

Análise de cena: entre-imagem em Bicho de Sete Cabeças

Kelly Cristhine FRIZZO¹

Resumo

A exploração de recursos que promovem efeitos midiáticos e intertextuais tem sido amplamente observada em diferentes momentos da cinegrafia nacional ou estrangeira. São recursos e efeitos que promovem uma dinâmica diferente ao filme, fornecendo novos elementos ao audiovisual, possibilitando maior criatividade na apresentação da história. O efeito-vídeo transforma e dá uma nova configuração ao elemento de origem. O hibridismo, o entre-imagens, o tremido, o congelado, entre outros, são exemplos dos dispositivos alçados do vídeo ao cinema para esta transformação. No presente artigo, a análise de três cenas do filme *Bicho de Sete Cabeças* (Laiz Bodanzki, Brasil, 2000) traz o uso da vídeo-arte como fato e sua expressão como possibilidade de transformação criativa.

Palavras-chave: Vídeo-arte. Hibridismo. Entre-imagem. Cinema

Introdução

Os efeitos visuais provocados por mecanismos que inovam ou transformam o que se apresenta em tela, assim como as tecnologias aplicadas sob diferentes perspectivas, acompanham o desenvolvimento de ferramentas que possibilitam oferecer aos expectadores experiências que transcendem aquilo que considerariam como o que de mais novo poderiam ter acesso. Entre essas ferramentas está a aplicação de recursos que provocam efeitos como o entre-imagens. Neste artigo tais recursos serão abordados sob o olhar de Raymond Bellour, Denise Guimarães, Arlindo Machado e André Parente.

¹ Mestranda em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná. E-mail: kellyfrizzo@gmail.com

Sob o olhar desta perspectiva, este artigo parte da observação de três cenas do filme *Bicho de Sete Cabeças* (Laiz Bodanzki, Brasil, 2000), que apresenta a história de Neto, adolescente que tem problemas de relacionamento com a família e, ao ser flagrado pelo pai portando um cigarro de maconha, é internado num manicômio, onde passa por situações degradantes, desumanas e traumáticas. O filme é inspirado no livro *Cantos dos Malditos*, escrito em 1990 por Austregésilo Carrano Bueno, que retrata na obra sua experiência no sistema manicomial brasileiro.

O filme traz para perto do público questões como o difícil relacionamento dos jovens com seus pais e os resultados disso e, na perspectiva deste artigo, utiliza-se de efeitos que integralizam personagens e suas sensações para demonstrar esse relacionamento perturbador.

Nestas três cenas são utilizados recursos e efeitos que podem ser considerados midiáticos, no sentido em que promovem uma dinâmica diferente ao filme. Estes efeitos fornecem elementos mais complexos ao audiovisual, oferecendo possibilidades visuais mais criativas na apresentação da história.

O que este artigo propõe é tratar da exploração de recursos que promovem os efeitos midiáticos e intertextuais nestas três cenas. Como forma de identificá-las, serão denominadas “médico”, “mãe” e “pai”.

Médico

A primeira cena tem início com Neto acuado no chão do corredor mal iluminado do manicômio, imediatamente após ouvir um outro interno passar por uma sessão de eletrochoque. Recolhido em sua dor, sujo, magro e mal vestido ele observa amedrontado o fim do corredor, onde está a sala do médico, responsável pelo seu “tratamento”.

Dentro da sala, a câmera supervisiona os itens existentes em cima da mesa do médico como uma espécie de denúncia sobre o consumo excessivo de medicamentos de uso controlado (figura 1). Na mesa, pílulas, comprimidos e caixas de remédios espalhados em cima de revistas com publicidade de medicamentos.

Ao mostrar o médico em cena, a câmera apresenta um profissional com aspecto fracassado. Sua própria figura corrompe a estética esperada para este tipo de profissional. Roupa amarrotada, barba e cabelos grisalhos desgrenhados, olhos cansados e nas mãos um copo com gelo e bebida alcoólica. Próximo à janela de sua sala, ele toma um dos medicamentos (figura 2), bebe um gole da bebida e observa os internos vagando sem rumo no pátio do manicômio (figura 3).

É a partir deste momento que tem início a primeira cena-objeto deste artigo. Na trilha sonora, “Carnaval”, de Arnaldo Antunes, dá o tom da cena, um verdadeiro carnaval de imagens, corrompidas pelo álcool e drogas e distorcidas pelo efeito provocado pelo vidro mosaicado da janela (figura 4).

Para a análise desta cena-objeto aproxima-se a chamada vídeo-arte que tem, por exemplo, em Arlindo Machado e em sua obra *A Arte do Vídeo* seus aspectos concentrados.



Frames capturados do filme *Bicho de Sete Cabeças*

Em *A Arte do Vídeo*, Arlindo Machado apresenta a criação da ferramenta sintetizador de imagens que, após o uso de *feedbacks*, demonstra inicialmente a magia que as novas tecnologias proporcionariam ao vídeo e é a forma com que ele configura-se na contemporaneidade.

Se pudéssemos resumir numa frase a tendência geral que a chamada vídeo-arte perseguiu na Europa e na América nos últimos 20 anos, diríamos que se trata, antes de mais nada, de distorcer e desintegrar a velha imagem do sistema figurativo, como aliás já vinha acontecendo desde muito antes do terreno das artes plásticas. (MACHADO, 1995, p. 117)

Para Machado (1995), com a criação do sintetizador de imagens, o que se visa é “apagar todos os laços de parentesco da imagem com o referente”. É exatamente o que essa cena mostra, quando apresenta a distorção das pessoas perambulando no pátio do manicômio (figuras 5 e 6). Ao longo da cena, no movimento circular a que as personagens são submetidas (figuras 7, 8 e 9), graças à mente perturbada do médico (figura 10), perde-se o referencial “ser humano” e as pessoas transformam-se em manchas e pontos abstratos (figuras 11 e 12).

Mais adiante, Parente (1993) auxilia no entendimento desta desproporcionalidade de imagens incoerentes. Identificada como Anamorfose, tal elemento é explicado como a duplicidade do ponto de vista na construção de uma imagem, apresentando-se como a distorção do modelo realista que, no caso desta cena-objeto, materializa-se genuinamente (figuras 13 e 14).

Não há, desta forma, como reposicionar aqueles seres anamórficos como humanos porque se perdeu o referencial que havia inicialmente (figuras 15 e 16). O efeito-vídeo, ora adotado, permitiu uma nova materialidade ao que foi humano reagindo às reconfigurações (anamorfoses) originadas na “mente” do médico dopado pelos medicamentos, pelo vidro mosaicado da janela e pela própria concepção do diretor em abordar tais possibilidades da maneira como foi encenado.

Mãe

Após passar meses internado num manicômio para ser “curado” das drogas, Neto torna-se inosso, inerte, insípido e alheio ao mundo exterior (figuras 1 e 2). Mesmo levado a esquecer-se de quem era ou de ter pretensões de sair daquele lugar, ele ainda nutre em si as memórias – boas e ruins – da sua família e da sua vida antes de ser internado (figuras 3 e 4). Entre as boas recordações está a sua mãe. Ela, porém, enquanto lava a louça na cozinha, sofre sozinha e calada a dor do filho (figuras 7 e 8). É assim, aliás, como a personagem passa boa parte do filme. Apesar de estar sempre rodeada de pessoas, a mãe de Neto pouco (ou nada) se expressa ou impõe suas opiniões.

A próxima cena-objeto deste artigo destaca o momento em que as lembranças de Neto fundem-se ao drama em silêncio vivido por sua mãe, num entre-imagem que favorece a transformação dos ambientes, dos sentimentos e das histórias desencadeadas pelas personagens. Entre idas e vindas das personagens, é possível perceber as mudanças de comportamento de ambos, graças ao recurso do entre-imagem, utilizado sobremaneira nesta sequência.

Ambos estão em ambientes diferentes e separados, sofrendo cada um a sua dor. Nas imagens de Neto, são usadas superposições, imagens tremidas e congeladas (figuras 5 e 6). Em função disso, mesmo estando inertes, as imagens de Neto provocam a sensação de movimento. Já nas cenas em preto e branco, onde a mãe aparece, as imagens denotam inatividade absoluta, como uma fotografia (figuras 9 e 10). Mesmo em sequência, as imagens da mãe correspondem a fotografias em série e não a movimentos contínuos (figuras 11 e 12).

O tremido da cena (figura 6 e 16) é tratado por BELLOUR (1997) como um dos sinais da metamorfose de imagens. Para ele, a chamada Magia do Tremido trata do “aprender um efeito do real, sem nunca se passar pela realidade” (p. 105).

Não esqueceremos, por fim, o quanto a imagem-vídeo, dado o seu princípio de um tempo instantaneamente reproduzido que torna visível um desdobramento de espaços, assim como uma qualidade de persistência que tende a conservar o rastro do objeto no momento dos deslocamentos do corpo ou da câmera, o quanto a imagem-vídeo aumenta vertiginosamente o caráter de duplo fantasmático da representação: ela contribui assim para desenvolver a

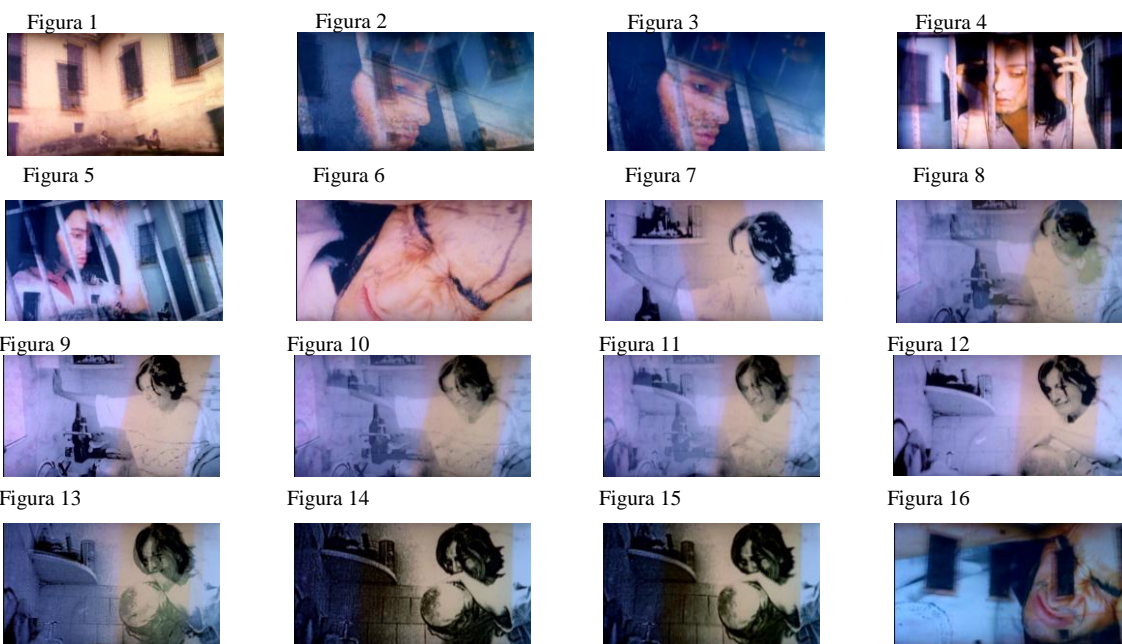
relação de incerteza entre o movimento e o imóvel, que hoje em dia é provavelmente o traço dominante de uma metamorfose da imagem da qual o tremido é um dos sinais. (BELLOUR, 1997, p.104)

Sobre a ferramenta do congelamento, que aqui é transposta para a análise da cena-objeto, Bellour (1997) fala que “na medida em que o cinema se desenvolveu, o congelamento se tornou uma de suas figuras possíveis”. Foi, portanto, possível utilizar-se deste mecanismo para compor a referida cena de forma a mantê-la inerte, como permanecem os personagens em suas condições de prisioneiros. Segundo o autor, “a imagem congelada se tornou uma das formas de troca entre imagens tão vaga quanto generalizada. Mas, nesse intervalo, ela serviu e ainda serve como suporte à busca obstinada de um outro tempo, de uma falha do tempo” (pp.130-131).

Explicitamente, as imagens da mãe são fotografias (figuras 13, 14 e 15). O uso de outros suportes em cena denotam o uso da referência hibridismo, ou seja, o uso de recursos midiáticos de outros suportes no cinema, como a fotografia e a pintura que, numa análise menos superficial, provoca a sensação de perceber a textura do objeto expressa na foto.

Sobre fotografia e cinema, Bellour (1997) afirma que ambos se aproximam um do outro e que atualmente – ou na década de 1990 quando sua obra foi descrita – se chega mais perto.

Por um lado, a fotografia que tende a se mexer cada vez mais (procurando a montagem, o texto, a série, a sequência, o livro, o sistema, um movimento particular conquistado em sua imobilidade de princípio). Por outro, o cinema, perseguido, ao contrário, pelo desejo de congelar-se, de livrar-se do excesso de movimento, de plenitude e de continuidade que foram e sempre são seus: a ponto de esse efeito de contratempo se tornar um dos traços mais fortes do cinema moderno. (BELLOUR, 1997, p.319)



Frames capturados do filme *Bicho de Sete Cabeças*

Por fim, essa apropriação do código, assim como a linguagem cinematográfica, conquistou inúmeras possibilidades estéticas. Esse diálogo entre a linguagem cinematográfica e as novas mídias traz a tentativa de descobrir novas formas expressivas. Foi o que ocorreu com a expressão dos sentimentos dos personagens em suportes diferentes.

Em seu artigo reproduzido no livro *Imagem-Máquina*, Kátia Maciel afirma que o cinema, depois da pintura e da fotografia, ainda é o universo de um tipo determinado de representação ligada à ilusão e, portanto, é uma expressão da imaginação. É o que Neto faz ao recordar da mãe chorando pelo filho. São aspectos da imaginação de cada um deles sobre a lembrança que um tem do outro.

É possível, neste contexto, alçar a ideia da realidade virtual com base no que Kátia Maciel chama de memória visual: “a realidade virtual é a presença do objeto em tempo real tendo como único suporte a memória visual”. Para Maciel, as imagens virtuais são aquelas que preexistem ao real e geram realidade. Essas imagens anulam as distâncias e tocam o tempo, criando o tempo real. “Elas não mais representam, elas são” (1996, p. 253).

Pai

Sobre hibridismo – que é o elemento mais marcante deste artigo – destaca-se o entendimento que Raymond Bellour tem sobre este efeito, ou seja, é a “mescla de diferentes formas de representação intersemiótica”, o que leva ao conceito de “entre imagens”, entendido como o espaço de passagem, imaterial e atemporal. A chamada “metamorfose de imagens” (BELLOUR, 1997) fornece elementos para esclarecer os pontos centrais de análise da terceira e última cena-objeto.

Neste momento, novamente, o conceito de Anamorfose de André Parente torna-se mister para expressar a ferramenta apropriada na cena em análise. Como um desenho animado, o pai tem sua imagem corrompida por sua própria deficiência em conseguir comunicar-se com o filho. Em tela, a dificuldade em expressar suas emoções e, particularmente, suas emoções com o filho, faz do pai um ser anamórfico (figuras 1, 2 e 3) e híbrido – meio pessoa, meio desenho, meio monstro (figuras 4,5 e 6).

Figura 1

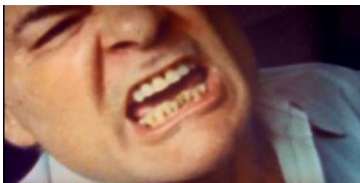


Figura 2

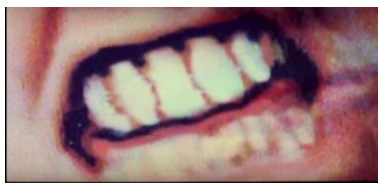


Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6



Frames capturados do filme *Bicho de Sete Cabeças*

Considerações finais

O filme *Bicho de Sete Cabeças* foi concebido para o cinema, porém, apresenta indícios da vídeo-arte ao manipular imagens, sobretudo para distinguir as mentes perturbadas do médico – em função do consumo de álcool e medicamentos; da mãe – em face da sua inércia frente à condição do filho internado e do pai – que por ter dificuldade para comunicar-se com o filho é reconhecido como uma figura que denota a monstruosidade.

A manipulação de tais imagens ocorre com o uso de ferramentas que virtualizam os momentos em cena. Na primeira cena-objeto é possível identificar a aproximação do cinema com a vídeo-arte pelo propósito de apagar todos os laços de parentesco da imagem com o seu referente, neste caso, dos internos do manicômio com as definições físicas de seres humanos. Na segunda cena-objeto temos o hibridismo, configurado pelo uso da fotografia e dos demais elementos como superposições, imagens tremidas e congeladas, além do entre-imagens, que auxilia nas passagens das cenas da mãe e do filho. Na terceira cena-objeto, novamente, o hibridismo toma forma ao fazer prevalecer a soma de um segundo elemento: a história em quadrinhos. Ao transformar a ira do pai em um desenho, o filho faz dele uma figura plana e superficial, assim como foi o relacionamento de ambos. É como Bellour (1997) declara ao identificar o papel psicológico do suporte vídeo. Para ele, “o vídeo assim, tocado em sua essência, seria uma mídia puramente psicológica, ao passo que a pintura e o cinema estariam preservados de uma tal apreensão pela materialidade de seus dispositivos” (p.344).

Referências

BELLOUR, R.. *Entre Imagens*. Campinas: Papirus, 1997.

GUIMARÃES, Denise. A.D. *Inscrições Renascentistas sob a “pele” barroca: uma leitura de Prospero’s Book, de Greenaway*. Em: *Imagibrida: Comunicação, imagem e hibridação*. Porto Alegre: Editora Plus, 2008.

GUIMARÃES, Denise. A.D. *O hibridismo do cinema contemporâneo*. Revista Contracampo n.13, Niterói: UFF, 2005.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. Ed. Brasiliense. 3. ed., 1995.

PARENTE, André. Org. *Imagem-máquina*. A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

Filme

BODANZKI, L.; BOLOGNESI, L. Bicho de Sete Cabeças. [Filme-vídeo]. Produção de Sara Silveira, Caio Gullane, Fabiano Gullane, Luiz Bolognesi, Marco Müller e direção de Laiz Bodanzki. São Paulo, Buriti Filmes, 2000. DVD, 74 min., cor.