

# PELA MATERIALIDADE DO PERSONAGEM: A PLASTICIDADE DOS CORPOS EM *IMPÉRIO DOS SONHOS* E *HOLY MOTORS*

João Vitor Leal<sup>1</sup>

**Resumo:** Nas narrativas de *Império dos sonhos* (*Inland Empire*, David Lynch, 2006) e *Holy Motors* (Leos Carax, 2012), os protagonistas são atores de cinema que eventualmente se perdem nos personagens que são chamados a representar. Os corpos de Nikki Grace (Laura Dern) e Monsieur Oscar (Denis Lavant) funcionam assim como a base sensível, o denominador comum de diversos personagens distintos que evoluem em linhas narrativas descontínuas e pouco relacionadas umas às outras. Neste artigo, buscaremos ver como a categoria de personagem proposta por esses filmes 1) confronta as noções habituais de identidade e de individualidade (o personagem construído sob o modelo da pessoa), 2) contorna os imperativos da coerência narrativa (o personagem como aquele que existe em função de uma história) e 3) visa atribuir maior visibilidade à questão da materialidade dos corpos em cena. Partindo dessas observações, o artigo pretende propor uma reflexão que prioriza a dimensão plástica do personagem cinematográfico. Desenvolvendo a noção de “efeito de personagem” (Pavis), buscaremos tratar o personagem como um efeito produzido pelo filme para o espectador, e esboçaremos quatro elementos-chave para sua compreensão em termos predominantemente plásticos: a distinção entre forma e fundo, a frequência (duração e recorrência) da forma, a relação entre formas distintas e o emprego de estratégias particulares de enunciação.

**Palavras-chave:** personagem cinematográfico; corpo; plasticidade.

**Contato:** jv.leal1@usp.br

## Introdução

Nos anos 1890, o médico e filósofo pragmático William James (1842-1910), um dos fundadores da psicologia moderna nos Estados Unidos, desenvolveu uma polêmica “teoria das emoções” segundo a qual manifestações fisiológicas do corpo humano seriam *causa*, e não *consequência*, das emoções. O choro, por exemplo, não seria consequência de se estar triste; ao contrário, é a tristeza que decorreria do choro. Para usarmos o clássico exemplo proposto pelo próprio James: não é que nós vemos um urso, sentimos medo e, por isso, fugimos; nós vemos um urso e imediatamente fugimos, e é por fugir que sentimos medo (James 1981, 1065-1066). Podemos compreender essa “teoria das emoções” como resposta para uma

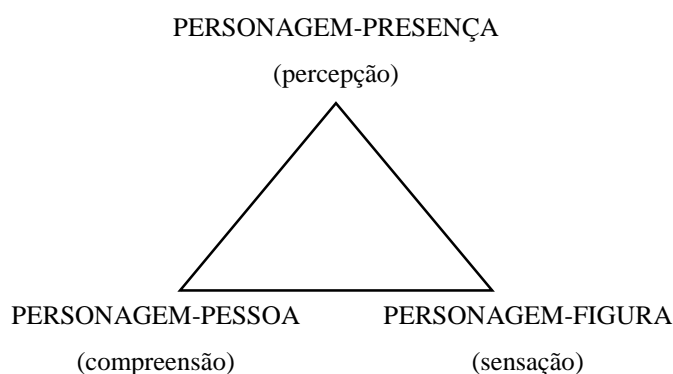
---

<sup>1</sup> João Vitor Leal é doutorando com bolsa FAPESP do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais na Universidade de São Paulo (USP), graduado em Jornalismo (UFMG) e mestre em Cinema (Paris-3). Sua pesquisa trata da relação entre o narrativo e o sensorial a partir da categoria do personagem cinematográfico.

inquietação a respeito da relação entre corpo e ego (o “*eu* de cada um”), e talvez essa resposta se encontre, hoje, ultrapassada. A inquietação que a originou, contudo, parece ainda não ter sido satisfeita, o que nos permite retomar a formulação de James: “And our bodies themselves, are they simply ours, or are they *us*?” (James 1981, 279).

Transposta para o cinema, essa questão encontra terreno fértil na noção de personagem. Para além das articulações semânticas e conceituais que constituem o personagem literário, o personagem cinematográfico implica quase sempre uma base material, habitualmente o corpo de um ator. De uma forma geral, o personagem se apropria temporária e parcialmente desse corpo para se manifestar através dele – ele “encarna” no ator. Por um lado, o personagem nunca coincide completamente com o corpo através do qual ele se manifesta; por outro, o personagem dificilmente pode escapar à materialidade que esse corpo lhe confere.

Esta comunicação pretende refletir sobre o personagem cinematográfico a partir de dois filmes: *Holy Motors* (Leos Carax, 2012) e *Império dos sonhos* (David Lynch, 2006). Esses filmes, a nosso ver, problematizam de forma consciente e bastante consequente as relações entre corpo e personagem. Nos ocuparemos aqui de três modos de apreensão do personagem: o modo da compreensão, o modo da sensação e o modo da percepção. Proporemos, para cada um desses modos, um “modelo” de personagem, esperando que essa categorização nos permita perceber melhor como esses filmes 1) confrontam a noção de *personagem-pessoa*, isto é, o personagem construído sob o modelo da pessoa; 2) questionam o *personagem-figura*, isto é, o personagem que, desprovido de interioridade, não se integra propriamente a uma narrativa; e 3) investem em um *personagem-presença*, isto é, na pura materialidade do corpo em cena. Ao longo da argumentação, esperamos salientar que esses três modelos provisórios de personagem não devem ser compreendidos como categorias estanques; ao contrário, eles são flexíveis e imprescindíveis uns aos outros.



*Holy Motors* e *Império dos sonhos* partem de premissas semelhantes: um ator que se confunde com o personagem que é chamado a encarnar. Podemos dizer que ambos os filmes priorizam a “poética da cena” em detrimento da “poética do drama”: o espectador acompanha menos uma trama lógica e causal do que os movimentos dos corpos pelo espaço fílmico. Nesse aspecto, os filmes parecem explorar um modo de representação mais próximo do primeiro cinema, no qual o movimento dos corpos se bastava como motor da narrativa e assumia uma função pedagógica ao ensinar o espectador a acompanhar o desenrolar das imagens, como argumenta o pesquisador do primeiro cinema Jonathan Auerbach:

“A continuidade narrativa depende menos das técnicas de filmagem e de montagem do que de representações de corporeidade (...). Ao nos desafiar a fazer sentido de suas repetidas aparições, o corpo funciona como o alicerce básico ou ‘primitivo’ da trama, o texto móvel inteligível através do qual o público aprendeu a acompanhar as histórias que o cinema começava a lhe contar. (Auerbach 2007, 103, a tradução é minha).”

### ***Holy Motors***

*Holy Motors* torna explícita essa preocupação com o corpo em movimento através de *inserts* de cronofotografias de Étienne-Jules Marey – uma delas constitui justamente a primeira imagem do filme. O primeiro dos “motores sagrados” a que o título se refere parece ser o corpo humano, seguido do motor do projetor cinematográfico (é o que podemos inferir da primeira sequência do filme, que apresenta o próprio Leos Carax em uma sala de cinema) e, finalmente, do motor da

Limousine que conduz Monsieur Oscar, o protagonista interpretado por Denis Lavant.



Imagens 1-4 – Monsieur Oscar (Denis Lavant) em sua Limousine.  
*Holy Motors* (Leos Carax, 2012)

Ao longo do filme, acompanhamos Monsieur Oscar (Lavant) desempenhar diversos papéis: uma mendiga no centro de Paris, um músico de rua, um banqueiro rico, um monstro que habita os esgotos e assim por diante. Logo nos damos conta de que Monsieur Oscar é um ator e que a Limousine é seu camarim, onde ele se veste e maquia, o único espaço no qual o vemos “ao natural”: Monsieur Oscar existe única e exclusivamente dentro da Limousine. Fora do carro, ele é sempre outra pessoa, tendo cedido seu corpo para que uma multiplicidade de personagens possa existir. Dessa forma, o único drama que o filme propõe diretamente a seu protagonista é o drama de sua inexistência em termos psicológicos e sociais. Fora do carro, Monsieur Oscar é *apenas* um corpo, uma forma, ou *fôrma* vazia, incessantemente preenchida por diferentes “conteúdos” – ou simplesmente não preenchida, como ocorre quando ele, vestido de preto com sensores coloridos, oferece uma intensa performance corporal para o espaço vazio de um estúdio de captura de movimentos. Quando indagado sobre o que o leva a continuar abrindo mão de si em prol de seus personagens, Monsieur Oscar responde simplesmente: “O mesmo que me fez começar: a beleza do gesto”.

A primeira sequência de *Império dos sonhos* também nos remete a uma ideia de movimento, embora de forma mais enigmática, à medida que ouvimos uma voz *off* anunciar: “Axxon N, o programa de rádio mais longo da história... um cinzento dia de inverno, em um velho hotel.” O termo Axxon N, que aparecerá inscrito em vários cenários do filme, é um jogo fonético que remete tanto a *action*, “ação” (Arnaud 2012, 197) quando a *axon*, “axônio”, que designa a parte do neurônio responsável pela transmissão dos impulsos elétricos do cérebro para os músculos. Axxon N – impulso elétrico e muscular, ação – é uma espécie de palavra mágica, o “era uma vez” que deflagra (mais de uma vez...) a narração. Uma narração que também engendra vários personagens em só corpo.



Imagens 5-8 – As personagens de Nikki Grace (Laura Dern).  
*Império dos sonhos* (David Lynch, 2006)

O corpo em questão é o de Laura Dern, atriz recorrente nos filmes de Lynch. Ela interpreta Nikki Grace, uma ascendente estrela de Hollywood que acaba de ser convidada para o papel de Sue Blue, protagonista de um romance a ser dirigido por um cineasta renomado. Durante os ensaios e filmagens, Nikki e Sue acabam se “fundindo” e, posteriormente, Nikki/Sue faz emergir outras personagens: uma dona de casa que é repudiada pelo marido após lhe revelar que está grávida, uma mulher marcada pelos abusos sexuais sofridos durante a adolescência, uma prostituta de rua e assim por diante. Diferentemente de *Holy Motors*, contudo, em *Império dos sonhos* não há camarim. As metamorfoses de Nikki/Sue são operadas sobretudo por olhares para a câmera e *raccords* que fazem a personagem enxergar a si própria (no sofá do

outro lado da sala, em uma tela de cinema ou um monitor de televisão, do outro lado de uma janela, na calçada oposta). Cada nova versão de si mesma que se apresenta a seu olhar inaugura uma trama radicalmente nova. Isso torna praticamente impossível para o espectador demarcar o percurso de cada personagem, restando a ele apenas testemunhar como todas as personagens se dissolvem no irreduzível corpo de Laura Dern.

### 1 – O Personagem-Pessoa (Compreensão)

A forma mais simples de se apreender o personagem é como elemento-chave de uma narração. Como tal, ele encoraja a identificação do espectador e é dado a interpretações: interpretamos seus hábitos, ações, posturas, ideias, sentimentos como se fossem os de uma pessoa real. Assim, ele vai se fazendo compreensível à medida que se engaja e evolui no plano semântico dos acontecimentos narrados.

Normalmente, o corpo garante a identidade da pessoa: o rosto, o código genético, a impressão digital identificam a pessoa ao identificarem o corpo (Wulff 1997, 15). A força dessa associação foi evidenciada e, ao mesmo tempo, subvertida no filme *Esse Obscuro Objeto do Desejo* (Luis Buñuel 1977): segundo o roteirista Jean-Claude Carrière, a maioria dos espectadores não percebe que a protagonista Conchita foi interpretada por duas atrizes diferentes, a espanhola Angela Molina e a francesa Carole Bouquet (Carrière 2006, 88). Assim, o filme de Buñuel serve de exemplo da força do que chamarei aqui, provisoriamente, de personagem-pessoa, isto é, a força da antecipação da pessoa que fazemos quando estamos diante do personagem.

*Holy Motors* e *Império dos sonhos* também jogam com essa antecipação da pessoa que normalmente acompanha o personagem. Se, no filme de Buñuel, dois corpos acabavam compreendidos como um único personagem, em Carax e Lynch é um mesmo corpo que se dá a compreender como personagens diversos. Dessa forma, esses filmes revelam a extrema flexibilidade do personagem cinematográfico, tal como observou Hans Wulff:

“(...) no cinema, a natureza indireta da relação entre ator, personagem e corpo faz com que a identidade individual seja colocada em cena como um *puzzle*: pessoa e corpo representam duas grandezas passíveis de serem combinadas

de maneira relativamente livre. (Wulff 1997, 15, a tradução é minha)”

É importante frisar que a problematização do personagem-pessoa não é exclusiva ao cinema. Ela pode ser testemunhada também no teatro moderno (Brecht, Beckett) e no romance. Kafka, por exemplo, não atribui praticamente nenhum traço físico ou psicológico a K., o agrimensor chamado a prestar seus serviços nas terras d’*O castelo*. Por isso, quase não há “pessoa” no personagem K. Essa ausência da pessoa, que às vezes torna a obra de difícil compreensão, abre caminho para um outro tipo de personagem, que chamarei por hora de personagem-figura.

## 2 – O Personagem-Figura (Sensação)

O personagem-figura seria, nos termos propostos por Xavier Garnier, um anti-personagem: uma instância apreensível de forma não verbalizável, capaz de aceder diretamente às forças subjacentes à narrativa. É precisamente por não possuir nenhum traço físico ou psicológico que K. se torna a principal via de acesso ao universo kafkiano, conseguindo expressar com contundência o estranhamento, a sensação de impotência e o desconforto que distinguem a obra do autor (Garnier 2001, 16).

De certa forma, é como se o leitor/espectador, habituado a acompanhar e interpretar o personagem-pessoa, fosse bruscamente possuído pelo personagem-figura, aturdido por uma sensação que não requer nem autoriza nenhum esforço interpretativo de sua parte. Na condição de figura, para além da antecipação da pessoa que habitualmente o recobre, o personagem não é chamado a representar um papel, mas sim a desempenhar uma função energética:

“Eis precisamente o trabalho da arte narrativa: revestir a figura com os traços do personagem para nos permitir vê-la evoluir (...). Trata-se, pois, de colocar o personagem em seu lugar, de reconhecer seu papel: tornar visível a figura ofuscante, tornar legível a figura insensata, tornar manifesta a figura”. (Garnier 2001, 177, a tradução é minha).

Assim concebido, o personagem vai ao encontro da noção de Figural proposta por Jean-François Lyotard (*Discours, figure*, 1974) e trabalhada no campo do cinema em particular por Philippe Dubois. O conceito de Figural aponta para o “inconsciente

do visível” (Dubois 1998, 270), para a energia que persiste mesmo quando se elimina do filme toda narração, toda dimensão referencial e iconográfica, todo sentido (Dubois 2012, 108). Por isso, sugerimos que, na medida em que se descolam do enredo dramático, da causalidade e da verossimilhança narrativa, os protagonistas de *Holy Motors* e *Império dos sonhos* se tornam personagens potentes que atravessam os filmes sem serem reduzidos à representação, sem se normalizarem em seres ficcionais, elevados a uma existência figural.

### 3 – O Personagem-Presença (Percepção)

Em sua reflexão, Dubois argumenta que o Figural diz respeito exclusivamente à sensação, sem se ocupar com o que está no plano da percepção e da compreensão (Dubois 1998, 270). A partir dessa distinção, contrapomos até aqui o personagem-pessoa, da ordem da compreensão, ao personagem-figura, da ordem da sensação. Resta buscar, para o personagem cinematográfico, um modelo teórico fundado na ordem anterior da pura percepção.

A percepção, para o filósofo Hans Ulrich Gumbrecht, diz respeito a alguma coisa que se faz materialmente presente diante de nosso corpo, uma modalidade de presença que antecede qualquer atribuição de sentido. É por essa via que propomos tomar por personagem-presença a dimensão do personagem que se dirige de modo imediato, físico, material à nossa percepção. Na condição de presença, o personagem abdica de sua compreensibilidade e da virtualidade de uma existência figural, enviando-nos diretamente à sua materialidade:

“Se atribuirmos um sentido a alguma coisa presente, isto é, se formarmos uma ideia do que essa coisa pode ser em relação a nós mesmos, parece que atenuamos inevitavelmente o impacto dessa coisa sobre o nosso corpo e os nossos sentidos”. (Gumbrecht 2010, 14)

Buscar uma definição do personagem cinematográfico através da noção de presença significa assim visar os vestígios, os traços materiais que compõem o personagem. Tal perspectiva implica aceitarmos que, de fato, como propõe o teórico Patrice Pavis, nós não temos jamais acesso direto ao personagem, mas apenas a possíveis “efeitos de personagem”. A noção de personagem se desloca: o



personagem deixa de ser uma entidade constante dentro do universo filme para se tornar um efeito a ser percebido pelo espectador:

“Contrariamente ao que pode parecer uma evidência, nós não temos acesso direto ao personagem (...). Nós estamos, na melhor das hipóteses, em presença de *efeitos de personagem*, de traços materiais, indícios dispersos que permitem uma certa reconstituição por parte do leitor ou do espectador”. (Pavis 1997, 171, a tradução é minha).

Por essa perspectiva, o espectador, diante do personagem, vê, em primeiro lugar, os grãos, as cores, as variações de luz que animam a tela. São esses elementos plásticos que presentificam o personagem cinematográfico. É preciso empreender uma primeira abstração para, a partir desses traços materiais, recompor a figura do personagem, tanto quanto são necessárias várias outras abstrações para, antropomorfizada a figura, se chegar ao personagem-pessoa.

Dessa forma, o personagem-presença traz à tona uma plasticidade que é tanto do personagem quanto da própria imagem cinematográfica. Em *Holy Motors*, Leos Carax se revela consciente dessa dupla plasticidade através de pelo menos duas estratégias distintas. Em um nível cênico, ele insiste em momentos nos quais Monsieur Oscar é visto meticulosamente se vestindo e se maquiando, provando diferentes disfarces diante do espelho de sua Limousine, momentos nos quais se destacam a textura do pó sobre a pele e a elasticidade das próteses coladas no rosto. Já em um nível plástico, na superfície mesma da imagem, Carax oferece algumas imagens em modo de “visão noturna”, em infravermelho e, ainda mais notável, uma longa sequência na qual a paisagem vista através da janela do carro se liquefaz em um *datamoshing* (efeito que consiste em sucessivas re-compressões da imagem e que resulta em uma radical abstração digital). Já em *Império dos sonhos*, também realizado em suporte digital, David Lynch faz, talvez de forma ainda mais sistemática do que em seus filmes anteriores, um uso intenso de efeitos *flicker*, sobreposições de múltiplas camadas de imagem e desfigurações grotescas do rosto das personagens, procedimentos que associam um exacerbado trabalho sobre a materialidade do corpo da atriz a uma exploração da materialidade da própria imagem.

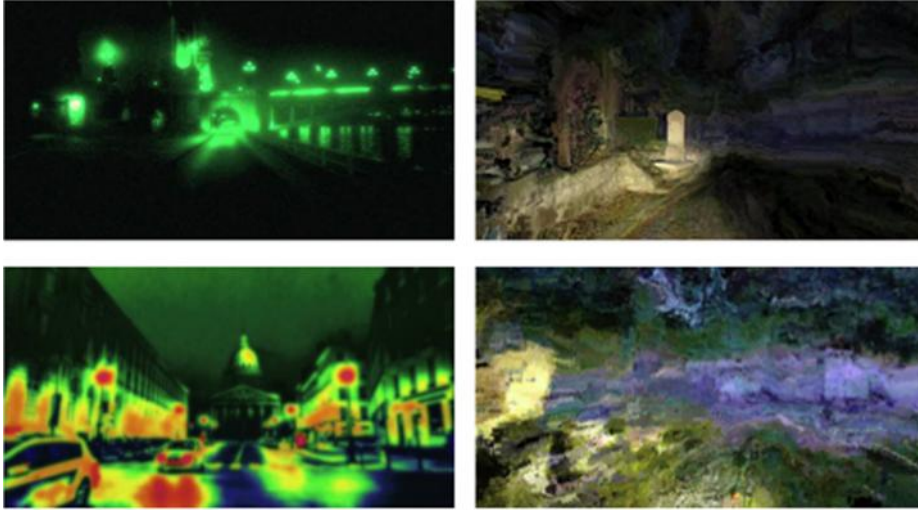


Imagem 9 – Imagem 12. “Visão noturna”, infravermelho e *datamoshing* em *Holy Motors*



Imagem 13 – Imagem 16. Sobreposições e desfigurações em *Império dos sonhos*

## Conclusão

Para concluir, é preciso ressaltar uma vez mais que os provisórios modelos aqui propostos (personagem-pessoa, personagem-figura e personagem-presença) não se pretendem eficazes enquanto categorias estanques ou auto-excludentes. Pessoa, figura e presença, como compreensão, sensação e percepção, são apenas decupagens teóricas de um fenômeno único e, em si mesmo, indivisível. É nessa medida que cada vértice do triângulo que vislumbramos de início é necessariamente indissociável dos demais vértices. Não obstante o reconhecimento do precário esquematismo de nossa proposta, esperamos que essa articulação de três modelos de personagem tenha-se revelado uma ferramenta útil na atualização de diversos conceitos acerca do

personagem cinematográfico, conceitos estes que foram colocados à prova através da breve análise dos filmes de Carax e Lynch.

Buscamos evitar aqui, por um lado, o senso comum, que reconhece o personagem cinematográfico meramente como uma pessoa fictícia e, por outro, influentes preceitos de teorias estruturalistas ou pós-estruturalistas que, apesar de seus muitos méritos, acabaram por dissolver o personagem em uma teia infundável de sistemas narrativos, códigos semióticos, e metáforas filosóficas (Michaels 1998, XIII-XIV). Buscamos igualmente delimitar, como objeto de interesse, o personagem de cinema, ainda que sem abrir mão de considerações oriundas das teorias literária e teatral.

Ao final deste percurso, que começou com o corpo humano e terminou com o corpo da imagem cinematográfica, gostaríamos ainda de sugerir que a riqueza da noção de personagem está intimamente relacionada a sua multifacetada instabilidade. Parafraseando Nicole Brenez, diríamos que o personagem revela sua força e vitalidade não pela fixação de identidades ou pelo estabelecimento de entidades, mas sobretudo pela aposta no *génie du lien*, na engenhosidade das associações (Brenez 1998, 189). É quando atentamos para suas evoluções por eixos diversos – compreensão, sensação, percepção – que melhor podemos apreender o personagem cinematográfico sem desdenhar de sua complexidade.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Abirached, Robert. 1994. *La crise du personnage dans le théâtre moderne*. Paris: Gallimard.
- Arnaud, Diane. 2012. *Changements de têtes: De Georges Méliès à David Lynch*. Pertuis: Rouge Profond.
- Auerbach, Jonathan. 2007. *Body Shots: Early Cinema's Incarnations*. Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press.
- Brenez, Nicole. 1998. *De la figure en général et du corps en particulier*. Bruxelas: DeBoeck Université.
- Candido, Antonio; Rosenfeld, Anatol; de Almeida Prado, Décio; Salles Gomes, Paulo Emílio. 2011. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva.
- Carrière, Jean-Claude. 2006. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Dubois, Philippe. 1998. “La tempête et la matière-temps, ou le sublime et le figural dans l'œuvre de Jean Epstein”. In : Aumont, Jacques (ed.). *Jean Epstein: Cinéaste, poète, philosophe*. Paris: Cinémathèque Française, 267-323.
- Dubois, Philippe. 2012. “Plasticidade e cinema: A questão do figural”. In: Huchet, Stéphane (ed.). *Fragments de uma teoria da arte*. São Paulo: Edusp, 97-118.
- Fernandes, Sílvia & Guinsburg, Jacob, ed. 2008. *O pós-dramático*. São Paulo: Perspectiva.

- Garnier, Xavier. 2001. *L'éclat de la figure: Étude sur l'antipersonnage de roman*. Bruxelas/Berna/Berlim: PIE - Peter Lang.
- Gumbrecht, Hans Ulrich. 2010. *Produção de presença: O que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto/PUC-Rio.
- James, William. 1981. *The Principles of Psychology*. Cambridge/Londres: Harvard University Press.
- Kafka, Franz. 2000. *O Castelo*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Liotard, François. 1974. *Discours, figure*. Paris: Klincksieck.
- Malabou, Catherine (ed.). 2000. *Plasticité*. Paris: Léo Scheer.
- Michaels, Lloyd. 1998. *The Phantom of the Cinema: Character in Modern Film*. New York: State University of New York Press.
- Pavis, Patrice. 1997. "Le personnage romanesque, théâtral, filmique". *Iris*, 24: 171-183.
- Wulff, Hans J. 1997. "La perception des personnages de film". *Iris*, 24: 15-32.

### **FILMOGRAFIA**

- Buñuel, Luis. 1977. *Esse Obscuro Objeto do Desejo (Ese Oscuro Objeto del Deseo)*. Greenwich Film Productions/Les Films Galaxie/In-Cine Compañía Industrial Cinematográfica.
- Carax, Leos. 2012. *Holy Motors*. Pierre Grise Productions/Théo Films/Pandora Filmproduktion/Arte France Cinéma/WDR-Arte/Canal+.
- Lynch, David. 2006. *Império dos sonhos (Inland Empire)*. StudioCanal/Fundacja Kultury/Camerimage Festival/Absurda/Asymmetrical Productions/Inland Empire Productions.