

Os transgressores de todas as regras

Entre o rigor e o deboche, os três bandidos do filme “Bang Bang” estabelecem a cumplicidade filme/platéia

ISMAIL XAVIER

Folha de São Paulo (1986)

Tal como o título sugere, “Bang Bang” (1970), de Andrea Tonacci (que será exibido a partir de terça em SP), se apresenta de imediato como paródia do filme de ação, do policial clássico dos anos 40/50. Sua referência mais visível é a do período do cinema americano que corresponde aos anos de formação da geração de cineastas que redefiniu a linguagem do cinema ao longo dos anos 60.

A imagem que acompanha os letreiros do filme nos traz os dados desse cinema de gênero e de sua imitação travestida – a comédia brasileira dos anos 50. Tonacci sublinha desde logo seu gesto de retomar elementos de um outro tempo, peças de um repertório que ele vai buscar num grande armazém de sucata industrial em Belo Horizonte.

A composição é magistral: o plano longo, sem cortes, focaliza inicialmente os bandidos do filme; em seguida, um movimento de câmara descortina o contexto da garagem-depósito de onde saem, como de um estoque, os protagonistas e o velho carro de luxo, conversível, emblema maior de um imaginário social e cinematográfico associado a consumo, progresso, ação, espetáculo.

Falo em paródia. Como tal, em sentido mais amplo (e moderno), “Bang Bang” se faz essencialmente pelo diálogo com outros filmes; é reflexão sobre o cinema que cita e comenta o conhecimento para ir além, criticar, provocando uma platéia que já dispõe de um código para ler certos gestos, certa colocação de música, um estilo de montagem.

Como paródia na acepção mais corrente, “Bang Bang” é uma comédia satírica feita de deslocamentos pelos quais as figuras que são competentes no filme de gênero tornam-se aqui incompetentes, suscitando o riso pela sua desarmonia com o mundo dos objetos, das máquinas e da sua própria ação. Nesta direção satírica, não faltam as caricaturas: máscaras grotescas estampam na cara o desajeito das personagens, conferindo às ações uma dimensão circense apta a lembrar algo como os três patetas (e são três bandidos) ou figuras da chanchada, peças de uma tradição popular que extravasa o cinema.

Agressão e alusões

Pelo dito, nada permite entrever o que há de subversivo em “Bang Bang”, entender por que este filme tem ligadas a si as idéias de agressão e marginalidade, ou seja, os rótulos do cinema

mais ousado no período pós AI-5. Afinal, “o cinema dentro do cinema”, em princípio, nada tem de agressivo e sabemos o quanto nas últimas décadas a auto-referência e as citações dos gêneros tradicionais tornaram-se um traço de época, um elemento que se fez também presente de modo amplo no cinema industrial destinado a grandes platéias.

Há um grande prazer neste jogo de alusões, marca de um complicitade refinada filme/platéia tornada usual nos anos 80. Por sua vez, a sátira de “Bang Bang”, ao trabalhar a distância entre a pretensão das personagens e sua performance, nos traz um desfile de incompetência onde o mecanismo do riso, novamente, se presta à complicitade filme/platéia sem motivo para estranheza. Tampouco seria motivo de escândalo a ironia dirigida à família – sim, porque os gangsters em ação confundem-se com o trio familiar motorizado tratando de realizar um programa de domingo, um lanche na cidade ou um piquenique no campo.

É na estrutura do filme que vamos encontrar o seu aspecto “agressivo”, pois a combinação de rigor e deboche em Tonacci é muito peculiar; sua fala irônica sobre a incompetência envolve um convite para que o espectador se coloque em outro regime de fruição, fora da ansiedade pela fluência da história. Ao contrário do “cinema dentro do cinema” que se vale do filme de ação e faz as suas brincadeiras e citações mas deixa intactos os princípios do espetáculo convencional, “Bang Bang” apresenta uma recusa radical das regras habituais do jogo. Diz não ao imperativo da continuidade de ação e movimentos, altera o critério de composição das cenas, abre espaço para que uma conversa mais direta ou a provocação definam a relação ator/platéia (aqui, é chave a presença de Paulo Cesar Pereio, mestre de ironia, como figura central de “Bang Bang”).

Paradigma da perseguição

À medida que o filme justapõe as sequências, somos desafiados em nossa posição de espectadores. Nosso primeiro trabalho é tratar de entender as regras do jogo, fato que provoca uma ruptura, temporária ou incorrigível, daquela complicitade filme/platéia fundamental para a máquina do consumo. As promessas de narração não se cumprem, a montagem constrói situações para logo dissolvê-las (ou fazê-las se prolongar indefinidamente, sem resolução, como nas longas perseguições em campo aberto).

O arremedo de ficção existente no filme revela-se repetição indefinida do mesmo paradigma: o esquema clássico da perseguição. Este não passa de um pretexto para outro jogo cujo objetivo é colocar em relevo o que em geral é solo invisível da experiência cinematográfica. Cada situação, tomada em sua estrutura interna, sugere, com um mínimo de elementos, o quanto nossa atenção deve concentrar-se na performance, no processo mesmo de construção de imagem e som.

A câmara se mostra, a filmagem se explicita, o plano sequência se alonga de modo a escancarar o princípio que domina a composição da imagem; a montagem se faz bem demarcada, visível, especialmente quando os gestos do prestidigitador deflagram os cortes e nos lembram as afinidades entre o truque do cinema e a tradição da mágica de palco. A performance da dançarina, possível figura de fundo no filme de ação convencional, torna-se aqui o centro em torno do qual gira toda uma sequência – participar do jogo de “Bang Bang” é cortar o fluxo da ficção e trabalhar a percepção desta presença, a dança e seus movimentos em oposição à arquitetura da cidade.

Via de regra, os deslocamentos dos protagonistas valem mais como mecanismo de fazer palpável a experiência de determinado espaço e a maneira de filmá-lo, seja explorando as linhas verticais da cidade, seja a extensão livre no campo ou nas estradas da região montanhosa de Minas.

Interação como proposta

Antiilusionista, filme ensaio à Godard, “Bang Bang” se insere no movimento mais amplo de questionamento do cinema narrativo na virada dos anos 60 para os 70; no Brasil, coroa todo um trajeto que passa pelas rupturas do cinema independente mais radical, o chamado “udigrudi”. Mas o toque de originalidade que o destaca se evidencia nas construções particulares e no conjunto.

Como exemplo particular lembro o plano-sequência em que Pereio, com máscara de macaco e óculos escuros, faz a barba, toma leite de magnésia e cantarola no banheiro, enquanto um sistema de dois espelhos reflete não só sua imagem mas também a da câmara, fechando totalmente o

círculo do olhar: lá está, visível, todo o dispositivo do cinema, sem que haja a preocupação de mostrar a equipe de filmagem, como seria usual na época (figuras humanas a nos aproximar, a “pessoalizar” o dispositivo). Tonacci atinge um grau mais apurado de abstração ao deixar isolados, compondo um sistema autônomo, Pereio-macaco, os espelhos e a câmara, esta se expondo com seu corpo estático (o movimento-motor é ruído no som direto) a formar parrelha com a figura grotesca diante da objetiva, numa interação na qual nos situamos com dificuldade (não temos lugar e olham para nós).

Olhando para o conjunto, a aproximação maior ao estilo das “agressões” de “Bang Bang” permite verificar o quanto a exposição dos mecanismos da linguagem se integra numa concepção do trabalho, da vida social e do próprio cinema como “diálogo”, concepção na qual o olhar se volta para o processo de interação, seu estilo, e não para a obsessão com a meta ou o produto final.

Processo à mostra

A ironia maior do cineasta, neste sentido, se expressa num gosto especial pelo paradoxo. Em “Bang Bang”, não se trata de observar que as situações não se resolvem como esperado (efeito cômico) mas de observar que elas são irresolúveis por natureza, “funcionando” em outro nível, pois ocorrem de modo a contradizer flagrantemente a finalidade prática usual de um objeto ou mesmo de uma interação humana (estranhamento).

O telefone toca irritantemente para que Pereio continue repetindo “e o telefone, ninguém vai atender o telefone”; os dois interlocutores se encontram e discutem as várias formas de saudação de modo a condensar o diálogo e, nesta discussão sobre os termos da conversa, contradizem a própria ideia de condensação e economia. Perseguidores e vítima não param de se deslocar mas jamais dão consequência às suas ações que perdem “objetividade”. Na cena longa que serve de prólogo ao filme e se repete mais uma vez adiante, a câmera fixa no banco de trás do carro nos mostra Pereio entrar no táxi e dizer ao motorista “vá andando”; enquanto o carro se movimenta praticamente em círculos, sem rumo certo, Pereio e o motorista se envolvem numa incrível discussão quanto à

condução do veículo, a indignação do passageiro sendo um franco “non sense” considerando-se que protesta diante de uma falta de direção que afinal é papel dele definir.

Esta é uma situação-chave, metáfora para o andamento do próprio filme, onde o percurso é ocasião para um diálogo numa direção oblíqua que sequestra o interesse e a atenção em detrimento de um suposto desenlace ou destino do passeio.

Nos variados esquemas, e mais do que tudo pelo paradoxo, Tonacci perverte a concatenação lógica para fazer vir à tona o processo, o acontecer. E já sugere, em “Bang Bang”, traços que serão retomados em seus filmes posteriores, onde sempre trabalha o universo audiovisual para ressaltar processos de interação, seja revelando aspectos inesperados de algo que devia documentar supostamente com outro objetivo (“Jouez Encore, Payez Encore”), seja deflagrando através do cinema e do vídeo um diálogo novo com e entre as culturas indígenas (ver seu extenso trabalho com as diferentes tribos nas Américas).

A ironia de Tonacci é fazer a engrenagem girar em falso, especialmente a da comunicação, de modo a ressaltar que, acima de tudo, para os parceiros envolvidos no jogo, o fundamental é redefinir os termos da conversa, o estilo da caminhada, antes de correr com o olhar dogmático fixado na meta, no objetivo, no produto, possível miragem que escamoteia os dados mais efetivos do processo. Pois este é vida concreta.

