constatar, o filme joga com a ambiguidade dessas situações, sugerindo que um urso empalhado e um leão de pedra podem ter servido de delírios para a mente perturbada de nosso trágico anti-herói.

Devido à sua grande capacidade de observação e memória apurada, Cole é escolhido pelo grupo de cientistas para uma missão especial, com a promessa de reduzir consideravelmente sua pena — sabemos também, desde a cena de abertura, que ele é assombrado por uma visão em que se vê criança observando a perseguição e morte de um homem na área de embarque de um aeroporto. Os cientistas pretendem enviá-lo de volta no tempo, ao último trimestre de 1996, para que possa recolher informações que ajudem a rastrear a origem do mortal vírus que foi libertado naquela época. Porém, Cole vai parar em Baltimore, em abril de 1990, onde acaba sendo recolhido a um caótico hospital psiquiátrico. Temos aqui novamente a condição do protagonista espelhada: prisioneiro no futuro, é encarcerado em um manicômio no passado.

No local ele faz amizade com um dos internos, o hiperativo e completamente paranoico Jeffrey Goines (Brad Pitt), um adepto de teorias da conspiração que servirá como interlocutor — e possível segunda personalidade — com quem irá compartilhar seus pensamentos e objetivos da missão. Goines partilhará muitas ideias que perturbam a própria mente de Cole, dizendo que "não dá para voltar no tempo" e que germes são uma invenção de cientistas; da mesma maneira, quando Je-

ffrey fala do sofrimento de animais usados como cobaias de laboratório, Cole comenta que "talvez a raça humana mereça ser dizimada", o que soa ao colega interno como uma ótima ideia a ser posta em prática.

Um homem marcado pela imagem de sua infância

Pela primeira vez em sua carreira Terry Gilliam trabalhou como diretor contratado: o roteiro de *Os 12 Macacos*, escrito pelo casal David e Janet Peoples, já estava pronto quando o cineasta assinou com os estúdios Universal (coincidentemente, a mesma companhia produtora com a qual o cineasta travara uma batalha criativa dez anos antes, por conta de *Brazil — o Filme*). O roteiro foi inspirado no curta-metragem francês *A Pista* (*La Jetée*), um "foto-romance" escrito e dirigido por Chris Marker em 1962, considerado de maneira praticamente unânime como uma das grandes obras-primas do cinema em todos os tempos.

Marker, realizador vinculado à Nouvelle Vague, desenvolveu uma carreira quase que inteiramente dedicada aos documentários: *A Pista* é sua única incursão na ficção e, ironicamente, tornou-se sua obra mais conhecida. Composto quase que inteiramente de fotografias estáticas em preto e branco (há apenas um breve momento de movimento, com menos de dez segundos, inserindo uma camada mágica e poética à obra), utiliza uma narração em *off* que explica objetivamente sua trama sobre os medos e ansiedades de uma sociedade no futuro — opressores e suas vítimas escravizadas — obrigada a viver no subterrâneo depois que a Terceira Guerra Mundial destruiu Paris (e possivelmente o resto do mundo). Conta a história de um homem marcado por uma imagem de sua infância — a de uma bela mulher em um pontão e um homem sendo morto a tiros — e de como se tornou cobaia de cientistas (que sussurram sugestivamente em alemão) que o enviam em via-

gens no tempo para tentar descobrir uma maneira de evitar a tragédia nuclear. Em apenas 28 minutos, traz toda a essência do que foi desenvolvido nos quase 130 minutos de *Os 12 Macacos*.

Debatido e estudado meticulosamente, o curta francês é objeto de uma análise aprofundada no livro "Chris Marker: Memories of the Future" (2005), de Catherine Lupton, que sintetiza seu poder arrebatador e observa como ele se relaciona com outro clássico do cinema que lida com o poder da imagem, do desejo e da imaginação:

> O herói do filme é tragicamente seduzido por essa ilusão de vida e pela ilusão relacionada de que o cinema traz o passado de volta à vida e permite que ele seja vivenciado como se fosse o presente. As alusões a *Um Corpo que Cai* (1958), de Alfred Hitchcock, são abundantes: o pedaço de sequoia em que o herói indica seu lugar fora do tempo; o arranjo do cabelo da mulher, que lembra o penteado em espiral de Madeleine/Judy em *Um Corpo que Cai*; a presença de arranjos de flores exóticas, quando o herói espia pela primeira vez a mulher em uma loja de departamentos, invocando a floricultura Podesta Baldocchi, onde Scottie espia Madeleine pela primeira vez; o museu de história natural ecoando a missão espanhola preservada e o cavalo de madeira pintado no filme de Hitchcock. O que tudo isso cumulativamente evoca é outra história de um homem que, como Scottie em *Um Corpo que Cai*, busca voltar no tempo recriando a imagem de uma mulher que se perdeu, e fracassa.

Referências e citações diretas a *Um Corpo que Cai*, como veremos depois, estão presentes também no longa-metragem de Terry Gilliam,

cuja inspiração hitchcockiana pode ter se espalhado em outros momentos da obra: o Exército dos Doze Macacos[1], a organização secreta que o protagonista deve desmantelar, chama a atenção como análoga ao igualmente enigmático grupo de espionagem Trinta e Nove Degraus, no filme de mesmo nome dirigido por Hitchcock em 1935.

Mas se por um lado o peso do estilo do cineasta inglês é uma evidente inspiração na obra de Gilliam (e não somente neste filme), o mesmo não ocorre em relação ao curta-metragem francês. O cineasta americano, falando sobre seu método de adaptar material previamente publicado, revela no livro "Gilliamesque: A Pre-Posthumous Memoir" (2015) uma idiossincrasia em seu processo criativo, afirmando que evita ler ou ver materiais que eventualmente serviram de base a seus filmes:

> A ideia de simples replicação nunca me interessou realmente. É por isso que prefiro muito mais me referir à minha ideia provavelmente imprecisa de algo do que à realidade da coisa em si. As relações de *Brazil, o Filme* com *1984*, de George Orwell, e de *Os 12 Macacos* com *A Pista*, de Chris Marker (que persuadimos o Writers Guild of America a nos deixar dizer que nosso filme foi 'inspirado por' em vez de 'baseado em'), foram deliberadamente desenvolvidas ao longo dessas linhas, e eu tendo o cuidado de não ler ou assistir os originais antes de terminar meus filmes. Dessa forma, posso ter certeza de que não roubei ninguém, porque o que fiz é, na verdade, baseado em um antegosto preventivo, uma lembrança do futuro – a memória que terei dessas coisas quando finalmente as estiver lendo ou assistindo.

1 O título do filme é tirado de uma passagem do livro infanto-juvenil *O Maravilhoso Mágico de Oz* (1900), de L. Frank Baum.

De fato, as semelhanças entre *A Pista* e *Os 12 Macacos* não vão muito além de contarem histórias que partem de princípios semelhantes. O filme francês é mais pessoal, triste e melancólico, girando em torno da ideia de um homem obcecado por uma imagem de seu passado que acabará por destruí-lo, e a incapacidade de se retomar um momento perdido no tempo. Também explora o pesadelo atômico, inserido em um momento particularmente preocupante da história da humanidade, entre a invasão da Baía dos Porcos e a crise dos mísseis nucleares em Cuba, 1961 e 62, quando a Guerra Fria travada por EUA e URSS chegou a seu ápice e o mundo esteve muito próximo de uma hecatombe nuclear. A União Soviética nem existia mais quando Terry Gilliam fez seu filme; não se falava mais em conflito nuclear, mas a ideia de um vírus mortal capaz de dizimar a raça humana era um assunto mais pertinente, palpitante… e plausível, como agora sabemos.

A aproximação do fim do milênio, na década final do século XX, sacudiu a sociedade e inflamou as mentes criativas em torno de narrativas apocalípticas, parte inspiradas em passagens bíblicas ou profecias, e parte em desastres naturais e tragédias causadas pelo homem. Filmes-catástrofe, de ficção científica e terror previam ou antecipavam o fim do mundo àquela altura, e o tema de experiências científicas malfadadas que libertavam vírus potencialmente destruidores também foi explorado. Um exemplar de destaque é *Epidemia* (1995), dirigido por Wolfgang Petersen e estrelado por Dustin Hoffman, Rene Russo e Morgan Freeman, que a exemplo de *Os 12 Macacos*, é sobre um surto espalhado por um vírus letal (originário de um macaco africano). Antes da virada do milênio o tema apareceu em obras como *Adrenalina* (1996), de Albert Pyun, com Christopher Lambert; *Mutação* (1997), de Guillermo del Toro, e mais notadamente na minissérie de televi-

são *A Dança da Morte* (1994), de Mick Garris, baseado no romance de Stephen King, em que a ameaça se assemelha muito com o vírus da gripe (a obra foi adaptada novamente ao formato televisivo justamente no ano pandêmico de 2020).

O assunto prosseguiu nos próximos anos em filmes de ação e terror (alguns deles dentro do subgênero dos zumbis infectados) como *Extermínio* (2002), de Danny Boyle; *Resident Evil: O Hóspede Maldito* (2002), de Paul W.S. Anderson; *Juízo Final* (2008), de Neil Marshall; *Contágio* (2011), de Steven Soderbergh, e *Guerra Mundial Z* (2013), de Marc Foster, mas obviamente não era algo totalmente novo: histórias sobre vírus que ameaçam dizimar a Humanidade foram temas de obras díspares como o sóbrio clássico de ficção científica *O Enigma de Andrômeda* (1971), de Robert Wise, e a produção de baixo orçamento *O Exército do Extermínio* (1973), de George A. Romero.

Recorrendo mais uma vez ao universo cinemático de Alfred Hitchcock, poderíamos dizer que o vírus em *Os 12 Macacos* pode ser considerado um MacGuffin — um dispositivo narrativo essencial para impulsionar a trama, mas não particularmente definitivo em sua forma: poderia ser substituído por um segredo bélico, uma conspiração política internacional ou qualquer outro método de destruição em massa que surtiria o mesmo efeito. Por outro lado, o tema da viagem no tempo é central e indispensável, e Terry Gilliam o conduz com tamanha precisão e maestria (a trama viaja pelos anos de 1917, 1990, 1996 e 2035) que inseriu a obra entre os mais destacados filmes sobre esse tópico tão caro à ficção especulativa como um todo. Uma seleção dos melhores desses filmes inclui a trilogia *De Volta para o Futuro* (1985, 89 e 90), os dois primeiros *O Exterminador do Futuro* (1984 e 91) e o desconcertantemente fascinante *Crimes Temporais* (2007), produção espa-

nhola com direção de Nacho Vigalondo. O próprio Bruce Willis voltou a estrelar um filme de ação sobre viagem no tempo (e seus paradoxos) em *Looper: Assassinos do Futuro* (2012).

O cinema é uma arte essencialmente de manipulação e embaralhamento do tempo, por isso essas histórias nunca perdem o encanto, mostrando-se presentes também fora da ficção científica, como nos romances de amor *Em Algum Lugar do Passado* (1980), *Peggy Sue: Seu Passado a Espera* (1986) e *Meia-Noite em Paris* (2011).

Um dos autênticos criadores visionários de Hollywood

Único estadunidense da irreverente trupe cômica britânica Monty Python, que revolucionou a comédia na televisão, nos palcos e no cinema, Terry Gilliam é também o membro do sexteto que mais se aproximou de um formato comercial de cinema, ainda que ele não seja exatamente um cineasta "de Hollywood". Seus primeiros filmes como diretor solo revelaram um estilo de narrativa fantástica macabra e irônica, salpicada de um humor peculiar. Deixou sua marca em contos de fadas absurdos e fantasias sombrias (*Jabberwocky — Um Herói por Acaso*, *Os Bandidos do Tempo*, *As Aventuras do Barãode Münchausen*) e na ficção científica distópica *Brazil — o Filme*, antes de seu flerte com o formato hollywoodiano mais tradicional nos três filmes que fez nos anos noventa. O ciclo teve início com *O Pescador de Ilusões* (1991), com Jeff Bridges e Robin Williams, e foi concluído com *Medo e Delírio* (1998), com Johnny Depp. O filme do meio é *Os 12 Macacos*, seu sexto longa-metragem solo — na conta particular do diretor, é seu filme número 7 ½, contabilizando a codireção (com Terry Jones) em *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado* (1975) e o curta-metragem *The Crimson Permanent Assurance* (1983).

Para expor sua própria noção em torno do conceito de cineasta 'autoral', no seu livro de memórias, o diretor usa como exemplo um conflito criativo com o produtor de *Os 12 Macacos* que culminou na tomada final do filme e resultou em uma cena inesperadamente eficaz:

> Não era uma tomada que eu planejava fazer, mas o produtor continuou me pressionando — o que eu gostei — e, portanto, algo bom que não teria acontecido de outra forma surgiu do atrito entre nós. Para mim, essa é uma maneira muito mais interessante de entender como os filmes são feitos do que o velho mito (reconhecidamente mais predominante entre os diretores do que qualquer outra pessoa) do diretor como uma espécie de gênio heroico isolado que impõe sua visão sobre o mundo. As pessoas estão sempre jogando essa coisa de 'autor' em cima de mim (na qual muita gente quer desesperadamente acreditar, afinal quem não quer ser Deus?), mas minha piada é que eu não sou um autor, eu sou um "filtror" — aquela coisa que tem na ponta do cigarro que deixa passar algumas toxinas, mas não outras.

Mas, claro, ainda que Gilliam não seja — ou não se considere — um cineasta autoral, seus filmes nunca deixam de ter uma assinatura facilmente reconhecida. Talvez a mais evidente e flagrante delas em termos de gramática cinematográfica seja o uso ostensivo do chamado "plano holandês", um enquadramento plasticamente chamativo que coloca a câmera em um ângulo inclinado, causando uma sensação de desconforto e inquietação no espectador. Não raras vezes acompanhado por uma câmera baixa enquadrando personagens em primeiro plano, é

tão eficaz que funciona como um convite para se penetrar no universo fantástico e dinâmico de Terry Gilliam e mergulhar na mente de seus personagens insanos. As tomadas de ângulo oblíquo aparecem em profusão em *Os 12 Macacos*, conferindo uma vitalidade a uma narrativa frenética — e a presença do veterano ator Frank Gorshin, no papel do diretor do manicômio, dá um sabor especial a essas tomadas: Gorshin ficou imortalizado como o vilão Charada na série de televisão Batman dos anos sessenta, que usava e abusava de câmera inclinada nas cenas em que os bandidos "desequilibravam" a ordem pública e social da normalmente pacífica e ordeira Gotham City.

A única esperança está no tempo

A característica mais obviamente hollywoodiana do filme está em seu elenco de astros populares, encabeçado por Bruce Willis, um nome sugerido pelos produtores como potencial elemento atrativo nas bilheterias, e que permitiria maior liberdade criativa a Gilliam (que pela primeira vez na carreira teve direito ao "corte final" do filme; ou seja, a palavra definitiva sobre a montagem que seria lançada nos cinemas[2]). Willis na época já estava consolidado como astro de ação, e curiosamente chegou a ser cotado para estrelar *O Pescador de Ilusões*, no papel que ficou com Jeff Bridges — este, por sua vez, era a primeira escolha de Gilliam para encarnar o herói James Cole. A Universal, porém, in-

2 Não se sentindo plenamente confiante de que teria a liberdade necessária para fazer o filme à sua maneira, mesmo com a garantia do corte final, Terry Gilliam decidiu também manter um registro documental de todo o processo, encarregando a dupla (estreante na direção) Keith Fulton e Louis Pepe de acompanhá-lo nos bastidores. O resultado é o documentário de longa-metragem *The Hamster Factor and Other Tales of Twelve Monkeys*, lançado em 1996, e que capta muitas das tensões (e também alguns momentos descontraídos) da realização do filme. Posteriormente, Fulton e Pepe documentaram os bastidores de uma produção muito mais tensa de Gilliam em *Perdido em La Mancha* (2002), que acompanha o processo de pré-produção e filmagem do malogrado *O Homem que Matou Dom Quixote*, que enfrentou inúmeros problemas e só seria lançado em 2018, amargando um enorme fracasso.

sistia em um astro de mais apelo popular — foram cogitados ainda Nicolas Cage, Sylvester Stallone e Robert De Niro.

A grande preocupação de Gilliam quanto ao protagonista era tornar plausível o romance que ele desenvolve com a psiquiatra que o atende no manicômio em 1990, uma relação que seria primordial para dar o poder emocional exigido e fazer a história funcionar no clímax. Para o papel da Dra. Kathryn Railly foi chamada a versátil e talentosíssima Madeleine Stowe, um dos rostos mais belos e encantadores de sua geração e uma atriz que nunca deixou de doar-se plenamente a seus papéis. É ela quem confere a complexidade dramática necessária para que a trama funcione, transbordando páthos sobre o colega de cena, por mais que eventualmente falte a Bruce Willis um espectro mais vasto de emoções.

Depois de Cole fracassar em sua tentativa de convencer a junta médica do manicômio de ter vindo do futuro para impedir uma tragédia que irá dizimar 99% da raça humana, o segundo ato acompanha a fuga desesperada dele com a Dra. Railly. Em suas idas e vindas no tempo, James reaparece em 1996 e sequestra a psiquiatra para que ela o ajude na busca alucinada pelo Exército dos Doze Macacos, que ele acredita ser o grupo responsável pela libertação do vírus. Eles partem de Baltimore para a Filadélfia e acabam indo parar na mansão do respeitado virologista Dr. Leland Goines (Christopher Plummer, que posteriormente estrelaria *O Mundo Imaginário do Dr. Parnassus*, novamente sob direção de Gilliam), pai do ainda completamente maluco Jeffrey, que saiu do hospital psiquiátrico e voltou para casa.

A escolha de Brad Pitt, então um jovem ator em franca ascensão, para o papel de Jeffrey Goines é uma das decisões mais certeiras do filme. Durante a produção de *Os 12 Macacos*, o lançamento de *Lendas da Paixão* (1994) e *Entrevista com o Vampiro* (1994), sucessos de público e críti-

ca, o alçaram ao primeiro escalão de Hollywood e atribuíram um maior interesse pelo filme de Gilliam antes mesmo de chegar às telas. Pitt está impecável em um personagem carregado de excessos — com espasmos, tiques nervosos, fala acelerada e desconexa e um olhar bizarro e insano — sem nunca cair na caricatura, ainda que seja um papel evidentemente cômico. Como resultado, foi premiado com o Globo de Ouro e recebeu sua primeira indicação ao Oscar, como ator coadjuvante.

A conversa entre James e Jeffrey na mansão do Dr. Goines serve para deixar a trama mais complexa e lançar Cole em uma crise: ele passa a acreditar que foi ele próprio quem deu a ideia a Jeffrey de libertar o vírus e dizimar a população mundial. Mas nada é muito simples: tipicamente paranoico e esquizofrênico, o rapaz está sempre mudando de opinião, às vezes apoiando as pesquisas científicas do pai, outras vezes planejando sabotagens. Inicialmente engajado na causa animal, ele ajuda a formar a Sociedade pela Liberdade dos Animais, organizando protestos contra as pesquisas do próprio pai, que utiliza cobaias em seu laboratório. Em seguida, cansado da luta pacífica, parte para ações mais radicais e forma o Exército dos Doze Macacos, que supostamente culmina na tentativa de libertar o vírus letal.

Muito da potência motriz de *Os 12 Macacos* está em seu roteiro, complexo e às vezes até confuso em suas reviravoltas em torno de quem seria o verdadeiro causador da catástrofe e outros elementos complicadores, mas jamais desinteressante ou enfadonho. Escrito por David Peoples e sua esposa Janet, o roteiro foi elaborado com a preocupação — visão compartilhada por Terry Gilliam — de não ser desnecessariamente explicativo e nem tampouco hermético. Respeita a inteligência da plateia ao mesmo tempo que não se pretende incompreensível, permitindo ainda diferentes leituras.

O gênero da ficção científica não é nada estranho a David Peoples: seu primeiro crédito como roteirista é em *Blade Runner: O Caçador de Androides* (1982), juntando-se a Hampton Fancher, autor da primeira versão do roteiro, que adapta um conto do consagrado autor Philip K. Dick. Peoples prosseguiu no gênero como roteirista e se aventurou na direção (sua única investida na função) em *Juggers: Os Gladiadores do Futuro* (1989), estrelado por Rutger Hauer, Joan Chen e Delroy Lindo. Um antigo roteiro seu, escrito por volta de 1982 ou 83 e que, segundo o próprio autor, é ambientado no mesmo universo de *Blade Runner*, foi filmado em 1998 como *O Soldado do Futuro*, com direção de Paul W.S. Anderson e estrelado por Kurt Russell e Jason Scott Lee. Mas talvez David Peoples seja mais conhecido pelo roteiro original de *Os Imperdoáveis* (1992), faroeste revisionista dirigido e estrelado por Clint Eastwood, considerado uma das melhores obras do gênero, que valeu ao roteirista sua única indicação ao Oscar e ao Globo de Ouro, entre outras nomeações e premiações (BAFTA, associações de críticos de Los Angeles, Nova York, Chicago, Dallas-Forth Worth e Writers Guild of America).

Realizado em uma década marcada por inúmeras produções arrasa-quarteirão que faturaram bilhões de dólares nas bilheterias, Os 12 Macacos teve um custo de produção considerado modesto em comparação a outros filmes direcionados a essa fatia de mercado: seu orçamento de US$ 29 milhões equivale a pouco mais de US$ 52 milhões em valores atualizados com a correção da inflação[3]. O filme de Terry Gilliam lida com temas que aparecem em outros filmes americanos da época, como epidemias mortais e o risco de extinção da humanidade,

3 Como comparativo, menos de um terço da soma investida em *Esquadrão Suicida*, produção de ação e aventura de 2021 que custou US$ 185 milhões.

mas custou apenas uma fração de seus similares: dez dos filmes mais relevantes dos gêneros policial, ação e ficção científica de 1995 custaram em média US$ 70 milhões e arrecadaram ao todo perto de US$ 2,4 bilhões ao redor do mundo[4]. Lançado com certa apreensão por conta de exibições-teste insatisfatórias que deixaram todos da produção frustrados e preocupados, *Os 12 Macacos* surpreendeu em sua estreia comercial e chegou ao primeiro lugar em arrecadação, contabilizando US$ 168.839 milhões, um faturamento equivalente a quase seis vezes seu orçamento (dentre os filmes mencionados na lista comparativa, somente *Apollo 11* e *Se7en* tiveram custo/benefício superior entre os filmes de ação de 1995).

O cinema comercial dos anos noventa consagrou uma galeria heterogênea de heróis de ação — começando com as produções relativamente modestas com Jean Claude Van Damme e Dolph Lundgren no início da década e evoluindo aos filmes mais sofisticados e elegantes mais adiante, com astros que iam de Denzel Washington a Nicolas Cage, e as carreiras constantes de veteranos como Stallone, Schwarzenegger e Harrison Ford. Todos detinham nomes de imenso potencial nas marquises — o poder de astro ainda tinha relevância naquela época — e

4 Os filmes considerados para esta galeria são os seguintes: *A Experiência*, de Roger Donaldson, com Natasha Henstridge (custou US$ 35 milhões, faturou US$ 113 milhões), *Epidemia*, de Wolfgang Petersen, com Dustin Hoffman e Morgan Freeman (custou US$ 50 milhões, faturou US$ 189 milhões); *Assassinos*, de Richard Donner, com Sylvester Stallone e Antonio Banderas (custou US$ 50 milhões, faturou US$ 83 milhões); *Apollo 13: Do Desastre ao Triunfo*, de Ron Howard, com Tom Hanks, Bill Paxton e Kevin Bacon (custou US$ 52 milhões, faturou US$ 355 milhões); *Maré Vermelha*, de Tony Scott, com Gene Hackman (custou US$ 53 milhões, faturou US$ 159 milhões); *Fogo Contra Fogo*, de Michael Mann, com Al Pacino e Robert De Niro (custou US$ 60 milhões, faturou US$ 187 milhões); *Batman Eternamente*, de Joel Schumacher, com Val Kilmer (custou US$ 100 milhões, faturou US$ 336 milhões); *Waterworld: O Segredo das Águas*, de Kevin Reynolds, com Kevin Costner (custou US$ 175 milhões, faturou US$ 264 milhões), e ainda dois filmes com os astros do filme de Gilliam lançados no mesmo ano — *Se7en: Os Sete Crimes Capitais*, de David Fincher, com Morgan Freeman, Brad Pitt e Kevin Spacey (custou US$ 33 milhões, faturou US$ 327 milhões) e *Duro de Matar 3: A Vingança*, de John McTiernan, com Bruce Willis (custou US$ 90 milhões, faturou US$ 366 milhões).

seus cachês chegavam a cifras estratosféricas. Nesse cenário para poucos endinheirados, foi a fama de "autor" de Terry Gilliam o fator que pesou para atrair o astro Bruce Willis, que supostamente trabalhou de graça no filme e somente depois do lançamento recebeu um pagamento — bastante reduzido em comparação ao que ganhava na época: em *Duro de Matar 3*, seu cachê foi de US$ 15 milhões, metade do que custou o filme de Terry Gilliam[5].

Na sua autobiografia já mencionada, o diretor resumiu assim a experiência com a recepção frustrante das exibições-teste realizadas para avaliar o potencial comercial do filme:

> No dia seguinte, bum! Um choque de realidade: recebemos os resultados da exibição-teste e estavam nos massacrando. David e Jan, que escreveram o roteiro, estavam lá enquanto olhávamos tudo e parecia um velório. Este é o ponto em que há uma enorme pressão sobre você para arrancar as entranhas do seu filme e colocá-las sobre o altar asteca da concessão comercial — os executivos do estúdio são como os sumos sacerdotes, entregando-lhe a adaga cerimonial. O incrível sobre *Os 12 Macacos* foi que ignoramos tudo o que nos disseram, e o filme milagrosamente conseguiu fazer sucesso. Isso foi uma vingança estimulante do espírito intransigente dos verdadeiros artistas ou uma evidência clara de que a estupidez teimosa pode realmente sair vitoriosa, ou muito provavelmente um pouco de ambos.

5 Brad Pitt, naquele momento um astro em ascensão, recebeu US$ 4 milhões por *Se7en*; um ano depois, em 1996, seu cachê subiu para US$ 10 milhões em *Sleepers: A Vingança Adormecida*, de Barry Levinson, no qual contracenou com Kevin Bacon, Robert De Niro e Dustin Hoffman.

Também por conta do baixo orçamento, a direção de arte do filme teve que se virar no improviso, aproveitando prédios reais abandonados e decrépitos: o hospício, por exemplo, é uma prisão abandonada na Filadélfia; o velho teatro abandonado e o hotel decadente também foram encontrados daquela maneira, enquanto que para as cenas ambientadas em 2035 foram aproveitadas usinas abandonadas, cujo maquinário gigantesco, enferrujado e em deterioração, foi adaptado no visual futurista-retrô bem ao estilo extravagante do diretor.

Foi aqui que nasci, e ali eu morri

Em seu ato final, particularmente nos últimos vinte minutos de filme, é quando a narrativa de *Os 12 Macacos* abraça as referências a *Um Corpo que Cai* de maneira explícita, chegando a espelhar suas ações: precisando disfarçar sua aparência para escapar da perseguição policial, James e Kathryn compram perucas e um bigode postiço e entram em um cinema (quase vazio) que está exibindo uma maratona de filmes de Alfred Hitchcock. A doutora morena ressurge de cabelos louros enquanto está sendo projetada na tela aquela que muito provavelmente seja a cena romântica mais arrebatadora do cinema, quando Jeff (James Stewart) recupera sua amada Madeleine (Kim Novak) de volta dos mortos para preencher sua fantasia — e sua vida. Complementando a situação análoga, Kathryn assume o nome Judy (como a Judy Barton de Kim Novak no filme de Hitchcock) quando fica loura. A cena em que aparece o pedaço cortado de uma sequoia[6] de *Um Corpo que Cai*, inteligentemente recriada por Chris Marker em seu curta, é a imagem escolhida

6 A peça de sequoia mostrada no filme de Hitchcock estava exposta no parque florestal de Big Basin, no condado de Santa Cruz, na Califórnia, mas foi destruída durante um incêndio de grandes proporções que assolou a região em agosto de 2020.

por Gilliam para sugerir a passagem de tempo e uma tentativa de transcendê-lo. É também uma espécie de pressentimento de uma história de amor impossível e fadada à tragédia.

Depois de inserir mais um clipe com um trecho de *Os Pássaros*[7], a trama adquire um ritmo vertiginoso e adota uma clássica narrativa de suspense ao estilo "chegarão a tempo?", com Kathryn se tornando uma típica loura hitchcockiana que se alia ao homem inocente perseguido pela polícia — o cenário da ação evoca *Pacto Sinistro* e *Intriga Internacional*, outros dois clássicos de Hitch anunciados na marquise do cinema. A correria no aeroporto enfim conecta o prólogo ao epílogo: o jovem James é a testemunha ocular do fim violento de sua versão adulta; Kathryn, emocionalmente despedaçada, encontra no olhar do menino um alento ao desfecho brutal, um momento de epifania que funciona como um coda para uma obra talvez imperfeita, mas íntegra e concisa, desenvolvida totalmente em torno desse único momento congelado no tempo.

Terry Gilliam, um autêntico marginal do cinema hollywoodiano, prosseguiu sua carreira singular lutando com filmes complicados de fazer e ainda mais difíceis de serem lançados. Acabou indo filmar na Europa continental e dedicou cerca de vinte e cinco anos de sua vida ao praticamente impossível *O Homem que Matou Dom Quixote*. Por sua vez, *Os 12 Macacos* ganhou uma sobrevida ao se tornar uma série de televisão, com quatro temporadas exibidas originalmente entre 2015 e 2018. Conta a história de James Cole (Aaron Stanford), recrutado por uma equipe de cientistas liderada pela Dra. Katarina Jones (Barbara

7 Vale ressaltar que os dois filmes de Hitchcock pertencem ao catálogo da Universal (produtora de *Os 12 Macacos*), último estúdio para o qual o cineasta inglês trabalhou, e do qual era um dos principais acionistas.

Sukowa) para voltar no tempo, indo do ano 2043 para 2015, para tentar impedir a libertação de um vírus mortal. O restante da trama adapta várias outras situações presentes no roteiro original do casal Peoples.

Entre o ativismo animal, a busca de uma memória perdida e o pavor coletivo de um episódio isolado capaz de quase extinguir a raça humana, a imagem que prevalece é o "museu das feras eternas" de *A Pista*, no momento em que percebemos ser impossível injetar vitalidade naquilo que está estático e imóvel; não é possível atribuir vida a uma lembrança. Uma lembrança não de esperança no futuro ou de crença no amor, mas sim de um último vislumbre que antecede o fatídico momento da morte.

Bibliografia

GILLIAM, Terry. *Gilliamesque – my pre-posthumous memoir.* Edinburgh: Canongate Books, 2015.

Medo e Delírio: uma jornada na adaptação selvagem de uma obra incomparável

João Marcos Rodrigues

O que acontece quando um diretor anárquico decide adaptar a obra caótica de um autor subversivo escalando como protagonistas dois dos astros mais irreverentes da época? O resultado é *Medo e Delírio*, um *road movie* anacrônico que nos conduz a um destino anticlimático, que narrativamente não oferece redenção ou resolução alguma e cuja busca figurativa pelo sonho americano na melhor das hipóteses se revela um devaneio e na pior, um pesadelo inescapável que está prestes a encobrir todo um país e sociedade por décadas. E não haveria alguém melhor para representar essa devassidão e subversão que o idiossincrático Terry Gilliam e seu olhar distópico e desolador.

Porém, assim como a jornada dos nossos anti-heróis, vamos traçando essa história através do seu ponto de partida. Escrito em 1971, *Medo e Delírio em Las Vegas* foi o segundo livro concebido e lançado pelo autor e jornalista Hunter S. Thompson que sedimentaria o gênero literário-jornalístico que ele havia criado: o gonzo. Rejeitando qualquer noção de isenção e neutralidade jornalística, Thompson era não só um observador ativo e tendencioso como o catalisador e protagonista das pautas que investigava. Foi assim no seu primeiro livro *Hell's Angels: Medo e Delírio Sobre Duas Rodas*, em que o jornalista se infiltrou na notória gangue de motociclistas enquanto eles cruzavam a costa oeste norte-americana. O autor passou mais de um ano na companhia dos motociclistas até ser abandonado pelo grupo quando, ao protestar que um dos membros surrava sua companheira, o próprio Thompson vira o alvo da fúria dos fora-da-lei. Não obstante, o livro — a primeira imer-

são na dinâmica interna da já mítica gangue — vira um fenômeno da contracultura e Thompson é celebrado como um dos arautos de uma nova linguagem e maneira de fazer jornalismo. Sobretudo nos agitados anos do final da década de 1960.

Uma figura controversa, Thompson era um iconoclasta que representava diversas facetas que muitas veriam como antagônicas. Um fervoroso defensor da liberdade individual e privacidade, ele se posicionava ao lado das populações marginalizadas que pleiteavam uma sociedade mais justa como o Movimento Negro e a luta pelos Direitos Civis que são essencialmente causas sociais coletivas. Era a favor da legalização de todas as drogas e crítico ferrenho de todo e qualquer tipo de autoridade. Ao mesmo tempo era um entusiasta armamentista tendo em sua posse um arsenal de armas de fogo e explosivos. Praticamente um libertário na esfera individual mas que expunha sua simpatia por Marx, Che e seu apoio à Internacional Comunista. Um patriota ardoroso e um crítico ferrenho da sociedade norte-americana. Mas é justamente essa amálgama de anarquia, apreço pelas liberdades individuais e subversão que o aproxima de Terry Gilliam, um cineasta atraído pelas narrativas que expressam a angústia e trevas de uma opressão totalitária e cuja redenção só pode ser concretizada através da libertação (simbólica ou real) do indivíduo.

Após um artigo subversivo sobre o Kentucky Derby (o certame equestre mais prestigiado dos EUA) em 1970, que focava mais na corrupção e perversão estética e moral do público que na corrida em si e aproveitando-se da revolução do Novo Jornalismo capitaneada por figuras como: Gay Talese, Norman Mailler, Truman Capote e Tom Wolfe, Thompson decide então se aprofundar naquilo que ele consideraria sua Magnum opus... o seu *Grande Gatsby*, obra conhecida nos EUA

como “o maior romance (norte-)americano”. Para tanto, ele iria atrás da sua própria versão do Sonho Americano no templo do capitalismo animal e empreendedorismo americano: Las Vegas.

Originalmente lançada como uma matéria em duas partes na revista Rolling Stone, a obra narra as desventuras do jornalista Raoul Duke (o alter ego de Thompson) e seu advogado, Dr. Gonzo, enquanto eles viajam de carro de Los Angeles a Las Vegas e vagam desnorteados pela denominada “Cidade do Pecado“ atrás de algum resquício ou vislumbre do sonho americano. Mas ao invés de um relato linear e coeso, o livro é a compilação de um emaranhado de manuscritos e gravações conturbadas que Thompson enviava para a redação da revista em Nova Iorque. A análise e leitura do material também era comprometida pelas quantidades cavalares de álcool e drogas consumidas pelo autor e seu companheiro de viagem numa mistura de hedonismo e niilismo que permeam todo o texto. Não à toa Thompson relatou em vida: “eu odeio defender drogas, álcool, violência ou insanidade para qualquer um, mas eles sempre funcionaram para mim”.

Vale ressaltar outro elemento do livro que arrisco dizer — numa suposição pessoal — também atraiu Gilliam para adaptar uma obra tão singular. Os trabalhos de Thompson eram conhecidos por sua frequente colaboração com o ilustrador britânico Ralph Steadman. O trabalho de ambos era tão simbiótico que podemos creditar a estética do gênero gonzo aos traços de Steadman. E, curiosamente, pode-se traçar um paralelo invertido entre as carreiras de Gilliam e Steadman. Afinal, o primeiro era um americano que encontrou o sucesso ao emigrar para o Reino Unido e começar a trabalhar como animador para o Monty Python enquanto o outro se consolidou nos EUA como o ilustrador dos textos de Thompson. Ambos foram responsáveis pela

identidade estética e visual de dois ícones singulares que mudaram o cenário cultural em que estavam inseridos. E a arte de ambos contém fortes elementos de paródia e sátira, profanando aquilo que é sagrado e dinamitando os símbolos e semiótica do poder. Curioso notar que a caricatura e o grotesco são elementos centrais na obra visual de ambos os artistas embora com suas respectivas diferenças. Enquanto Gilliam era mais adepto de cortes e colagens e usava de cores caleidoscópicas criando uma aura lisérgico-onírica, Steadman se valia de traços minimalistas porém potentes que escancaravam o horror e paranoia da obra de Thompson. Creio que é impossível dissociar a influência que o trabalho de Steadman também teve na cidade de Las Vegas, estética que Gilliam retrata em seu filme.

Como o cineasta distinto que é, Terry Gilliam rompeu com a retratação padrão de Las Vegas. Ao invés da cidade de cores brilhantes, glamourosa e opulenta, o cineasta retrata uma metrópole asséptica e farsesca. Os cassinos em vez de belos e imponentes se assemelham aos monstros de concreto do brutalismo soviético. Os frequentadores são criaturas medonhas e tacanhas. Tudo exala a artificialidade de uma cidade construída no meio de um entreposto do exército americano para servir de um antro de lavagem de dinheiro para a máfia. A celebrada Vegas de Elvis e até de Beatty em *Bugsy* dá lugar a uma espécie de Disneylândia bizarra e degradada. Nesse contexto, chama atenção a paleta de cores adotadas no filme, que segundo o diretor de fotografia, Nicola Pecorini, foram inspirada nas pinturas alucinantes de Robert Yarber. Neons pertubadores e tons fluorescentes incômodos são onipresentes reforçando não só o caráter ansioso e paranoico do estado de espírito dos protagonistas como inserindo o espectador na sua própria "bad trip" lisérgica. Além dos mais, a paleta reforça a caracterização sintética

da cidade. Já a vastidão do deserto que eles atravessam no início é marcada por um horizonte indefinido que frisa a obsessão dos personagens com suas jornadas. O resultado disso tudo é um retrato desconcertante do que deveria ser uma ode ao progresso ufanista norte-americano. A Vegas de Gilliam se torna a manifestação terrena da corrupção do conceito do tão aclamado sonho americano, a esperança e glória dão lugar à decadência e ao delírio.

Esse mesmo recorte de uma Las Vegas perversa é observada nos cenários internos. No lugar dos vastos e amplos salões de jogos, Gilliam nos apresenta ambientes claustrofóbicos e angustiantes. Os cassinos são masmorras que amplificam a agonia. Todo esse pavor é excepcionalmente construído na cena onde Duke e Dr. Gonzo, já empanturrados de lisérgicos, decidem inalar éter antes de adentrarem no cassino de temática circense *Circus Circus*. As cores e luzes em vez de vibrantes são ameaçadoras. A câmera solta num estilo documental só reforça o desconforto e opressão do ambiente. Tudo isso embalado por um tema circense incessante ao fundo que no lugar de alegria, amplia a aflição. Gilliam foi extremamente eficaz em traduzir para a tela aquilo que o próprio Thompson descreveu como: "O *Circus Circus* é o que todo mundo descolado estaria fazendo num sábado à noite se os nazistas tivessem vencido a guerra. Esse é o Sexto Reich."

Outro elemento que merece ser destacado é a maneira como Gilliam incorporou ao filme aquilo que faz da obra de Thompson tão original e única, o texto em si. O cineasta poderia ter optado apenas por retratar a ação na tela fazendo jus ao mandamento do *show don't tell* do cinema hollywoodiano mas creio que ele — acertadamente — sentiu que o relato perderia boa parte da sua força. Gilliam já relatou em entrevistas que a integração do texto se deu devida a sua pressa pois a pri-

meira versão do roteiro do filme foi rejeitado por Thompson. O que o obrigou a escrever um novo roteiro num espaço de dez dias. Portanto, nas suas palavras, "canibalizar" o texto era uma saída menos arriscada e mais fácil. Mas ainda prefiro uma análise romântica. Voltemos. A condução em narração *voice over* do personagem de Duke é essencial para conferir uma aura de estudo e/ou investigação ao filme. Afinal, dentre todo o hedonismo e insanidade, a jornada de ambos não deixa de ser uma busca, uma jornada, e a voz de Duke nos conduzindo nos lembra constantemente desse tom investigativo. Pode-se argumentar, inclusive, que a narração ajuda na suspensão da descrença em relação às loucuras vividas pela dupla. Pois temos um contraponto centrado e realista dentre toda a insanidade. As cenas mais narradas não só contam como um respiro dentre toda a bizarrice mas também propiciam aos atores uma chance de se entregarem bastante à comédia física, sobretudo nas cenas em que ambos estão completamente transtornados. Isso, certamente, é fruto da experiência que Gilliam acumulou na sua vivência do Monty Python.

Embora seja um filme expansivo que se destaca por sua soma de peculiaridades e loucuras, Gilliam demonstra toda sua sensibilidade e maestria ao escolher para epítome do filme sua cena mais contida e introspectiva. A referida cena ilustra justamente o trecho que viria a se tornar a joia do livro e as palavras mais célebres já escritas por Thompson. Mergulhado há dias na loucura, abandonado por seu parceiro de viagem, contemplando toda sua desesperança e vazio, o autor reflete sobre a década que se findou e a que está por vir nos EUA. A expectativa, otimismo e utopia do *flower power* da década de 60 havia chegado a um fim melancólico. Os Beatles haviam se separado, os Rolling Stones tinham fugido para a França... Hendrix, Joplin e Morrison esta-

vam mortos e a sociedade norte-americana fervilhava em convulsões sociais. A Guerra do Vietnã seguia a todo vapor ceifando vidas jovens e Nixon, que havia sido derrotado anos antes por JFK, enfim assume o poder falando em nome de uma "maioria silenciosa" e prometendo fazer valer a "Lei e Ordem".

Diante desse quadro e reconhecendo que falhou na sua busca pelo sonho americano, Thompson, descrente, relata todo seu desgosto. Destaco os seguintes trechos:

> "Lembranças estranhas de uma noite nervosa em Las Vegas. Cinco anos depois? Seis? Parece que se passou toda uma vida, ou pelo menos uma Era — o tipo de ápice que jamais voltará. São Francisco em meados dos anos sessenta era um lugar e hora especial para se fazer parte. Talvez tenha significado alguma coisa. Talvez não a longo prazo... mas nenhuma explicação, nenhum misto de palavras, músicas ou memórias faz jus a sensação de saber que se estava lá e vivo naquele canto de espaço-tempo do mundo. O que é que tenha significado, (...) você era capaz de produzir faíscas por todos os cantos. Havia uma sensação universal fantástica de que o que estávamos fazendo era o certo, que nós estávamos vencendo. (...) Nós tínhamos todo o momento; nós estávamos embalados na crista da linda e imensa onda... Mas agora, menos de cinco anos depois, você pode escalar um pico íngreme em Las Vegas e olhar para o oeste, e com o par de olhos certos você quase consegue ver o alto da marca d'água — o lugar onde essa onda enfim arrebentou e foi tragada de volta."

Vale comentar a notável ausência no filme de um trecho da obra original. Um capítulo tão bizarro e incoerente que os editores do livro decidiram decupar e transcrever literalmente no texto. Trata-se do momento onde Duke e seu advogado decidem parar numa lanchonete nos arredores de Vegas e perguntar do sonho americano que eles julgam estarem próximos. O que se segue é um diálogo desconexo entre os interlocutores onde a garçonete que os serve e o cozinheiro pensam que o sonho americano é uma locação física. Eles indicam à dupla que o lugar que eles buscam era uma antiga boate conhecida como *Old Psychiatrist's Club* (Clube dos Velhos Psiquiatras), um local frequentado por degenerados e drogados de toda estirpe. Ao chegarem no local eles supostamente encontram apenas ruínas chamuscadas em um terreno baldio e coberto de vegetação. Ao perguntarem são informados por um frentista de que o local havia pego fogo cerca de três anos antes. Junto com o trecho da onda, essa é mais uma análise brilhante de Thompson sobre o contexto sociocultural da época. Não se sabe se essa ausência foi uma escolha pessoal do Gilliam ou um resultado do cronograma e orçamento apertados. Mas não se pode deixar de imaginar a potência que tal cena poderia ter nas mãos de um cineasta com o olhar aguçado para a distopia fantástica como Gilliam.

Então seu oitavo longa, *Medo e Delírio*, foi concebido em um momento que Hollywood já havia abraçado as peculiaridades dos filmes de Gilliam. Ele já havia escrito e dirigido dois dos seus clássicos autorais *Brazil — o Filme* e A*s Aventuras do Barão de Münchausen* além de ter encabeçado os clássicos *O Pescador de Ilusões* e *Os 12 Macacos* de autoria de outros roteiristas. E embora *Medo e Delírio* seja uma adaptação, pode-se argumentar que ele deveria ser categorizado como uma das obras autorais — no sentido mais pessoal — do cineasta. Afinal, não

só a temática do livro se relaciona com os temas dos filmes do próprio Gilliam como ele impôs toda sua visão artística na idealização da película. Das cores e planos ao roteiro em si. O filme se faz sentir como uma viagem pelas drogas por sua própria elaboração. Gilliam sabe reconhecer e abraçar a comédia na narrativa mas também destacar seus momentos ultrajantes e de horror. Além do mais, é possível encontrar ecos dos seus outros filmes dentro desse. Do contraponto de uma Las Vegas vulgar em vez de encantadora que se assemelha à imundice do mundo medieval (sempre romantizado) de *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado*. Da arquitetura opressora e sensação angustiante de *Brazil — o Filme* à desesperança e niilismo de *Os 12 Macacos*. Gilliam foi hábil em colocar sua visão artística na adaptação do trabalho que é a síntese autoral de um escritor cuja obra se confundia com a sua própria vida.

Gilliam não se propôs a fazer um filme cartunesco ou moralista mas um filme que capturasse a essência subversiva e conflitante do livro. Em entrevista à revista britânica de cinema *Sight & Sound*, Gilliam relata que o estúdio originalmente queria que ele adaptasse o texto para os tempos atuais, ou seja, final dos anos 90. Gilliam se recusou pois ele mais do que ninguém compreendia que isso iria descaracterizar a intenção e contexto em que a obra estava inserida. Sem o pano de fundo da guerra do Vietnã, a agitação social de então e desesperança em relação ao estilo de vida norte-americano, a trama deixaria de ser um recorte de tempo e análise ácida para se tornar apenas um filme sobre dois fanfarrões. Basicamente um *Debi e Lóide* de drogados. E Gilliam, sempre valorizando o desprezo pela autoridade e comportamento padrão em seus filmes, reconheceu o valor de preservar as características originais da publicação de Thompson. Talvez sua formação em Ciência Política jamais tenha sido tão relevante quanto para esse filme.

Medo e Delírio é um filme que desperta paixões. Para o bem e para o mal. Há aqueles que simplesmente o detestam. Talvez por não estarem familiarizados com o livro original. Ou, quem sabe, justamente por isso. Lançado em 1998, o longa — com sua visão de mundo delirante e desoladora — poderia ser considerado anacrônico para o contexto da época. Um mundo que vinha de uma década de economia pujante, otimista com os horizontes de novas tecnologias e na expectativa da chegada de um novo milênio. A distopia e desesperança de Gilliam e Thompson quiçá não correspondia ao *zeitgeist* de então. Talvez o filme, com sua crítica ao sonho americano, destoasse de uma sociedade que havia voltado a ver com bons olhos o resgate dessa mitologia acerca do país. Embora o sonho americano represente o objetivo idílico que enaltece e sustenta a identidade norte-americana, Gilliam e Thompson eram capazes de enxergar a falácia e hipocrisia por trás do conceito.

E é justamente essa abordagem temática que confere uma nova aura de atualidade ao filme. Arrisco dizer que essa viagem aterradora e sombria impulsionada pelo conflito e paranoia que marcariam a década de 1970 nos Estados Unidos possuem paralelos gritantes com a nossa contemporaneidade. O surgimento e consolidação do autoritarismo, da distopia tecnocrática e de um sentimento geral de paranoia demonstra que vivemos medos e delírios particulares da nossa era... resta saber se ainda estamos na crista dessa onda ou se já podemos suspirar aliviados com o recuo.

Bibiliografia

THOMPSON, Hunter S. *Fear and Loathing in Las Vegas: A Savage Journey to the Heart of the American Dream: 2nd Ed*. New York: Random House, Inc, 1998.

Terry Gilliam vai a Hollywood: Os Irmãos Grimm

Danilo Crespo

Terry Gilliam é um diretor singular e cujas obras têm o efeito de causar espanto e a sensação do maravilhoso, desnorteamento e até mesmo outras reações extremas. Sua composição de cena é cheia de elementos e detalhes, como um prato cheio que nem sempre é possível comer inteiro de uma vez mas sempre nos sacia. De Monty Python para uma filmografia fantástica com tantos filmes memoráveis que exploram os limites da imaginação, *Os Irmãos Grimm* de 2005 é um perfeito exemplo de sua inventidade e também de suas recorrentes disputas com produtores de Hollywood. O resultado disso são cenas memoráveis que nunca se espera de nenhum outro diretor no meio de um roteiro mais domesticado e clichê que o usual.

Antes de nos aprofundarmos no filme, é importante notar que a base para essa história são personagens reais mesmo que num ambiente cuidadosamente criado entre o real e o fictício (mais sobre isso adiante). Em 1812, Jacob (1785-1863) e Wilhelm (1786-1859) Grimm publicaram o primeiro volume dos *Contos de Grimm* (*Kinder und Hausmärchen*, ou Contos da Infância e do Lar). Eles não tinham como saber que suas histórias seriam os mais famosos contos de fadas do mundo, celebrados ainda no século XXI. Além do primeiro tomo, mais seis volumes foram publicados até 1857.

Na verdade, e eu não acredito que isso seja de conhecimento geral, os irmãos Grimm não escreveram os seus famosos contos. Segundo o teórico Jack Zipes, eles não demonstraram nenhum interesse especial em contos de fadas em sua juventude e não há evidências de que eles tenham

tido contato com esse tipo de histórias. Foram educados da maneira clássica, aprendendo Latim e Grego e tornaram-se eruditos da língua alemã e da literatura. Depois de ajudarem alguns amigos poetas alemães a coletarem canções antigas para uma antologia que resgatasse o cerne da poesia germânica, eles começaram o próprio projeto de reunir histórias. Inclusive, inicialmente era um fator essencial da prática deles reproduzirem mais ou menos o que eles ouviam e recebiam de forma fiel. Isto é, os contos de fada nunca foram deles e continham muitas outras vozes e a ideia, pelo menos inicialmente, era manter essa essência intacta.

Visto que as histórias de seus livros pertecem ao povo e como muitas delas estão presentes de alguma forma no filme, me parece oportuno compartilhar um trecho do prefácio da primeira edição dos *Contos de Grimm*:

> Onde os contos ainda existem, permanecem vivos de tal forma que ninguém se preocupa se são bons ou ruins, poéticos ou vulgares. Nós os conhecemos e amamos simplesmente porque os ouvimos de determinada maneira e gostamos deles sem refletir a razão disso. É por esse motivo que contar histórias é um costume extraordinário — e é exatamente o que esta arte poética partilha com tudo o que é eterno — que uma pessoa deve apreciá-los independentemente do que os outros digam. Inclusive, é fácil observar que esse costume permaneceu onde a poesia é recebida com vivacidade e onde a imaginação ainda não foi destruída pelas pervesidades da vida. Da mesma forma, não pretendemos elogiar os contos ou mesmo defendê-los contra uma opinião adversa: a mera existência desses contos é suficiente para isso.

E aqui, já encontramos uma interseção entre o trabalho desenvolvido pelos irmãos Grimm e Terry Gilliam: a imaginação como ponto de partida e alicerce para suas obras. Em entrevistas, como as que deu para Jonathan Ross na TV britânica ou a que deu para o *The Leeds Guide*, o diretor conta que o lado inventivo associado aos contos de fada dos Grimm foi o que captou seu interesse mas, e com sua personalidade forte ele admite com tranquilidade, no final das contas o seu maior motivo para participar do projeto foi o grande retorno financeiro. Esses dois fatos nos dão uma bela noção geral do filme como um todo: momentos brilhantes numa narrativa mais convencional que a de qualquer outra obra de Gilliam.

O filme surpreende logo de cara ao indicar que se passa na Alemanha ocupada pela França de Napoleão no início do século XIX. Ainda assim, tudo deve ser questionado quando se trata de Terry Gilliam e, de fato, *Os Irmãos Grimm* traz inúmeros elementos multifacetados que tornam a narrativa mais complexa do que o que se espera de um blockbuster e, ao mesmo tempo, incrivelmente leve no sentido de que toda a escuridão apresentada pela trama e cenário são contrabalanceados por um humor muitas vezes direto, outras vezes mais sútil que perpassa todo o filme até a última cena.

Os personagens são exagerados ao ponto da ironia no caso dos franceses liderados pelo general Delatombe interpretado por Jonathan Pryce (num papel de vilão, como em *As Aventuras do Barão de Münchausen*) e seu homem de confiança (ou, talvez, não seja bem assim!) Cavaldi numa performance tão extravagante de Peter Stormare que não é possível levar suas ameaças realmente a sério na maior parte do filme. Claro, não à toa, o filme traz seus temas políticos e sociais de forma bem suave questionando os excessos do nacionalismo e a identidade nacio-

nal em meio a guerra. Tudo bem à maneira de Gilliam mesmo, como disse em entrevista: "De acordo com algumas resenhas sobre o filme, eu obviamente não consigo largar minhas raízes," ele admite, "elas sempre estarão lá porque eu ainda tenho o mesmo senso de comédia. Eu amo. Eu amo atuações exageradas." Não apenas isso, mas também a parte do surrealismo está presente. A sequência em que a floresta segura os personagens fora escrito pela primeira vez para *Os Bandidos do Tempo* (1981) e quase utilizada em *Brazil — o Filme* (1985).

Ainda sobre os elementos multifacetados, temos a própria realidade. A partir de um cenário real e de guerra, Gilliam conta uma história fantástica e sobrenatural que não segue em nada os irmãos Grimm verdadeiros. Na trama, os irmãos têm uma origem diferente — cedo na vida, perdem uma irmã (que nunca existiu fora da ficção) ao serem enganados por um vendedor de "feijões mágicos". Adultos, eles seguem o destino de quem quer que seja que os enganou: viajam de cidade em cidade fingindo matar bruxas e demônios por altas taxas com a ajuda de dois funcionários. São descobertos pelos franceses e levados para uma cidade com um problema bastante real: várias meninas desapareceram na floresta encantada. E é nessa floresta que eles se deparam com a mágica sempre presente nos seus contos de fada de uma forma, digamos, real.

Quebrando ainda mais a ideia de realidade da guerra, além do humor e da ficção, o filme é repleto de anacronismos propositais. Will Grimm está sempre com uma caneta de funcionamento similar à esferográfica, músicas que ainda não existiam à época. *La Marsellaise*, por exemplo, fora substituída por Napoleão e não teria sido tocada num ambiente mais realista. E isso tudo está claro na proposta de Gilliam, dentro de suas limitações por causa de Hollywood, ele consegue preservar sua ironia.

Na estética, vemos um filmes escuro e de cores vivas e seu modo de montar a cena como sempre: enquadramentos tortos, o uso da grande angular que distorce as imagens. A história dos renomados irmãos que traz tantos contos de fada não poderia ser contada de outra maneira, como as histórias, não são produtos perfeitos, dependem da imaginação assim como o trabalho cinematográfico de Gilliam nos mostra.

Seguindo ainda essa lógica, muitas referências (a maioria dos *Contos de Grimm*) são levemente diferentes das verdadeiras. Chapeuzinho Vermelho só está presente na cor da capa, o lenhador que a salva aparece como um capanga do mal e o Lobo Mau é um homem que se transforma num grande lobo. Rapunzel aparece na Rainha, a grande vilã do filme, que se tranca na torre para escapar da praga que infesta a região — ela também faz o papel de Rainha do espelho da história da Branca de Neve. Além disso, dorme numa cama cheia de colchões como em *A Princesa e a Ervilha*. O Homem-Biscoito (de Gengibre) é encarnado num bizarro monstro de lama. João e Maria dão as caras muito brevemente e apenas aparecem como figurantes para demonstrar a força da floresta encantada. Os próprios irmãos Grimm fazem o papel de Cinderella esfregando os chãos. Há menções à Bela Adormecida ao furarem o dedo das meninas raptadas que dormem profundamente.

No início, também vemos João e o Pé de Feijão que é uma história inglesa e nunca foi escrita pelos irmãos Grimm. Inclusive, a narrativa do filme parte daí: ainda crianças, os dois têm uma irmã e um deles compra feijões mágicos que de mágicos não tinham nada. A trajetória narrativa é confusa mas no geral simples, hollywoodiana: forçados a encarar um problema mágico verdadeiro, os irmãos, enganados quando criança e que vivem de enganar, vão experienciar a mágica dos contos de fada, salvando as meninas e derrotando os franceses e a Rainha

do mal no processo. Bastante previsível desde o início.

Os desvios, as tortuosidades, tudo faz parte do jogo. O mundo é familiar o suficiente para que não soe completamente irreal mas apenas estranho de uma forma que é como se algo estivesse errado ou deslocado. O ridículo anda de mãos dadas com o lado obscuro da narrativa: tentar descobrir o que tem sequestrado meninas na cidade. A floresta é grande e encantada e o tempo inteiro há a preocupação em se perder nela (até porque, as árvores se movem) e ainda assim, toda vez que personagens estão lá, tudo parece muito apertado em cena, chega a ser claustrofóbico.

Há uma camada muito sutil, mas presente e importante, de crítica social e política. Um ponto que é possível deixar passar, dependendo de quem vê o filme, é o seguinte: os franceses estão ocupando a região da Alemanha, que ainda nem existia exatamente — a unificação só viria em 1872! —, e o conteúdo das histórias dos Grimm tem um forte senso de identificação como cultura e nação. Os moradores da cidade cujas meninas estão sumindo acreditam que a floresta encantada está contra eles por causa da ocupação francesa. Delatombe, o general de Napoleão, quer "civilizar" os alemães — afinal, se acreditam em contos de fada, eles acreditam em superstição. E por que isso importa?

De um lado, se os soldados começam a acreditar também nessas histórias, a magia e o terror se tornam muito maiores e o pânico se instala entre eles. Atrapalha a organização e a disciplina tão necessárias para um exército. Por outro lado, e principalmente, há a identidade cultural e nacional.

Em uma cena no filme, os homens de Cavaldi são mortos na floresta pela própria floresta mas ele não pode acreditar nisso. Por isso, Jacob (Matt Damon) que a essa altura já viu a mágica e acredita no que está acontecendo, diz a ele o que ele quer ouvir: "Esse povo é retrógado,

camponeses ignorantes. Eles se agarram ao folclore porque isso lhes dá força. Quanto mais isso se demorar, mais os alemães falarão como Angelika [moradora da cidade] e então vão se armar e se organizar." Will (Heath Ledger) complementa: "E aí, o problema não será a floresta, mas uma nação inteira!"

E é isso. O poder dos contos de fada é o de unir forças. Os alemãos realmente têm isso em comum antes de qualquer outra coisa. Não apenas se agarram ao folclore, isso lhes dá força, identidade e poder, seria o fio que os levaria a formar uma nação. E se os contos dos Grimm muitas vezes não são seguidos exatamente como foram escritos, a ideia de nacionalismo está presente nos textos. Ao tentar eliminar os contos e a superstição, os franceses conseguem acabar com a cultura germânica e sua resistência.

Vale notar que a própria Rainha má em busca de juventude é um clichê já a essa altura, mas que traz também o ideal óbvio do aristocrata que vive de parasitismo. O sangue que a rejuveneceria é, obviamente, o sangue das jovens do povoado. Parece bobeira, mas até hoje no Brasil políticos fazem sacrifícios semelhantes para se manterem relevante.

Infelizmente, o tema tão rico e interessante teve suas limitações advindas dos confrontos já tão conhecidos entre Terry Gilliam e Hollywood. *Brazil — o Filme* foi uma produção complexa, em *As Aventuras do Barão de Münchausen*, Gilliam extrapolou o orçamento e quase foi demitido do filme. Em *Os Irmãos Grimm* as coisas foram um pouco diferentes mas não tão diferentes assim: em dado momento, a discórdia entre Gilliam e os irmãos Weinstein chegou a tal ponto que a produção ficou parada por duas semanas.

A disputa é simples. Uma película tal qual *Brazil — o Filme* pode ser sucesso para a crítica mas não é o objetivo de Hollywood. Não leva o

público ao cinema. Para isso, é necessário grandes nomes, ação e uma história mais nos moldes, com início, meio e fim. E romance, claro. O próprio Terry Gilliam que, dessa vez ao menos, abriu mão do total controle criativo sobre a película explica melhor a questão:

"Nós deixamos o lado deles [Hollywood] tomar conta de tudo," Gilliam opina. "Tudo tem que se rexplicado e entendido em contraste a permitir mistério e surpresa que são possíveis na vida. Os Grimm estão conectados a isso porque é importante lembrar que eles não escreviam os contos de fada, eles os coletavam. Com a chegada do Iluminismo, houve pressão sobre velhos preconceitos e superstições, e eles tinham medo de que as velhas tradições germânicas desaparecessem."

Terry Gilliam não forçou a barra dessa vez e seguiu os protocolos hollywoodianos para focar no seu próximo filme, *Contraponto*. *Os Irmãos Grimm* é o longa-metragem mais comercial de sua filmografia. Isto torna toda a experiência, de certa forma, diluída. Sim, é inegável que boa parte da história segue um caminho que Gilliam despreza mas está tudo lá: os exageros, os ângulos, a composição e, principalmente, a imaginação.

Há um pouco de tudo: ação, romance, comédia, drama. A montagem é um pouco sem ritmo, eu demorei a me importar com os irmãos Grimm, por exemplo. O roteiro assinado por Ehren Kruger (*O suspeito da rua Arlington*, diversos filmes da franquia Transfomers) não é ruim, tem as armas de Tchekov e uma progressão lógica satisfatória para os figurões de Hollywood. O problema é justamente esse: apesar de ser dirigido por Gilliam, o filme se esforça para ser genérico e por ser dirigido por Gilliam, o filme se esforça para não ser completamente genérico. É estranho ver um filme do diretor tratado dessa forma, com Matt Damon e Heath Ledger como protagonistas — aliás, belíssima

atuação de Ledger como sempre. Além de Monica Bellucci que infelizmente aparece muito pouco, Lena Headey faz Angelika, par romântico de Will (ficaria muito famosa como Cersei em *Game of Thrones* seis anos depois), e há também Mackenzie Crook. O filme não agradou muito aos fãs de Gilliam quando saiu justamente por ser tão... convecional e, da mesma forma, também não agradou ao grande público por ser muito... esquisito. O que, na minha opinião, combina perfeitamente com a película.

Para uma fantasia bobinha hollywoodiana, está ótimo. Nós só esperamos mais porque é Terry Gilliam e tudo que eles fez antes foi maior e mais ambicioso. E é no meio dessa bagunça que encontramos momentos da visão genial dele, trazendo cenas fantástica que não salvam o filme mas que são capazes de ser reconhecidas como marca do diretor. Algo como "ah, isso sim é um filme de Terry Gilliam" quando o cavalo engole uma criança. Ou a lama rouba o rosto da outra criança numa cena bizarra que marcou a primeira vez em que o diretor usou CGI na carreira. Não ficou nada mal para época, mas também está longe de ser perfeito. De novo, acredito que tem tudo a ver com a forma como seus filmes conduzidos e, de algum jeito, isso se encaixa bem nessa fantasia meio assustadora. Dá o quê de imaginação tão presente na sua obra e, também, na dos irmãos Grimm.

Um Terry Gilliam diluído ainda é Terry Gilliam e ninguém pode mudar isso.

Bibliografia

GILLIAM, Terry. "*Terry Gilliam on the brothers Grimm*". The Leeds Guide. Disponível em: https://ianwinterton.co.uk/interview-terry--gilliam-on-the-brothers-grimm/ (Acesso em 27 nov. 2021)

GRIMM, Jacob e Willhelm. *The original folk and fairy tales of the brothers Grimm*. Princeton University Press, 2014.

ZIPES, Jack. *The Brothers Grimm: From enchanted forests to the modern world*. Palgrave Macmillan, 2002.

O macabro e a poesia dançam na vasta pradaria: reflexões sobre a criança e a mulher em Contraponto

Beatriz Saldanha

> "Olá, eu sou Terry Gilliam e tenho uma confissão a fazer. Muitos de vocês não gostarão deste filme. Com sorte, muitos de vocês vão adorar. E muitos de vocês não saberão o que pensar quando o filme terminar, mas, esperançosamente, vocês refletirão. Explico: esse filme é visto pelos olhos de uma criança. Se choca, é por sua inocência. Então eu sugiro que tentem esquecer tudo que aprenderam como adultos. As coisas que limitam a sua visão de mundo, seus medos, seus preconceitos, suas preconcepções. Tentem redescobrir como é ser uma criança, com senso de assombro e inocência. E não se esqueçam de rir. Lembrem-se: crianças são fortes, são resilientes, são projetadas para sobreviver. Quando você as deixa cair, elas tendem a quicar. Eu tinha 64 anos quando fiz esse filme e acho que finalmente descobri minha criança interna, que se revelou ser uma menininha. Obrigado. Obrigado. Obrigado."

O trecho acima é a transcrição da introdução que Terry Gilliam gravou para a ocasião do lançamento de *Contraponto* (*Tideland*, 2005) nos cinemas e, mais tarde, em DVD. Os espectadores eram recebidos com esta mensagem do cineasta, um vídeo curto de um minuto de duração, em preto e branco. Sempre provocador das normas e expectativas da indústria dominante (e do público), o cineasta parece nos desafiar com a experiência proposta pelo filme. "Na mensagem, vemos um Gilliam exausto de ter seus filmes rejeitados pela crítica e pelo público (este

longa-metragem em particular), implorando para darmos a ele uma chance, se esforçar um pouco mais para lhe darmos o benefício da dúvida" aponta Corbet. Consciente desde a etapa de pré-produção de que o filme geraria opiniões controversas, esta apresentação foi uma das iniciativas do diretor na tentativa desesperada de salvar o seu filme do fracasso nas bilheterias.

A trajetória de exibição de *Contraponto* começou de maneira exitosa, com o filme levando o prêmio da Federação Internacional de Críticos de Cinema no Festival de San Sebastian, na Espanha. Já grande parte do público debandou da sala de exibição antes do final da metragem e a decisão do júri em premiar o filme de Gilliam foi severamente questionada. Sergi Sanchez, um dos críticos responsáveis pelo prêmio, escreveu um texto em defesa de *Contraponto*, que conclui com uma referência quixotesca: "Lutar contra os moinhos de vento é, afinal, o mesmo que lutar contra os preconceitos que prendem a liberdade criativa". Ao contrário do personagem de Miguel de Cervantes, fruto de uma obsessão de décadas que resultaria em *O Homem que Matou Dom Quixote* (2018)[1], os moinhos de Gilliam eram reais. Sem o apoio da maior parte da crítica estadunidense, que considerou o filme de extremo mau gosto, *Contraponto* passou cerca de um ano fazendo o circuito internacional de festivais e estreando em diversos países pela Europa antes de ganhar sua primeira exibição oficial nos Estados Unidos.

Concebendo Contraponto

Quando Mitch Cullin, escritor originário de Santa Fé, enviou *Tideland* para que Terry Gilliam lesse antes mesmo de sua publicação, não tinha

1 Lamentavelmente, outro enorme fracasso comercial de Gilliam.

pretensões de que o cineasta o adaptasse. O livro marca o encerramento da chamada "Trilogia do Texas", precedida pelo romance de amadurecimento *Whompyjawed* e a poesia em prosa *Branches*. O gesto do autor foi uma maneira de demonstrar como o trabalho de Gilliam era significativo para ele, que considera Terry como um dos "tecelões de seus sonhos". Não havia a intenção de convencê-lo em transformar em filme, e sim alguma esperança de ter o seu trabalho reconhecido através de uma nota na imprensa ou qualquer coisa nesse sentido. Ainda que Cullin imaginasse que sua literatura não tivesse potencial para ser transformada em filme, Gilliam ficou fascinado pelo material, que considerou "tocante, engraçado e perturbador" por ser narrado pelo ponto de vista de uma criança. Publicado em 2000, o livro recebeu diversas avaliações positivas, sendo comparado a títulos como *O Sol é para Todos*, de Harper Lee, e *Uma Rosa para Emily*, de William Faulkner; enquanto Gilliam achou mais justo descrevê-lo como um híbrido moderno de *Psicose* e *Alice no País das Maravilhas*.

Interessado em adaptar o livro, o diretor teve a ideia endossada pelo premiado produtor britânico Jeremy Thomas e começou a trabalhar no roteiro ao lado de Tony Grisoni, um parceiro recorrente, que havia colaborado com o cineasta em *Medo e Delírio* (1998) e retornaria no malfadado Dom Quixote. A carreira de Thomas, o produtor, teve início nos anos 1970, mesma época em que assumiu o projeto de *O Estranho Poder de Matar* (1978), inquietante obra-prima de Jerzy Skolimowski que levou o prêmio da crítica em Cannes naquele ano. Outros títulos que chamam a atenção no currículo do produtor são o drama de guerra *Furyo — Em Nome da Honra* (1983), de Nagisa Ôshima, o vencedor do Oscar *O Último Imperador* (1987), de Bernardo Bertolucci, e suas parcerias com David Cronenberg, *Mistérios e Paixões* (1991) e *Crash:*

Estranhos Prazeres (1996; no qual atuou como produtor executivo).

Em entrevista ao fanzine *Dreams*, Terry Gilliam afirma que a etapa de pré-produção de *Contraponto* foi como se ele tivesse voltado ao início da carreira (em comparação ao complexo sistema de estúdio no qual esteve inserido algumas vezes). As coisas simplesmente fluíam e começaram a se resolver de maneira muito natural. Como Gilliam desejava filmar em um lugar plano, a produção decidiu usar como locação a província de Saskatchewan, no Canadá, em que só se vê o horizonte a quilômetros de distância. A escolha foi excelente para estabelecer um contraponto com as partes internas das residência (escuras, que despertam um senso de claustrofobia, bagunçadas, asquerosas), enquanto do lado de fora há o sol e uma belíssima paisagem, estabelecendo assim um conflito entre os dois mundos. Foi simples o processo de procura pela casa no vale que serviria de cenário e ali perto a equipe pôde localizar a segunda casa. A busca pela atriz principal, no entanto, foi assustadora, pois todo o processo de pré-produção já estava chegando ao fim quando, finalmente, a equipe recebeu a fita que continha uma gravação de Jodelle Ferland, uma garotinha canadense de nove anos e com cabelos longos e olhos incrivelmente expressivos.

Por mais que demonstrem desenvoltura e naturalidade diante das câmeras, não são muitas as crianças que comprovam seus talentos na idade adulta como atores e atrizes. Jodelle, porém, é um notável caso de sucesso, construindo uma carreira sólida e tendo participado de alguns filmes bastante populares. Começou atuando com o nome Jodelle Micah Ferland, aos cinco anos, fazendo vários telefilmes e episódios de séries. Fez a versão criança de Carrie (interpretada por Angela Bettis) na refilmagem para a televisão de *Carrie, a Estranha* (2002), baseado na obra de Stephen King. Do mesmo autor, teve um papel de destaque

na minissérie *Kingdom Hospital* (2004), como a pequena e enigmática Mary Jensen. Depois de *Contraponto*, apareceu em filmes como *Terror em Silent Hill* (2006), *Os Mensageiros* (2007), *O Homem das Sombras* (2012) e *A Casa do Silêncio* (2015), como protagonista.

O nome mais famoso do elenco de *Contraponto*, sem dúvida, é Jeff Bridges, que também começou atuando quando criança, aos nove anos, na série de televisão *Aventura Submarina* (1958-1960), estrelada por seu pai, Lloyd Bridges. Construiu uma carreira sólida com inúmeros filmes considerados clássicos ou cultuados, como *A Última Sessão de Cinema* (1971), *King Kong* (1976) e *O Homem das Estrelas* (1984). Atuou sob direção de Gilliam pela primeira vez em *O Pescador de Ilusões* (1991), e chegou a ser cotado para o papel principal de *Os 12 Macacos* (1995), que ficou com Bruce Willis. Sua carreira ganhou uma inesperada guinada depois de interpretar "The Dude" na comédia *O Grande Lebowski* (1998), dos Irmãos Coen, no papel de um malandro boa vida que se tornaria icônico. Em *Contraponto*, Bridges não tem muito o que fazer em grande parte do filme — como veremos a seguir — mas sua presença em cena não deixa de ser um atrativo luxuoso. O ator sempre foi a primeira e única opção para este papel, pois, apesar de errático, era desejável que criássemos empatia por ele, já que nutria uma boa relação com a filha.

Ainda mais breve, mas revestida de encanto, é a participação de Jennifer Tilly, conhecida por filmes como *Ligadas pelo Desejo* (1996), *O Mentiroso* (1997) e a cinessérie do boneco Chucky (e sua noiva Tiffany), que aparece em *Contraponto* como a mãe da protagonista. O outro papel feminino de relevância no filme é vivido por Janet McTeer, atriz britânica que foi indicada ao Oscar por *Livre para Amar* (1999) e *Albert Nobbs* (2011), que aparece como Dell, uma ex-namorada do pai da menina e com quem Jodelle Ferland encena a maior parte do tempo.

Dickens, o irmão dela, é interpretado por Brendan Fletcher, ator canadense que participou de vários telefilmes e sucessos como *Freddy x Jason* (2003) e filmes das cinesséries *Possuída* e *Rampage*.

Uma delirante viagem sem volta

Contraponto conta a história de Jeliza-Rose (Jodelle Ferland), uma garotinha de imaginação fértil que vive na companhia de seus pais viciados em drogas (o casal é interpretado por Jeff Bridges e Jennifer Tilly). A menina é quem prepara as doses de drogas injetáveis do pai, um ex-músico de rock que quando não está fazendo planos vagos de partir com ela para a Jutlândia, península dinamarquesa, passa o tempo "tirando férias", imerso em suas viagens de heroína na poltrona da sala. A mãe, por sua vez, fica largada na cama devorando uma porção de chocolatinhos enquanto Jeliza-Rose massageia suas pernas. Certa noite, depois de abusar da metadona, a mãe acaba morrendo de overdose e, apavorado com a ideia de a culpa recair sobre ele, o pai decide partir com a menina para o Texas, para a casa no prado onde cresceu e onde sua mãe viveu até os últimos anos.

Pai e filha tomam um ônibus e, chegando à casa, encontram-na em péssimas condições, com móveis destruídos, tinta arrancada e pichações nas paredes. Jeliza-Rose mergulha cada vez mais em um mundo de fantasia ao lado de suas cabeças de Barbie: Mystique, Sateen Lips, Baby Blonde e Glitter Gal, enquanto Noah, seu pai, permanece usando a heroína como válvula de escape. Em uma dessas viagens, Noah não retorna e morre na poltrona da sala, onde permanece. A menina conversa com ele como se estivesse vivo, coloca uma peruca e passa maquiagem nele como se fosse uma de suas bonecas. Em suas perambulações, Jeliza-Rose conhece Dell (Janet McTeer), uma ex-namora-

da de seu pai, uma mulher ameaçadora e amargurada que vive presa ao passado; e o seu irmão mais novo, Dickens (Brendan Fletcher), um rapaz lobotomizado que, assim como a menina, passa o tempo imerso em um mundo imaginário em que a vegetação ao redor de suas casas é um oceano infestado de tubarões e tem como único refúgio um "submarino" que construiu com ferro velho.

Descrito por Gilliam como um filme sobre a imaginação de uma criança que tenta sobreviver em circunstâncias bizarras, é exatamente nesse ponto em que as referências entre *Alice no País das Maravilhas* e *Psicose* começam a se cruzar.

A criança no cinema, das novas ondas ao horror

Durante muitas décadas, as crianças foram párias dentro do cinema dito "sério" ou "relevante". A figura da criança inocente e divertida, consagrada principalmente por Shirley Temple e seus cachinhos dourados, permaneceu por muito tempo no imaginário coletivo como a representação infantil ideal. Ainda que seja inegável o valor de entretenimento destes filmes, esse tipo de caricatura não oferece qualquer complexidade para as personagens e sugere uma espécie de anseio comum sobre como devem ser as nossas crianças: inocentes e divertidas. Desse modo, qualquer ponto de vista desviante é passível de ser observado como um tabu.

Foi com o surgimento do cinema moderno que as crianças tiveram a oportunidade de ter suas histórias contadas de outra maneira. No neorrealista *Alemanha, Ano Zero* (1948), de Roberto Rossellini, um menino perambula pelas ruas de uma Berlim destruída após a Segunda Guerra Mundial. A criança, comumente vista como símbolo de esperança no futuro, tem aqui um desfecho profundamente pessimista. Ou-

tros filmes com essa abordagem da guerra vista pelo olhar da criança surgiriam anos mais tarde: *A Infância de Ivan* (1962), de Andrei Tarkóvski; *Vá e Veja* (1985), de Elem Klimov; *Esperança e Glória* (1987), de John Boorman, entre outros; mas foi com o surgimento das novas ondas que a criança passou a protagonizar narrativas mais plurais. François Truffaut desempenhou como crítico e realizador um importante papel na discussão da representação da infância. Eventualmente, publicava na revista *Cahiers du Cinéma* textos que refletiam sobre a forma como as personagens infantis eram representadas na ficção, mas também chamando a atenção para os direitos das crianças que atuam em cinema. Seu primeiro longa-metragem, *Os Incompreendidos* (1959), é um marco não apenas da Nouvelle Vague, mas também de um olhar honesto e reverente em relação às questões infantis.

O amplo desenvolvimento das cinematografias ao redor do mundo trouxe diversas obras marcantes sobre o tema da infância, como *A Canção da Estrada* (1955), do indiano Satyajit Ray; *Bom Dia* (1959), do japonês Yasujirô Ozu; *Kes* (1969), do britânico Ken Loach; *Alice nas Cidades* (1974), do alemão Wim Wenders; *Cria Corvos…* (1976), do espanhol Carlos Saura, e *Onde Fica a Casa do Meu Amigo?* (1987), do iraniano Abbas Kiarostami, que acabaria consagrando o drama infantil como uma especialidade do cinema feito em seu país.

A presença de crianças em filmes de horror a princípio era vista como algo inusitado. Por ser um gênero que lida basicamente com a morte e ser em grande parte maniqueísta, muitas vezes coloca em xeque uma velha discussão moral: pode uma criança matar, ou… quem poderia matar uma criança? Em 1955, Charles Laughton realizou seu primeiro e único filme como diretor, a obra-prima *O Mensageiro do Diabo*, uma espécie de conto de fadas macabro imerso em uma aura de pureza,

sobre um falso pastor religioso que persegue duas crianças pequenas, pois deseja algo que está dentro da boneca que a menina leva consigo. Em 1956, Mervyn LeRoy lançou *A Tara Maldita*, sobre uma menininha doce e bem-educada que se torna a principal suspeita de ter assassinado um de seus colegas da escola. O filme se tornou um clássico e, apesar do pioneirismo na abordagem do tema, o desfecho é um tanto convencional. Já *Os Inocentes* (1961), de Jack Clayton, explora a temática da inocência infantil de maneira instigante. Além de ter sido adaptado do livro *A Volta do Parafuso* (1898), de Henry James, teve como base um estudo psicanalítico sobre a obra do autor americano (naturalizado britânico), o que lhe agregou uma maior complexidade às personagens e camadas de profundidade às relações entre elas.

A criança e a mulher em Contraponto

Ainda que a presença de crianças em narrativas voltadas ao público adulto tenha se intensificado no cinema moderno, alguns temas seguiram sendo considerados tabu, ainda mais se pensarmos no caso de *Contraponto*, que desafia noções ocidentais relacionadas à criança romantizada — segundo Steel — , sobre as quais nos debruçaremos mais adiante no texto.

Mesmo tendo sido baseado em material previamente publicado, *Contraponto* dialoga em diversas instâncias com a própria filmografia de Terry Gilliam. Lançado na ocasião do 25º aniversário de *Os Bandidos do Tempo* (1981), os filmes se relacionam ao abraçar o ponto de vista infantil. E, enquanto o filme anterior termina com os pais sendo explodidos, em *Contraponto* os pais de Jeliza-Rose são eliminados da história muito rapidamente, o que evidencia algumas rusgas geracionais entre os personagens.

> Particularmente, suas narrativas contadas pela perspectiva de crianças — *Os Bandidos do Tempo*, *As Aventuras do Barão de Münchausen* (1988) e *Contraponto* — trazem visões fantásticas e possibilidades infinitas que refletem a noção de que crianças são tão inteligentes quanto os adultos (se não forem ainda mais), ainda que sejam menos experientes: "Suas mentes são tão ativas quanto – mais ainda, na verdade, porque ainda não foram limitadas e definidas. Para elas, coisas maravilhosas podem acontecer" (Sterritt e Rhodes). O ponto de vista subjetivo da criança, entretanto, está em forte contraste com os mundos adultos hiper consumista de Gilliam (*Os Bandidos do Tempo*), belicoso (*Barão de Münchausen*) e negligente (*Contraponto*). (FROULLA)

Alice no País das Maravilhas, o clássico infanto-juvenil de Lewis Carroll, aparece diversas vezes no filme (em algumas ocasiões literalmente, pois é o livro favorito de Jeliza-Rose), visto que é, provavelmente, o principal modelo e a maior referência literária para narrativas que tratam do amadurecimento de meninas. Por ser uma história já arraigada no imaginário coletivo, Gilliam defende que, ao usar elementos de *Alice* no filme, fica mais fácil do público entender os rumos da narrativa. Carroll já aparecera na filmografia do cineasta anteriormente, quando este realizou *Jabberwocky — Um Herói por Acaso* (1977), baseado no poema do autor britânico; e outras manifestações de interesse pela literatura infanto-juvenil clássica podem ser observadas em Barão Münchausen e, evidentemente, *Os Irmãos Grimm* (2005). Feito paralelamente a *Contraponto* em um esquema maior de produção, o longa-metragem é uma biografia fantástica inspirada na vida dos irmãos que

coletavam contos orais na Alemanha no século XIX.

Contraponto apresenta três representações muito distintas de mulheres num contexto devastado em níveis emocional e material: a primeira delas, a mãe de Jeliza-Rose, parece morta em vida, sobrevivendo dos pequenos prazeres que ainda lhe restam, os doces e as drogas. Ela não tem qualquer perspectiva de sair daquele lugar e critica qualquer resquício de esperança em Noah e Jeliza-Rose, que sonham em partir juntos para a Jutlândia, e morre em meio às ruínas do que um dia foi uma casa de família. A fim de intensificar o desequilíbrio do trio nas cenas iniciais, Gilliam opta por posicionar a câmera de maneira inclinada, provocando um efeito perturbador e desorientador — que é uma das assinaturas estilísticas do cineasta.

A segunda das mulheres é Dell, a vizinha e ex-namorada de Noah. Enquanto a mãe de Jeliza-Rose morre entre as ruínas, Dell é dedicada a restaurar e recuperar restos do que havia ficado para trás. Traumatizada por ter ficado cega de um olho devido a um ataque de abelhas, a mulher vive com o corpo inteiro coberto, convencida de que os insetos voltarão para atacá-la. É profundamente apegada ao passado, de modo que se torna uma especialista em taxidermia e preserva o cadáver da própria mãe em sua casa e, na primeira oportunidade, quando descobre que Noah está morto na poltrona, realiza a taxidermia com o ex-namorado, de forma a preservar essas relações do passado. O tema mórbido da preservação de cadáveres dentro de casa por meio da taxidermia inevitavelmente remete a *Psicose* e a todas as implicações de desequilíbrio mental que a situação suscita; inspiração admitida pelo próprio Gilliam.

Jeliza-Rose, por sua vez, é uma personagem reativa, perambula entre as ruínas, imersa em suas fantasias de modo a escapar de uma realidade de abusos e negligências de seus pais. Através desta personagem

Gilliam discutirá temas como morte, loucura, abandono, tabus sexuais, fantasia e realidade, decadência dos modelos tradicionais de família, entre outros tópicos. Temas estes associados a motivos como sonhos, bonecas, animais, comida e jogos infantis. Para a autora Jayne Steel, através deste discurso "o cineasta problematiza a noção cultural ocidental que situa a criança no papel de vítima sentimental e indefesa".

A autora Kathryn A. Laity traz à baila a temática da monstruosidade e sua relação com a infância em *Contraponto*. Ela compara o filme de Gilliam a longas-metragens de destaque como *O Labirinto do Fauno* (2006), de Guillermo del Toro. Em ambos os filmes encontramos como protagonista uma menina que confronta horrores reais demais mergulhando em um mundo de fantasia que se torna mais vívido do que os horrores diários. Enquanto a obra de fantasia e horror de del Toro foi prestigiada e premiada por todo o mundo, o filme de Gilliam foi descartado como "perturbador e equivocado" aponta a autora. Apesar das diversas semelhanças, os filmes trazem uma diferença importante: a sexualidade. Em *O Labirinto do Fauno*, a sexualidade é reservada ao monstro que saboreia inocentes, enquanto Gilliam mostra a sexualidade do ponto de vista da criança que interage com um adulto (ainda que seja um adulto mentalmente afetado pela lobotomia) de maneira romântica. O contraste visual entre a menina e o homem cujo corpo está totalmente desenvolvido é motivo de incômodo e repulsa, ainda que Gilliam tenha completo controle da cena, inclusive optando por não incluir no roteiro trechos do livro que poderiam romper essa linha tênue que pode tornar uma cena permissível ou intolerável. Laity continua:

> Como dito acima, *Contraponto* explora o imaginário fílmico do lado obscuro da infância, aparentemente contradizendo o

olhar romântico sobre a inocência infantil. Por exemplo, Jeliza é mostrada assistindo seu pai injetando heroína, compartilhando "beijos bobos" com Dickens, e testemunhando a taxidermia que Dell faz com o corpo de Noah. Ainda assim, essa leitura antirromântica é, de certo modo, paradoxal porque a narrativa é localizada em uma paisagem ostensivamente pró-romântica da sublime — vasta e enganosamente linda pradaria. Mais adiante, a posição que Jeliza representa da perda da inocência pró-romântica é contradita com o prefácio de Gilliam para o filme, que começa com uma "confissão" para o seu público.

Levando em conta o jogo de dualidades que se mantém no decorrer de todo o filme, parece que o título nacional foi extremamente feliz, pois resume com fidelidade as energias opostas que transbordam no decorrer da metragem. No final, com o desastre de trem que faz com que Jeliza-Rose encontre acolhimento em uma das passageiras e, neste instante, a fantasia cultivada pela menina parece ter fim. Acreditando que ela também estava no trem, a mulher pergunta se ela está machucada, ao que Jeliza responde "só estou com fome". Pela expressão em seu rosto, parece que, finalmente, ela se deu conta da situação em que estava vivendo e, longe do seu mundo inventado, a realidade lhe parece insuportável, ainda que finalmente tenha encontrado o conforto maternal e a atenção que seus pais biológicos não lhe ofereceram.

A permanência de Jeliza-Rose

Em sua autobiografia, Terry Gilliam conta que uma semana antes da estreia de *Contraponto* chegou a dar entrevistas sobre o filme para rádios e televisões novaiorquinas, mas sua filha reparou que não havia

pôsteres, nem qualquer sinal de campanha publicitária do filme pelas ruas, ainda que ele fosse estrear na sexta-feira seguinte. Indignado com a negligência da distribuidora, Gilliam preparou um cartaz com os dizeres: "Cineasta sem estúdio, com família para sustentar. Dirijo em troca de comida" e partiu para o local onde era gravado o programa *The Daily Show*, cuja fila que a plateia formava na calçada antes de entrar era sempre muito grande. O diretor caminhou por toda a fila sacudindo um saquinho plástico com moedas enquanto dizia, chorando, "Deus lhe abençoe. Sou um cineasta independente, mas dependente da sua boa vontade, senhor". As pessoas viravam o rosto e olhavam para o outro lado, se recusando a testemunhar aquele espetáculo. Quando os seguranças vieram para retirá-lo da calçada, Gilliam começou a ser reconhecido pelas pessoas da fila, que, no final, acabaram formando um círculo de fãs em sua volta. O diretor brinca que, além de uma taxa inicial, este foi o único dinheiro que ele arrecadou com *Contraponto*: 25 dólares coletados no saquinho plástico.

De toda forma, a performance garantiu uma segunda e uma terceira semana de exibição ao filme. Ele escreveu um texto repleto de ironia sobre a experiência negativa com o lançamento de seu filme, publicado no fanzine *Dreams*, onde desabafa:

> Parece que, sem um número relevante de críticos dando a bênção a *Contraponto*, aparentemente não havia muito o que a distribuidora em solo estadunidense, THINKFilm, fosse capaz de fazer para atingir o público necessário. Eram muitos filmes para lidar. Não havia tempo para dedicar energia suficiente ou paixão e imaginação necessárias para inspirar o público a se arriscar em algo diferente e exigente. Eles tinham

> outros filmes mais fáceis de vender. Eles tiveram que lidar com mudanças corporativas. Provavelmente tinham vidas para tocar em frente.

Depois de uma trajetória tão conturbada, *Contraponto* ganhou uma edição em Blu-ray à altura, em um lançamento da distribuidora Arrow Video. Além de uma faixa de comentário com Gilliam e Tony Grisoni, o segundo roteirista, a edição traz o *making of* feito por Vincenzo Natali — cineasta que ficou conhecido pelo filme de ficção científica *Cubo* (1997) — e diversos outros atrativos. O filme finalmente alcançou uma condição de obra de culto, mobilizando fãs pela web, que se manifestam por meio de desenhos, tatuagens e outras formas de homenagem, mostrando que o espírito corajoso e aventureiro de Jeliza-Rose venceu os tubarões-monstro e está mais vivo do que nunca.

Bibliografia

CORBETT, Kevin. *The Troubles with Terry: What the Career of An "Independent Auteur" Can Tell us About Creativity in the Filmmaking Industry.* In: Journal of Creative Work. Vol. 2, Issue 1, 2008. Disponível em: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.549.5840&rep=rep1&type=pdf.

FROULA, Anna. *Steampunked: The Animated Aesthetics of Terry Gilliam in Jabberwocky and Beyond*. In: BIRKENSTEIN, Jeff; FROULA, Anna; RANDELL, Karen (editores). The Cinema of Terry Gilliam: It's a Mad World. Nova Iorque: Wallflower Press, 2013.

GILLIAM, Terry; THOMPSON, Ben. *Gilliamesque: A Pre-Posthumous Memoir*. Edimburgo: Canongate, 2015.

LAITY, Kathryn A. *"Won't somebody please think of the children?". The case for Terry Gilliam's Tideland*. In: BIRKENSTEIN, Jeff; FROULA, Anna; RANDELL, Karen (editores). The Cinema of Terry Gilliam: It's a Mad World. Nova Iorque: Wallflower Press, 2013.

SALDANHA, Beatriz. *A infância eterna de Eli: vampirismo e o drama da existência em "Deixa ela entrar"*. Encarte do filme lançado pela Versátil em abril de 2021.

STEEL, Jayne. *"I Can't Go On, I Must Go On": How Jeliza-Rose Meets Alice and the Dark Side of Childhood in Terry Gilliam's Tideland*. In: OLSON, Debbie; SCAHILL, Andrew (editores). Lost and Othered Children in Contemporary Cinema. Plymouth: Lexington Books, 2012.

STUBS, Phil (editor). *News and Features on Terry Gilliam's picture, Tideland, released in 2006*. In: Dreams: The Terry Gilliam Fanzine. Disponível em: http://www.smart.co.uk/dreams/tidefact.htm.

WOO, Tim. *Dream Weaving: Author Mitch Cullin discusses Terry Gilliam and the Film Adaptation of his novel, Tideland*. Diponível em: http://www.smart.co.uk/dreams/tidecull.htm.

O Mundo Imaginário do Dr. Parnassus

Bráulio Tavares

Em *O Imaginarium do Dr. Parnassus* (2009), um elemento característico do estilo de Terry Gilliam toma a frente de tudo e setorna, a bem dizer, o *gimmick* principal da narrativa. Esse elemento é o Portal, aquela abertura ou canal que serve de ligação entre dois mundos. É um conceito universal, por certo, de largo uso tanto na fantasia quanto na ficção científica, mas Gilliam recorre a ele com o que poderíamos chamar de insistência e panache.

Portal é o armário de *Os Bandidos do Tempo* (1981) por onde irrompem os viajantes do tempo no quarto do garoto. Portal é a máquina do tempo que projeta James Cole (*Os 12 Macacos*, 1996) no *llooping* temporal gerador da narrativa. Talvez não seja exagero afirmar que em *Medo e Delírio* (1998) a própria cidade de Las Vegas, uma fantasia cenográfica no meio do deserto, representa um portal para o inconsciente coletivo do Pesadelo Refrigerado norte-americano.

Todo palco de teatro tem algo de portal, daí que palcos apareçam com destaque em *As Aventuras do Barão de Münchausen* (1989), *Os Bandidos do Tempo* e outros. Seja em Parnassus o espaço para onde tudo converge e por onde se acessa o Portal propriamente dito. *Parnassus* foi um projeto pessoal onde Gilliam conseguiu projetar uma convincente alegoria não apenas do trabalho artístico mas de sua própria carreira como diretor.

Referindo-se ao que talvez tenha sido seu projeto mais caótico (*Münchausen*), ele disse: "O processo de realizar o filme é o filme; é tudo uma coisa só". Este talvez seja um ângulo útil para ver o trabalho desse

diretor, que em muitas de suas obras, principalmente aquelas que envolvem de alguma maneira o conceito de realidades artificiais, parece estar o tempo inteiro referindo-se ao mundo do cinema e de modo mais preciso ao mundo do próprio cinema que ele faz: um cinema delirante, caótico, exuberante, exagerado, feito aos trancos e barrancos, como quem troca um pneu furado com o carro em movimento.

Parnassus talvez seja a melhor ilustração desse processo, ao mostrar como o Dr. Parnassus percorre a cidade de Londres com sua carroça anacrônica. Há momentos quase surrealistas em que essa carroça, que parece uma sobrevivência arqueológica do século da *Commedia dell'arte*, surge num contraste gritante com a paisagem urbana, os prédios, os estacionamentos, as luxuosas galerias comerciais. E o que se vê ali não é simplesmente o contraste entre um mágico imortal e um presente que se moderniza com rapidez: é a tentativa de fazer no mundo de hoje, um mundo pragmático, corporativo, financista e contábil, um tipo de arte que tem como único objetivo o acesso a mundos fantasmagóricos e a universos paralelos.

Filmes como *Brazil — o Filme* (1985) ou *As Aventuras do Barão de Münchausen* devem ter tido um calvário-de-produção mais sofrido do que *Parnassus*, mas este chamou a atenção de todos pelo fato da morte do ator Heath Ledger durante as filmagens, e sua substituição por três amigos (Johnny Depp, Jude Law e Colin Farrell). Este *gimmick* improvisado foi um verdadeiro sumidouro onde o filme quase afunda, mas o remendo adotado acabou funcionando. Serviu como gancho para matérias da imprensa e para atrair os fãs que queriam ver as últimas imagens do ator morto aos 28 anos. E o recurso das substituições acabou não tendo impacto algum num filme que era desde o começo uma narrativa bizarra, surreal, com transportes instantâneos para mundos

onde tudo pode acontecer. Muito mais difícil, mas igualmente eficaz, foi a decisão de Luís Buñuel de colocar duas atrizes diferentíssimas se alternando no mesmo papel, em Este *Obscuro Objeto de Desejo* — e houve muita gente que viu o filme e não percebeu.

Por linhas tortas e caminhos labirínticos, muita coisa que poderia fazer afundar um filme comum acaba ajudando um filme de Terry Gilliam a manter-se à tona, talvez porque ele, pelo seu temperamento caótico, intuitivo, meio irresponsável e meio obsessivo, consiga atrair para si, como um pára-raio, tanto os acidentes mais imprevistos quanto as soluções mais improváveis. *Dr. Parnassus* é uma notável volta-por-cima no meio de dificuldades catastróficas, e o resultado, independentemente dos defeitos que o filme possa ter como obra de arte ou como entretenimento, pode ser carimbado como uma sofrida vitória.

Quais seriam as marcas mais típicas do cinema de Terry Gilliam? Penso que sua formação de origem como desenhista é decisiva para definir isso. Nem todo cineasta é um artista de *storyboard*, e muitos o são sem derivarem em momento algum para o barroco ou para o extraordinário. Alfred Hitchcock, por exemplo, usa o desenho para chancelar seu controle total sobre o plano a ser filmado, não como uma aventura surrealista no mundo das criaturas inventadas.

Hitchcock desenha como um planejador, não como um inventor de formas. Gilliam, por outro lado, sempre comenta sobre a influência que sofreu dos desenhos animados de Disney, dos quadrinhos, dos filmes de ficção científica com efeitos especiais. O desenho na folha de papel surgiu para ele como um portal a mais, uma maneira de deixar para trás a realidade visível, um lugar onde coisas impossíveis poderiam ser produzidas magicamente. Seus rabiscos estão muito mais próximos em espírito dos de Fellini do que dos do autor de *Janela Indiscreta*.

A transição do mundo dos cenários de madeira e papelão para o mundo da computação gráfica tem sido nas últimas décadas uma das aventuras mais curiosas para se acompanhar no cinema. Nem sempre os resultados são o que o diretor espera. Tornou-se já um clichê no mundo dos atores queixar-se das dificuldades de interagir com uma tela verde de *chromakey*. Quanto mais os filmes derivam no rumo do cartum e do desenho animado, mais difícil se torna extrair performances intensas e verdadeiras dos atores.

Uma das limitações do cinema de Terry Gilliam tem sido, consistentemente, a sua dificuldade (que não é somente sua, é claro) em conciliar a exuberância barroca e a verdade interior das situações humanas. Isso faz com que seus personagens tenham a profundidade 2D como os desses quadrinhos que se concentram mais na ação do que na reflexão, mais nas peripécias do corpo do que nas da mente. Não que isso seja necessariamente um mal, mas é um fator permanente de tensão nesses filmes em que o visual nos deslumbra, as peripécias nos entontecem, mas os personagens permanecem quase que inacessíveis pelo lado de dentro, e podemos vê-los apenas como figuras, tipos, papéis.

Mais do que retratos de pessoas, o cinema de Gilliam nos dá caricaturas, que são a reprodução hipertrofiada de certos traços característicos; às vezes com intenções satíricas ou humorísticas, outras vezes (e aqui passamos do universo puramente pictorial da caricatura-em-si para o universo narrativo das Histórias em Quadrinhos) para não esquecermos de que não se trata ali de mergulhar na medula humana desses personagens, mas de usá-los como funções num enredo. Numa constelação que vemos no céu noturno, o que conta não é o brilho ou a natureza de cada estrela, mas a posição que ocupa e o liga-pontos que sugere.

O Dr. Parnassus (Christopher Plummer) é o tradicional personagem

do mago meio decadente, meio ausente daquilo tudo que o cerca, embora possuído por uma motivação interna que vez por outra resgata suas cenas. Sua filha Valentina (Lily Cole) é a costumeira filha do cientista atômico, do velho alquimista, do rei enfraquecido, de todos os personagens que no cinema de fantasia encarnam a imagem de um Poder ou Saber que precisa ser passado adiante para uma geração mais nova — ou seja, para o rapaz que conquistar sua filha. Valentina é a garota expedita, ingênua aqui, cheia de recursos mais adiante, que oscila entre dois outros tipos obrigatórios nesses romances de jovens: Anton (Andrew Garfield), o amigo fiel, solícito, sempre confiável, discretamente apaixonado por ela, que jamais o percebe; e Tony (Heath Ledger), o rival sofisticado, esperto, vivido, cheio de charme, que lhe acena com a promessa de acesso a um mundo mais excitante, mais moderno.

Tudo isso ocorre no contexto de uma aposta com o Diabo e uma disputa para ver quem primeiro consegue cinco almas. O Diabo é Tom Waits, tirando do bolso sua melhor personificação do pianista de cabaré cínico, calejado, do tipo que explora as dançarinas e vende heroína no banheiro. É um Diabo verossímil, e adequadamente oposto ao caráter de Parnassus — pois o Doutor, como todo indivíduo que mantém comércio com o Transcendente, é um inepto no jogo sujo da vida real.

Junte-se a esses ingredientes a obsessão de Gilliam pela exuberância barroca e o que temos é uma aventura visual que deve ser vista em seus próprios termos, tal como ocorre com alguns filmes bizarramente barrocos de Tim Burton ou de Jean-Pierre Jeunet & Marc Caro. Seria um erro exigir dessas *extravaganzas* um desenho psicológico aprofundado e autônomo para seus personagens, embora Gilliam já tenha demonstrado ser capaz de consegui-lo. Neste quesito, *O Pescador de Ilusões* (1991) é provavelmente seu filme mais bem sucedido, pois, apesar de

certas escorregadas sentimentais, é possível acompanhar do começo ao fim os personagens com verdadeira empatia.

Parnassus não precisa de tanto. É uma viagem vertiginosa de montanha-russa por dentro de um trem-fantasma, tal como havia sido *Münchausen*. Cada vez que um figurante é arremessado através do portal mágico (uma moldura de espelho coberta por faixas laminadas, bem ao clima cordelesco do teatro ambulante), esquecemos o possível drama humano que cerca tudo aquilo e ficamos apenas absorvendo e saboreando a imprevisibilidade cartunesca que explode na tela em cores, em formas, em metamorfoses surrealistas de seres e de objetos, em viagens psicodélicas que tanto nos lembram a *Alice* de Lewis Carroll quanto a *Lucy in the Sky* dos *Beatles*.

O "Imaginarium", o teatro ambulante de Parnassus, é um teatro mambembe sobre rodas, uma encarnação clara daquele princípio de que o artista tem que ir onde o povo está. O teatro não precisa ser um edifício. Basta-lhe ser um espetáculo, uma festa móvel, um fenômeno permanentemente em trânsito, que se recusa a fixar-se num só lugar — embora muitas vezes o faça, tal como muitos marinheiros um dia dão baixa, casam-se e tornam-se donos de taverna. O "Imaginarium" é mais que um teatro, é mais que o teatro ambulante do *Capitão Tornado* (1990) de Ettore Scola, é mais que a "Barraca" com que Federico Garcia Lorca percorria as estradas da Andaluzia. Talvez se pareça um pouco com o teatro ambulante e visionário que Ariano Suassuna projetava para seu personagem Quaderna, cheio de "fantasmagorias e cosmoramas luminosos".

Um aspecto tocante do filme de Gilliam é o fato de que o palco tosco e esfarrapado do "Imaginarium" oferece apenas o mais mambembe dos espetáculos. Isto se torna ainda mais visível quando Tony, investi-

do do poder modernizante de todo executivo recém-nomeado, resolve dar uma sacudida no show, dar-lhe nova roupagem, levá-lo para uma galeria art-nouveau de shopping londrino — e é então que vemos Anton vestido de odalisca gorda, o anão Percy (Verne Troyer) pintado de *blackface* e com uma camisa que lembra a da Seleção Brasileira... O palco, em si, é paupérrimo. Visto lá de baixo, visto pela plateia circulante e desinteressada, tem muito pouco a oferecer, e às vezes o espectador imagina que é mais fácil conseguir cinco almas e ganhar a aposta com o Diabo do que conseguir cinco espectadores em praça pública.

Visto de baixo, o show é nada, ou quase nada. O seu segredo é o portal — e para acessar o portal, é preciso subir no palco. "Caia na estrada e perigas ver", dizia uma música antiga dos Novos Baianos, que podia ser adaptada aqui: "Suba ao palco, e cruze o portal — por sua conta em risco; *o que você vai ver é você mesmo por dentro*." O que também acaba sendo equivalente ao princípio fundamental de todas as experiências psicodélicas, desde a mescalina de Aldous Huxley na Califórnia até os cânticos do Santo Daime na floresta amazônica. O que você vai ver é o que já existe dentro de você.

Com o seu "Imaginarium", Parnassus não quer ficar rico, não quer adquirir poder algum. Ele e sua trupe ficam felizes quando arrecadam alguns trocados suficientes para se manterem no dia-a-dia. Como diz Valentina, explicando as motivações do pai: "Ele não quer governar o mundo, quer que o mundo governe a si mesmo." Não há como não ver nisso um reflexo da atitude de Terry Gilliam com relação ao cinema e talvez à vida como um todo. Gilliam não é um controlador como Hitchcock, Bergman ou Kubrick. Seria mais adequado descrevê-lo como um descontrolador, um indivíduo que mergulha de cabeça nos projetos mais improváveis, mais suicidas, e não apenas consegue emergir

do outro lado, como o faz tendo na mão um filme cheio de qualidades (e de cicatrizes).

O escritor Ted Chiang, autor do conto que deu origem ao filme *A Chegada* (Denis Villeneuve, 2016), comentou numa entrevista que é praticamente um milagre que qualquer filme resulte em algo bom, pois a produção de um filme é um "pesadelo logístico", e equivale a planejar a invasão da Normandia e transformar o resultado numa obra de arte. Por esse critério, alguns filmes de Terry Gilliam poderiam ser comparados à retirada das tropas napoleônicas da Rússia, ou à invasão norte-americana à Baía dos Porcos, em Cuba. O fato de que resultem em filmes capazes de carreira comercial medianamente bem sucedida não deixa de ser espantoso.

Diz ele: "As escolhas que eu faço dependem muitas vezes de algo que é específico daquele momento, mesmo que eu não entenda as conexões e os motivos subjacentes. Sou eclético. Eu sinto que todas as coisas à minha volta estão mergulhadas naquele processo. (...) Eu tenho sempre uma ideia do que o filme deverá ser, mas metade das coisas que acabam aparecendo nele são coisas que eu jamais teria imaginado sozinho."

Diretores meticulosos e lentos como Luís Buñuel e Alfred Hitchcock afirmam às vezes que a verdadeira fase de criação de um filme é a fase que precede a filmagem propriamente dita. Ambos já disseram que escrevem e planejam com entusiasmo, mas na hora do *set* dirigem bocejando. É como se o filme já existisse, e a filmagem em si fosse uma obrigação burocrática que eles contornariam, se pudessem.

Terry Gilliam pertence à escola oposta, a dos que fazem convergir para o instante da filmagem todas as energias suas e alheias. É a escola de Federico Fellini, no que tem de festivo e circense, ou de Werner Herzog, no que tem de caótico e suicida. A filmagem é um projeto co-

letivo, como um safari. Ninguém sabe que troféus serão trazidos para casa ao fim da aventura.

Daí que a trupe de Parnassus seja uma espécie de reflexo distorcido do próprio Gilliam e as equipes que ele consegue arrebanhar ao longo do caminho. Cada filme que produz é um salto no portal, no abismo imprevisível do que pode existir "do outro lado do espelho".

Há um outro mito literário e cinematográfico com que ele não deixa de apresentar semelhanças: o circo do Dr. Lao (livro: *The Circus of Dr. Lao*, Charles Finney, 1935; filme: *The Seven Faces of Dr. Lao*, George Pal, 1964). Nesse circo mágico, todos os espaços se revelam maiores por dentro do que parecem ser por fora, e o contato com as criaturas bizarras e mitológicas que seguem nessa caravana (o deus Pã, o mago Apolônio de Tiana, o monstro do Loch Ness, a Medusa, etc.) mergulha cada espectador num universo que é uma reprodução fiel, embora nem sempre agradável, do seu mundo interior.

O mundo interior de Terry Gilliam é esse carnaval, esse melodrama, esse cordel de fantasias acontecidas numa Terra de Ninguém familiar a todo mundo. Nas suas entrevistas autobiográficas, ele mostra como o bizarro e o incongruente fazem parte de sua vida desde cedo. Ele lembra quando, bem pequeno ainda, o pai o ajudou a cavar para si um iglu na neve perto de casa; acontece que um cachorro subiu no iglu, fez xixi lá em cima, a neve derreteu e teto e cachorro desabaram em cima dele.

Na faculdade, especializou-se em pregar peças junto com os colegas. Eram peças complicadas, explica ele, tipo desmontar o automóvel de um amigo que estava fora e remontá-lo dentro da casa, para que o dono do carro, ao chegar, o encontrasse no meio da sala, com motor ligado e tudo. Outra brincadeira consistia em arrancar todos os parafusos da dobradiça de uma porta e deixá-la solta, aparentemente fechada. Em se-

guida, uma corda era amarrada à maçaneta pelo lado de dentro e na outra ponta pendurava-se uma cama, pelo lado de fora do prédio. Quando o dono do quarto, ao chegar, girava a maçaneta, o peso da cama fazia a porta se desprender e chocar-se com a janela, com toda violência.

São brincadeiras de estudantes, mas em *um* caso, no meio de uma centena, o mundo lá fora talvez encontre uma utilidade para esses talentos, essa imaginação, essa paciência, essa meticulosidade, essa capacidade de motivar um grupo para um trabalho complicado visando um resultado meramente hilariante.

Esse espírito anarquista e desorganizador de Terry Gilliam o ajudou a conviver, desde o começo de sua carreira, com essa "estética do desastre", dos espetáculos onde não vai ninguém, dos alçapões que não funcionam na hora H, dos efeitos especiais que acontecem da maneira errada. Acidentes, atropelamentios, cancelamentos, ordens judiciais, mortes no elenco... tudo isto é assimilado e incorporado à estética do filme. O filme não é um objeto estético que visa à perfeição, é o produto de uma experiência que, como certas experiências da Física subatômica, nunca pode ser observada enquanto acontece, devemos apenas contemplar o resultado final. Autoindulgência? Talvez sim, em parte, mas o fato de que os filmes agradam a milhões de pessoas diz alguma coisa sobre esse modo particular de espetacularizar o cinema.

A carroça de Terry Gilliam sofre solavancos, se desmantela, vai à oficina, perde rodas, perde telões, deixa-se abduzir por espertalhões ou por contabilistas, mas vai sempre em frente.

Bibliografia

CHRISTIE, Ian. *Gilliam on Gilliam*. Faber and Faber, 1999.

À espera de um teorema

Alfredo Suppia

Se há um cineasta cuja obra mais adentrou e transitou entre os meandros da realidade, do sonho, da fantasia e da ficção científica, esse é Terry Gilliam. Diretor estadunidense, sua carreira começa a ascender internacionalmente como ilustrador e animador vinculado ao grupo britânico Monty Python. Ele assume pequenos papéis em filmes do grupo, como o de Patsy em *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado* (1975), filme que o próprio Gilliam dirigiu, e do guarda da prisão em *A Vida de Brian* (1979).

A estreia de Gilliam como diretor de longas-metragens se dá em 1971 com *E Agora Para Algo Completamente Diferente*, filme que reúne diversos esquetes de Monty Python. Desde então, Gilliam dirige mais um longa com o grupo e começa a construir um universo muito particular, um cinema autoral dentre os mais facilmente reconhecíveis ao longo dos anos 1980 e 1990. Com *Brazil — o Filme* (1985), uma distopia kafka-orwelliana com imagens inesquecíveis, e *Os 12 Macacos* (1995), ousadamente inspirado no genial filme de Chris Marker, *La Jetée* (1962), Gilliam deixa uma marca indelével no cinema de ficção científica mundial.

Teorema Zero, filme lançado em 2013, é considerado por Gilliam a parte final de uma trilogia distópica que inclui *Brazil* e *Os 12 Macacos*. De fato, *Teorema Zero* é, juntamente com essas duas produções anteriores, uma das incursões mais evidentes de Gilliam no terreno da ficção científica, fantasia científica, ou simplesmente distopia futurista. *Teorema Zero* conta a história de Qohen Leth (Christoph Waltz),

um homem de inteligência e sensibilidade apuradas mas que trabalha como um autômato, "apagando perfis" de "usuários" numa misteriosa e ubíqua corporação chamada *Mancom* — algo como "a companhia do homem" ou "corporação da humanidade", com características que hoje nos levam a pensar no Facebook e no novo nome da empresa de Mark Zuckerberg, *Meta*.

Enquanto desempenha essa função maçante e repetitiva, Qohen tem por anos aguardado um misterioso telefonema que, segundo ele, poderá esclarecer-lhe "o sentido da vida", o propósito de sua existência. *Esperando Godot*, de Samuel Beckett (peça escrita em 1949 e publicada pela primeira vez em 1952), bem como *O Processo* (2005), de Franz Kafka (romance publicado postumamente em 1925), são apenas dois dos principais textos com os quais *Teorema Zero* parece dialogar a partir de sua programação visual e roteiro — este escrito por Pat Rushin, com diálogos acrescidos por Gilliam. Entre a rotina monótona do trabalho na Mancom e a espera pela epifania telefônica, Qohen discrepa significativamente dos demais cidadãos daquele futuro talvez distante (embora estranhamente familiar a nós). Ele refere-se a si mesmo na primeira pessoa do plural, aparentemente seguindo uma orientação terapêutica — talvez também numa tentativa de se sentir menos solitário, ou no aceno a um sentimento de pertencimento ou coletividade perdida. Tanto em seu trabalho como em casa, Qohen devota sua existência à espera do telefonema que lhe dirá o "sentido da vida." Ele habita uma velha igreja abandonada,vizinha de uma sex shop. Num crucifixo em frente ao altar de sua casa-igreja, a cabeça de Cristo foi substituída por uma câmera de segurança, numa das mais eloquentes simbologias expressas pelo cenário do filme — "Deus tá vendo…"

Qohen é um gênio da computação. Sempre gentil, por vezes soa me-

cânico, divino ou sobrenatural. Parece sofrer diariamente com a insensibilidade de seu chefe imediato, Joby (David Thewlis), para depois padecer sob a obscura influência de Management (Matt Damon), dono da *Mancom* que permite que Qohen passe a trabalhar em casa, em troca da resolução do famigerado "teorema zero": um conceito "matemático" segundo o qual a soma de tudo que existe deve resultar em nada, ou simplesmente zero. Em meio à opressão kafkaniana da *Mancom*, a solidão em sua casa-igreja e passeios ocasionais por ruas deterioradas, supersaturadas com anúncios projetados em múltiplas superfícies, Qohen procura amparo cotidiano na Dra. Shrink-Rom (Tilda Swinton), espécie de terapeuta virtual, e acaba conhecendo, numa festa na casa de Joby, a jovem Bainsley (Mélanie Thierry), personagem inicialmente doce e amistosa, mas que aos poucos vai ganhando contornos de *femme fatale*, vindo a cultivar uma relação no mínimo enigmática com o personagem de Christoph Waltz. Conforme Bob (Lucas Hedges), filho de Management e gênio da computação revela a Qohen enquanto os dois trabalham na casa desse último para solucionar o "teorema zero", Bainsley, Joby, os "clones", são todos "ferramentas" (*tools*) nas mãos de um suposto titereiro — Qohen incluído. O trabalho no teorema é feito por interfaces gráficas que se assemelham a blocos de encaixar num jogo infantil — remotamente evocativo do famoso videogame Tetris, porém em animação digital tridimensional. Enquanto trabalham no teorema sob a vigilância de Management, Qohen desenvolve uma amizade com Bob e os dois protagonizam uma das cenas mais eloquentes do filme, quando sentam-se num banco de praça à frente de algumas dezenas de placas de proibição. Tanto o diálogo quanto os cenários desse passeio, empreendido por insistência de Bob, dizem muito sobre os personagens envolvidos e o mundo ficcional urdido por Gilliam.

O filme teve recepção crítica pouco entusiasmada nos EUA e no mundo, geralmente negativa. Matt Zoller Seitz (2014) observou no website que leva o nome do célebre crítico estadunidense Roger Ebert que *Teorema Zero* muitas vezes parece uma peça de teatro adaptada, a meio caminho de um filme propriamente dito. Ainda segundo Seitz (2014), *Teorema Zero* é visualmente enérgico mas, no final das contas, parece restrito e repetitivo. Gary Goldstein (2014) termina uma crítica pouco entusiasmada do filme para o *Los Angeles Times* salientando as cenas intersticiais de Qohen e Bainsley numa praia hiperrealista, imagens excessivamente artificiais de uma realidade virtual idílica. Goldstein comenta que essas cenas falsas à beira-mar fornecem uma tônica para o espectador (eu diria contraponto), à guisa de um alívio para o espectador em relação ao universo diegético sufocante e desalentador do filme. Goldstein termina por referir-se a *Teorema Zero* como muito frisson para pouca substância.

Michael Ordoña, por sua vez, observa que em *Teorema Zero* Gilliam apresenta figuras coadjuvantes como grotescas e filma o mundo sobre um espelho distorcido. O crítico destaca momentos de absurdo calculado, mas passando ao largo da comédia propriamente dita, inclusive de uma comédia tchekhoviana — muitas vezes uma tragédia com risos amargos. Segundo Ordoña, *Teorema Zero* parece mais um exercício intelectual um tanto quanto frívolo ou desorientado, em que o espectador nunca recebe todas as pistas para resolver o problema, vindo finalmente a descobrir que, em todo caso, sua "calculadora" estaria operando o tempo todo sob efeito de "ácido." Em sua crítica de *Teorema Zero* para a revista *The New Yorker*, Anthony Lane (2014) comenta que a ideia da paranoia e do frio mecanismo da opressão representados com calma inabalável, a exemplo da obra de Kafka (e por isso mesmo ainda mais

assustadores), jamais teria ocorrido a Gilliam, nem poderia ocorrer. Lane conclui dizendo que "Tudo isso deixa *Teorema Zero* desordenado e paralisado. E, no entanto, para minha surpresa, ao voltar para uma segunda exibição, me senti comovido pelo filme — pela própria obstinação com a qual ele tanto procura por quanto despreza seu significado."

Teorema Zero atingiu um score de público de 43%, baseado em mais de 5 mil avaliações, e obteve a marca de 48% no "tomatômetro", baseado em 131 reviews no site *Rotten Tomatoes.* Para efeito de comparação, no mesmo *Rotten Tomatoes* o filme *Os 12 Macacos* atingiu 89% no tomatômetro e 88% no score de audiência, enquanto *Brazil — o Filme* desfruta de 98% e 90%, respectivamente — ambos são tidos como "tomates frescos certificados".

As críticas em geral, mais ou menos explicitamente, chamaram a atenção para um extremo barroco em *Teorema Zero*, excessivo talvez para o próprio estilo de Gilliam — um barroco audiovisual já expresso, e com sucesso, em filmes como *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado*, *Brazil — o Filme*, ou ainda *Os 12 Macacos*. Nesse sentido, *Teorema Zero* parece vítima de sua própria ambição narrativa: uma vez que seu enredo seja interpretado literalmente, espera-se dele muito mais do que o filme é capaz de entregar, a despeito das performances memoráveis, da direção de arte e do design de produção elogiáveis. A propósito, não custa lembrar que Gilliam talvez sempre tenha sido mais reconhecido por seu estilo audiovisual (ou mesmo puramente visual) e por cenas "encapsuladas" (simplesmente esquetes) do que por filmes em sua integralidade. Seriam os casos da "pirataria empresarial" e a "abordagem" do prédio no centro financeiro de Londres no curta *The Crimson Permanent Assurance* (1983), prólogo do longa *O Sentido da Vida*, da cena do valente cavaleiro negro de *Monty Python em Busca do Cálice*

Sagrado, do sonho de Sam Lowry (Jonathan Pryce) e de seu interrogatório final, entre outras cenas de *Brazil*. Liberado das "amarras" de uma interpretação narrativo-dramática convencional, *Teorema Zero* talvez possa se oferecer como "detalhes em movimento" de uma pintura de Pieter Bruegel — O Velho, ou até Hieronymus Bosch. Não raro o surrealismo é invocado como chave de leitura ou influência nos filmes de Gilliam. Mas talvez isso possa não ser suficiente, nem apropriado todas as vezes. Pois Gilliam é autor de um cinema também hiperreal em certas ocasiões, e é justamente dessa hiperrealidade que pode aflorar seu absurdo mais potente. Talvez *Teorema Zero* tenha sido um desses casos. Imperfeito, no entanto, como toda hiperrealidade no fundo é.

Sob uma lente mais liberada do academicismo crítico, ou academicismo narrativo-dramático, talvez o carnavalismo barroco e delirante de Gilliam nunca tivesse sido tão coerente e até calculado como em *Teorema Zero*. Pois o filme inteiro parece erigir-se, narrativamente, sobre uma busca sem sentido. Tentar desvendar sua trama e a "necessidade dramática" de seus personagens, bem como as relações de causa e efeito de sua fábula, parece uma atitude a contrapelo do que o filme como um todo sugere — e Qohen, em particular, o sinaliza. É por não haver mesmo sentido que o protagonista busca religiosamente um propósito para sua existência, acabando por aparentar algum "valor de troca" para a empresa que o "possui." Isso fica evidente em algumas falas de Qohen, como esta: "Estivemos esperando por uma chamada durante toda a nossa vida e, embora a natureza e a origem da nossa chamada permaneçam em quintessência um mistério para nós, não podemos deixar de esperar que ela nos forneça um propósito sem o qual vivemos por muito tempo."

Sobre essa fala, citada e comentada por Anthony Lane (2014), o

crítico observa: "Esse é o clamor padrão da meia-idade, parcialmente admitindo que Godot nunca teve o nosso número, para começo de conversa. Mas também fala, talvez, de um medo impregnado no próprio Gilliam — da suspeita de que, como o Teorema se atreve a sugerir, tudo é nada." O universo simplesmente não faz sentido, muito menos tem qualquer tipo de simpatia ou condescendência por nós. Em bom português: o universo não se importa, ele apenas é. Um pouco (ou muito) como diz José Saramago em *José e Pilar* (2010), dirigido por Miguel Gonçalves Mendes: "Um dia desaparece o Sol... e acabou. E o Universo nem sequer se dará conta de que nós existimos. O Universo não saberá que o Homero escreveu a Ilíada." Os elefantes talvez o saibam melhor do que nós, seres humanos.

Gilliam é um mestre na formulação de imagens indeléveis. E talvez o melhor de *Teorema Zero* esteja, de fato, em suas "superfícies" ou "reentrâncias" visuais, não-narrativas ou não-verbais. Conforme reconhecido pela crítica de Seitz (2014), como de hábito Gilliam preenche os planos com *tableaux* intrincadamente coreografados. Geralmente há quatro ou cinco coisas acontecendo em cada cena, e elas estão sempre relacionadas aos temas principais do filme — Gilliam fazendo prevalecer, como de costume, seu estilo visual caleidoscópico. Gary Goldstein refere-se aos exteriores em *Teorema Zero*, as cenas de Qohen caminhando pelas ruas, como "*Trafalgar Square-meets-'Blade Runner'-esque city streets.*" De fato, as referências imagéticas mais imediatas aqui parecem ser mesmo o *Blade Runner* (1982) original de Ridley Scott, mas também *Minority Report* (2002), a adaptação que Steven Spielberg fez do conto de Philip K. Dick, primeiramente publicado em 1956[1]. O fu-

1 No Brasil, o conto integra a coletânea publicada como Minority Report — A Nova Lei (2002), lançada por ocasião do lançamento do filme estadunidense.

turo descrito por Terry Gilliam em *Teorema Zero* é o da metrópole em decadência, com ruas deterioradas e uma aparência *camp* ou *kitsch*, reforçada pelo brilho da publicidade digital onipresente. As internas, por outro lado, parecem tributários do próprio *Brazil* de Gilliam, talvez amplificados, mas fiéis à sua "concretude" e multiplicidade de telas. *Matrix* e demais filmes como *Cidade das Sombras* (1998), de *Alex Proyas*, ou *O 13º Andar* (1999), de Josef Rusnak, também parecem fornecer uma rede intertextual que antepara a construção de mundo em *Teorema Zero*. O filme incita a um constante vai e vem entre a realidade concreta, saturada de signos, exasperante e sem sentido, e uma realidade virtual ou hiperrealidade fabricada, edulcorada, narcotizante e igualmente vazia de sentido, embora extática. É nesse mergulho irracional, ou mesmo infrarracional, que *Teorema Zero* parece provocar um mínimo de excitação para o espectador, e também fazer algum sentido na filmografia de Gilliam.

Se por um lado a filmografia de Gilliam parece coesa e claramente autoral em termos de estilo e imaginário, por outro também parece ser fato que o cineasta trocou de lentes para enxergar o mundo, mais de uma vez. Por exemplo, *Teorema Zero* pode ser entendido como uma releitura de *Brazil — o Filme* e do próprio gênero distópico, tão tributário, ao longo do século XX, de leituras por vezes enviesadas ou totalmente equivocadas de *1984* (1948) ou *A Revolução dos Bichos* (1945), de George Orwell. *Teorema Zero* foi lançado poucos anos após a publicação de "Capitalist Realism: Is There No Alternative?", do filósofo britânico Mark Fisher, livro originalmente publicado em 2009 e traduzido no Brazil como "Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?" (2020). Segundo Fisher,

> O poder do realismo capitalista deriva, em parte, da maneira pela qual ele resume e consome toda história anterior. Trata-se de um efeito de seu "sistema de equivalência geral", capaz de transformar todos os objetos da cultura — quer sejam iconografia religiosa, pornografia ou O Capital de Karl Marx — em valor monetário. (…) Na conversão de práticas ou rituais de meros objetos estéticos, as crenças das culturas anteriores são objetivamente ironizadas, transformadas em artefatos. O realismo capitalista não é, portanto, um tipo particular de realismo; é o realismo em si.

Como evidenciado no subtítulo de seu livro traduzido no Brasil, Fisher é o autor da ideia de que é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo. E *Teorema Zero* tem como um de seus temas centrais, de interesse de alguns de seus próprios personagens, inclusive, precisamente o "fim do mundo" — lembremos do "vórtex" ou "buraco negro" que visita a narrativa repetidas vezes, como uma "visão" acerca do "teorema zero." Se o cinema de Terry Gilliam ou *Teorema Zero* "jogam" segundo as "regras" do realismo capitalista de Fisher ou nos ajudam a decifrá-lo, eu não saberia dizer com certeza neste momento. Mas fato é que *Teorema Zero* me parece muito sintomático (para o bem ou para o mal) dos problemas investigados por Fisher. Vejamos, por exemplo, o que Fisher afirma em seu ensaio auspiciosamente intitulado "Não se apegue a nada", a propósito de nosso atual estágio capitalista tardio, e a construção do personagem Qohen Leth, em especial depois que Management o autoriza a trabalhar em sua casa: "Trabalho e vida tornam-se inseparáveis. O capital te acompanha até nos sonhos. O tempo pára de ser linear, passa a ser caótico, fragmenta-

do em divisões puntiformes. Na medida em que a produção e a distribuição são reestruturadas, também é reestruturado o sistema nervoso". O tempo fragmentado em divisões puntiformes pode ser uma tônica do cinema de Gilliam, um observador aturdido que sonha em seus filmes uma realidade alternada, um pouco como seu alter ego Qohen. Que outro diretor soube tão bem delinear personagens "burocratas" ou "empresariais", seja do setor público ou do setor privado, como Terry Gilliam em seus filmes?

Filmes como *Brazil* ou *Teorema Zero* talvez prenunciem ou ecoem esta conclusão de Fisher: "O que melhor exemplificaria o fracasso do mundo neoliberal e suas relações públicas do que o call center?". Assim como Sam Lowry, Qohen Leth trabalha para a *Mancom* de maneira muito similar ao operador de um call center. É nesse sentido que *Teorema Zero* parece ganhar maior espessura discursiva, como mais um "filme-ensaio" de Gilliam sobre a tragédia que a humanidade cria e recria para seu infinito sofrimento, do que propriamente a narrativa de um herói em busca de auto-conhecimento. Conforme veremos mais adiante, quando eu me deter sobre as cenas finais de *Teorema Zero* (atenção, os parágrafos seguintes contém *spoilers*), a busca por auto-conhecimento de Qohen parece ser, para Gilliam, uma estratégia de dispersão, como o equivalente de um MacGuffin à la Hitchcock. Ainda que sem a estratégia da frieza quase estoica do autor de *O Processo, Teorema Zero* converge para este pensamento delineado por Fisher, o de que "A angústia de call center é mais uma ilustração da maneira como Kafka é mal entendido se tomado meramente como escritor sobre o totalitarismo. Uma burocracia 'estalinista de mercado', descentralizada, é muito mais kafkiana do que uma em que haja uma autoridade central". Como traduzir em significados simples e tangíveis a profissão de

Qohen? O que produz — ou não produz — a *Mancom*? Como negar a inquietante estranheza e ansiedade causadas por *Teorema Zero*, tanto na maneira com que Qohen é caracterizado, como na forma com que o filme se organiza enquanto trama aparentemente intrincada, cifrada, ou mesmo "sem sentido"?

Uma das cenas finais do filme, depois que Qohen veste o traje de realidade virtual criado por Bob, sofre um "curto-circuito" e acaba integrado à rede neural da *Mancom*, talvez seja das mais eloquentes e aproximadas das ideias de Mark Fisher. Em torno do "computador central" da *Mancom*, Qohen tem um diálogo com Management sobre o estado de saúde de Bob. Logo em seguida, Qohen pergunta a Management: "Então não há resposta?" Management responde que isso depende da pergunta. "Para que estou vivendo?" Management continua dizendo que essa é uma boa pergunta, embora colocada para a pessoa errada: "Eu não sou a origem de sua chamada" (o telefonema que Qohen tanto esperou e que o esclareceria sobre o sentido da vida). Management acrescenta: "Não sou deus nem o diabo. Sou apenas um homem procurando pela verdade." Qohen pergunta: "Mas qual verdade?", ao que Management responde apontando a imagem atrás dos dois, em segundo plano na cena, projetada numa grande tela: a mesma imagem de um imenso "buraco negro" que já havia aparecido em outros momentos do filme, como em sonhos de Qohen. "Aí está", aponta Management, "caos encapsulado. Isso é tudo que existe no final. Assim como no início." Essa seria a prova do "teorema zero". "Por que você queria provar que tudo é igual a nada?", pergunta Qohen exaltado. "Eu nunca disse que tudo é igual a nada. Eu sou um homem de negócios. Nada é por nada", responde Management, antes de apresentar a expressão latina que talvez possa melhor esclarecer sobre a *Mancom* enquanto

metáfora da vida sob o capitalismo: "*Ex inordinatio veni pecunia*. Há dinheiro em ordenar o caos. O caos paga, Sr. Leth." A partir dessa fala, Management explica algo que não apenas é capaz de alçá-lo à categoria de único personagem verdadeiramente "esclarecido" no filme de Gilliam, como parece aproximar ainda mais *Teorema Zero* do pensamento de Fisher: "O aspecto triste dessa necessidade de a humanidade crer num Deus… ou, dito de outra forma, crer num propósito maior do que esta vida… é precisamente o que torna esta vida sem sentido." Um empreendedor capitalista que, no fundo, admite uma verdade marxista? Management confessa a Qohen que o escolheu, dentre tantos outros funcionários, pelo simples fato de ele representar a antítese de sua visão: Qohen é um homem de fé. O fato de Qohen ter insistido tanto na ideia de que uma chamada telefônica poderia ter-lhe dado um sentido para sua vida, sua espera resignada, explica Management, foi precisamente o que teria tornado a vida de Qohen sem sentido. Management desaparece de cena dizendo que, a esta altura, ele não necessita mais dos serviços de Qohen. Sentindo-se traído, descartado, abandonado pelo "pai", Qohen pragueja contra Management. A mensagem: "Eu lamento, Mr. Leth, mas eu não necessito mais dos seus serviços", um mantra no mundo capitalista, empresarial, aparece repetidas vezes na cena sob forma de uma gravação em vídeo enquanto Qohen, num acesso de fúria, começa a destruir e atirar ao longe as telas e peças de *hardware* do ambiente. A mensagem de Management é então substituída pelo slogan de sua empresa: "*Mancom*: fazendo sentido a partir das boas coisas da vida." Enquanto Qohen destrói o *mainframe* da *Mancom* (até seu martelo reaparece em suas mãos, miraculosamente), o slogan automatizado dá sinais de que todo o equipamento começa a entrar em pane. Qohen segue em sua fúria, puxando todos os cabos que se conec-

tam ao supercomputador, até que a máquina para de funcionar. Qohen cessa seu ataque, mas logo em seguida os cabos se reconectam, como que por mágica. O *mainframe* ou "rede neural", que mais se parece com a caldeira de um enorme navio, finalmente explode e uma espécie de "portal" abre-se para Qohen. Milhares de perfis/imagens digitais, lembrando papel picado, descem dos céus — incluindo uma imagem de Bainsley. Tudo está sendo tragado pelo "buraco negro", o "nada" — que ao mesmo tempo é "tudo", como explicara Management pouco antes. Em meio ao "papel picado" das imagens digitais tragadas pelo vórtex, Qohen parece ter uma epifania e dá passos para trás, sorrindo, até finalmente se deixar tragar pelo "buraco negro" do "teorema zero." Uma explosão de luz sobrevém e lá vai estar Qohen nu, à beira-mar, de frente para o sol poente, no mesmo cenário da ilha paradisíaca (explicitamente artificializada) em que ele e Bainsley desfrutaram de alguns de seus mais agradáveis momentos. A intrusão da trilha sonora e da bola de praia acenam com um *happy ending* para Qohen. O sol e a bola de praia assumem uma simetria, e não demora para que Qohen troque a bola pelo próprio sol naquela realidade virtual. Ele brinca com o astro e finalmente o atira para o alto, provocando um pôr do sol que, antes, Bainsley mantinha "congelado". Esse final ambíguo parece sublinhar uma possível mensagem marxista subjacente à fala de Management, na medida em que Qohen aceita a inexorabilidade da vida e deixa-se tragar pelo "nada", pelo "vazio", vindo finalmente a desfrutar, por opção, de uma ilusão. Por outro lado, o fato de Qohen "permitir" o pôr-do-sol acena com uma nova postura diante da ilusão de sentido da vida e dos prazeres artificiais.

De toda maneira, as cenas finais de *Teorema Zero* me parecem tensionar, em alguma medida, a discussão em torno de um "realismo ca-

pitalista" (Fisher, 2020), uma vida carente de sentido, ou preenchida de sentidos arbitrários, segundo as leis do livre mercado. Convém reconhecer que, tanto o final do filme quanto a fala em latim de Management ("*Ex inordinatio veni pecunia*"), podem servir a discursos de esquerda ou direita, como no caso do filme *Matrix* (1999) ou sua tetralogia, dirigida pelas irmãs Wachowski. Visto por muitos como um filme "visionário", crítico do neoliberalismo ainda vigente, *Matrix* hoje também serve como metáfora a porta-vozes reacionários, divulgadores da extrema-direita e antifeministas. Como já dito por Baudrillard (Dufour), a propósito da estreia de *Matrix Reloaded*: "*Matrix* é de certa forma o filme que a matriz podia ter inventado." Dufour acrescenta: "A colaboração de *Matrix* no modo de produção capitalista não será corroborada pela sucessão de produtos sempre novos, em que o objetivo é ir na onda e relançar incansavelmente o consumo?". Isso tudo é muito controverso e não disponho do espaço adequado para desenvolver essas indagações neste momento. Em todo caso, devo lembrar que, visto em conjunto, mas especialmente em suas cenas finais, *Teorema Zero* também tensiona um aspecto sobre o qual me detive em outra ocasião, uma crítica ao "argumento da simulação" (*simulation argument*) de Nick Bostrom (2003). *Teorema Zero* pode ser mais um filme estacionado na galáxia de textos e/ou signos que influenciaram o argumento de Bostrom. Dependendo de nossa interpretação, o filme de Gilliam também pode sugerir a ideia de que, possivelmente, estejamos vivendo numa realidade simulada. Não obstante, eu tendo a preferir uma outra leitura, na qual o filme realça a ociosidade da busca por sentidos e a relevância da existência material, do aqui e do agora. Por mais pitoresco ou absurdo que possa parecer, o herói de *Teorema Zero* talvez seja mais Management do que Qohen, a ver.

Citando Slavoj Zizek, Mark Fisher ressaltou o quanto o anticapitalismo está amplamente disseminado no capitalismo. E referiu-se à produção da Disney-Pixar, *Wall-e* (Andrew Stanton, 2008), como um filme ilustrativo do fenômeno da "interpassividade" apontada por Robert Pfaller: "o filme performa o anticapitalismo para nós, nos autorizando assim a continuar consumindo impunemente". Comparemos as estruturas narrativas, arcos dramáticos, ou seja lá o que for ou faça sentido entre os filmes da Disney-Pixar e o cinema de Terry Gilliam. Muita diferença, não? Quem sabe esse desconforto, esse mal-estar provocado pela maioria dos filmes de Gilliam, mas particularmente por *Teorema Zero*, não possa ser justamente a exposição cínica dessa interpassividade no cinema ocidental? Em todo caso, convém repetir Saramago: "Um dia desaparece o Sol... e acabou. E o Universo nem sequer se dará conta de que nós existimos. O Universo não saberá que o Homero escreveu a Ilíada." No plano final de *O Teorema Zero*, Qohen faz, literalmente, o sol desaparecer.

Bibliografia

BECKETT, Samuel. *Esperando Godot*. São Paulo: Cia. das Letras, 2017.

BOSTROM, Nick. *Are You Living in a Computer Simulation? Philosophical Quarterly*, v. 53, Issue 211, April 2003. Disponível em:https://doi.org/10.1111/1467-9213.00309. Acesso em: 29 dez. 2020.

DUFOUR, Éric. *O cinema de ficção científica*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

FISHER, Mark. *Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?* São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

GOLDSTEIN, Barry. *Review: 'Zero Theorem' adds up to almost nothing*. Los Angeles Times. 18 de setembro de 2014. Disponível em https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-zero-theorem--review-20140919-story.html. (Acesso em 4 dez. de 2021)

KAFKA, Franz. *O Processo*. São Paulo: Companhia de Bolso, 2005.

LANE, Anthony. "*What's It All About? The Zero Theorem and 20,000 Days on Earth*." The New Yorker. 15 de setembro de 2014. Disponível em https://www.newyorker.com/magazine/2014/09/22/whats. (Acesso em 4 dez. 2021)

ORDOÑA, Michael. *Movie review: 'The Zero Theorem' goes for naught*. 18 de setembro de 2014. SFGATE. Disponível em https://www.sfgate.com/bayarea/article/Movie-review-The-Zero-Theorem-goes--for-naught-5764550.php. Acesso em 4 de dezembro de 2021.

ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Cia. das Letras, 2009.

_____. *A Revolução dos Bichos*. São Paulo: Cia. das Letras, 2021.

SEITZ, Matt Zoller. *The Zero Theorem*. 19 de setembro de 2014. Roger-Ebert.com. Disponível em https://www.rogerebert.com/reviews/the--zero-theorem-2014 . (Acesso em 4 dez. 2021)

SUPPIA, A. *O argumento da simulação e seu caldo de cultura*. Remate de Males, Campinas, SP, v. 41, n. 1, p. 152–182, 2021. DOI: 10.20396/remate.v41i1.8663774. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/remate/article/view/8663774. (Acesso em 11 dez. 2021)

Terry Gilliam, autor do Quixote

Marcelo Miranda

"And now... after more than 25 years in the making... and unmaking..."

Terry Gilliam

Parte 1 — A produção: o Dom Quixote que (quase) matou o homem

"And now... after more than 25 years in the making... and unmaking..."
Terry Gilliam

A cartela inicial de *O Homem que Matou Dom Quixote* explicita, de imediato, a sua condição de acontecimento histórico. É a primeira informação dada pelo filme para além de quaisquer tecnicalidades e é também uma primeira "cena", na medida em que as desventuras de Terry Gilliam ficaram tão notórias e lendárias ao longo de quase três décadas que o cineasta assume logo para si o ônus dessa mitologia, olha para esse abismo junto com o espectador e retira o elefante da sala de cristais. Antes de qualquer um de nós se dar conta de estar começando a assistir a uma realização tão cheia de percalços até chegar ali, Gilliam nos convida a compartilhar esse o aspecto pitoresco e, claro, heroico de enfim estarmos (nós e ele) diante de *O Homem que Matou Dom Quixote*.

Vamos, aqui também, tirar o elefante da sala e chamar logo toda a saga em torno do filme de... quixotesca. Ex-integrante do grupo humorístico inglês Monty Python, Terry Gilliam leu o romance de Miguel de Cervantes em 1989 e imediatamente sentiu ali o impulso de levar algo daquela história para o cinema. Àquela altura, Gilliam já era conhecido por sua visão peculiar de mundo, com *Os Bandidos do Tempo* (1981), *Brazil — o Filme* (1985) e *As Aventuras do Barão de Münchausen* (1988). Originalmente *Dom Quixote* seria seu próximo trabalho,

inclusive como adaptação, de fato, do livro de Cervantes, publicado em 1605 e considerado a grande revolução da literatura romanesca. Porém, o diretor se deparou com os primeiros percalços quando o estúdio Phoenix Pictures não se comprometeu a conseguir o orçamento necessário. O projeto foi abandonado pela primeira vez e quase foi realizado por outro cineasta (Fred Schepisi), mas ficou mesmo no papel.

O fracasso inicial ironicamente permitiu a Gilliam dar uma cara mais particular (ou, pelo menos, a mais próxima pela qual ele lutaria nas décadas seguintes) à sua visão do romance de Cervantes. Se antes, ainda pela Phoenix Pictures, a ideia era uma adaptação homônima, Gilliam, ao retomar o projeto em 1997, juntou-se ao roteirista Tony Grisoni e alterou todo o argumento, desenvolvendo o que passou a ser chamado justamente de *O Homem que Matou Dom Quixote*. Foi daqui adiante que o enredo tratava de outro protagonista, um publicitário chamado Toby, que, ao viajar no tempo, vai parar no mundo de Dom Quixote, onde vive diversas aventuras ao lado do Cavaleiro da Triste Figura.

É sempre interessante perceber o contexto de Gilliam a cada fase de sua quixotesca saga para levar esse filme às telas. Enquanto ele e Grisoni aperfeiçoavam o roteiro de *O Homem que Matou Dom Quixote*, Gilliam acabara de dirigir *Os 12 Macacos* (1995), ficção científica que trata justamente de um homem retornando ao passado para conter a disseminação de um vírus. Logo em seguida ele fez *Medo e Delírio* (1998), que mistura realidade e delírios psicodélicos na trajetória alucinada de um jornalista inspirado em Hunter S. Thompson. Os dois filmes claramente impactaram as ideias de Gilliam e Grisoni sobre como se aproximar de um livro de 1605 em plena virada do século XX para o XXI e especialmente depois de diversas tentativas infrutíferas, desde o início do cinema, de emular o espírito original do romance em adapta-

ções audiovisuais, na melhor das hipóteses, anódinas.

Além dos problemas notórios na produção, Gilliam tinha atrás de si outro espectro a assombrá-lo: a malfadada versão de Orson Welles (1915-1985) para o livro de Cervantes. O prodígio realizador de *Cidadão Kane* (1941) passou quase o mesmíssimo tempo de Gilliam tentando finalizar sua adaptação de *Dom Quixote*. Iniciado em 1955, em meio aos desentendimentos de Welles e os produtores de *A Marca da Maldade* (1958), seu Quixote foi sendo arrastado décadas adiante. Quando podia fazê-lo entre um trabalho e outro, Welles juntava os atores e filmava alguma sequência do roteiro, procedimento que obviamente foi se complicando ao longo dos anos, tanto por inconsistências estéticas quanto por desencontros de elenco e técnicos. Sobraram horas e horas e horas de material filmado, que rendeu ao menos duas versões inacabadas do filme, ambas após a morte de Welles, nenhuma exatamente como ele imaginava.

A versão mais famosa, e que mais circula, teve montagem do cineasta espanhol Jesús Franco e permite vislumbrar os planos exuberantes de Welles, as performances impressionantes de Francisco Reiguera e Akim Tamiroff como Quixote e Sancho Pança e ainda um elemento que inadvertidamente aproxima sua proposta àquela de Terry Gilliam e Tony Grisoni: o deslocamento da ação medieval para o presente, compreendendo a importância mítica do romance de Cervantes como objeto artístico maior que o tempo e maior que sua própria trama. Tanto para Gilliam quanto para Welles, o livro tornou-se um patrimônio a afetar todos que cheguem perto dele, sendo um elemento cultural plenamente integrado à história do mundo.

Foi essa a percepção que fez de *O Homem que Matou Dom Quixote* a grande obsessão da carreira de Terry Gilliam (como fora a de Or-

son Welles, o que diz bastante do magnetismo da obra de Cervantes). Quando retomou a produção do filme, em 1998, Gilliam disse contar com financiamento inteiramente europeu e um dos maiores orçamentos independentes de todos os tempos (US$ 40 milhões). O elenco foi escalado: para Quixote, o francês Jean Rochefort; no papel do publicitário Toby, estava Johnny Depp, com quem o diretor acabara de trabalhar em *Medo e Delírio*; e nomes de apoio incluíam Vanessa Paradis, Miranda Richardson, Christopher Eccleston e, vejam só, Jonathan Pryce (justamente o ator que ficaria com o papel de Quixote no filme efetivamente lançado em 2018).

As filmagens começaram em 2000, mas não foram muito adiante. Uma série de problemas e imprevistos se abateram tanto no set quanto no elenco. De invasões sonoras de uma base militar próxima ao local da rodagem, chuvas torrenciais na locação e problemas de hérnia que impediam Rochefort de montar num cavalo, tudo que se pode imaginar parece ter acontecido de negativo. A situação de Gilliam virou um inferno similar aos de Francis Ford Coppola em *Apocalipse Now* (1979) e Richard Stanley em *A Ilha do Dr. Moreau* (1996). Apenas dois meses depois de iniciados os trabalhos no set, o projeto foi inteiramente cancelado. Mais uma vez *O Homem que Matou Dom Quixote* entrou num limbo. De saldo positivo, saiu o documentário *Perdido em La Mancha* (2002), no qual Keith Fulton e Louis Pepe, inicialmente contratados para fazer making of do filme de Gilliam, narram (e mostram) todos os bastidores desastrosos do filme que nunca aconteceu.

A não-realização de *O Homem que Matou Dom Quixote* se tornou um fardo para Terry Gilliam e um misto de chacota e indulgência pública. Também parece ter virado uma maldição, pois diversos projetos seguintes foram igualmente cancelados ou tiveram problemas sérios de produ-

ção — o maior deles sendo a morte do ator Heath Ledger no meio das filmagens de *O Mundo Imaginário do Dr. Parnassus* (2009), obrigando o roteiro a ser alterado para se adequar à ausência e inserindo outros atores para interpretarem versões distintas do mesmo personagem.

Depois de idas e vindas burocráticas, os direitos de *O Homem que Matou Dom Quixote* voltaram para Terry Gilliam em meados da década de 2000. Em 2008, ele iniciou os preparativos para tentar mais uma vez. Decidido a refazer tudo do zero, com novo elenco e alguns ajustes no roteiro, o diretor começou a pré-produção em 2009, com Robert Duvall e Ewan McGregor confirmados nos papéis principais. Porém, novos problemas de dinheiro e agenda complicaram tudo, e o filme entrou em novo hiato antes mesmo de ir a set. Em 2013, Gilliam declarou em entrevistas que precisava fazer o filme em algum momento de sua vida para poder tirá-lo de seu caminho e "seguir em frente". Diversas vezes o cineasta fez declarações públicas que indicavam um novo sopro para a realização, mas nada de concreto acontecia. No máximo ele atualizou o roteiro de forma a toda a ação se ambientar no presente, retirando as viagens no tempo. Agora, Toby passava a ser um publicitário que se encontra com uma espécie de versão "moderna" de Quixote que ele mesmo criara a partir de um filme universitário.

O renomado produtor português Paulo Branco assumiu o financiamento do projeto em 2016, mas nada saiu como planejado, de novo. Toda a querela envolvendo desentendimentos de Branco e Gilliam renderiam um livro (ou filme) inteiros. Para resumir, digamos que a confusão entre ambos na produção do filme foi parar na Justiça, com ganho de causa para Gilliam. Isso permitiu que *O Homem que Matou Dom Quixote*, feito como foi possível ao longo de 2017, já com outros financiadores e elenco finalmente definido (Adam Driver e Jonathan

Pryce nos dois papéis centrais), pudesse estrear mundialmente no Festival de Cannes em 2018 — ainda que, até literalmente dias antes da data marcada, houvesse dúvidas jurídicas se o filme teria autorização para ser exibido no evento, por conta das pendengas com Paulo Branco. Mas a estreia aconteceu no dia 19 de maio de 2018. E Terry Gilliam pôde finalmente ver na tela o filme que ele, ao ler o livro de Miguel de Cervantes, jamais imaginou que lhe tomaria boa parte de sua carreira.

Parte 2 — O filme: o Dom Quixote que enlouqueceu o homem

"O fidalgo foi um sonho de Cervantes
e Dom Quixote um sonho do fidalgo."
Jorge Luis Borges

Na transposição pessoal que faz do romance de Miguel de Cervantes para o cinema, Terry Gilliam mantém seu Dom Quixote como figura cujo imaginário transcende a realidade, alterando o estopim para seus delírios. No livro, é a leitura de romances de cavalaria que tornam o fidalgo Alonso Quijano um homem movido pela imaginação que ele crê ser a realidade. "Entre Alonso Quijano e o universo ilusório para o qual o desvario o transporta, posta-se a literatura: objeto de libelo porque enlouquece o herói, de glória porque reconhece-lhe o condão de transfigurar o mundo", escreve a pesquisadora Walnice Nogueira Galvão ("Folha de S.Paulo", 2005). Em *O Homem que Matou Dom Quixote*, o estopim no roteiro de Gilliam e Tony Grisoni a acionar os disparates daquele que se tornará o Cavaleiro da Triste Figura é o cinema.

A experiência de interpretar o personagem num curta-metragem es-

tudantil dirigido pelo jovem Toby Grummet (Adam Driver) faz com que, uma década depois, o humilde sapateiro espanhol Javier (Jonathan Pryce) ainda acredite ser o tal Dom Quixote. O deslocamento de Gilliam é simbólico em vários sentidos, a começar pela origem intelectualmente humilde de Javier, trabalhador iletrado que é escalado para o papel por sua aparência física e tem dificuldades de compreender as orientações da "intelectualidade", simbolizada pelos cineastas estudantes que chegam à comunidade rural munidos de câmeras, fios, microfones e todo um aparato técnico inexistente naquele ambiente.

A cena-chave para se compreender a mudança de *status* nessa abordagem do que significa "ser" Dom Quixote é a cena em que Toby ensina Javier a lutar com a espada. O que se apreende ali é que esse ensinamento fica tão imbricado no sapateiro que a composição de quem ele deve ser e como precisa agir diante dos "inimigos" se conecta à personalidade para não mais sair. Aos modos de Gilliam, tem-se aqui a alegoria dos atores que incorporam personagens a ponto disso afetar suas vidas pessoais, seja no trato com colegas de set (Jim Carrey em *O Mundo de Andy*, de Milos Forman, 1999) ou nos desdobramentos de seus próprios demônios internos (Heath Ledger após *Batman — O Cavaleiro das Trevas*, de Christopher Nolan, 2008).

A transformação de Javier em Quixote se dá fora da tela: tem-se fragmentos do passado de Toby enquanto ele investiga, no presente, o destino daquele ator não-profissional na mesma comunidade onde o deixou dez anos atrás. Quando enfim eles se reencontram, não são mais diretor e ator. Agora tornado um "cavaleiro errante", Javier identifica em Toby o Sancho Pança que tanto lhe faz falta, o parceiro de aventuras que insistentemente tenta colocar o amigo de volta nos pés da realidade.

Toby inadvertidamente assume o papel de Sancho ao ser tragado (quase literalmente) para o mundo de aventuras de Quixote/Javier. Se é o cinema que leva o sapateiro aos delírios aventureiros, será o cinema que também permitirá a ele e Toby viverem as mais alucinantes situações, num vai e vem de encontros e desencontros que deixam o publicitário em constantes dúvidas sobre a improvável materialidade do que ele vê e vive. *O Homem que Matou Dom Quixote* incorpora tudo isso em sua dinâmica ao fazer com que as situações com as quais Toby se depara surjam como possíveis delírios para logo em seguida serem consideradas farsas, e então novamente darem a volta e poderem, sim, serem uma "intromissão" do poder imaginativo de Javier na própria tessitura do filme. Um momento exemplar nesse sentido é quando a dupla encontra outros personagens trajando roupas medievais, no que Toby quase se convence de estar, de fato, numa época passada... até sabermos se tratar de um comboio rumando para uma festa a fantasia. Levado ao lugar, Toby e Javier são perseguidos e parecem realmente estarem em outros tempos e espaços — mas somente para Toby e os espectadores, já que, para Javier, a separação entre realidade e ficção ou concretude e sonho não existe.

É interessante pensar em Toby Grummet na faceta de publicitário. Logo no começo do filme, ele está dirigindo um comercial no qual Dom Quixote e Sancho Pança são personagens, o que aciona inquietações há muito adormecidas que serão despertadas quando ele tomar contato com a antiga gravação de seu curta-metragem feito com Javier. Toby está insatisfeito, frustrado, criativamente bloqueado e, por isso, enlouquece seus empregadores. Na dificuldade de entender o que lhe trava, o rapaz precisa retornar a uma época mais idealizada e utópica de sua formação, na qual, apesar da arrogância, ele conseguia en-

xergar nuances nos pequenos detalhes humanos — algo que parece ter se perdido no cinismo da contemporaneidade na qual ele está inserido. Daí vem a resistência em embarcar nos delírios imaginativos de Javier transformado em Quixote: para Toby, aquilo só pode ser loucura, delírio, coisas da cabeça de alguém sem instrução. Ao abandonar as infinitas possibilidades da imaginação para servir às limitadas potencialidades da propaganda, Toby perdeu a prática de simplesmente acreditar. Este será seu arco dramático: o de retornar à insegurança da arte.

Javier naturalmente passa por esse processo sem a consciência de o estar fazendo. Simplesmente incorpora e aprimora aquilo que pedem dele: que seja um Cavaleiro, um fidalgo a lutar contra gigantes disfarçados de moinhos de vento. Assim como sua contraparte literária, o Quixote de Javier não se questiona, e sim questiona os outros o motivo de estarem duvidando de sua sanidade. Importa reagir o mais ativamente possível às ameaças a surgirem no caminho dele e de Sancho Pança (o incrédulo Toby). A cada nova cena, a mágica do filme de Terry Gilliam é fazer com que os acontecimentos episódicos se ajustem à mente de Javier. Apesar de Toby ser tecnicamente o protagonista narrativo, o privilégio do ponto de vista visual de *O Homem que Matou Dom Quixote* é de Javier — inclusive depois dele ser atingido pelo próprio Toby e morrer (na justificativa literal do título): àquela altura, o publicitário converteu-se ao modo de olhar o mundo de Javier e invariavelmente vai enfrentar os gigantes/moinhos de vento com a mesma audácia (e espada) de seu companheiro agora falecido.

A relação entre a incredulidade inicial de Toby e a fantasia arraigada de Javier também alegoriza a própria relação de Terry Gilliam com o projeto de *O Homem que Matou Dom Quixote*. A postura do publicitário tem muito da desesperança que deve ter se abatido no cineasta quanto mais

distante ficava a concretização do filme, enquanto as epifanias de Javier parecem refletir o lado utópico e idealista do mesmo Gilliam, aquele aspecto de sua personalidade que nunca duvidou de que, um dia, o filme existiria. Ao fim, quando Toby se torna o novo Quixote, conseguimos vislumbrar ali a junção desses dois pessoas de Gilliam agora num único corpo e mente, rumando ao desconhecido de novos desafios.

E Dulcineia?, você deve estar se perguntando. A personagem feminina do romance de Miguel de Cervantes não aparece em cena exatamente no filme de Terry Gilliam, mas tem sua contraparte transfigurada na ex-garçonete Angélica Fernández (Joana Ribeiro), atriz no filme estudantil de Toby Grummet que desaparecera do vilarejo e retorna no meio das aventuras iniciadas por Javier. Assim como no livro de Cervantes a lavradora Aldonça Lourenço é feita a dama Dulcineia del Toboso pela mente de Quixote, a perspectiva de Gilliam tem em Angélica outra reconfiguração. Refletindo as mudanças de abordagem de personagens femininas, Angélica é figura muito mais presente e fundamental na estrutura de *O Homem que Matou Dom Quixote* do que é Aldonça/Dulcineia no livro espanhol.

Em Cervantes, segundo Walnice Nogueira Galvão, Dulcineia prescinde "de corpo, alma, traços físicos ou psicológicos (...), engessada e imutável em sua parcimônia, servindo, por isso mesmo, de tela em branco para projeções do leitor". Na visão da pesquisadora, trata-se de "um caso raro de protagonista 'sem história'". Dulcineia ela mesma, aquela que seria a equivalente do romance na estrutura metalinguística do filme, segue como sombra fantasmática nas memórias sofridas do Quixote de Javier, que se martiriza (fisicamente) em nome do amor pela grã-senhora. Por sua vez, Angélica Fernández tem história própria e é bem mais que uma "tela em branco" para eventuais projeções

do espectador. Sua participação, cheia de lances vertiginosos, culmina na parceria final com o agora quixotesco Toby, que a nomeia sua Sancho Pança para juntos caminharem ao horizonte.

Pela trajetória rocambolesca de produção, *O Homem que Matou Dom Quixote* é mais que apenas o filme lançado em 2018. Não é nem o filme que o diretor visualizara no começo dos anos 1990, muito menos a versão semifilmada com Johnny Depp, cujas sobras ainda circulam como fantasmagoria de uma coisa que nunca aconteceu. Este produto finalizado a que assistimos é um animal próprio, a consequência das décadas de incerteza, frustração e insistência em torno de seu nascimento. Fruto, afinal, de um verdadeiro Quixote do cinema, essa figura singular que é Terry Gilliam, artista muitas vezes tratado como visionário, outras taxado como excessivo e cafona — mas, acima de tudo, dono de visão muito particular do mundo, do cinema e da criação. Existem vários Dons Quixotes a circular, existem até vários subtipos de *O Homem que Matou Dom Quixote*, mas Gilliam só tem um.

The Crimson Permanent Assurance

Eduardo Reginato

The Crimson Permanent Assurance foi pensado como uma animação do quinto segmento do cruel e hilário *O Sentido da Vida* (1983), último filme do grupo Monty Python. No entanto, Terry Gilliam percebeu que estava cansado de criar animações e gostaria de seguir fazendo filmes live-action, tais como *Jabberwocky – Um Herói por Acaso* (1977) e *Bandidos do Tempo* (1981). O cineasta e os membros ingleses suspeitavam que o longa-metragem era o fim de um ciclo — melhor dizendo, o fim dos Pythons.

Em certo momento, durante o desenvolvimento dos esquetes de *O Sentido da Vida*, Gilliam, farto de trabalhar com animações e sob restrições orçamentarias, perguntou para seus companheiros se poderia desenvolver e filmar *The Crimson Permanent Assurance* como um curta-metragem de ficção. A resposta foi um "claro, isso vai ser bem legal!".

De repente, Gilliam recebeu um estúdio e podia escolher uma equipe completa para filmar sua produção que se tornaria um marco do cinema de fantasia. O diretor sempre falou que adorava minorias, assim fez um filme de viagem do tempo com anões e, naquele momento, faria um filme de "capa e espada" com contadores idosos.

The Crimson Permanent Assurance inicia com um plano aberto mostrando o edifício da firma de seguros e, em seguida, estamos dentro do escritório onde velhos contadores trabalham exaustivamente — remetendo comicamente, em seus movimentos, aos escravos remadores de galeras romanas típicos de filmes como *Ben-Hur* (1959) — enquanto um jovem, cruel e engravatado executivo de negócios supervisiona os

seus esforços. Um narrador em *off*, solenemente, fala: "Nos dias tristes de 1983, enquanto a Inglaterra sofria com uma ruinosa política monetária, os leais trabalhadores da Crimson Permanent Assurance, uma firma familiar outrora orgulhosa, enfrentava dificuldades e sofriam com o domínio opressivo da nova administração. Terrível. Realmente, Terrível".

Esse *off* localiza factualmente a situação econômica da Inglaterra que Gilliam quer criticar. Essa crise financeira que assolava a Europa, principalmente o Reino Unido, era remanescente da crise petrolífera dos anos 1970 causada pela Guerra de Yom Kippur (1973) que resultou em um aumento de quatro vezes nos preços do petróleo. A Grã-Bretanha já tinha problemas inflacionários por causa das tentativas do governo do primeiro ministro Edward Heath de impulsionar o crescimento econômico. O desemprego e a inflação aumentaram, e o aumento anual do custo de vida atingiu um pico de 26% no pós-guerra até o verão de 1975.

Assim, Margaret Thatcher chegou ao poder em 1979 convencida de que era necessária uma ação radical para reverter o relevante declínio econômico da Grã-Bretanha. As taxas de juros foram elevadas na tentativa de combater a inflação, com a libra — já subindo como resultado da crescente receita de petróleo do Mar do Norte do Reino Unido. Conquanto, a taxa de inflação anual subiu para 20% no primeiro ano de mandato de Thatcher e juntamente com altos custos de empréstimos e importações baratas levou a queda 20% da manufatura no país.

Dessa forma, durante a primeira metade da década de 1980, o Reino Unido ficou em recessão — com a queda da produção, o aumento do desemprego e a queda da taxa de inflação. A recessão atingiu particularmente o setor manufatureiro e foi causada por altas taxas de juros, uma valorização da libra esterlina e uma rigorosa política fiscal.

O governo Thatcher argumentou que a recessão era necessária para abalar a economia e se livrar de empresas ineficientes. É verdade que algumas empresas eram ineficientes, mas a maioria dos economistas diria que a recessão foi mais profunda do que precisava ser. Com a rápida valorização da libra esterlina muitas boas empresas também faliram ou foram compradas e/ou absorvidas por grandes corporações.

Portanto, a pequena empresa familiar e tradicional Crimson Permanent Assurance foi absorvida pela megacorporação *Very Big Corporation of America*. Os velhos contadores — que eram todo o quadro de funcionários da Crimson, há décadas trabalhando fielmente para a empresa — se viram diante de selvagens mudanças de regimentos internos em busca de extrema produtividade e de aumento dos lucros em detrimento da qualidade de vida no trabalho — típico modo de organização *taylorista*, que foi adaptado e levado às últimas consequências nas grandes corporações com o surgimento da gerência científica — visando maximizar a produção atrelada ao máximo aproveitamento da mão de obra.

Gilliam, anteriormente, havia criticado o surreal mundo das corporações com a bizarra *Moderna Wonder Major All Automatic Convenience Center-ette*, em *Bandidos do Tempo*. Mas, em *The Crimson Permanent Assurance*, o cineasta propõe uma literal e visual amotinação dos antigos funcionários contra os novos chefes. Esse motim de trabalhadores, vai transmutando os personagens, a cenografia e a trilha incidental em um filme de piratas. Essa fantástica virada visual, onde os mais diversos aparatos de cena de um escritório de contabilidade vitorianos se transformam em espadas e canhões, tem seu ápice na música aventuresca de John Du Prez — baseada na composição de Erich Wolfgang Korngold que fez a trilha de *The Sea Hawk* (1940) e muitos outros grande épicos

com Errol Flynn. Na cenografia e efeitos especiais que, literalmente, transformam o antigo edifício vitoriano de escritórios — na verdade escritório de segurança marítima do Lloyd de Londres — em um navio pirata que rompe as estruturas de concreto e segue rasgando o asfalto de Londres como se estivesse em mar aberto.

Os atores esplendidamente caracterizados como piratas — vindos do teatro musical e que não trabalhavam há anos — estão à vontade, como o próprio Gilliam falou certa vez: "esses atores entraram nos personagens visceralmente, pois sabiam que talvez fosse o último trabalho deles em um espetáculo".

Analisando o filme, entende-se que o motim dos piratas — que se libertam psicológica e fisicamente dos seus opressores — seja uma metáfora para a emancipação de Terry Gilliam do grupo Monty Python. Gilliam queria se aventurar em um rumo solo para horizontes desconhecidos. No entanto, não sairia sem fazer barulho e rombos de orçamento, pois o seu curta de 15 minutos havia ultrapassado em custos o valor da produção de todo o longa-metragem *O Sentido da Vida*. Quanto a isso, Gilliam fala em sua autobiografia: "Não sei quanto o filme custou, mas ninguém me mandou parar. Eu aceito ordens abertamente, mas ninguém me deu nenhuma.".

Segundo o megalomaníaco cineasta, "acabou sendo minha primeira experiência de estourar o orçamento. Eu realmente não sei quais eram os números, mas pouco depois, abnegadamente renunciando às minhas ambições de direção em relação ao filme como um todo, eu fui considerado pelos outros como totalmente fora de controle — bêbado de poder encarregado de um orçamento ilimitado que ninguém jamais especificou para mim". É certo que o estúdio e os outros Pythons não ficaram contentes com os rumos épicos que o curta metragem to-

mou. Tão dissonante do filme, onde seria um segmento, que precisou ser retirado e colocado como um apêndice introdutório de *O Sentido da Vida* e a surpresa foi que o curta eclipsa por completo o longa-metragem que o sucede.

Por fim, os octogenários piratas de *The Crimson Permanent Assurance* após derrotarem os executivos opressores de Londres seguem para saquear e destruir as corporações do mundo, como anuncia a edificante narração em *off*: "E assim, a Crimson Permanent Assurance foi lançada no mar das finanças internacionais". Após navegarem por um tempo em seu "edifício pirata" avistam a estibordo um conjunto de prédios de vidros espelhados, daí o *off* esclarece "Lá estava o prêmio que buscavam: um distrito financeiro inflado com multinacionais, conglomerados e bancos mercantis grandes e recheados". Nesse momento, os piratas atacam seu principal alvo, a matriz da *Very Big Corporation of America*. Há uma batalha épica entre os idosos piratas da contabilidade com os jovens executivos sem escrúpulos da corporação.

Após acabarem com os executivos, o bando de piratas deixa em ruínas todo o conjunto de prédios e seguem em direção ao pôr do sol, enquanto o *off* narra seus feitos: "Então, animados pelo seu sucesso inicial, os homens desesperados e pouco violentos da Crimson Permanent Assurance batalham até o sol lentamente pôr-se no Oeste. Os lucros dessa corajosa aventura empresarial ficaram aparentes. Gigantes financeiros outrora orgulhosos estão arruinados, seus bens despojados, suas políticas em farrapos". Os piratas seguem felizes em direção ao horizonte cantando *Accountancy Shanty*, uma genial canção composta por Eric Idle, sobreposta à música escutamos a derradeira narração em *off*: "E assim, partiram para os livros-razão da história. Uma por uma, as capitais financeiras do mundo foram esmigalhadas pelo po-

der de seu acume empresarial ou teria sido assim se certas teorias modernas sobre o formato do mundo não tivessem sido desastrosamente erradas". Então, em um final inesperado, o "edifício pirata" e seus amotinados ocupantes caem pela borda da terra para os confins do espaço.

Podemos interpretar esse trágico mas hilário final como a representação da aguçada percepção de Terry Gilliam sobre o fortalecimento das doutrinas econômicas neoliberais, capitalistas ou necropolíticas que estavam levando o mundo a um estado de progressiva ignorância administrativa e científica no qual haveria um retrocesso de pensamento capaz de aceitar o terraplanismo e outros absurdos piores que, consequentemente, esmagariam qualquer idealismo de minorias que lutassem por igualdade, respeito e oportunidade.

Terry Gilliam, nos seus comentários em áudio no DVD de *O Sentido da Vida*, fala que "foi interessante quando passamos o filme em Cannes. Era a primeira vez que via o filme em uma tela bem grande. *The Crimson Permanent Assurence* pareceu um épico. Sua escala era gigantesca. Então, veio o filme principal e pensei: 'O quê? Isto é televisão. Não precisa de tela grande!' Foi um grande choque. E vendo o filme agora, é interessante principalmente em DVD ou vídeo que, na verdade, o resto do filme está na escala correta e *The Crimson Permanent Assurance* não fica tão bom em tela menor. Então, no final, o filme principal ganha das minhas desesperadas tentativas de criar épicos".

Sim, *The Crimson Permanent Assurance* é o curta-metragem mais épico da história do cinema. Sua grandiloquência visual é a marca do que seguiria Terry Gilliam com o seu próximo projeto, o distópico *Brazil — o Filme* (1985), e nas subsequentes super produções primorosas.

Assim, o cineasta continuaria insistindo nas suas desesperadas tentativas de criar épicos. Sempre realizando seus intentos, mas nunca fi-

cando satisfeito por criar as mais belas imagens de sonhos e pesadelos. E nunca desistindo de evidenciar que o espírito humano é muito mais forte quando liberto da opressão. Navegar, ler, voar, sonhar, estudar, lutar, aprender, amar, explorar e se libertar das trevas é tudo que precisamos para saber que jamais cairemos pelas bordas da Terra.

Bibliografia

CONTEÚDO aberto. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Early_1980s_recession.. (Acesso em 10 jan. 2022)

ELLIOTT, Larry. *Britain recessions.* The Guardian. Disponível em https://www.theguardian.com/business/2012/dec/07/britain-recessions-history. (Acesso em 10 jan. 2022)

GILLIAM, Terry. *Gilliamesque – my pre-posthumous memoir.* Edinburgh: Canongate Books, 2015.

PETTINGER, Tejvan. *UK Recession of 1981*. Economics Help. Disponível em: https://www.economicshelp.org/macroeconomics/economic-growth/uk-recession-1981/. (Acesso em 10 jan. 2022)

The Wholly Family

Lilian Tufvesson

Sobre a tela escura a primeira aparição do filme: uma pequena escultura da sagrada família protegida pela redoma de vidro. Progressivamente, o ícone sagrado vai se mesclando às imagens profanas, que se materializam em muitas ao longo das barracas de vendedores ambulantes situadas nas laterais das extensas e ocres ruas de Nápoles. As cores da cidade não vêm de sua paisagem, mas dos olhares sobre ela. Ou, como escreveram Walter Benjamin e Asja Lacis, "fantásticos relatos de viajantes aquarelaram a cidade. Na verdade, ela é cinzenta: um vermelho ou um ocre cinzento, um branco cinzento. E totalmente cinzenta na direção do céu e do mar".

Este é o cenário que Terry Gilliam transforma em filme ao capturar a atmosfera da antiga cidade e, mais especificamente, daquela rua tão movimentada por passantes e vendedores. Cestos, alimentos, máscaras carnavalescas e uma enorme variedade de estatuetas. Entre os bonecos napolitanos mais populares, destacam-se muitos Pulcinellas que circundam os transeuntes com seus trajes típicos e gestos enigmáticos.

Pulcinella é um dos personagens criados pela *Commedia dell'arte* o teatro popular italiano que vicejou entre os séculos XVI e XVIII com suas trupes itinerantes ocupando espaços públicos em diversos países. Sua atuação sempre foi contestatória e crítica em relação a figuras socialmente valorizadas, como nobres, católicos, banqueiros e negociantes — um estilo de teatro que semeou influências em autores como Shakespeare e Molière. A aparição inicial de Pulcinella, conforme especifica o escritor John Rudlin, aconteceu por volta de 1620, como um

camponês de roupa branca, que gradualmente tornou-se um representante burlesco da classe trabalhadora urbana de Nápoles.

As companhias de *Commedia dell'arte* faziam apresentações improvisadas, ajustando os diálogos entre os personagens fixos, cuja composição visual anunciava uma influência carnavalesca, com uso de máscaras, acrobacias e mímicas. Usavam linguagem direta e frases curtas para provocar risos de forma imediata e frequente no público heterogêneo das praças. Na *Commedia dell'arte* havia três tipos de personagem: *zanni* (trabalhador), *vecchi* (velho) e *innamorati* (enamorado). Os diferentes tipos de máscara facilitavam a identificação do personagem que estava em cena. Os **zannis**, como Arlecchino e Pulcinella, eram os tipos mais populares da *Commedia dell'arte*.

Por isso, as viagens de Pulcinella ao longo dos países e dos séculos resultaram em diversos nomes, como Mr. Punch (Inglaterra), Kasper (Alemanha), Polichinelle (França) e Polichinelo (Brasil), além de versões específicas em lugares como Holanda, Romênia e Hungria. Sob nomes variados, a imagem principal de Pulcinella permanece similar em todas as suas aparições: roupas brancas e largas, com botões tão escuros quanto a máscara que se estende por cima do nariz curvo e grande como um divisor de sobrancelhas proeminentes sob um chapéu habitual. Em suas mãos, ele costuma trazer um bastão e uma bolsa de moedas. A propagação da figura de Pulcinella, na Europa e alhures, deve-se à identificação das pessoas com seu tipo comum, ambíguo, falastrão e capaz das atitudes mais inesperadas.

Entre anjos e reis magos, Pulcinella aparece no filme como um invasor do cenário idealizado da sagrada família. Em meio à profusão de imagens e pessoas, um casal perde momentaneamente seu filho, para logo depois reencontrá-lo diante de uma barraca, pegando um dos Pul-

cinellas. Talvez com a intenção de dissuadi-lo da súbita obsessão pela posse imediata do boneco, o pai diz ao menino que um Pulcinella comprado deve ser dado a outra pessoa e não pode ficar para si próprio, ou seria um desafio à sorte. Em seguida, o pai conta que o único jeito de trazer sorte seria furtar um boneco, mas que na verdade isso não poderia trazer boa sorte, e sim uma prisão. Diante do paradoxo, o filho decidiu silenciosamente o que fazer.

A família profana e desajustada segue então seu caminho pelas ruas de Nápoles até uma praça que suscita a nova desavença entre o casal: foi ali que se conheceram? Ou não? A distância entre as memórias, discrepantes e inconciliáveis, revela que os pais de Jake tornaram-se quase desconhecidos. Com a atenção sequestrada pelo impasse, perderam novamente o filho na multidão napolitana — mas agora já sabiam onde encontrá-lo.

Decidido, o olhar do menino Jake desviou das figuras humanas e não humanas que se mesclam no movimento incessante das ruas de Nápoles, para retornar diretamente ao Pulcinella desejado, desta vez com as palavras do pai ecoando em seu pensamento. O vendedor, entretanto, interrompe sua intenção e começa a mostrar as diversas redomas de progressiva dessacralização das imagens da família sagrada, a começar pela mudança das roupas até um terno, do cenário até uma cozinha moderna, e da criança santa até um travesso pulcinella. Nesse momento, os pais aparecem para o novo resgate. Entretanto, em meio a mais uma briga do casal, a mãe afasta o menino de forma hostil. Logo depois, um dos pulcinellas desaparece da barraca. O vendedor apenas sorri.

Como punição pelo mau comportamento, os pais deixam Jake sem jantar e fecham a porta do quarto. Com muita fome e o boneco furtado ao lado de sua cama, começa o efeito Pulcinella e a dimensão intensa-

mente surrealista e onírica do filme — na qual, não por acaso, aparecem muitos pratos de macarrão e belas imagens de Nápoles.

The Wholly Family foi financiado pela marca de massas Garofalo, que propôs o projeto a Terry Gilliam, com apenas duas delimitações: que a filmagem fosse em Nápoles, local próximo à sede da fábrica mecenas, e que nenhuma morte ocorresse na história. A aceitação da proposta foi incentivada pelo diretor de fotografia Nicola Pecorino, que depois declarou ao site "Dreams" "sempre pensei que um encontro entre Nápoles e Terry poderia produzir apenas mágica". Mas também produziu um pouco de polêmica, pois alguns festivais relutaram em exibir o curta por questionarem a natureza da obra, argumentando que seria mais publicidade do que cinema — crítica perante a qual Gilliam argumentou que quando aparece a vinheta de um estúdio antes do início do filme, isso não significa que o diretor está fazendo propaganda do estúdio.

Embora a iniciativa do filme não tenha sido sua, Terry Gilliam conta que se divertiu muito fazendo o curta. Em entrevista ao mesmo site, ao ser perguntado sobre os temas pessoais que conseguiu incluir no projeto patrocinado, o diretor respondeu: "Meu amor por Pulcinella, meu amor por dançar nas capelas, meu amor por famílias disfuncionais". Nesta síntese, ele pontua as questões principais do roteiro: "pensei que nada poderia ser melhor do que uma família infeliz discutindo; uma que pode ser transformada por uma experiência com Pulcinella".

A filmagem, que durou uma semana, aconteceu no início de 2011, em data escolhida devido às mudanças circunstanciais no cenário urbano, como explica Pecorini: "Decidimos filmar na segunda semana de janeiro principalmente porque precisávamos que a 'rua do presépio' de San Gregorio Armeno ainda estivesse 'vestida', mas não tão agitada

como na época do Natal". Sobre essa rua, Gilliam diz: "é uma rua de Nápoles que me fascina porque vendem todas essas pequenas figuras esculpidas, presépios. São coisas maravilhosas e elaboradas, e sempre gostei dessa rua em particular e do que lá fazem". Nessa rua, como vemos no filme, moram muitos Pulcinellas.

Da época do Renascimento até o imaginário contemporâneo, Pulcinella expandiu sua presença através de diversas manifestações artísticas. O personagem apareceu em teatros de marionetes, em palcos convencionais, em livros adultos e infantis, e em diversos filmes desde os pioneiros do cinema mudo — como o francês *La Legende de Polichinelle* (1907) de Albert Capellani e Lucien Nonguet, com o ator Max Linder, e o italiano *Le Aventure di Pulcinella* (1908), de Gaston Velle.

Há cerca de um século, Pulcinella também inspirou orquestra e danças em Paris, quando Igor Stravinsky foi convidado a compor um balé sobre o personagem. O trabalho foi comissionado por Sergei Diaghilev, fundador e empresário artístico da companhia *Ballets Russes*, cuja parceria mais notável com Stravinsky foi *A Sagração da Primavera*, que floresceu nos palcos parisienses em 1913. Pouco antes, em 1911, Stravinsky havia composto o balé burlesco *Petrushka*, sobre o tradicional fantoche russo de palha que busca tomar a forma humana para vivenciar o amor. Alguns anos depois, Stravinsky compôs o balé *Pulcinella*, inspirado na música italiana do século XVII e na peça *Quatro Pulcinellas idênticos*, do século XVIII. A estreia aconteceu em maio de 1920, na Ópera de Paris, onde sua música e os bailarinos dançavam com figurinos e cenários de Pablo Picasso. Para criar a atmosfera do balé, o artista espanhol viajou a Nápoles com Jean Cocteau, que havia lhe apresentado Diaghilev, para estudar as origens de Pulcinella, do circo e da *Commedia dell'arte*.

Foi na mesma década de 1920 que Benjamin publicou o texto *Ná-*

poles, cujas temáticas são perpassadas e conectadas pelo conceito de porosidade, que permite a compreensão de diferentes dimensões da experiência napolitana onde há limiares porosos, e não fronteiras claramente estabelecidas. Como as relações entre sagrado e profano, que evidenciam inversões e porosidades entre espaços profanos (ruas) e espaços sagrados (igrejas). Benjamin e Lacis iniciam suas observações sobre a cidade com uma anedota que envolve um padre napolitano e as reações paradoxais da população diante de suas atitudes, e concluem que "é dessa maneira incondicional que o catolicismo se empenha por se estabelecer nessa cidade, qualquer que seja a circunstância. Se um dia desaparecesse da face da Terra, seu último reduto não seria Roma, mas Nápoles". Essa observação encontra, quase cem anos depois, as imagens da sagrada família nas barracas dos vendedores ambulantes.

A redoma transparente é essa longa tradição que busca proteger as imagens sagradas. Mas a redoma é também porosa no filme mágico e admite a presença do profano no território simbólico do sagrado, anteriormente delimitado pela separação conceitual estabelecida pelo pensamento religioso. Nesse sentido, Giorgio Agamben considera em seu livro "Profanações" que "profanar significa abrir a possibilidade de uma forma especial de negligência, que ignora a separação, ou melhor, faz dela um uso particular", que pode ser um uso "totalmente incongruente do sagrado". Para o filósofo italiano, a profanação implica uma neutralização daquilo que profana devido à perda da aura que delimitava o espaço do sagrado. Neste filme de Terry Gilliam, até mesmo o título já delineia uma profanação, sob a estranheza de uma valsa um tanto burlesca.

Tais estéticas inesperadas motivaram os autores do livro "The Cinema of Terry Gilliam: It's a Mad World" a observar que

> Gilliam cria mundos que são ao mesmo tempo familiares e

> misteriosos e sempre triunfa o mundano. Sua visão anacrônica e desequilibrada, sua exploração do espaço — enorme e claustrofóbica — e seu senso particular de mise-en-scène desordenada consistentemente evitam nossa capacidade de encontrar uma base estável ou comum para fundamentar uma abordagem única para seus filmes, mas a obra de Gilliam é mais do que um simples absurdo estilizado: seu gênio é claramente definido por seu estilo visual, uma vez que expressa uma crítica política e social do mundo que ele vê.

E quando Gilliam vê as ruas napolitanas, ele admira justamente a sua dinâmica, como contou em entrevista ao *Corriere del Mezzogiorno*: "Nápoles é o caos, e é por isso que adoro. Parece assistir a uma dança entre todas as pessoas que aí vivem, e todos parecem conhecer as suas regras". Paisagem similar àquela descrita por Benjamin como "anárquica emaranhada e rústica no centro da cidade", em que há uma porosidade de tempos, quando a música do feriado penetra sem resistência qualquer dia de trabalho, e uma porosidade de espaços, pois "a vida doméstica é repartida, porosa e entremeada" com a vida pública e, por isso, "a rua peregrina quarto adentro, só que com muito mais rumor" — como fez Pulcinella ao entrar no quarto do menino Jake, para transformar pesadelo em sonho, desavença em alegria. No momento em que o amor respira, a família profana atualiza o conceito do que é sagrado.

Bibliografia

AGAMBEN, Giorigio. *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2015.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas II - Rua de mão única*. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BIRKENSTEIN et al. *The cinema of Terry Gilliam: it's a mad world*. New York: Wallflower Press, 2013.

MÖDERLER, Catrin. 1545: *Surgia a Commedia Dell'arte*. Deustche Welle. Disponível em: https://www.dw.com/pt-br/1545-surgia-a-commedia-dellarte/a-301330 (Acesso em 10 jan. 2022)

RUDLIN, John. *Commedia dell'arte: an actor`s handbook*. Londres: Routledge, 1994.

STUBBS, Phil. *The Wholly Family*. Dreams. Disponível em: http://www.smart.co.uk/dreams/wholfact.htm (Acesso em 11 jan. 2022)

TURTURRO, Dopo. *Pulcinella diretto da Terry Gilliam*. Correre del Mezzogiorno. Disponível em: https://corrieredelmezzogiorno.corriere.it/napoli/notizie/spettacoli/2011/5-aprile-2011/pulcinella-danza--diretto-terry-gilliam-napoli-caos-questo-amo-190377081802.shtml (Acesso em 11 jan. 2022)

ARRI

A Lenda de Hallowdega
Um besteirol *by* Terry Gilliam

Eduardo Reginato

Em 2010, após estrear o longa-metragem *O Mundo Imaginário de Doutor Parnassus* (2009), Terry Gilliam estava bastante cansado devido aos constantes problemas que viveu na produção, incluindo a trágica morte do ator Heath Ledger, que quase foi cancelada e o filme só foi finalizado graças ao empenho dos atores Johnny Depp, Colin Farrell e Jude Law que aderiram ao projeto, além do enorme trabalho na reformulação do roteiro.

Durante suas férias para recuperar forças, Gilliam recebeu a inusitada proposta da *AMP Energy 500*, uma fabricante de bebidas energéticas subsidiária da *Pepsi Company*, para filmar um curta metragem sobre a pista de corridas *Talladega Superspeedway* e seria exibido em uma corrida do circuito Nascar que ocorreria no dia 31 de outubro, data que os americanos comemoram o Halloween.

Gilliam decidiu aceitar a encomenda, pois queria fazer algo leve e descontraído para desintoxicar da traumática experiência anterior. O roteiro ficou a cargo do desconhecido Aaron Bergeron que utilizou como mote as lendas urbanas da cidade — entre elas a história da pista de corrida ser amaldiçoada por ter sido construída sobre um cemitério indígena — para idealizar a primeira comédia besteirol dirigida por Terry Gilliam.

A história da cidade americana de Talladega começa em 1539 quando Hernando de Soto, explorador espanhol em busca de ouro, desembarca no que seria Tampa, Flórida. De Soto e seu exército de 800 a 1.000 homens cruzaram os futuros territórios da Flórida através da Geórgia para

perto da linha do Tennessee e depois para o Alabama em 1540. Durante sua viagem, os nativos americanos lhe contaram sobre uma grande cidade nativa americana na área que agora é o Alabama. Essa cidade era Coosa, que estava localizada no local ao norte da atual cidade de Childersburg entre Talladega Creek e Tallaseehatchee Creek, na margem leste do rio Coosa. A cidade de Coosa era a capital da Nação Creek que tinha cerca de 250 pequenas cidades nativas americanas. Os nativos americanos de Creek, ao contrário do que costuma-se imaginar, viviam em um mundo muito civilizado com campos de milho e outras culturas. Eles tinham corredores que carregavam mensagens e notícias de aldeia em aldeia. A caça era muito abundante na área e incluía veados e perus. Os nativos viviam em cabanas de madeira cobertas de palha e possuíam rígidos costumes religiosos.

Os espanhóis fundaram o primeiro assentamento permanente em atual território americano, St. Augustine, no dia 28 de agosto de 1565. Os franceses instalaram-se ao longo da região central e os holandeses e suecos ao nordeste. Os britânicos colonizaram a região da costa atlântica, onde foram fundadas um total de Treze Colônias. Estas colônias, inicialmente muito diferentes e afastadas politicamente e culturalmente entre si, uniram-se e declararam a sua independência a 4 de julho de 1776.

A cidade de Talladega foi fundada e incorporada em 1835, apenas dois anos após a criação do Condado de Talladega. Durante anos o território foi considerado sem lei com quase metade da população composta por negros escravizados, constantes conflitos com a população indígena e banditismo desenfreado. Após a Guerra da Secessão (1861-1865) acordos com o governo americano garantiram alguns anos de paz nas comunidades indígenas e uma prosperidade na região seguin-

do até os dias atuais, sendo que depois da Segunda Guerra desenvolveu-se um poderoso polo industrial que investiu na construção da Talladega Superspeedway em 1968.

Dizem as lendas que uma tribo nativa americana local realizava corridas de cavalos no vale, onde a pista de corridas foi construída, e um chefe nativo morreu quando ele foi jogado de seu cavalo. Outra lenda diz que o local da superspeedway já foi um cemitério indígena. Outra versão conta que depois que uma tribo local foi expulsa pela nação Creek por sua colaboração com as forças de Andrew Jackson, um xamã colocou uma maldição no vale. Qualquer que seja a lenda sempre tem relação com conflitos raciais e expansão de territórios. Não à toa o estado do Alabama continua sendo uma das regiões mais racistas dos EUA. Essa maldição de Talladega Superspeedway começou devido ao número excessivo de acidentes de carros e de muitos boatos, difundidos pelos próprios pilotos, de vozes estranhas e vultos fantasmagóricos durante as corridas.

Terry Gilliam, a partir desse rico universo folclórico, dirige um falso documentário (*mockumentary*, como é conhecido) simulando um episódio desses programas sensacionalistas televisivos de caçadores de fantasmas, *World of the Unexplained*, apresentado por Justin Thyme (Justin Kirk), especialista em fenômenos paranormais, que parece uma canastrona paródia de Indiana Jones. Justin, acompanhado por cinegrafistas e operadores de áudio, investiga as lendas sobre as assombrações na Talladega Superspeedway. Dessa forma, o apresentador entrevista vários pilotos de Nascar, operários, funcionários, ambulantes e moradores da região. Esses depoimentos são uma pérola que mostra parte desse pedaço "branco, conservador e *redneck* (caipira)" dos EUA que cultua corridas de Nascar, assim como brasileiros cultuam futebol.

Segundo Gilliam, "trazer nosso circozinho para o mundo de um circo verdadeiramente monstruoso foi uma emoção". Parece que Gilliam se divertiu demais, principalmente quando introduz o enlouquecido personagem de Kiyash Monsef (David Arquette), um *redneck* com visual "*psycho punk* apocalíptico" que pesquisa os fantasmas em Talladega Superspeedway. Kiyash é um personagem gilliamesco puro, sempre desorientado, enlouquecido, paranoico e rodeado de quinquilharias retrofuturista — destaque para o laboratório de pesquisa do sobrenatural, na verdade uma tenda montada a beira da pista, um primor de cenografia e produção de objetos com tecnologia antiquada que funciona movida à eletricidade, sangue (!) ou lágrimas (!).

Enquanto o apresentador Justin Thyme entrevista um comerciante que vende bananas para os espectadores da corrida, Kiyash Monsef, filmado pela outra equipe do programa, descobre que a pista é realmente assombrada por fantasmas de antigos nativos americanos, mas não são eles que causam os acidentes de carros que atribuem à maldição. A descoberta é mais sinistra... ou bizarramente hilária, tendo a ver com cascas de bananas na pista (!!!).

Sim, cascas de bananas "assombram" a pista de corridas após serem consumidas e lançadas pelos "incivilizados" espectadores da Nascar. Mas, por causa de um fatídico e hilário acidente de carro causado pelas terríveis cascas de bananas, Kiyash Monsef é silenciado e sua extraordinária descoberta nunca será conhecida.

Uma deliciosa comédia de terror frenética, visualmente alucinada e muito boba. No entanto, é um incrível retrato de uma cultura pitoresca e fascinante do interior dos EUA sobre a qual Terry Gilliam faz um recorte satírico com muitas das características que marcaram sua obra cinematográfica.

Bibliografia

CONTEÚDO aberto. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Talladega_Superspeedway. (Acesso em 06 jan. 2022)

LEWIS, Herbert J. *Talladega*. Encyclopedia of Alabama. Disponível em: http://encyclopediaofalabama.org/article/h-1845 (Acesso em 06 jan. 2022)

TALLADEGA. *Early History*. City of Talladega. Diponível em: https://www.talladega.com/Default.asp?ID=334&pg=Early+History (Acesso em 06 jan. 2022)

Galeria de fotos

John Cleese em *E Agora Para Algo Completamente Diferente.*

O lenhador maluco de Michael Palin em *E Agora Para Algo Completamente Diferente.*

John Cleese e Graham Chapman no intervalo das filmagens de *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado.*

O anáquico grupo em cena de *Monty Python em Busca do Cálice Sagrado.*

Michael Palin, Eric Idle, John Cleese e Graham Chapman em *Monty Python — O Sentido da Vida.*

John Cleese e Terry Jones em um dos segmentos de *Monty Python — O Sentido da Vida.*

O monstro *Jabberwocky.*

Terry Jones se aterroriza em *Jabberwocky — Um Herói por Acaso.*

Sean Connery e o ator mirim Craig Warnock em cena de *Os Bandidos do Tempo.*

Os pequenos bandidos do tempo Malcolm Dixon, Jack Purvis, Tiny Ross, David Rappaport e Craig Warnock.

Jonathan Pryce, o guerreiro alado dos sonhos em *Brazil — o Filme*.

Jim Broadbent e Katherine Helmond na icônica cena da cirurgia plástica em *Brazil — o Filme*.

Sarah Polley, John Neville e Robin Williams em cena de *As Aventuras do Barão de Münchausen.*

A deslumbrante Vênus de Uma Thurman em *As Aventuras do Barão de Münchausen.*

Robin Williams e Jeff Bridges enlouquecem em *O Pescador de Ilusões.*

Jeff Bridges e o Santo Graal em um hospício no filme *O Pescador de Ilusões.*

Bruce Willis em cena de *Os 12 Macacos.*

Bruce Willis e Brad Pitt em uma enlouquecida discussão de *Os 12 Macacos.*

Benicio Del Toro em cena do filme *Medo e Delírio.*

Hunter S. Thompson na visceral interpretação de Johnny Depp em *Medo e Delírio.*

O beijo dos sonhos (ou pesadelos) de Matt Damon e Monica Bellucci no filme *Os Irmãos Grimm.*

Heath Ledger e Matt Damon em cena de *Os Irmãos Grimm.*

Terry Gilliam dirige Jodelle Ferland e Brendan Fletcher no filme *Contraponto.*

Jodelle Ferland em cena de *Contraponto.*

Jude Law subindo aos céus em *O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus.*

Lily Cole e Andrew Garfield são surpreendidos por seres estranhos em *O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus.*

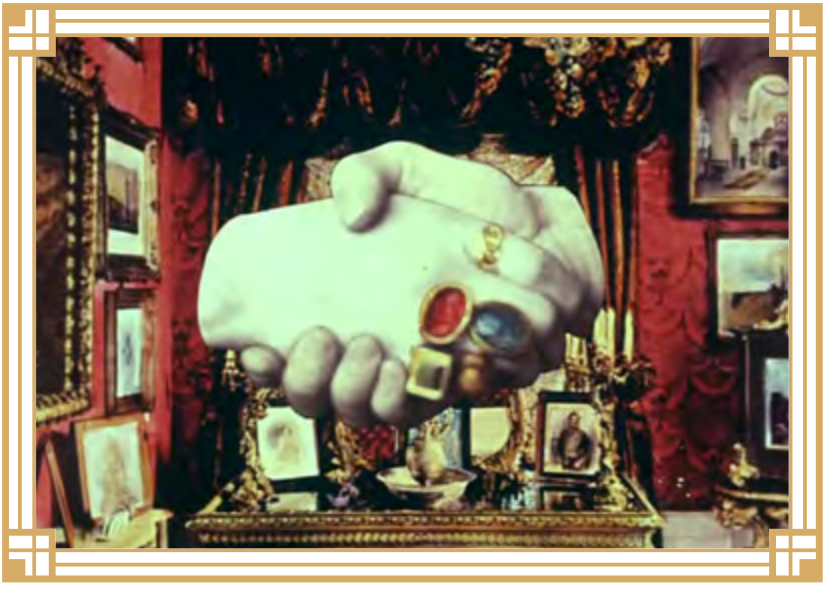
Christoph Waltz e Lucas Hedges em cena de *Teorema Zero.*

O colorido e distópico futuro de *Teorema Zero.*

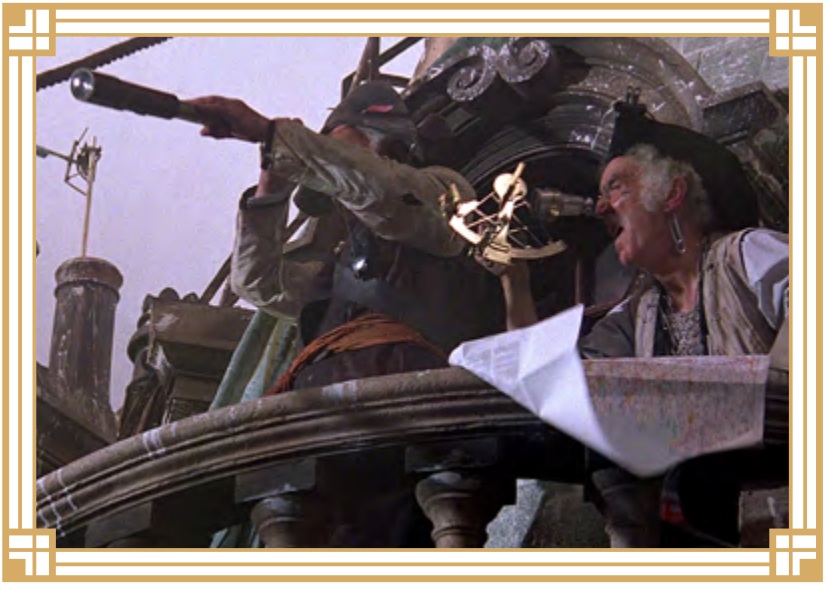
Adam Driver e Jonathan Pryce em cena de *O Homem que Matou Dom Quixote*.

Adam Driver e Olga Kurylenko em cena de *O Homem que Matou Dom Quixote*.

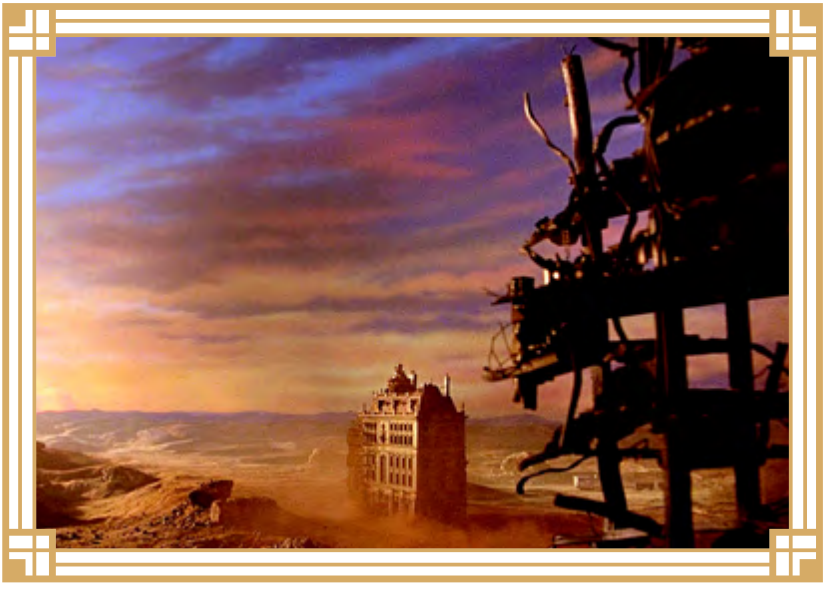
Cena do curta-metragem de animação *Storytime.*



Cena do curta-metragem de animação *Storytime.*



Os piratas de *Crimson Permanent Assurance* avistam um conglomerado de multinacionais.



O "edifício pirata" navega pelos livros-razão da história em direção ao pôr do sol em *The Crimson Permanent Assurance.*

Terry Gilliam dirige o curta-metragem *The Wholly Family.*

Nicolas Connolly entra em um hospital de Pulcinellas no curta-metragem *The Wholly Family.*

Terry Gilliam dirige David Arquette em *A Lenda de Hallowdega*.

Justin Kirk em cena do curta-metragem *A Lenda de Hallowdega*.

Terry Gilliam no programa da BBC *The do-it-yourself animation show.*

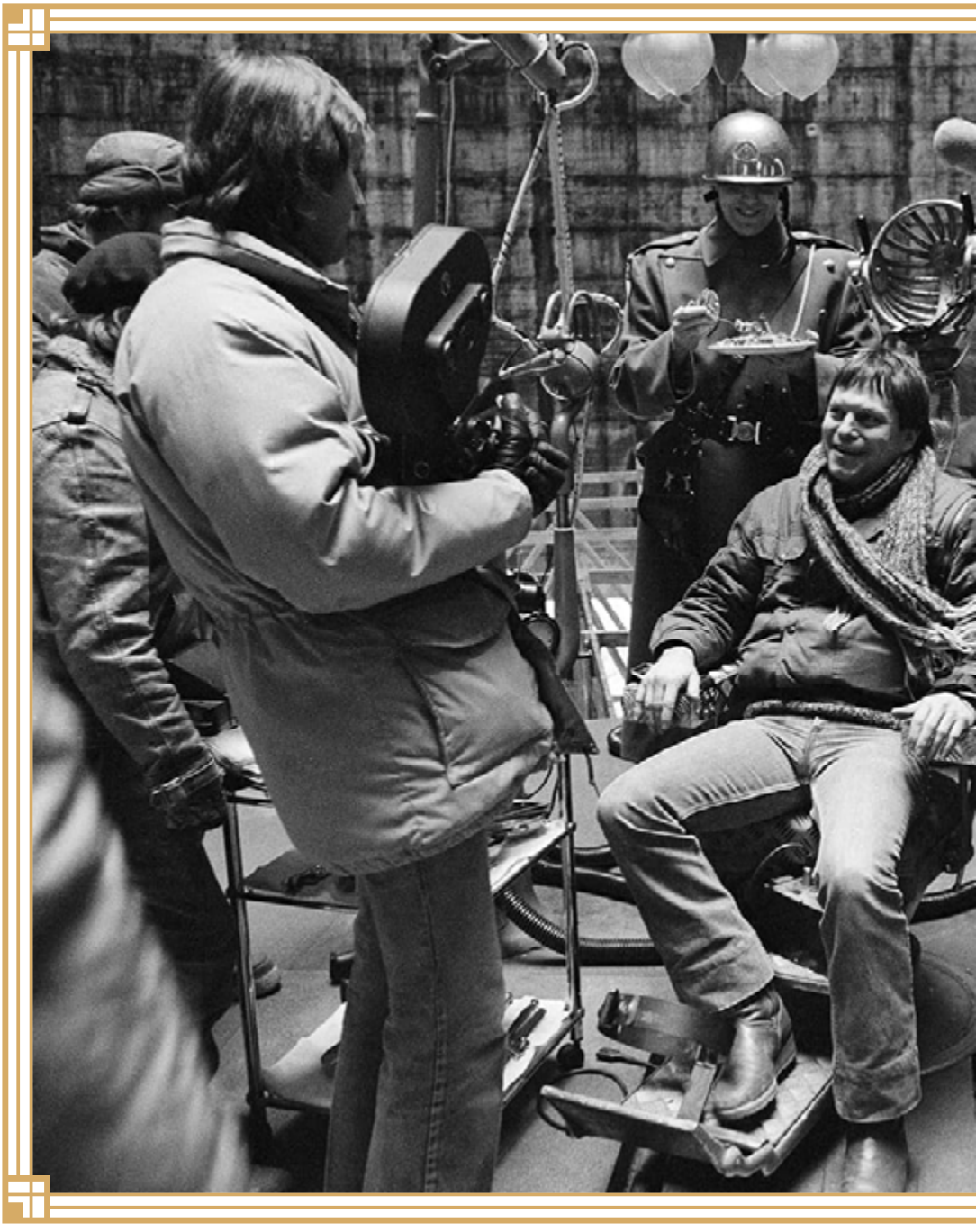
Terry Gilliam ensina a fazer suas animações no programa da BBC *The do-it-yourself animation show.*

Publicidade do documentário *Life of Python.*

Johnny Depp em cena da primeira versão de *O Homem que Matou Dom Quixote* registrada no documentário *Perdido em La Mancha.*

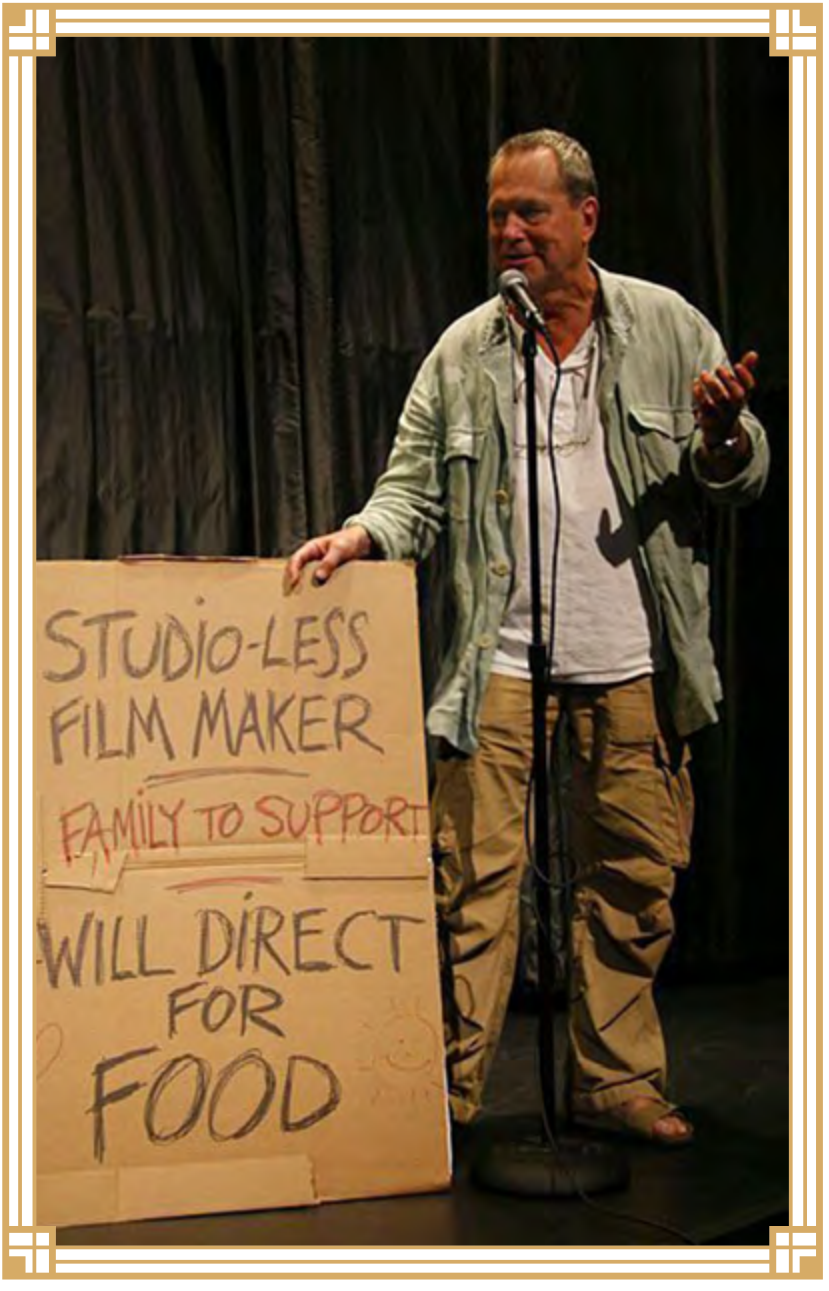
Terry Gilliam dirige Johnny Depp na primeira e não finalizada versão de *O Homem que Matou Dom Quixote* retratada no documentário *Perdido em La Mancha*.

Terry Gilliam no documentário *The Battle of Brazil*.



Terry Gilliam “relaxa” em uma cadeira de tortura durante um intervalo das filmagens de *Brazil — o Filme.*

SECURITY
POLICE



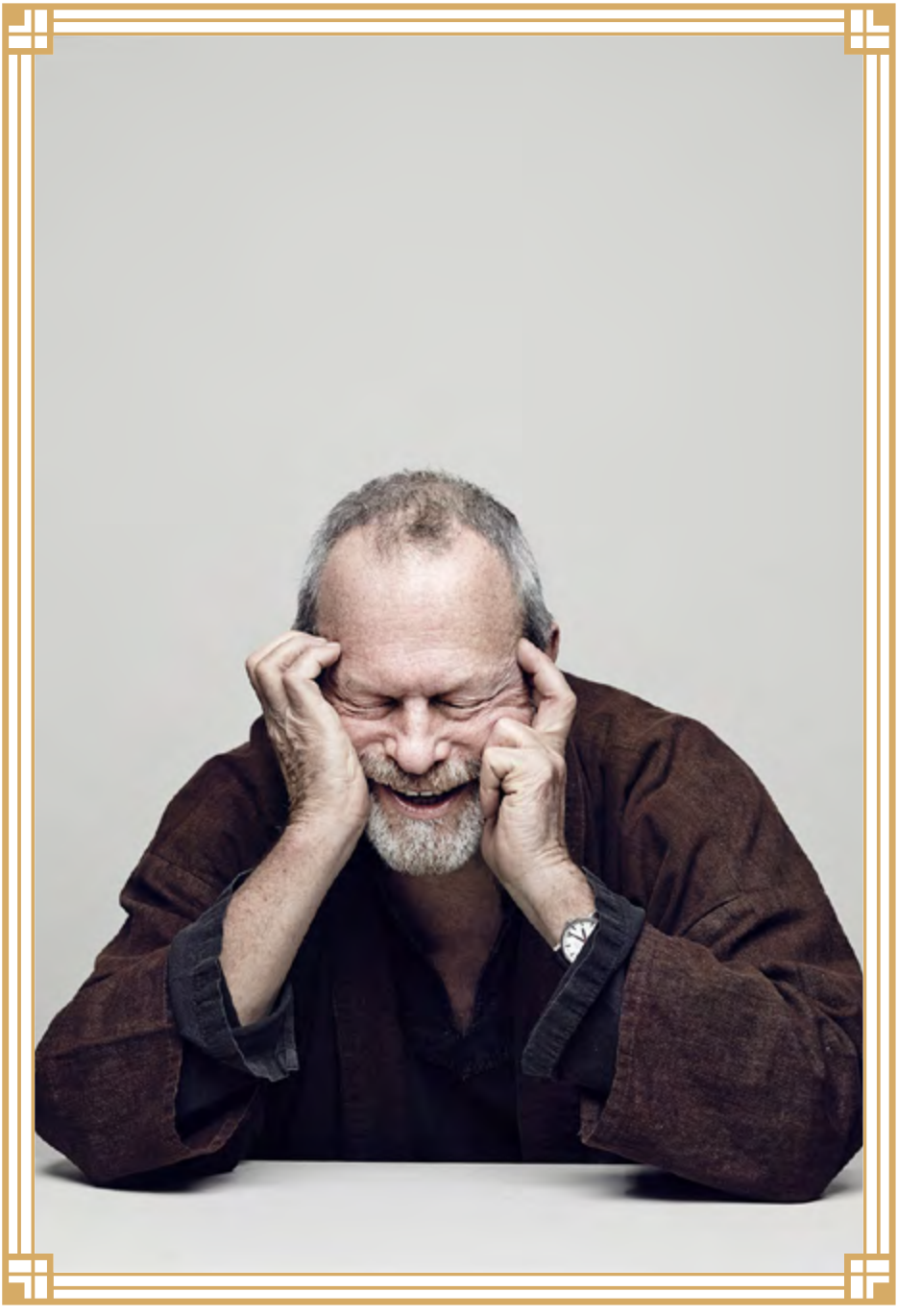
Protesto de Terry Gilliam contra os estúdios que não querem produzir seus filmes.

Ensaio fotográfico com Terry Gilliam e Lily Cole.

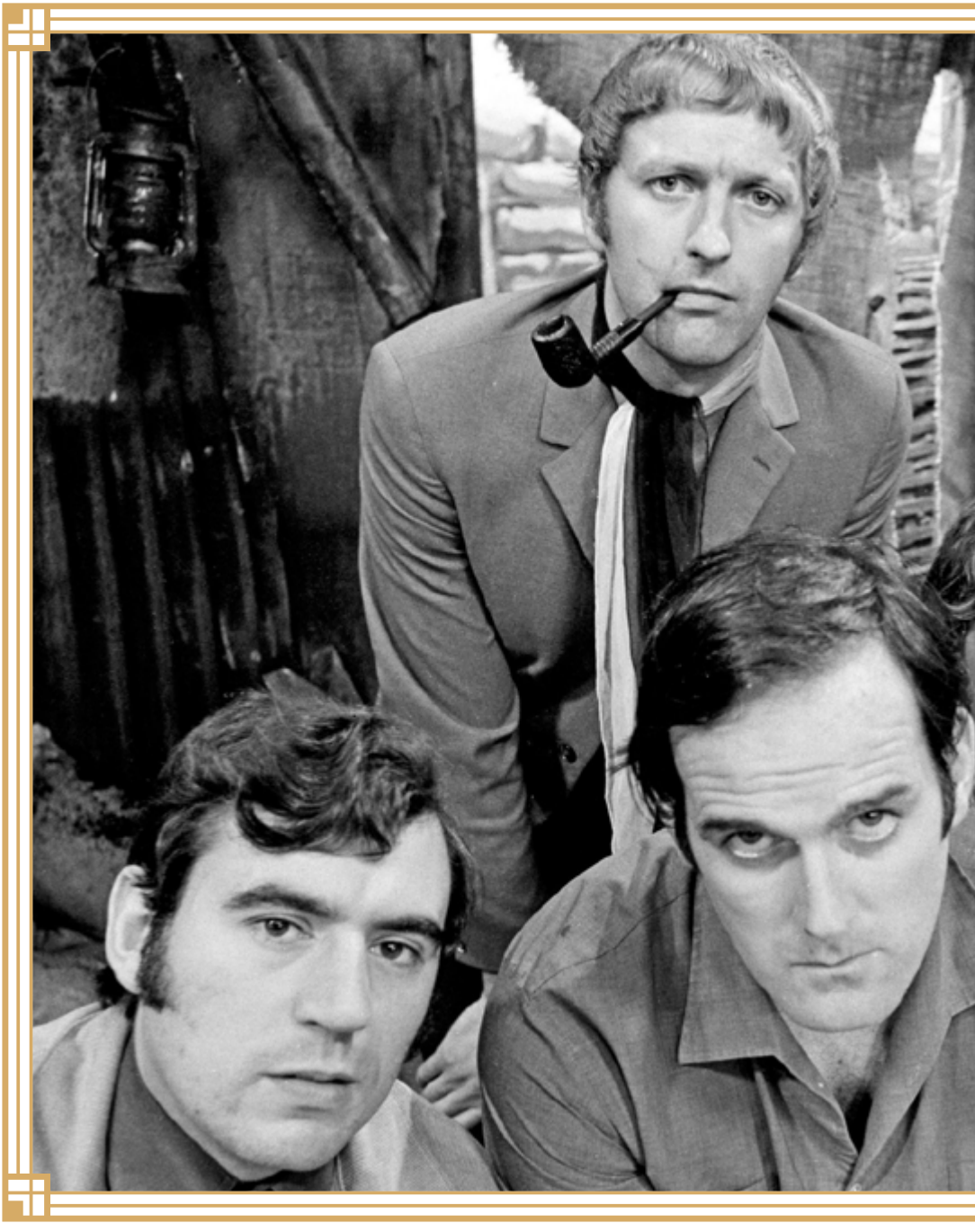
Cena do filme *E Agora Para Algo Completamente Diferente.*

Amanda Plummer e Robin Williams no set de *O Pescador de Ilusões* provando que o amor é a melhor loucura que existe.

Terry Gilliam, Neil Innes (amigo e colaborador dos Pythons), Eric Idle e Terry Jones amarrados para sempre.



Ensaio fotográfico com Terry Gilliam.



Monty Python: Terry Jones, Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam e Michael Palin.

Filmografia

MONTY PYTHON'S
AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT

E Agora Para Algo Completamente Diferente *(1971)*

And Now for Something Completely Different, 98 minutos

Companhias Produtoras: Playboy Productions, Kettledrum Films, Lownes Productions, Python (Monty) Pictures

Lançamento (Reino Unido): 28 de Setembro de 1971

Distribuição: Columbia-Warner Distributors

Direção: Ian MacNaughton

Animações e Concepção visual: Terry Gilliam

Produção: Patricia Casey

Roteiro: Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam, Terry Jones, Michael Palin

Trilha original: Douglas Gamley, Terry Jones, Michael Palin, Fred Tomlinson

Fotografia: David Muir

Direção de Arte: Colin Grimes

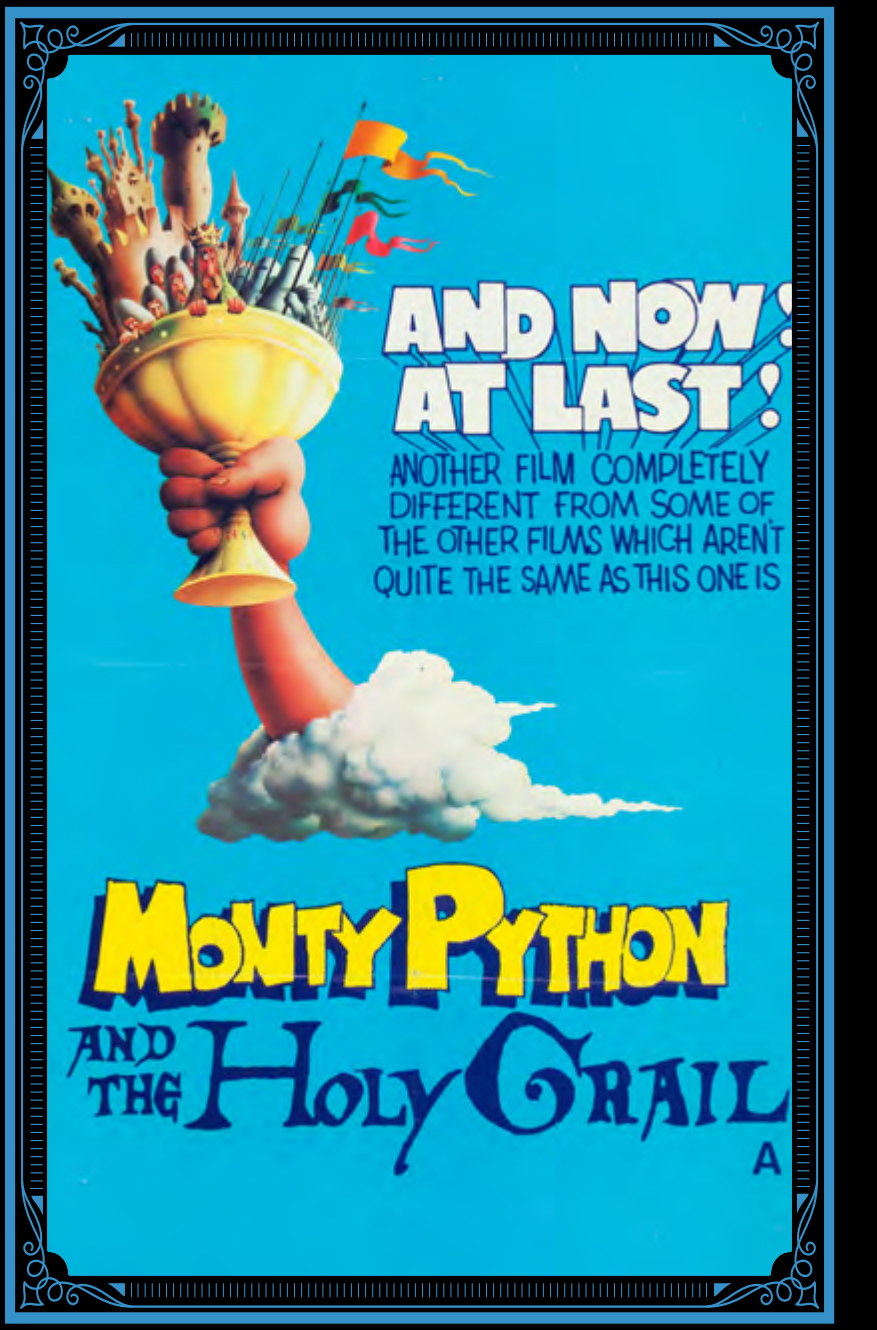
Edição: Thom Noble

Cenografia: Bob Hedges, Leo Mason

Figurino: Ken Lewington

Elenco: Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam, Terry Jones, Michael Palin

Sinopse: Filme inspirado na série de televisão clássica da BBC *Monty Python's Flying Circus*, apresentando refilmagens dos melhores esquetes de suas duas primeiras temporadas.


AND NOW
AT LAST!
ANOTHER FILM COMPLETELY
DIFFERENT FROM SOME OF
THE OTHER FILMS WHICH AREN'T
QUITE THE SAME AS THIS ONE IS
MONTY PYTHON
AND THE HOLY GRAIL
A

Monty Python em Busca do Cálice Sagrado *(1975)*

Monty Python and the Holy Grail, 92 minutos

Companhias Produtoras: Michael White Productions, National Film Trustee Company, Python (Monty) Pictures
Lançamento (Reino Unido): 3 de abril de 1975
Distribuição: EMI Films
Direção: Terry Gilliam e Terry Jones
Produção: Mark Forstater, Michael White
Roteiro: Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam, Terry Jones, Michael Palin
Fotografia: Terry Bedford
Edição: John Hackney
Cenografia: Roy Forge Smith
Figurino: Charles Knode

Elenco: Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam, Terry Jones, Michael Palin

Sinopse: O Rei Arthur está em busca de homens que possam acompanhá-lo na inglória jornada para encontrar o Santo Graal. Sir Lancelot, o Bravo; Sir Robin, o Não-tão-bravo-quanto-Sir Lancelot; Sir Galahad, o Puro e outros cavaleiros aceitam a arriscada e hilária missão.

It took God six days to create
the Heavens and the Earth...
and Monty Python
ninety minutes to screw it up.
MONTY PYTHON'S THE MEANING OF LIFE
"MONTY PYTHON'S THE MEANING OF LIFE" Written by and Starring GRAHAM CHAPMAN
JOHN CLEESE · TERRY GILLIAM · ERIC IDLE · TERRY JONES · MICHAEL PALIN
Produced by JOHN GOLDSTONE Animation & Special Sequences by TERRY GILLIAM
Directed by TERRY JONES A UNIVERSAL RELEASE
R

Monty Python — O Sentido da Vida *(1983)*

Monty Python's The Meaning of Life, 90 minutos

Companhias Produtoras: Celandine Films, The Monty Python Partnership

Lançamento (Reino Unido): 23 de junho de 1983

Distribuição: Universal Pictures

Direção: Terry Jones

Animações: Terry Gilliam

Produção: John Goldstone

Roteiro: Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam, Terry Jones, Michael Palin

Trilha original: John Du Prez

Fotografia: Peter Hannan, Roger Pratt (The Crimson Permanent Assurance)

Direção de Arte: Richard Dawking, John Beard (The Crimson Permanent Assurance)

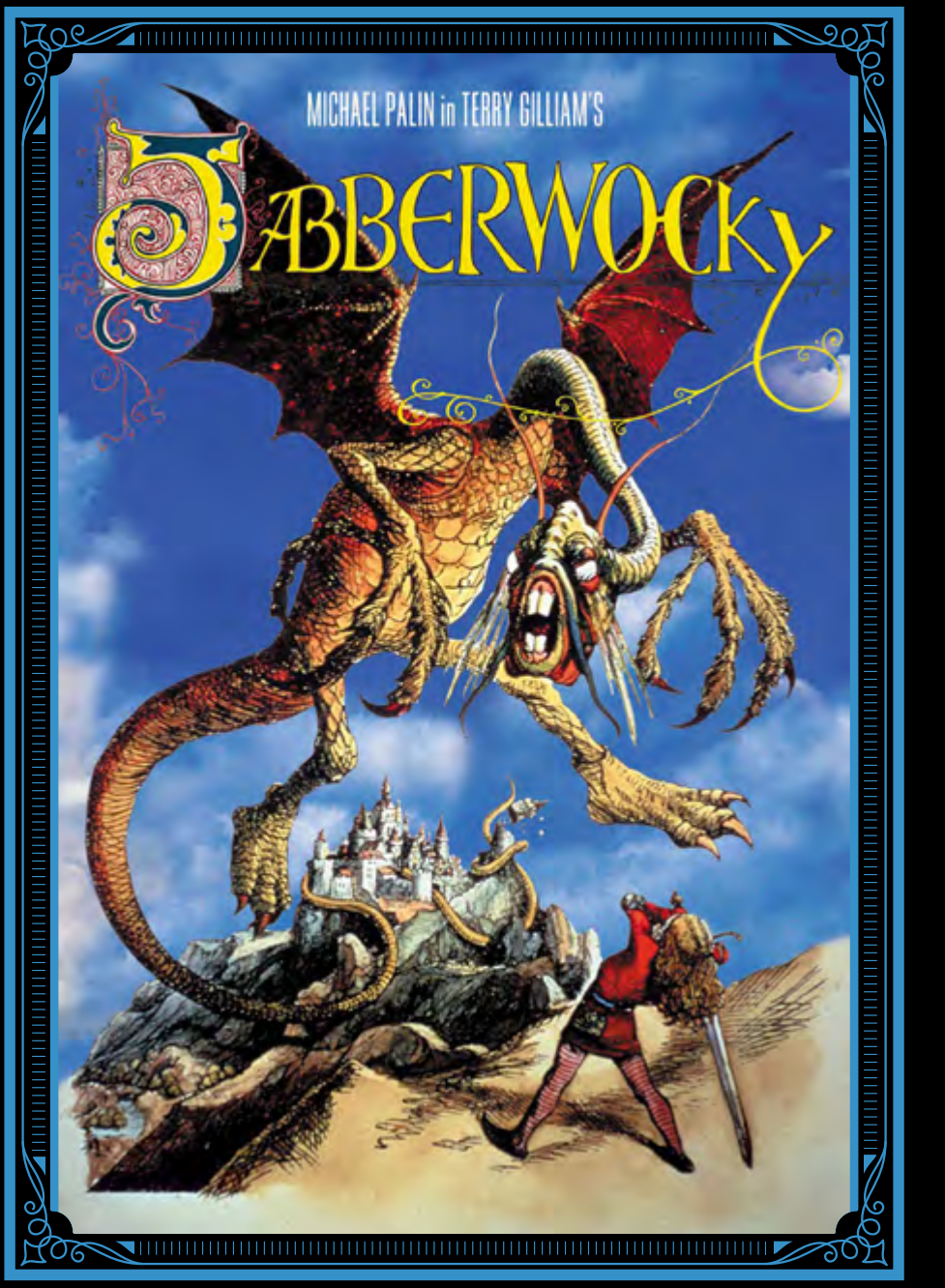
Edição: Julian Doyle

Cenografia: Harry Lange

Figurino: James Acheson

Elenco: Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam, Terry Jones, Michael Palin

Sinopse: Último longa-metragem do grupo Monty Python, onde os anárquicos ingleses apresentam sua particular versão da vida do Homem desde o nascimento até a morte.


MICHAEL PALIN in TERRY GILLIAM'S
JABBERWOCKY

Jabberwocky — Um Herói por Acaso *(1977)*

Jabberwocky, 106 minutos

Companhias Produtoras: Python Films, Umbrella Films

Lançamento (Reino Unido): 8 de abril de 1977

Distribuição: Columbia-Warner Distributors

Direção: Terry Gilliam

Produção: Sandy Lieberson

Roteiro: Charles Alverson, Terry Gilliam, baseado no poema de Lewis Carroll

Trilha: Modest Mussorgksy, Hector Berlioz, Nikolai Rimsky-Korsakov, Jacques Ibert

Fotografia: Terry Bedford

Direção de Arte: Milly Burns

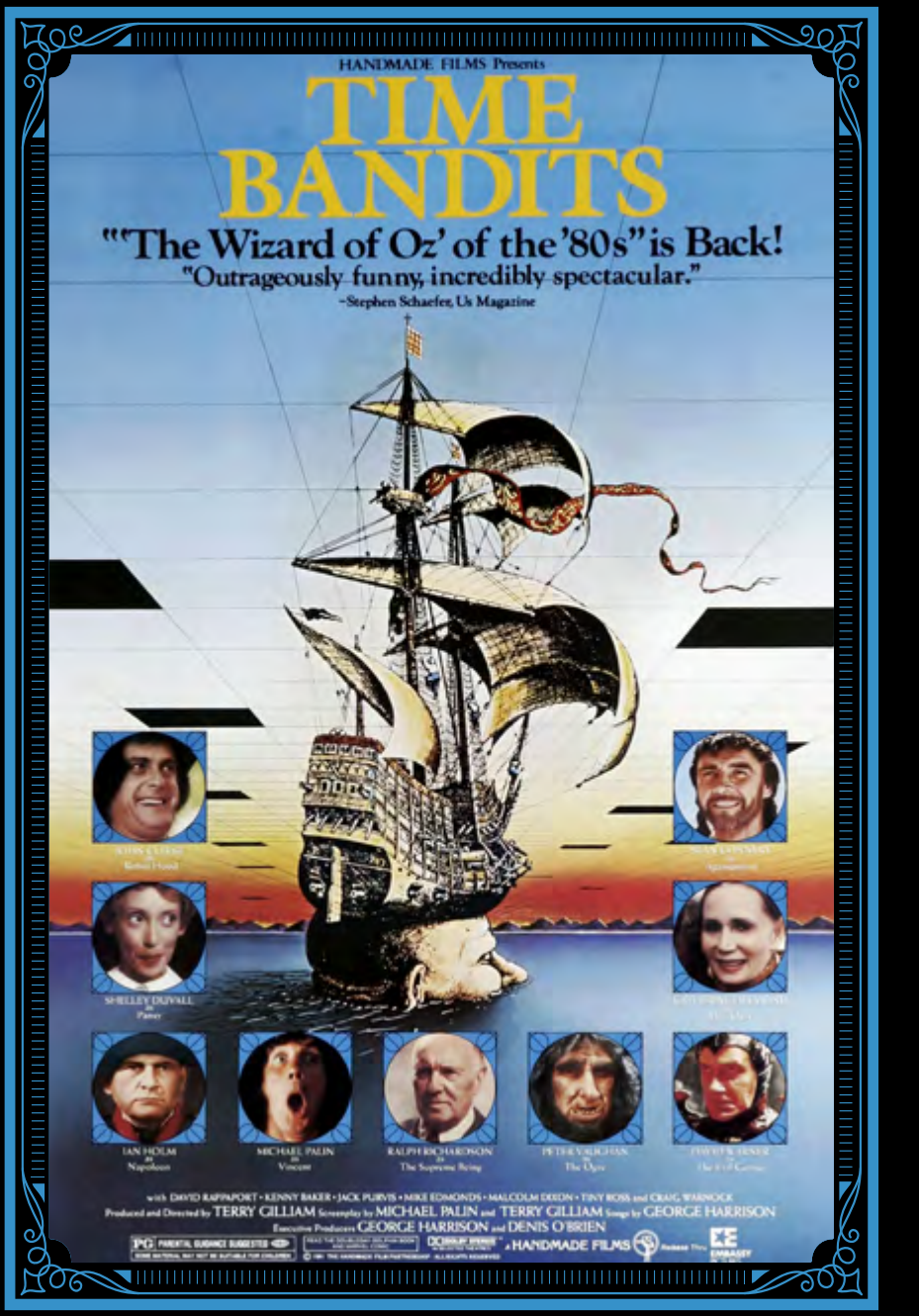
Edição: Michael Bradsell

Cenografia: Roy Forge Smith

Figurino: Charles Knode, Hazel Pethig

Elenco: Michael Palin, Harry H. Corbett, John Le Mesurier, Warren Mitchell, Max Wall, Rodney Bewes

Sinopse: Dennis, um ingênuo camponês que, após a morte do pai, resolve tentar a vida na cidade governada pelo Rei Bruno, O Questionável. Apaixonado por uma mulher que o acha um idiota, Dennis decide provar seu valor enfrentando um dragão chamado Jabberwocky, monstro que aterroriza a região.


HANDMADE FILMS Presents
TIME BANDITS
"'The Wizard of Oz' of the '80s" is Back!
"Outrageously funny, incredibly spectacular."
–Stephen Schaefer, Us Magazine
SHELLEY DUVALL
as
Pansy
IAN HOLM
as
Napoleon
MICHAEL PALIN
as
Vincent
RALPH RICHARDSON
as
The Supreme Being
PETER VAUGHAN
as
The Ogre
with DAVID RAPPAPORT • KENNY BAKER • JACK PURVIS • MIKE EDMONDS • MALCOLM DIXON • TINY ROSS and CRAIG WARNOCK
Produced and Directed by TERRY GILLIAM Screenplay by MICHAEL PALIN and TERRY GILLIAM Songs by GEORGE HARRISON
Executive Producers GEORGE HARRISON and DENIS O'BRIEN
PG PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED
A HANDMADE FILMS Release thru EMBASSY

Os Bandidos do Tempo *(1981)*

Time Bandits, 116 minutos

Companhias Produtoras: HandMade Films, Janus Films

Lançamento (Reino Unido): 10 de julho de 1981

Distribuição: HandMade Films

Direção: Terry Gilliam

Produção: Terry Gilliam

Roteiro: Michael Palin, Terry Gilliam

Trilha: Mike Moran, músicas de George Harrison

Fotografia: Peter Biziou

Direção de Arte: Norman Garwood

Edição: Julian Doyle

Cenografia: Milly Burns

Figurino: James Acheson

Elenco: John Cleese, Sean Connery, Shelley Duvall, Katherine Helmond, Ian Holm, Michael Palin

Sinopse: Um garoto fanático por História parte em uma aventura com anões ladrões de tesouros. Eles têm o "mapa do Ser Supremo" e viajam no tempo por eventos históricos encontrando personagens como Robin Hood, Napoleão e o Rei Agamenon.

BRAZIL
ARNON MILCHAN presents a TERRY GILLIAM film "BRAZIL"
Starring
JONATHAN PRYCE • ROBERT DE NIRO • KATHERINE HELMOND • IAN HOLM • BOB HOSKINS
MICHAEL PALIN • IAN RICHARDSON • PETER VAUGHAN • and KIM GREIST
Screenplay by TERRY GILLIAM • TOM STOPPARD • CHARLES McKEOWN • Original Music by MICHAEL KAMEN • Co-producer PATRICK CASSAVETTI • Produced by ARNON MILCHAN
DOLBY STEREO
Directed by TERRY GILLIAM

Brazil — O Filme *(1981)*

Brazil, 116 minutos

Companhias Produtoras: Embassy International Pictures, Brazil Productions

Lançamento (Reino Unido): 22 de fevereiro de 1985

Distribuição: Universal Pictures (América do Norte), 20th Century Fox

Direção: Terry Gilliam

Produção: Arnon Milchan

Roteiro: Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown

Trilha original: Michael Kamen

Fotografia: Roger Pratt

Direção de Arte: John Beard, Keith Pain

Edição: Julian Doyle

Cenografia: Norman Garwood

Figurino: James Acheson

Elenco: Jonathan Pryce, Robert De Niro, Katherine Helmond, Ian Holm, Michael Palin, Kim Greist

Sinopse: Sam Lowry é um pacato funcionário público que vive num Estado totalitário controlado pelos computadores e pela burocracia. Em meio à opressão, Sam acaba se apaixonando pela "mulher de seus sonhos" que, na verdade, é uma terrorista.

Remarkable. Unbelievable. Impossible.
And true.
THE ADVENTURES OF
BARON
MUNCHAUSEN

As Aventuras do Barão de Münchausen *(1988)*

The Adventures of Baron Münchausen, 126 minutos

Companhias Produtoras: Allied Filmmakers, Laura Film, Prominent Features

Lançamento: 8 de dezembro de 1988 (Alemanha Ocidental) 17 de março de 1989 (Reino Unido)

Distribuição: Columbia Pictures, Neue Constantin Film (Alemanha)

Direção: Terry Gilliam

Produção: Thomas Schüly

Roteiro: Terry Gilliam, Charles McKeown

Trilha original: Michael Kamen

Fotografia: Giuseppe Rotunno

Direção de Arte: Maria-Teresa Barbasso, Giorgio Giovannini, Nazzareno Piana

Edição: Peter Hollywood

Cenografia: Dante Ferreti

Figurino: Gabriela Pescucci

Elenco: John Neville, Eric idle, Oliver Reed, Uma Thurman, Jonathan Pryce, Sarah Polley

Sinopse: O filme conta as fantásticas histórias do Barão de Münchausen, o maior mentiroso de todos os tempos. Enquanto tenta escapar da morte para encontrar seus amigos com habilidades especiais e salvar a cidade de Viena do ataque dos turcos, o Barão relembra uma inusitada aposta com um Califa, a visita à Lua, a dança com a deusa Afrodite, entre outras aventuras.

A MODERN DAY TALE ABOUT THE SEARCH FOR LOVE, SANITY, ETHEL MERMAN AND THE HOLY GRAIL.
Robin Williams
Jeff Bridges
THE FISHER KING
TRI-STAR PICTURES PRESENTS A HILL/OBST PRODUCTION A TERRY GILLIAM FILM ROBIN WILLIAMS JEFF BRIDGES "THE FISHER KING"
AMANDA PLUMMER AND MERCEDES RUEHL MUSIC BY GEORGE FENTON EDITOR LESLEY WALKER PRODUCTION DESIGNER MEL BOURNE
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ROGER PRATT, B.S.C. WRITTEN BY RICHARD LaGRAVENESE PRODUCED BY DEBRA HILL AND LYNDA OBST DIRECTED BY TERRY GILLIAM
A TRI-STAR RELEASE

O Pescador de Ilusões *(1991)*

The Fisher King, 137 minutos

Companhias Produtoras: Hill/Obst Productions

Lançamento (Reino Unido): 20 de setembro de 1991

Distribuição: Tri-Star Pictures

Direção: Terry Gilliam

Produção: Debra Hill, Lynda Obst

Roteiro: Richard LaGravenese

Trilha original: George Fenton

Fotografia: Roger Pratt

Direção de Arte: P. Michael Johnston

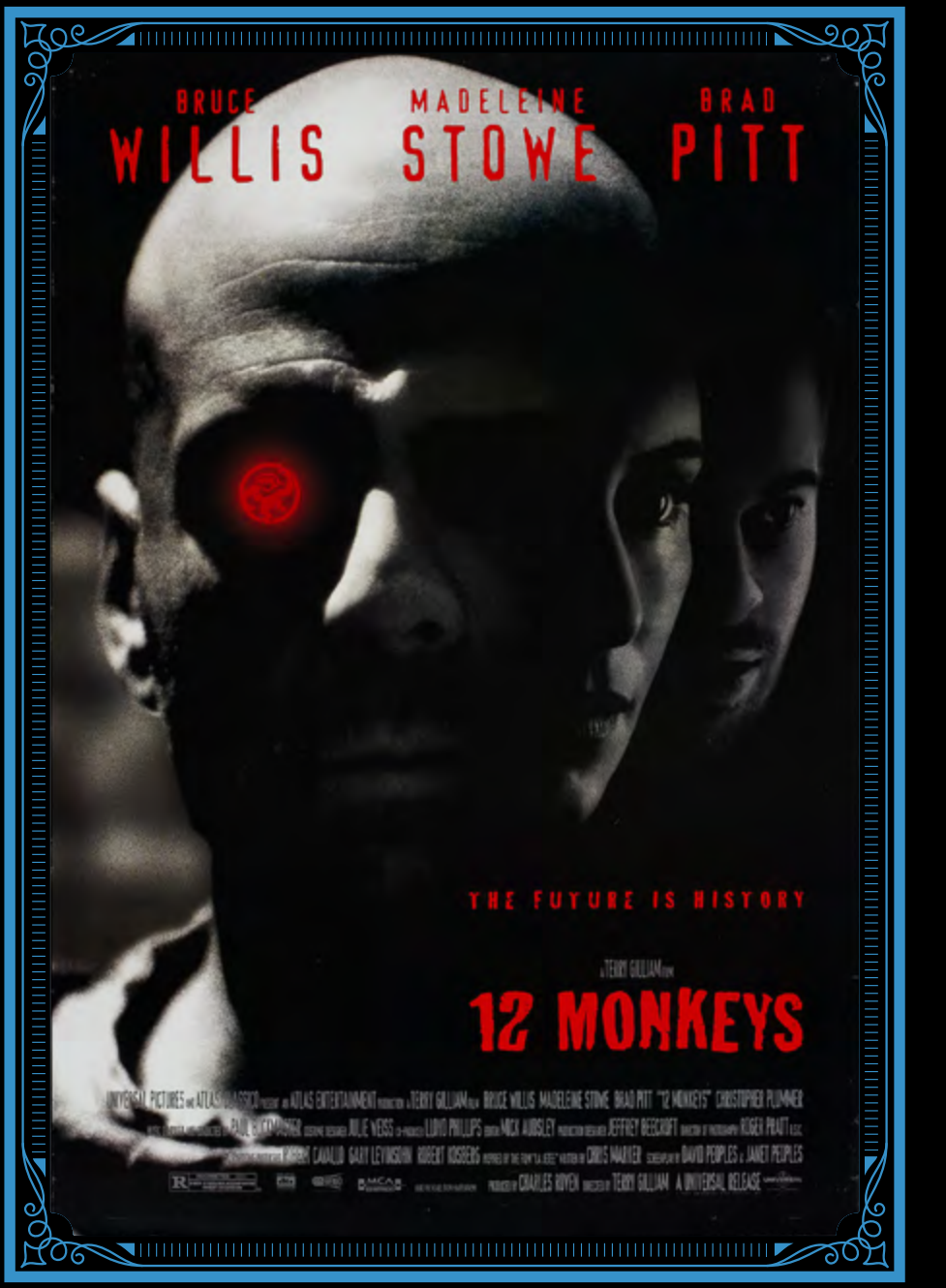
Edição: Lesley Walker

Cenografia: Mel Bourne

Figurino: Beatrix Aruna Pasztor

Elenco: Robin Williams, Jeff Bridges, Amanda Plummer, Merces Ruehl, David Hyde Pierce, Lara Harris

Sinopse: Jack Lucas é um locutor de rádio que fala o que quer em seu programa e, justamente por isso, acaba provocando uma tragédia. Ele desaba no alcoolismo e larga a carreira, mas depois de três anos conhece um morador de rua que muda a sua vida ao embarcarem na busca pelo mítico cálice do Santo Graal que estaria escondido na cidade de Nova York.


BRUCE
WILLIS
MADELEINE
STOWE
BRAD
PITT
THE FUTURE IS HISTORY
TERRY GILLIAM'S
12 MONKEYS

Os 12 Macacos *(1995)*

Twelve Monkeys, 129 minutos

Companhias Produtoras: Atlas Entertainment, Classico Entertainment

Lançamento (Estados Unidos): 29 de dezembro de 1995

Distribuição: Universal Pictures

Direção: Terry Gilliam

Produção: Charles Roven

Roteiro: David Peopples, Janet Peoples

Trilha original: Paul Buckmaster

Fotografia: Roger Pratt

Direção de Arte: William Ladd Skinner

Edição: Mick Audsley

Cenografia: Jeffrey Beecroft

Figurino: Julie Weiss

Elenco: Bruce Willis, Madeleine Stowe, Brad Pitt, Christopher Plummer, David Morse, Joh Seda

Sinopse: No ano de 2035, James Cole aceita a missão de voltar ao passado para tentar decifrar um mistério envolvendo um vírus mortal que atacou grande parte da população mundial. Tomado como louco, no passado, ele tenta provar a sua sanidade para uma médica, sua única esperança de mudar o futuro.

Fear and Loathing
in Las Vegas

Medo e Delírio *(1998)*

Fear and Loathing in Las Vegas, 118min

Companhias Produtoras: Rhino Films, Summit Entertainment

Lançamento (Reino Unido): 22 de maio de 1998

Distribuição: Universal Pictures

Direção: Terry Gilliam

Produção: Patrick Cassavetti, Laila Nabulsi, Stephen Nemeth

Roteiro: terry Gilliam, Tony Grisoni, Alex Cox, Tod Davies, baseado no livro de Hunter S. Thompson "Medo e Delírio em Las Vegas"

Trilha original: Ray Cooper

Fotografia: Nicola Pecorini

Direção de Arte: Chris Gorak

Edição: Lesley Walker

Cenografia: Alex McDowell

Figurino: Julie Weiss

Elenco: Johnny Depp, Benicio del Toro, Tobey Maguire, Gary Busey, Christina Ricci, Cameron Diaz

Sinopse: Enviado para Las Vegas para cobrir o Mint 400, uma corrida de motos no deserto, o jornalista Hunter S. Thompson e seu advogado se encontram numa cidade onde somente drogas poderosas podem fazer com que as coisas sejam ligeiramente normais.

THE
BROTHERS
GRIMM

Os Irmãos Grimm *(2005)*

The Brothers Grimm, 118min

Companhias Produtoras: Mosaic Media Group, Daniel Bobker Productions, Metro-Goldwyn-Mayer, Atlas Entertainment

Lançamento (Reino Unido): 4 de novembro de 2005

Distribuição: Miramax Films (Estados Unidos), Bontonfilm (República Tcheca), Buena Vista International

Direção: Terry Gilliam

Produção: Charles Roven, Daniel Bobker

Roteiro: Ehren Kruger

Trilha original: Dario Matianelli

Fotografia: Newton Thomas Sigel

Direção de Arte: Jiri Sternwald, Andy Thomson, Frank Walsh

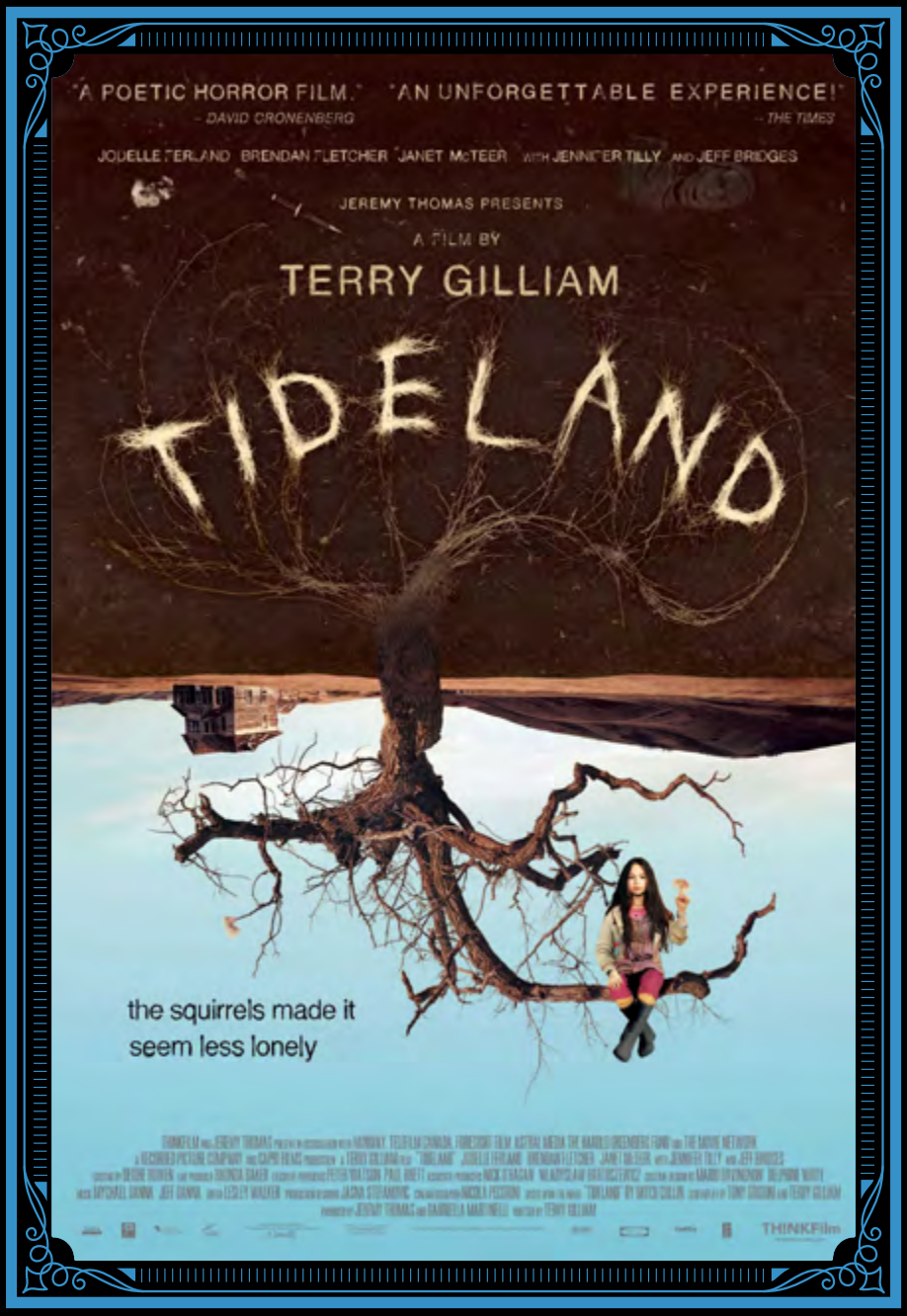
Edição: Lesley Walker

Cenografia: Guy Hendrix Dyas

Figurino: Gabriela Pescucci, Carlo Poggioli

Elenco: Matt Damon, Heath Ledger, Jonathan Pryce, Lena Headey, Mackenzie Crook, Peter Stormare, Monica Bellucci

Sinopse: Wilhelm e Jacob são dois irmãos famosos pelos seus contos de fada, repletos de personagens mágicos. Eles percorrem a Europa comandada por Napoleão Bonaparte enfrentando monstros e demônios falsos em troca de dinheiro rápido. Porém, quando as autoridades francesas descobrem o plano deles, os colocam para enfrentar uma maldição real em uma floresta encantada, na qual meninas desaparecem misteriosamente.


"A POETIC HORROR FILM." – DAVID CRONENBERG
"AN UNFORGETTABLE EXPERIENCE!" – THE TIMES
JODELLE FERLAND BRENDAN FLETCHER JANET McTEER WITH JENNIFER TILLY AND JEFF BRIDGES
JEREMY THOMAS PRESENTS
A FILM BY
TERRY GILLIAM
TIDELAND
the squirrels made it
seem less lonely
THINKFilm

Contraponto *(2005)*

Tideland, 120 minutos

Companhias Produtoras: Recorded Picture Company, Telefilm Canada, The Movie Network, Astral Media, HanWay Films

Lançamento (Canadá): 9 de setembro de 2005

Distribuição: Revolver Entertainment (Reino Unido), Capri Films (Canada)

Direção: Terry Gilliam

Produção: Gabriella Martinelli, Jeremy Thomas

Roteiro: Tony Grisoni, Terry Gilliam

Trilha original: Jeff Danna, Mychael Danna

Fotografia: Nicola Pecorini

Direção de Arte: Anastasia Masaro

Edição: Lesley Walker

Cenografia: Jasna Stefanovic

Figurino: Mario Davignon, Delphine White

Elenco: Jodelle Ferland, Brendan Fletcher, Janet McTeer, Jennifer Tilly, Jeff Bridges, Dylan Taylor

Sinopse: Depois de perder a mãe por overdose, Jeliza-Rose e seu pai viciado vão para uma estranha fazenda abandonada da família. Em meio a tanta solidão, para evitar o sofrimento da realidade, Jeliza mergulha cada vez mais na sua imaginação.

THE IMAGINARIUM OF
DOCTOR
PARNASSUS

O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus *(2009)*

The Imaginarium of Doctor Parnassus, 123 minutos

Companhias Produtoras: Infinity Features, Poo Poo Pictures, Davis Films, Telefilm Canada

Lançamento (Reino Unido): 16 de outubro de 2009

Distribuição: Lionsgate (Reino Unido), Metropolitan Filmexport (França), E1 Entertainment (Canadá)

Direção: Terry Gilliam

Produção: Gabriella Martinelli, Jeremy Thomas

Roteiro: Terry Gilliam, Charles McKeown

Trilha original: Jeff Danna, Mychael Danna

Fotografia: Nicola Pecorini

Direção de Arte: Terry Gilliam, Dan Hermansen, Denis Schnegg, David Warren

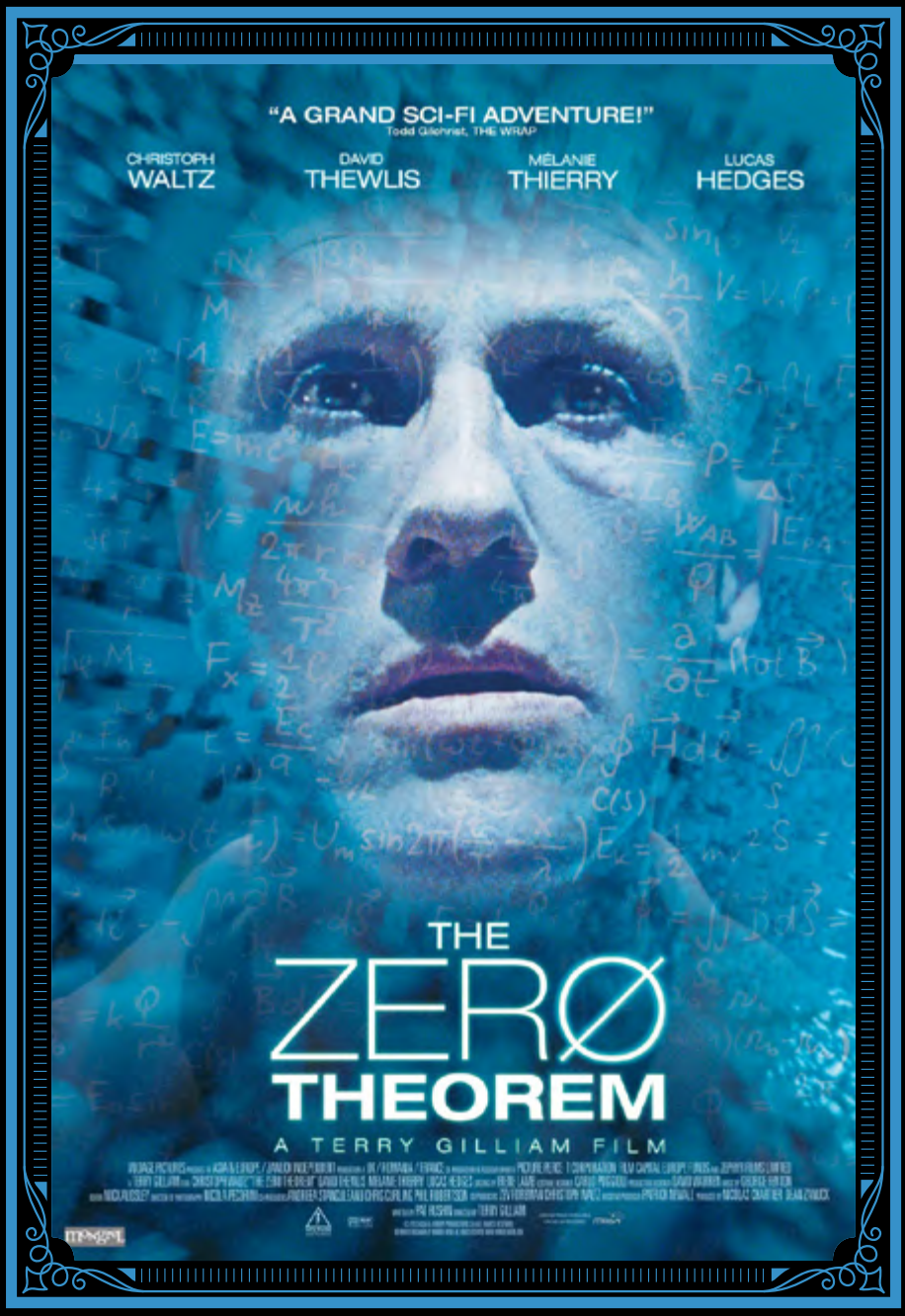
Edição: Mick Audsley

Cenografia: Anastasia Masaro

Figurino: Monique Proudhomme

Elenco: Heath Ledger, Christopher Plummer, Verne Troyer, Andrew Garfield, Lily Cole, Tom Waits, Johnny Depp, Colin Farrel, Jude Law

Sinopse: O Dr. Parnassus é o dono de uma companhia de teatro itinerante, que oferece ao público a chance de entrar em um universo delirante ao atravessar um espelho mágico. Último filme de Heath Ledger, concluído após sua morte.


"A GRAND SCI-FI ADVENTURE!"
Todd Gilchrist, THE WRAP
CHRISTOPH WALTZ
DAVID THEWLIS
MÉLANIE THIERRY
LUCAS HEDGES
THE
ZERØ
THEOREM
A TERRY GILLIAM FILM

Teorema Zero *(2013)*

The Zero Theorem, 107 minutos

Companhias Produtoras: MediaPro Studios, Voltage Pictures, zanuck Independent, A&E Productions

Lançamento: 2 de setembro de 2013 (Veneza), 14 de março de 2014 (Reino Unido)

Distribuição: Stage 6 Films

Direção: Terry Gilliam

Produção: Nicolas Chartiers, Dean Zanuck

Roteiro: Pat Rushin

Trilha original: George Fenton

Fotografia: Nicola Pecorini

Direção de Arte: Adrian Curelea

Edição: Mick Audsley

Cenografia: David Warren

Figurino: Carlo Poggioli

Elenco: Christoph Waltz, Mélanie Thierry, David Thewlis, Tilda Swinton, Lucas Hedges, Matt Damon

Sinopse: Qohen Leth, um habilidoso hacker de computador vive em uma constante crise existencial. Ele é instruído por uma empresa fantasma, chamada "Management", a resolver o enigma do "Teorema Zero", uma fórmula matemática que determinará a razão da existência dos homens e se a vida possui algum sentido.

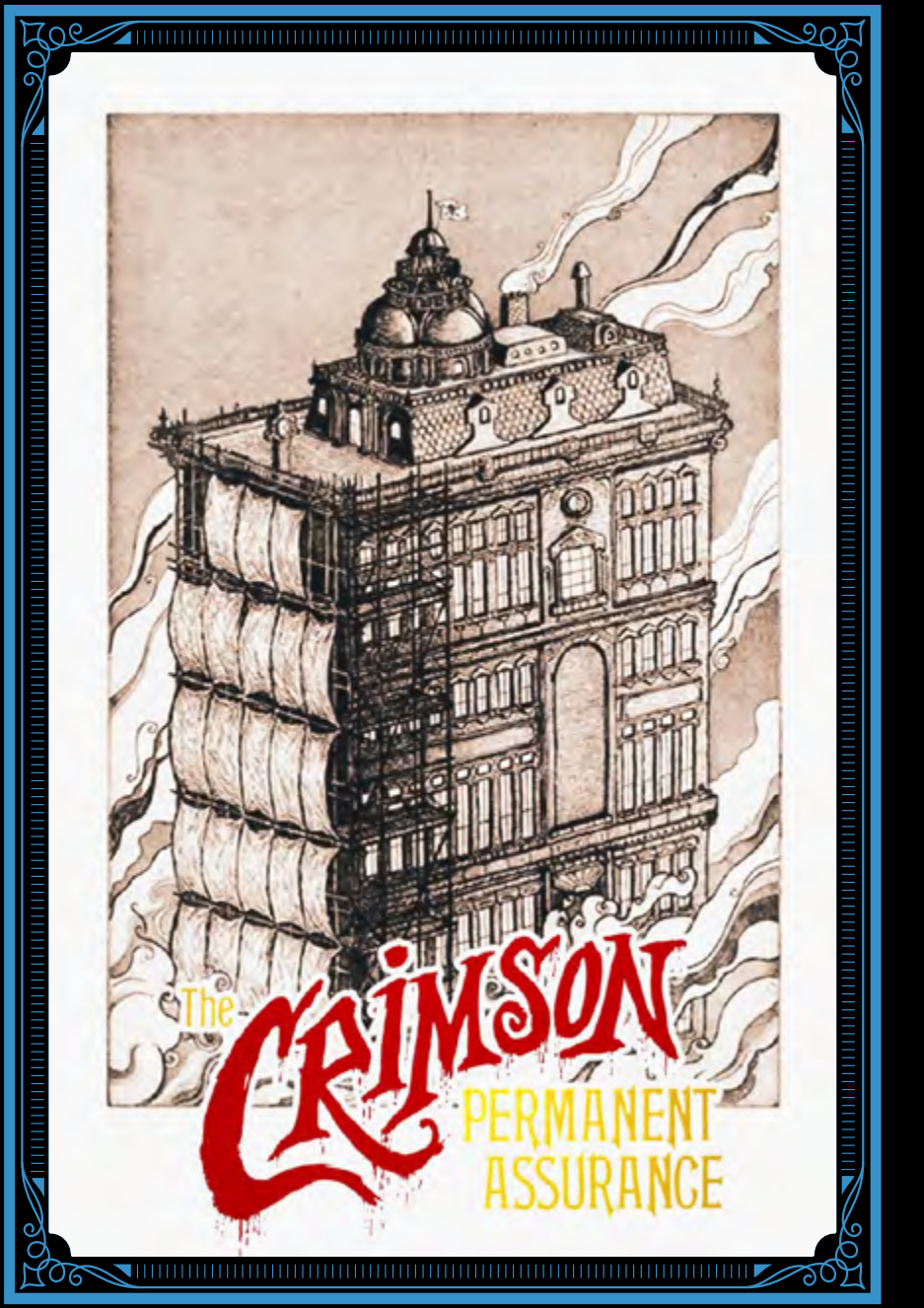
ADAM DRIVER
JONATHAN PRICE
OLGA KURYLENKO
STELLAN SKARSGÅRD
JOANA RIBEIRO
A TERRY GILLIAM FILM
THE MAN WHO KILLED DON QUIXOTE
OFFICIAL SELECTION

O Homem que Matou Dom Quixote *(2018)*

The Man Who Killed Don Quixote, 132 minutos

Companhias Produtoras: Alacran Pictures, Tornasol Films, Kinology, Entre Chien et Loup, Ukbar Filmes, El Hombre Que Mato a Don Quijote AIE, Carisco Producciones AIE, Recorded Picture Company
Lançamento: 19 de maio de 2018 (França), 31 de janeiro de 2020 (Reino Unido)
Distribuição: Sparky Pictures (Reino Unido), The Searchers (Bélgica), Océan Films (França), Lusomundo (Portugal), Warner Bros. Pictures (Espanha)
Direção: Terry Gilliam
Produção: Mariela Besuievsky, Gerardo Herrero, Amy Gilliam, Grégoire Melin, Sébastien Delloye
Roteiro: Terry Gilliam, Tony Grisoni, baseado em Dom Quixote, de Miguel de Cervantes
Trilha original: Roque Baños
Fotografia: Nicola Pecorini
Direção de Arte: Alejandro Fernández, Gabriel Liste
Edição: Teresa Font, Lesley Walker
Cenografia: Benjamín Fernández
Figurino: Lena Mossum
Elenco: Adam Driver, Jonathan Pryce, Olga Kurylenko, Stellan Skarsgard, Jason Watkins, Joana Ribeiro

Sinopse: Um arrogante diretor de filmes publicitários viaja no tempo entre Londres do século XXI e La Mancha do século XVII, onde o lendário Dom Quixote o confunde com o seu amigo Sancho Pança.


The
CRIMSON
PERMANENT
ASSURANCE

The Crimson Permanent Assurance *(1983)*

16 minutos

Companhias Produtoras: Celandine Films, The Monty Python Partnership
Lançamento (Reino Unido): 23 de junho de 1983
Distribuição: Universal Pictures
Direção: Terry Gilliam
Produção: John Goldstone
Roteiro: Terry Gilliam
Trilha original: John Du Prez
Fotografia: Roger Pratt
Direção de Arte: John Beard
Edição: Julian Doyle
Cenografia: Harry Lange
Figurino: James Acheson
Elenco: Sydney Arnold, Guy Bertrand, Andrew Bicknell, Myrtle Devenish.

Sinopse: Velhinhos burocratas se revoltam contra a repartição em que trabalham e transformam o local de trabalho num prédio-navio pirata. Curta que abre o longa *Monty Python – o Sentido da Vida*.

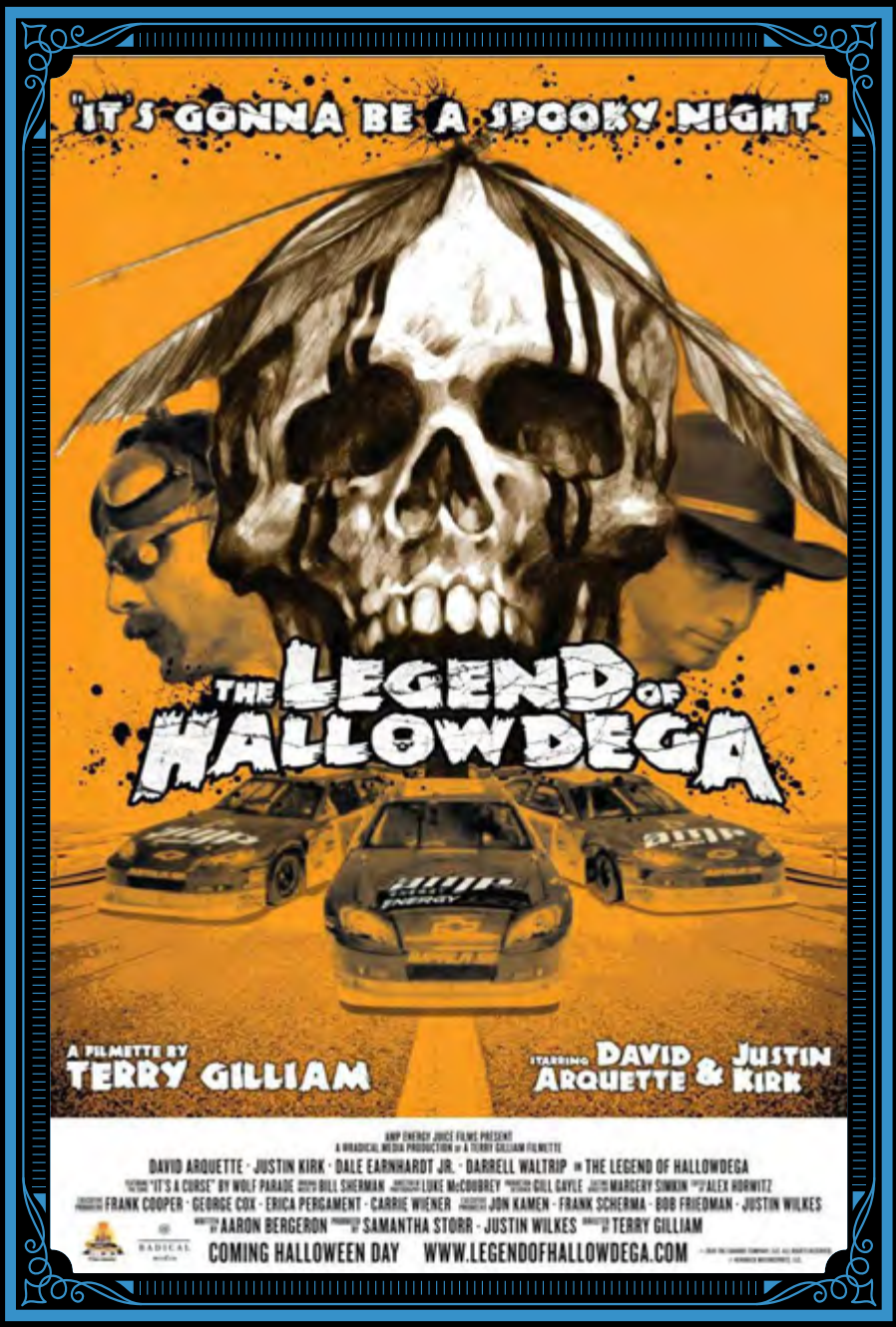
Garofalo
PRESENTA
The
WHOLY
Family
UNE FILMETTE DE
TERRY GILLIAM
con
Cristiana Capotondi
Douglas Dean
Nicolas Connolly
e con
Sergio Solli
BLUE DOOR
WWW.PASTAGAROFALO.IT
a leap

The Wholly Family *(2010)*

20 minutos

Companhias Produtoras: Garofalo, Pescerosso, Blue Door
Distribuição: Blue Door
Direção: Terry Gilliam
Produção: Amy Gilliam, Gabriele Oricchio, Simona Vescovi
Roteiro: Terry Gilliam
Trilha original: Daniele Sepe
Fotografia: Daniele Pecorini
Direção de Arte: Elio Maiello
Edição: Mick Audsley
Cenografia: Andrea Castorina
Figurino: Massimo Cantini Parrini, Gabriella Pescucci
Elenco: Cristiana Capotondi, Douglas Dean, Nicolas Connolly, Sergio Solli.

Sinopse: Enquanto uma família problemática passeia por Nápoles caberá a Pulcinella (personagem da *Commedia dell'arte* italiana) mostrar-lhes o quanto sua relação familiar pode ser especial. Uma jornada de sonho entre a realidade e a imaginação através dos lugares mais remotos e simbólicos de Nápoles.


"IT'S GONNA BE A SPOOKY NIGHT"
THE LEGEND OF HALLOWDEGA
A FILMETTE BY TERRY GILLIAM
STARRING DAVID ARQUETTE & JUSTIN KIRK
AMP ENERGY JUICE FILMS PRESENT
A RADICAL MEDIA PRODUCTION OF A TERRY GILLIAM FILMETTE
DAVID ARQUETTE · JUSTIN KIRK · DALE EARNHARDT JR. · DARRELL WALTRIP IN THE LEGEND OF HALLOWDEGA
FEATURING "IT'S A CURSE" BY WOLF PARADE SCORE BY BILL SHERMAN CASTING LUKE McCOUBREY PRODUCED BY GILL GAYLE EDITED BY MARGERY SIMKIN WRITTEN BY ALEX HORWITZ
CASTING FRANK COOPER · GEORGE COX · ERICA PERGAMENT · CARRIE WIENER ASSOCIATE PRODUCERS JON KAMEN · FRANK SCHERMA · BOB FRIEDMAN · JUSTIN WILKES
WRITTEN BY AARON BERGERON PRODUCED BY SAMANTHA STORR · JUSTIN WILKES DIRECTED BY TERRY GILLIAM
RADICAL
COMING HALLOWEEN DAY WWW.LEGENDOFHALLOWDEGA.COM

A Lenda de Hallowdega *(2011)*

The Legend of Hallowdega, 15 minutos

Companhias Produtoras: @Radical.Media
Lançamento: 31 de outubro de 2011
Distribuição: AMP Energy
Direção: Terry Gilliam
Produção: Samantha Storr, Justin Wilkes
Roteiro: Aaron Bergeron
Trilha original: Human, Bill Sherman
Fotografia: Luke McCoubrey
Direção de Arte: Andrew Clark
Edição: Alex Horwitz
Cenografia: Gill Gayle
Figurino: Keith Wagner
Elenco: David Arquette, Justin Kirk, Dale Earnhardt Jr.

Sinopse: O apresentador de um programa de notícias investigativas junta forças com um perito paranormal para desvendar e perseguir a fundo os mistérios sobrenaturais em torno de *Talladega Superspeedway*, famoso complexo automobilístico americano.

Sobre os autores

Alfredo Suppia

Doutor em Multimeios (Unicamp), livre-docente em História da Arte (Unifesp) e professor de cinema e audiovisual na Universidade Estadual de Campinas. Coordenador do Grupo de Estudos sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais (GENECINE) e do Laboratório de Imagem Científica (LIC), seus interesses de pesquisa atravessam as áreas de história e teoria do cinema e audiovisual, cinema mundial, cinemas latino-americanos, cinemas independentes, teoria e prática do roteiro, cinema e literatura fantástica ou de ficção científica, videogames, literatura comparada e intermidialidade. É autor de "Atmosfera Rarefeita: A Ficção Científica no Cinema Brasileiro" (São Paulo: Devir, 2013), entre outros livros, capítulos de livro e artigos sobre cinema, audiovisual, literatura e as fronteiras entre essas artes.

Beatriz Saldanha

Cineasta, pesquisadora e colagista, colabora frequentemente para catálogos de mostras e livros, entre eles um capítulo sobre as diretoras brasileiras de horror para o livro "Mulheres Atrás das Câmeras" (Abraccine). Participou de curadorias e/ou júris de diversos festivais de cinema fantástico do país, entre eles Fantaspoa (RS), Cinefantasy (SP) e Rock Horror Film Festival (RJ). Desde 2016, faz parte do time fixo de curadores da Crash – Mostra Internacional de Cinema Fantástico (GO). Mantém a revista eletrônica Les Diaboliques, especializada em filmes de terror, e co-organiza a revista Única, especializada na obra de Alfred Hitchcock, e a Enciclopédia do Cinema de Horror, em fase de preparação. Estreou na direção em 2020 com os curtas-metragens *Jérôme: Um Conto de Natal*, lançado nacional e internacionalmente como segmento da Antologia da Pandemia, e *Do Pó ao Pó*, que teve sua estreia na Cine BH.

Bráulio Tavares

Nasceu em Campina Grande (PB) em 1950 e mora no Rio de Janeiro desde 1982. Ganhou o Prêmio Caminho de Ficção Científica em Lisboa (1989) com o livro "A Espinha Dorsal da Memória", reeditado em 2020 pela Editora Bandeirola (SP). Cursou em 1991 a Clarion Science Fiction Workshop, na Michigan State University. Entre 2003 e 2014 coordenou uma série de antologias do conto fantástico para a Casa da Palavra (Rio de Janeiro). Suas publicações mais recentes são a coletânea de contos *Fanfic* (Patuá, SP, 2019) e a antologia Crimes Impossíveis (Bandeirola, SP, 2021). Mantém há anos o blog Mundo Fantasmo, com mais de 4 mil artigos sobre literatura, poesia, ficção científica, cinema, música popular e cultura em geral.

Carlos Primati

Pesquisador de cinema, crítico (membro da Abraccine), curador, tradutor e editor, especializado no gênero fantástico, ministra cursos e palestras sobre horror, ficção científica e fantasia em diversos eventos voltados ao tema e em instituições como o MIS-SP (Museu da Imagem e do Som). Foi editor da revista DarkSide DVD, na qual publicou uma série de artigos contando a história da produtora inglesa Hammer, também tema de um curso ministrado na mostra Crash, em Goiânia. Entre inúmeros artigos publicados em livros e catálogos de mostras temáticas, abordou as diversas adaptações cinematográficas de Drácula para uma luxuosa edição do romance de Bram Stoker, lançado pela DarkSide Books. Colaborou para catálogos de mostras como *Hitchcock, Monstros no Cinema*, *Rock Terror, George Romero* e *Stephen King*. Foi um dos curadores, juntamente de Breno Lira Gomes, da mostra *MacaBRo*, produzida pelo CCBB e exibida online com muito sucesso pela plataforma DarkFlix em outubro/novembro de 2020.

Caroline Moreira Reis

Professora e pesquisadora especializada em Literatura Comparada e Literatura Portuguesa. Graduada em Letras Português/Literaturas pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2003/2004). Mestre em Letras — Literatura Portuguesa pela mesma instituição (2007). Doutorou-se, no ano de 2014, em Literatura Comparada ao apresentar a tese "Os cavaleiros imaginários de Terry Gilliam — Uma análise da transição da figura do cavaleiro medieval da Literatura para o Cinema".

Danilo Crespo

Poeta, dramaturgo, roteirista, tradutor e crítico de cinema. Formado em Letras — Inglês (UFF), também é professor do ensino médio e pesquisador de Literatura e Cinema ingleses. Publicou o livro "Memórias de Abacate e outras histórias" em 2011 (Ed. Nonoar), e "zen-budistas e furiosos" em 2021 (Ed. Urutau). Em 2017, roteirizou e codirigiu os curtas-metragens *A entrada é a saída é a entrada* e *O começo de mim*. É autor das peças *Entre* (2016) e da adaptação de Alice no País das Maravilhas, *Somos Todos Loucos Aqui* (2019). Foi, também, curador da mostra Estúdio Hammer — A Fantástica Fábrica de Horror (2021) no CCBB. Realiza o InfinitoCast, podcast sobre cinema e literatura.

Flávia Boggio

Roteirista e colunista da Folha de S. Paulo. Escreve para programas e séries, principalmente com foco no humor. Começou a carreira na MTV Brasil, onde foi roteirista do *Piores Clipes do Mundo, Furo MTV, Comédia MTV* e das animações *Infortúnio com a Funérea* e *Megaliga de VJs Paladinos*, ganhadora do prêmio APCA de melhor animação. Trabalhou como redatora publicitária, quando voltou para televisão para ser roteirista-chefe do programa *The Noite* com Danilo Gentili. Em seguida, foi para o *Lady Night* com Tatá Werneck, onde assinou a redação final das três primeiras temporadas. Escreveu para o programa *Fora de Hora* e, na ficção, para as séries *Mal Me Quer* (Warner), a

infanto-juvenil *Bugados* (Gloob), e *Sexy É A Mãe* (Globo). Atualmente está no núcleo de dramaturgia da Rede Globo e, todas as quintas, publica uma coluna na página de humor da Ilustrada, na Folha de S. Paulo.

Laura Loguercio Cánepa

Jornalista e pesquisadora de cinema. É docente e coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, em São Paulo. Edita a Insólita — Revista Brasileira de Estudos Interdisciplinares do Insólito, da Fantasia e do Imaginário. Doutorou-se em Multimeios na Unicamp, em 2008.

Lilian Tufvesson

Jornalista e pesquisadora. Doutora em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da UFRJ, na linha de pesquisa Tecnologias da Comunicação e Estéticas, com graduação e mestrado pela ECO/UFRJ e especialização em Jornalismo Cultural pela UERJ. Pesquisa relações entre imagens, cinema, fotografia, memória e história.

Luiz Carlos Oliveira Jr.

Crítico de cinema e pesquisador. Autor do livro "A mise en scène no cinema: Do clássico ao cinema de fluxo" (Papirus, 2013). Docente no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade de São Paulo.

João Marcos Rodrigues

Autor e roteirista de comédia. Formado em jornalismo pela PUC-RJ, entrou na faculdade sonhando ser o próximo Elio Gaspari mas acabou descobrindo que estava mais para um primo paupérrimo de Mel Brooks. Começou sua trajetória profissional no grupo Porta dos Fundos onde além de esquetes foi responsável por produzir o roteiro que deu origem ao Especial de Natal *Se Beber*

Não Ceie vencedor do EMMY Internacional de Comédia em 2019. Também trabalhou como redator nos projetos *Show do Kibe, Zona Mista, Geração X* e *O Dono do Lar*. Atualmente é um dos redatores-chefes do talk show *Lady Night*, apresentado por Tatá Werneck, no qual participou da concepção e de todas temporadas subsequentes.

Marcelo Miranda

Crítico, curador e pesquisador de cinema. Colaborador de jornais e revistas virtuais e eletrônicas, como Cinética e Folha de S.Paulo. Autor de artigos em livros e catálogos de retrospectivas dedicadas a John Carpenter, George A. Romero, Stephen King, Alfred Hitchcock, Carlos Hugo Christensen, irmãos Coen e vários outros. Realizador do podcast Saco de Ossos, dedicado a entrevistas com realizadores e profissionais de terror no Brasil.

Roberto de Sousa Causo

Bacharel em Letras e Doutor em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês, ambos pela Universidade de São Paulo. Com uma careira de mais de trinta anos, Roberto Causo é autor dos livros de contos "A Dança das Sombras" (1999), A Sombra dos Homens" (2004) e "Shiroma, Matadora Ciborgue", e dos romances "A Corrida do Rinoceronte" (2006), "Anjo de Dor" (2009), "Glória Sombria" (2013), "Mistério de Deus" (2017) e "Mestre das Marés" (2018), e do estudo "Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil" (Editora UFMG, 2003). Seus contos, mais de 90, foram publicados em revistas e livros de doze países, e ele apareceu em duas antologias internacionais representativas da ficção científica latino-americana.

Sávio Leite

Mestre em Artes Visuais pela UFMG. É diretor de curtas-metragens, professor de cinema de animação no Centro Universitário UNA e coordenador de workshops de vídeo e imagem, tendo colaborado ainda em vários projetos cinematográficos. Seus trabalhos foram apresentados e premiados em importantes festivais ao redor do mundo. Nomeado quatro vezes ao Grande Prêmio do Cinema Brasileiro e vencedor do Melhor Curta Metragem em animação desse prêmio em 2018. Foi júri em festivais na Finlândia, Chile, Colômbia, Equador, Peru e Armênia e em diversos outros no Brasil. Fundador e um dos diretores do TIMELINE — Festival Internacional de Vídeo Arte de Belo Horizonte. Fundador e um dos diretores da Múmia — Mostra Udigrudi Mundial de Animação. Organizador dos livros "Subversivos: o desenvolvimento do cinema de animação em Minas Gerais" (2013); "Maldita Animação Brasileira" (2015); "Diversidade na Animação Brasileira" (2018). Em 2017 lançou a coletânea MUMIA de Animações Mineiras em comemoração ao centenário da animação brasileira. Traduziu os livros "Jorge Sanjinés e Grupo Ukamau — Teoria e Prática de um Cinema Junto ao Povo" (2018) e "A Forma Realizada: o Cinema de Animação" (2020).

Sérgio Alpendre

Crítico de cinema, professor, pesquisador, curador e jornalista. Escreve na Folha de S. Paulo desde 2008. Doutor em Comunicação/Cinema pela Universidade Anhembi-Morumbi. Mestre em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA — USP. Edita a Revista Interlúdio (www.revistainterludio.com.br) e o blog de cinema sergioalpendre.com. Foi coordenador do Núcleo de História e Crítica da Escola Inspiratorium (de 2011 a 2017). Foi curador da edição de 2014 do festival FICBIC — Festival Internacional de Cinema da Bienal de Curitiba. Foi redator do Roteiro Cinesesc, de janeiro a março de 2015. Foi oficineiro do programa Pontos MIS (de 2012 a 2015). Fundou e editou a Revista Paisà, publicação impressa de cinema (de 2005 a 2008).

Sobre os curadores

Christian Caselli

Cineasta, editor e curador. Ganhou retrospectivas de sua obra em 2005 e 2015 em Portugal, em 2013 no Peru e em vários festivais do Brasil. Acumula mais de 10 prêmios e seu curta mais conhecido é *O Paradoxo da Espera do Ônibus*, de 2007. Trabalhou na edição e videografismo no longa *Salto no Vazio*, de Cavi Borges, e em documentários sobre o cantor Serguei e os cineastas Neville de Almeida, Ivan Cardoso e Luiz Rosemberg Filho. Realiza oficinas, vinhetas, curadoria, produção, *making ofs* para eventos de cinema em todo país, tais como a Mostra do Filme Livre (desde 2005), Maranhão na Tela (desde 2008), Festival Curta o Curta, entre outros.

Eduardo Reginato

Escritor, produtor, roteirista, diretor e crítico de cinema. Formado, mestre e doutorando em Literatura pela Universidade Federal Fluminense, pesquisa literatura e cinema fantástico, horror e fantasia. Na televisão foi diretor e roteirista do programa *Cinema Mundo* (2006), do extinto canal Cine Brasil TV, e produtor dos programas *(Re)Corte Cultural e Arte com Sérgio Britto* da TVE (atual TV Brasil). No cinema, é reconhecido pelos premiados curtas-metragens *Pé de Veludo* (1996), doc-experimental sobre o mítico bandido do interior paulista, e *Bailarina* (2004), experimental que reedita o clássico Limite, de Mário Peixoto, em uma homenagem a Arnaldo Baptista. Foi um dos curadores das mostras Bertrand Blier e a Comédia da Provocação (2017) na Caixa Cultural SP, Mel Brooks — Banzé no Cinema (2020) e Estúdio Hammer — A Fantástica Fábrica de Horror (2021) no CCBB. Foi colaborador das mostras O Cinema Total de David Lean (2015), Syberberg, um filme da Alemanha (2016), Aventura Antonioni (2017), Scorsese (2019), Fellini, il Maestro (2020), entre outras. Realizou curadorias e oficinas de roteiro e direção em festivais brasileiros como a Mostra Londrina de Cinema e a Mostra Marília de Cinema, entre outras.

Sobre a produtora

BLG Entretenimento

A BLG Entretenimento é uma produtora voltada para a realização e promoção de mostras e festivais de cinema, além de espetáculos teatrais. Fundada em 2012, pelo jornalista Breno Lira Gomes, produziu e/ou coproduziu os seguintes projetos de mostras: El Deseo — O apaixonante cinema de Pedro Almodóvar, Cacá Diegues — Cineasta do Brasil; Simplesmente Nelson; A luz (imagem) de Walter Carvalho; Irmãos Coen — Duas mentes brilhantes; Claudio Pazienza, o encontro que nos move; John Waters — O papa do trash; Cine DocFr — Mostra de Cinema Documentário Francês Contemporâneo; David Lynch — O lado sombrio da alma; O maior ator do Brasil — 100 anos de Grande Othelo; Pérola Negra: Ruth de Souza; Tim Burton e suas histórias peculiares; Monstros no Cinema; Fábrica de Sonhos — Mostra de Animação; Mostra de filmes A beleza sombria dos monstros: 10 anos de A arte de Tim Burton; Stephen King — O medo é seu melhor companheiro; macaBRo — Horror Brasileiro Contemporâneo; e Steve McQueen — The king of cool. Em 2019 assinou a produção da mostra Os Melhores Filmes do Ano, organizada pela Associação de Críticos de Cinema do Rio de Janeiro. Realizou a produção local no Rio de Janeiro das mostras Retrospectiva Carlos Hugo Christensen e Jean-Luc Cinema Godard. Fez a produção de cópias das mostras África, Cinema e Cine Design, edição Rio de Janeiro e Florianópolis, e do 10º Festival Cine Música em Conservatória. No teatro atuou na produção dos espetáculos Chopin & Sand — Romance sem palavras; O Gato de Botas — O Musical; Vertigem Digital e Agnaldo Rayol — A alma do Brasil. No momento produz o documentário Cacá Diegues — Cineasta do Brasil, com direção de Léo Barros. E é responsável pela produção local no Rio de Janeiro da exposição Monet à beira d'água.

Créditos

Patrocínio
Banco do Brasil

Realização
Centro Cultural Banco do Brasil

Produção
BLG Entretenimento

Curadoria
Christian Caselli
Eduardo Reginato

Coordenação geral
Breno Lira Gomes

Produção executiva
Daniela Barbosa

Assistente de produção
Gregory Baltz

Produção local
Villa-Lobos Produções *(Brasília)*
Mauricio Maia e Karina Francis Urban *(São Paulo)*

Monitoria
Victor Cantuaria *(Rio de Janeiro)*
Sandra Tavares *(Brasília)*
Enio Marin *(São Paulo)*

Assessoria de Imprensa
Alexandre Aquino *(Rio de Janeiro e Brasília)*
Sinny Assessoria *(São Paulo)*

Ilustração identidade visual
Rafael Coutinho

Design Gráfico e Comunicação Visual
Folha Verde Design

Produção e edição de conteúdo para redes sociais & Desenvolvimento e programação de landing page
Comunicanti Produções

Vinheta, edição de vídeos de divulgação e legendagem
Christian Caselli

Coordenação Administrativa
Mariana Sobreira e Felipe Valle – Fomenta Consultoria

Contador Responsável
Alexandre Bastos de Mesquita - ABMCONT – Serviços de Contabilidade

Equipe Catálogo

Organização e Coordenação Editorial
Eduardo Reginato

Revisão de Textos
Danilo Crespo

Ilustração capa
Rafael Coutinho

Programação visual
Folha Verde Design

Atividades on-line

Produção e registro atividades on-line Aula Magna, curso e palestras
Baltazar Produção e Conteúdo

Produção e registro atividades on-line Debates
Fogueira Doce

Intérprete de Libras | Debates
Helen Mara Coimbra

Aula Magna
Bráulio Tavares

Curso
Eduardo Reginato

Debates

Rio de Janeiro
Carlos Primati
Eduardo Reginato
Luiz Carlos Oliveira Jr.

São Paulo
Carlos Primati
Christian Caselli
Laura Loguercio Cánepa

Brasília
Eduardo Reginato
Rafael Coutinho
Sérgio Alpendre

Palestras
Carlos Primati
Christian Caselli
Laura Loguercio Cánepa

Plataforma de exibição on-line
Würlak

Filmes on-line com Recursos de Acessibilidade
Video Shack

Agradecimentos

Agradecimentos Especiais
Terry Gilliam
Jenne Casarotto
Nigel Fullerton

Agradecimentos
BV Licenciamentos
Christian Caselli
Ernani Silva
Fernando Moreira Reis
Fiu Carvalho
Gurcius Gewdner
Imagem Filmes
Lilian Tufvesson
Rafael Coutinho
Romeu Reginato
Rosemere Rolim da Silva
Swen Filmes

In memoriam

Dedicado à memória de Caroline Moreira Reis

As fotos contidas no catálogo são de caráter de divulgação. Não é permitida a comercialização e/ou distribuição dessa publicação sem autorização do detentor dos seus direitos.

Produção

blg 10 anos

Centro Cultural

Realização

Pátria Amada Brasil
Governo Federal