

**A QUEBRA DOS CLICHÊS:
A OPERAÇÃO ESTÉTICO-POLÍTICA DO NEO-REALISMO ITALIANO**

Rodrigo Guéron¹

Resumo: Mostraremos no artigo a seguir como o neo-realismo italiano tem a sua dimensão política à medida que opera uma inovação estética no cinema, inovação esta que marca a passagem do cinema clássico para o moderno, e que aqui definiremos especificamente como a “quebra dos clichês”. O clichê, que é definido pelo filósofo Gilles Deleuze como um “esquema sensorio motor”, nós vamos articular com uma história com vistas a um fim e regida por uma lei; a própria imagem-clichê será para nós uma “imagem-lei” e, em última análise, uma imagem esvaziada da sua potência de instauração e produção de tempo e sentido. Toda a operação do neo-realismo será, portanto, a de restituir esta força à imagem, que passam a protagonizar os filmes, para além de uma relação meramente orgânica com os personagens destes, desconstruindo, por exemplo, todo o discurso político-moral que dominava o que chamamos de “filmes clichês de guerra”.

Palavras-chave: cinema e filosofia, clichê e imagem, Deleuze, cinema moderno

Email: rgueron@uol.com.br

No segundo episódio do filme *Paisá*, de Rossellini, um soldado norte-americano negro, conduzido por um menino de rua, perambula bêbado pelas ruas de uma caótica Nápoles que acaba de se ver livre da ocupação alemã. A criança leva o soldado a um teatro de fantoches, onde dois bonecos guerreiros — manipulados por cordas, é claro — lutam no palco. O soldado bêbado confunde o teatro com um *saloon* de *western*, invade o palco e, pateticamente, se envolve na briga dos bonecos enquanto ouvimos a música clichê de “ataque de cavalaria”, típica de Hollywood. O caos se instaura e o soldado é expulso do teatro.

De novo nas ruas de Nápoles o menino e o soldado vão até uns escombros de guerra perto do porto. O soldado, exausto, senta entre os prédios destruídos e, sob o olhar impressionado da criança, canta o seu lamento num *blues*. Uma sirene de um navio soa e leva a memória do soldado, em delírio, a repetir um diálogo clichê que poderia ser de algum “otimista” filme de guerra hollywoodiano. “Sim almirante”, “Pois não almirante”, “Vamos para a vitória almirante”... Eufórico, o soldado abre os braços como se voasse, emite os sons

¹ Instituto de Artes da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

dos aviões em ataque aéreo, o barulho das metralhadoras: a guerra é uma grande emoção, uma grande festa. “Estou sobrevoando Nova York” “Vejo ali o Luna Park” “Sou um herói de Guerra.” “Wall Street está cheia” “Todos me esperam” “Do alto caem chuvas de serpentina” “A multidão vibra” “A Broadway é a maior Avenida do mundo”. O transe etílico do soldado se transforma em delírio patriótico.

Mas os clichês da propaganda de guerra, até mesmo a sonoplastia clichê das batalhas — já próxima dos “divertidos” *video-games* de guerra contemporâneos — se desfazem quando o soldado escuta o apito de um trem e, no ritmo do motor da locomotiva, começa a repetir: “Voltando para casa, voltando para casa...” A euforia então se transforma em tristeza: “Não, não é bom voltar para casa, minha casa é um barraco miserável”. Exausto e deprimido, a ressaca da embriaguez se anuncia, e o soldado desmaia.

Se o neo-realismo é às vezes apontado como uma espécie de “cinema-verdade”, mesmo que os filmes a princípio não sejam documentários, a descrição destas seqüências do segundo episódio de *Paisá* é um exemplo, na realidade, de um cinema que está deixando para trás o que podemos chamar de um “positivismo” do cinema clássico; e mais, está deixando para trás um cinema onde o tempo, à maneira como é compreendido pela física moderna, e mesmo desde Aristóteles, contenta-se em ser apenas um número, uma medida do movimento.

Mas vamos por partes. Como podemos identificar como positivista um cinema que cresce, se destaca e se torna objeto de pesquisa exatamente enquanto “filme de ficção”? Exatamente porque são filmes de ficção, mas que têm a pretensão de uma “verdade filme”, quer dizer, são fechados sobre si mesmo e pretendem ser totalmente independentes do que convenciamos chamar de “realidade”. Assim, mesmo que estando do outro lado da “realidade em si”, ou exatamente por isso, estes filmes se constroem dentro desta concepção. Há aí uma “verdade em si” do filme, o “real do filme”, onde todas as imagens que ali estão em função da ação, da trama, que os personagens se envolvem, são as imagens do filme, da história do filme, das situações dos personagens do filme.

Com a pretensão, portanto, de constituir um “mundo de ficção” distinto do mundo real, este cinema que Deleuze identifica como “clássico” é, na verdade, à imagem e semelhança deste “mundo real”. Fechados sobre si mesmo, cronologicamente processual, causal e retilíneo, os filmes evoluem, neste processo, para distinguir claramente a verdade em si do filme da mentira do filme. Assim são, como vimos há pouco, os duelos entre o Bem e o Mal — o bom e o mau — das seqüências finais de um Western. É o que vemos também no exemplo da busca da “lógica da história” nos filmes de Hitchcock: o encadeamento lógico entre causa e efeito na investigação do processo que levou ao crime. De uma forma geral, é este tipo de cinema que se exauriu segundo Deleuze. Não ele em si mesmo, ou seja, não existe uma exaustão do cinema clássico nos seus grandes mestres e nas suas escolas fundadoras, mas um esgotamento nos clichês, nas fórmulas prontas nas quais estes filmes se transformaram.

Na verdade o neo-realismo italiano descrê dos clichês tal como o soldado negro norte-americano que, pouco antes de desmaiar, parece descobrir que todas as imagens e histórias de guerra — da propaganda de guerra — que, num desespero, ele acabara de tentar viver no seu delírio alcoolizado, eram clichês posto que, de fato, não foi o que encontrou na Itália. Para Deleuze não se trata do neo-realismo voluntariamente “descrer” da maneira clássica de se estruturar um filme. Trata-se de uma abertura, de uma quebra e de um esgotamento de possibilidades de sentidos, que está tanto nos filmes, quanto no próprio sentido da história da Europa na maneira como ela acontece na Itália. É a Itália que, segundo Deleuze, não se encaixa em nenhum sentido fechado, em nenhum clichê de guerra que julga, enquadra, racionaliza e justifica cada acontecimento da História. O clichê se quebra, portanto, porque as imagens não aparecem mais nos filmes neo-realistas apenas em função de uma História que deve se fechar no final. As imagens passam agora a trazer, ou no mínimo insinuar, novos sentidos para as histórias dos filmes. Elas não aparecem mais apenas em função dos personagens e das histórias dos filmes, se tornando agora tanto importantes personagens destes filmes, quanto elementos que ajudam de maneira decisiva a constituir o próprio sentido da história destes.

Treinado, motivado para a guerra, para fazer o bem e libertar; pronto para ser personagem de um filme de aventura onde o bem, representado por ele mesmo, vencerá o mal no final, o soldado de *Paisá* não só despenca da embriaguez quando a lembrança do filme propaganda de guerra vira a lembrança de sua casa miserável na América, mas, sobretudo, quando no dia seguinte, ao reencontrar o menino da véspera que lhe havia roubado as botas e a gaita depois que ele caíra bêbado, faz com que o garoto o leve até sua casa, onde deveriam morar seus pais, para recuperá-las. O soldado então se vê numa miserável favela de Nápoles e descobre que os pais do menino haviam morrido num bombardeio. A raiva contra o pequeno ladrão se transforma numa identificação: é seu passado de menino negro e pobre norte americano que aparece ali.

Estamos diante de um exemplo de uma imagem no presente que fala: a favela de Nápoles atua como um personagem ativo porque traz para o filme, e para o próprio personagem do filme, um outro sentido do que aquele que deveria estar lá. Este sentido que esta imagem traz muda o próprio sentido da História, à medida mesmo em que este sentido é ganho por um passado que ela evoca: uma imagem do presente que traz um outro passado, redefinindo-o e redefinindo-se. Sendo o passado outro, que o do clichê, o sentido torna-se outro. No mínimo o que vai acontecer é o que o sentido predeterminado se abre. Na verdade o que a favela miserável de Nápoles traz é uma outra América do que aquela racional e civilizada que pretende liberar a Itália do fascismo: a América deste soldado onde a liberdade e a civilização racional não se realizaram; ou, talvez, onde a própria civilização racional empurrou o soldado negro e sua gente para o estado de miséria no qual eles viviam.

Poder-se-ia até dizer que há ainda neste filme uma luta entre falsidade e verdade, à maneira marxista, sobretudo no aspecto de denúncia social que o neo-realismo sem dúvida tem. Quer dizer, o filme desconstrói os clichês de guerra norte-americanos, desconstruindo junto os clichês do *american way of life*. A verdade trágica da volta para casa miserável na América destrói a ilusão da volta heroica para a bela e grandiosa Nova York em festa. A imagem implacável de Nápoles caótica, semidestruída e miserável, com suas crianças

órfãs tentando enganar e roubar os soldados americanos, destrói a ilusão do soldado salvador que traria a civilização e a liberdade. É por isso que, a princípio, a denúncia do clichê aconteceria aí segundo a tradição marxista: a denúncia de uma ideologia, de uma farsa que rouba e/ou obscurece a consciência dos homens. Os clichês de Hollywood e da propaganda de guerra, ou da propaganda de guerra de Hollywood, seriam denunciados à semelhança de uma desconstrução semiológica, como as que veremos Roland Barthes propor um pouco mais tarde, quando, em meio às guerras anticoloniais, ele interpreta a capa do *Paris Match* onde um soldado africano com uniforme francês observa altivo e circunspecto a bandeira francesa sendo hasteada (Barthes 1982).

Mas para Deleuze, e mesmo antes para Bazin, o neo-realismo vai além. Ele nos coloca diante de imagens que falam e homens que, paralisados diante do sentido destas imagens, já não podem transformá-las, já não podem submetê-las, isto é, já não podem fazer a passagem que, no cinema clássico, como veremos, o conduz da percepção à ação, passando pela afecção. As imagens já não estão mais lá a serviço destes homens e de suas histórias; ao contrário, ela coloca esse homens diante de outras possibilidades, outros sentidos possíveis para estas histórias, ou seja, as imagens são capazes de trazer sentidos para o filme, ao contrário do que acontecia antes, quando só apareciam em função do sentido da história do filme: da trama e da ação de seus personagens.

E por isso mesmo elas são agora capazes de paralisar, submeter, desviar ou até mesmo abrir o caminho, o sentido da vida dos personagens que se tornam, como diz Deleuze, andarilhos, “perambuladores”, caminhando como videntes entre as imagens que passam a “falar”: produzir sentidos. As imagens se permitem agora, portanto, determinar o sentido dos filmes se tornando, de certa maneira, personagens destes. Assim, a parede, o invólucro, que garantia a independência dos filmes clássicos de ficção, racha: tanto o mundo “fictício” dos filmes invade o chamado “mundo real”, quanto o “mundo real” invade estes filmes. Esse “racha”, esta quebra que observamos neste momento, é não só no sentido fechado dos filmes de ficção, mas no próprio sentido da história: da

história que é identificada como a “história real” do filme. Os próprios personagens andarilhos —“perambuladores”— não necessariamente expressão de personagens fracos, mas neles se enfraquece uma “subjetividade fechada” em íntima ligação com os esquemas fechados da história: os clichês. O que veremos é que estas imagens, ao abrir os esquemas sensório-motores nos quais os personagens deveriam estar tranqüilos, trazem novos sentidos, novas imagens, e portanto um outro passado possível para estes personagens.

O soldado americano negro de *Paisá* tem uma história, uma narração com um fim, para “executar”, para cumprir na Itália. Tudo deveria funcionar como um ator que tivesse estudado cuidadosamente um roteiro e aprendido bem o papel a ser exercido pelo seu personagem. Mas as imagens com as quais ele se depara acabam por explodir a história dos atos e dos acontecimentos justificados de uma guerra: desmonta o que estamos chamando aqui de “clichês de guerra”. É isso que Deleuze designa como o rompimento de um sistema sensório-motor.

Antes, no cinema clássico, as imagens vinham no tempo do personagem e, portanto, o passado — a memória das imagens-clichês determinando a vida como enunciados morais — de um soldado americano em um filme de guerra clichê, só poderia ser o da América civilizada e livre que vem à Itália para libertá-la. Aqui só há um passado possível porque também só há um futuro possível: o destino, a finalidade da missão de guerra. Todas as imagens deste filme serão em virtude da ação civilizadora e libertadora da América na Itália e no mundo. Agora, no entanto, com o neo-realismo, como vimos a partir do exemplo de *Paisá*, as imagens alteram o próprio movimento do filme.

Isso acontece exatamente porque elas não estão no tempo de uma narração fechada, de uma história com vistas a um fim; elas não estão ali mais apenas para servir a um sentido que é como um destino lógico e, conseqüentemente, um destino moral dos personagens. Elas trazem outros sentidos possíveis e, por isso, elas trazem outros tempos e alteram o movimento do filme.

E este ato de trazer outros tempos é também um ato de trazer outros passados; é assim que aparecem outros sentidos porque, a rigor, o passado é o

sentido de uma linguagem, de uma palavra. Isso quer dizer que o passado é também o sentido de um signo. Se estamos, por exemplo, todos numa sala dialogando, falando a mesma língua e nos entendendo, o que temos ali é uma comunhão de passados. As imagens que alteram o movimento e o destino de um personagem de um filme neo-realista — numa tendência que vai se aprofundar cinema moderno à dentro — são como signos que trazem a estes personagens outros significados. Estes outros significados trazem — vêm de — outros passados do que aquele que deveria constituir o clichê. Quer dizer, é este outro passado que, ao trazer um outro sentido que o do clichê — um outro sentido possível —, desmonta a história que era organizada em torno de uma lei. No caso de *Paisá* é o que vemos na imagem da miséria de Nápoles que lembra a vida miserável do soldado na América — e portanto não mais o passado fechado das imagens de uma América paradigma de liberdade e civilização. Estas imagens são signos óticos — *optsignos*.

Da mesma maneira é também um signo sonoro — *sonsignos* — a sirene do navio que surge num outro sentido que o do filme, se desterritorializa, e vira o som de um avião de guerra no delírio bêbado do soldado. E “desterritorializar” significa aqui, exatamente, a modulação de sentido que sons e imagens, na medida mesmo que estão sempre se reconstituindo enquanto signo, estão sempre operando. É também um sonsigno desterritorializado o apito que interrompe esta parte do delírio: o apito de um trem. É até um trem de fato que passa pelo porto de Nápoles, mas este trem vira um trem que leva o soldado de volta para a casa, numa outra cidade, num outro trilho, num outro sentido que o anterior, onde ele tentava embriagado viver o clichê de herói de guerra que vinha fracassando na Nápoles caótica. Neste outro futuro possível para a sua volta não há nenhuma festa de recepção, nenhum heroísmo, nenhuma Nova York o aclamando, mas só um casebre miserável num recanto qualquer da América de um homem negro nos anos quarenta do século XX.

Na verdade, se formos às descrições de Virilio, veremos que, ainda que os filmes clássicos aspirassem ao verídico, o que veremos Deleuze chamar de coalescência entre o atual e o virtual sempre esteve ali. O próprio delírio do soldado norte-americano no filme de Rossellini nos mostra que são as mentiras

de guerra, as falácias da propaganda de guerra que criam, antes de qualquer outra coisa, a realidade terrível da guerra. É o que Virilio percebe quando nos mostra o quanto a estética da propaganda estatal de guerra, da propaganda das grandes corporações privadas que cresceram impulsionando e sendo impulsionadas pela máquina de guerra, e dos filmes de guerra propriamente ditos, são impressionantemente semelhantes (Virilio 1993, 105)².

Milhões de soldados americanos mobilizados para lutar num lugar estranho além-mar (parece que para a ideologia oficial norte-americana é somente em virtude da guerra que se justifica um americano sair de seu país); da mesma maneira que do outro lado temos quase a totalidade da população masculina alemã mobilizada, sem esquecermos da impressionante produtividade industrial das economias de guerra de ambos os países, já são a expressão de algo, no mínimo, muito semelhante ao que estamos chamando de clichê: esquemas sensório-motores que se instalam na medida em que envolvem os homens e suas civilizações em todo um regime narrativo e numa mobilização existencial com vistas a um fim. Quer dizer, trata-se de uma experiência de realidade totalmente fechada em si mesma, onde não há outro sentido possível e, sobretudo, a perspectiva deste sentido é a recompensa e a justificativa dele um grande princípio transcendente. Quanto à possibilidade de fuga, ou seja, a possibilidade de outro sentido, invariavelmente trará uma imagem-signo que evoca — que faz lembrar — uma experiência sensório-motora de castigo, de dor e de culpa.

Paul Virilio descreve uma trajetória histórica de uma experiência perceptiva do real, desde o século XIX, que é já, de certa maneira, cinematográfica ou, pelo menos, pré-cinematográfica. Mas agora, além das imagens em movimento das janelas de trens, carros e aviões, das câmaras climatizadas e cenografadas das lojas departamentos e *shoppings centers*, da arquitetura-cinema de nossas cidades-cinemas e das primeiras imensas salas de cinemas — muito maiores antes da guerra — lugar das “missas profanas onde se exaltavam os valores do estados laicos” (idem, 51), estamos também diante de

² Virilio chega a nos apresentar aqui alguns cartazes de propaganda onde símbolos de famosas empresas privadas alemãs, na foto a Mercedes Benz, aparecem orgulhosamente ao lado da suástica nazi.

uma guerra onde as imagens servem para paralisar ou para mover corpos. Quer dizer, o cinema nunca teve essa independência que os filmes clássicos de ficção pretendiam: estes estavam desde sempre, de alguma maneira, constituindo a experiência perceptiva do real dos povos, inventando realidades, engendrando desejos e despertando temores, mesmo que escondido por trás deste enunciado de “filme de ficção”.

O que Deleuze percebe que acontece depois da guerra é, na verdade, o cinema deixando de ser apenas uma parte não plenamente consciente deste processo, para mostrá-lo e desconstruí-lo cinematograficamente, como na cena do soldado em Nápoles. Mas, mais do que isso, o cinema parece se descobrir como parte do próprio processo de constituição de realidade, como um de seus inventores, e toma para si esta tarefa. Assim, uma dinâmica de realidade do qual o cinema sempre fez parte, seus autores pretendem levar agora ao limite de suas possibilidades. Aí, como nos diz Deleuze, ele já não pretende apenas representar o real, mas presentificá-lo.

O neo-realismo paralisa os corpos diante de imagens que falam: trazem um sentido para além da história e do tempo do filme que acaba por intervir na história e no tempo deste filme. É isso que acontece no momento em que a lembrança de seu casebre miserável nos Estados Unidos faz o soldado negro cair do seu delírio de herói de guerra. Mas, mesmo antes da imagem interromper o delírio do soldado, as imagens deste segundo episódio de *Paisá* já falavam. Era na verdade aquela estranha cidade caótica, miserável e semidestruída, antes mesmo que o álcool, que arrancara o soldado de sua “realidade”: o mundo onde ele deveria se sentir seguro, o seu clichê. Para isso colabora também o fato de que em toda a perambulação do bêbado conduzido pelo menino existir uma inversão: uma criança lúcida e um adulto delirante. É o mundo adulto — o mundo que tem o estatuto de realidade — que parece delirante e ficcional, e, por isso para o soldado, quase insuportável.

Não que a criança seja aí senhora da história, isto é, de uma verdade, de uma consciência da história: mesmo que sóbria o suficiente para conduzir o soldado, ela também perambula pela cidade. Mas talvez ela seja como uma criança nietzschiana, criadora de sua própria moral, diante das situações limites

que a vida apresenta. É por isso que, ao conduzir o soldado na sua balada pelas ruas da cidade, faz com que este caia em situações que lhe são difíceis de suportar. De fato, o olhar perguntador de qualquer criança sempre vai favorecer as desconstruções dos clichês e dos códigos morais prontos para justificar a vida, ainda que isso possa virar também um clichê. Mas o fato é que diversas vezes o cinema recorre à criança: no próprio neo-realismo em *Ladrões de Bicicleta* de De Sica e em *Alemanha Ano Zero* também de Rossellini, ou mais adiante com o menino de Truffaut em *Os Incompreendidos*, ou ainda, já nos anos oitenta, no garoto que narra a perseguição stalinista que recai sobre seu pai também stalinista em *Quando Papai Saiu em Viagem de Negócios* de Emir Kusturica.

No mencionado episódio de *Paisá*, de Rossellini, o próprio fato dos clichês de guerra aparecerem num delírio já nos mostra que algo havia se quebrado. De fato, não é este que deveria ser o lugar do clichê: a função do clichê deveria ser, exatamente, a tranqüilidade, o conforto, garantido pelo esquema sensório-motor que ele mesmo é. Toda a aventura delirante, todo o transe do soldado antes de desmaiar, é como se fosse uma tentativa desesperada de realizar a história clichê que não houve. E, por outro lado, o transe do soldado tira o clichê do sentido, do tempo que ele deveria estar: o tempo da aventura pacificadora e civilizatória dos norte-americanos na Europa. É, portanto, um clichê fora de tempo; e um clichê fora de tempo é um clichê que se revela ou, no mínimo, em vias de se revelar: um clichê deixando de ser clichê. Assim, o que altera o soldado não é exatamente um mundo “sem sentido”, e sim outros sentidos que se insinuam e que não são o que deveria ser o sentido do clichê. O que há é uma espécie de desencontro, uma certa disritmia, entre o tempo que deveria ser o da ação do soldado — a história “clássica” impossibilitada de se realizar —, e os tempos, os sentidos, que cada uma das imagens que o tomam de fora para dentro trazem.

É verdade que há ainda uma menção à história clássica no neo-realismo: uma lembrança do clichê. Mas é isso que causa dor, perplexidade, paralisia, ou ainda que desvia o caminho do soldado americano, o que seja, o clichê que é impedido de se realizar. Como vimos, o soldado chega à Itália para o seu

“destino clássico”. É como se ele esperasse que o clichê estivesse lá para poder passear protegido por ele. O clichê pode até ser cheio de aventuras, pode ser emocionante, até arriscado, mas apenas como um brinquedo de parque de diversões — destes que os norte-americanos aperfeiçoaram ao extremo. Neste caso a saída segura da aventura deve estar garantida.

Na verdade é o fracasso do clichê que ora desespera, ora paralisa o soldado. Aí a quebra do tempo — o tempo submetido ao movimento — causa sofrimento a maneira schopenhauriana, isto é, a partir de uma quebra de sentido (Schopenhauer *apud* Nietzsche 1996, 30)³. E o sofrimento é, para Schopenhauer, uma quebra do princípio de causalidade. No entanto, mais que a quebra de um sentido, a quebra do clichê é a revelação de outros sentidos que vem a ser, em si mesmo, a revelação de outros tempos que podem agora alterar o movimento.

A história “prevista” para aquele personagem simplesmente não pode prosseguir porque a imagem diante da qual ele se depara não está ali em função desta história. Ao contrário, é esta imagem mesma que o lança para fora da história; é ela que opera o que Deleuze chama de insurgência do tempo sobre o movimento: o instante em que o tempo reverte a sua subordinação ao movimento (Deleuze 1985, 50). Não se trata de uma “troca de finais”, de uma mudança nos acontecimentos do filme, posto que aqueles acontecimentos “previstos” teriam um determinado caráter ideológico. É algo mais radical do que isso. É uma alteração no tempo do filme e, mais ainda, uma alteração no lugar que o tempo ocupa em um filme. A imagem opera a insurgência do tempo exatamente porque ela faz uma intervenção no movimento do filme. Movimento ao qual antes, no cinema “clássico”, cabia a imagem apenas se submeter, ou seja, surgir enquanto imagem em função deste movimento e em função da própria ação dos personagens. Por isso que nestes filmes o tempo ainda só é representado por intermédio do movimento; que é a maneira como Aristóteles o definia, e assim permaneceu até os primeiros séculos da

³ Nietzsche cita aqui Schopenhauer em *O Mundo como Vontade e Representação*: o sofrimento representa sempre uma quebra do “princípio de individualidade” (*principium individuationis*).

modernidade, isto é, “o tempo como um número do movimento” (Aristóteles 1999).

A imagem da miséria em Nápoles que evoca a sua casa miserável na América lança o soldado no que Deleuze chama, inspirado em Bergson, de “lençol do passado” (Deleuze 1985, 109). Trata-se de uma identificação que acontece desde uma identificação de imagens em situações limite que, a partir daí, compõem um circuito único de sentido. Neste caso, o que se torna impossível de se realizar é a “lei” da história: a “lei” de um sistema sensório-motor. É contra essa lei que o tempo se insurge. Nietzscheano, como a criança, o tempo é aí transmoral: destrói a lei, embora possa até vir a fundar uma outra. A propósito, Heráclito, o filósofo grego preferido de Nietzsche, já tinha chamado o tempo de “vigência da criança” (Heráclito 1991).

Enfim, para o nosso soldado, não há mais razão para recuperar suas botas roubadas pela criança durante a bebedeira, no que seria um ato restaurador e moralizador da lei: simplesmente não há mais lei à restaurar. O soldado então silencia em meio à favela onde a criança, que agora se revela órfã de pais perdidos num bombardeio, morava. Ele desiste de “fazer justiça” num gesto que é como uma aceitação trágica da quebra do clichê. Este é até um momento triste do filme; na verdade é o final dele. Mas é o final do filme, e não da história do soldado, uma vez que ele parece adquirir uma consciência de sua — nossa — perambulação, caindo na estrada Itália afora: a dimensão *on the road* que o neo-realismo sem dúvida tem.

É também cheio de promessas de grandes recompensas e de estarem realizando uma grande missão para o rei (a lei), que dois jovens camponeses são convocados para a guerra em *Tempo de Guerra*, de Godard. Neste sentido podemos descrever o clichê como uma experiência — ou a busca de uma experiência — de um sentido que se dirige para uma grande recompensa. É verdade que os soldados do rei do filme de Godard prometem mais ou menos a mesma coisa que a propaganda de guerra norte americana, e que esta promessa é plena de grandes prazeres, grandes gozos e premiações. Mas tudo isso rigorosamente dentro de uma lei, qual seja, você será recompensado se você se sacrificar e servir. É por isso que os soldados do rei que convocam para a guerra

têm uma performance diante dos camponeses que varia esquizofrenicamente entre as promessas sedutoras e atos violentos de intimidação, como se quisessem todo o tempo dizer: nós vos prometemos uma recompensa, uma felicidade, mas aí de vocês se desejarem outra coisa, se acharem que a felicidade não é esta que nós vos prometemos. Em suma, a performance dos soldados de Godard é exatamente a performance da lei. Mesmo que estes ora sejam violentos, ora sedutores, o que eles dizem o tempo todo é: “Nós somos os juízes. Nós é que castigaremos, nós é que recompensaremos”.

Godard nos apresenta assim em seu filme a performance, o teatro, enfim, todo um conjunto de agires que “falam” — são signos — do esquema sensório-motor de recompensa e castigo da propaganda de guerra. Esta é sempre plena de imagens-signos que visam ora nos seduzir para os combates, ora nos ameaçar para que não pensemos em deserção. E uma vez que é impossível falar de uma guerra sem riscos, a propaganda de guerra fala-nos sempre de um risco rigorosamente dentro da lei, ou melhor, um risco pela lei, regido pela lei; enfim, um risco que se justifica na lei e que justifica a lei. Neste sentido, talvez os clichês de guerra não possam ser comparados, como fizemos há pouco, com os brinquedos de parque de diversão. Nestes últimos paga-se para sair vivo e viver um falso risco, já na guerra há o risco, a dor e a morte, mas que são, para nós, da ordem do clichê porque estão “justificados”: se constituem numa lei em função da qual se organiza a lógica de uma narração, de uma história.

Assim, começamos a compreender por que dissemos que o cinema clássico contribui para exaurir o projeto de verdade como critério de veracidade do Ocidente e, mais particularmente, por que ajuda a exaurir a noção de busca da verdade como a de uma busca da apresentação empírica desta: o que chamamos nos primeiros capítulos de “mágica da verdade”. Talvez tenhamos feito aí um raciocínio até bastante hegeliano, quer dizer, um determinado processo histórico se exaure, se esgota, quando finalmente realiza sua meta. E talvez seja um caráter não linear e evolucionista da história que ajuda a explicar a vigência ainda num certo estrato de compreensão de realidade, deste regime de verdades que crê e apregoa a “mágica da verdade”. Em todo caso, o positivismo que identificamos no que Virilio chama de

“misticismo cientificista tecnicista”, ou ainda no que Bazin chama de “mito do cinema total”, de certo modo se realiza em toda a primeira fase do cinema; se não como um “positivismo”, pelo menos como um “racionalismo”. Mas, ao contrário do que pretendia este positivismo enquanto uma apropriação simplificada do hegelianismo, este não se realiza enquanto o “fim da história”. Há, portanto, uma espécie de “descoberta nietzschiana” na passagem do cinema clássico para o cinema moderno. E é exatamente pelo caráter nietzschiano desta descoberta que não podemos julgar o cinema clássico ruim só porque ele é uma ilusão. Ao contrário, mesmo quando compreendidos como filme de ficção, o que estes faziam era tentar reconstruir, na independência do filme, uma noção de realidade que teria uma verdade em si que deveria ser revelada no filme: a “verdade em si” do filme. Eram filmes que “aspiravam ao verídico” como nos diz Deleuze, tal como os labirintos lógicos que temos que resolver em alguns filmes de Hitchcock: o filme termina, a história se fecha, quando o encadeamento lógico buscado se revela.

À maneira nietzschiana, veremos então que o desmonte da crença na “verdade em si”, da qual o cinema é inicialmente sintoma e meio, é também o desmonte na crença que a história, assim como todo movimento existente no universo, se organiza em função de leis. A quebra dos clichês operada pelo neo-realismo italiano, e radicalizada em movimentos que se seguiram a ele como a *nouvelle vague*, faz explodir toda a potência da imagem na tela do cinema. Imagens que tantas vezes foram colocadas, por um certo senso comum intelectual e acadêmico, como antagônicas ao pensamento, aparecem então como potência do pensamento e como modo de experiência do processo autoinventivo do real. Mas, mais do que isso, a força das imagens do cinema que se seguiu a neo-realismo tem a ver com o fato destas se revelarem como instauradoras e produtoras do processo de realidade: potência virtual que se atualiza, possibilidades de sentidos que se abrem.

BIBLIOGRAFIA

- Aristóteles. 1999. *La Physique*. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin.
- Barthes, Roland. 1982. *Mitologias*. São Paulo: Difel.
- Bazin, André. 1999. *Qu'est-ce que le Cinéma?* Paris: Les Editions du Cerf.
- Bergson, Henri. 1999. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes.
- Deleuze, Gilles. 1983. *L'Image-Mouvement*. Paris: Les Editions de Minuit.
- Deleuze, Gilles. 1985. *L'Image-Temps*. Paris: Les Editions de Minuit.
- Heráclito. 1991. "Fragmentos." In *Os Pensadores Originários*, organizado e comentado por Emmanuel Carneiro Leão. Petrópolis: Vozes.
- Nietzsche, Friedrich. 1996. *O Nascimento da Tragédia*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Virilio, Paul. 1993. *Guerra e Cinema*. São Paulo: Scritta Editora.

Rodrigo Guéron é professor Doutor do Instituto de Artes da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Filósofo, é autor do livro *Da Imagem ao Clichê, do Clichê à Imagem. Deleuze, Cinema e Pensamento*. É ainda diretor e roteirista de Cinema e Vídeo.