

Jogos de permutações da memória: saudade e desejo¹

Rosana de Lima Soares

RESUMO

Este artigo busca relacionar os filmes *Morangos silvestres*, de Ingmar Bergman, e *Nostalgia*, de Andrei Tarkovski, a partir da hipótese de que entre eles se estabelece um *jogo de permutações da memória* que oscila entre a saudade e o desejo, o sonho e a nostalgia. O conceito de jogo aqui ensaiado se faz a partir de uma definição específica: a de que entre espectador e filme se estabelece um espaço intermediário - uma *área transicional* - no qual se desenrolam e se desdobram as tramas lúdicas do ver.

107

ABSTRACT

This paper aims to analyse two movies - Ingmar Bergman's Morangos silvestres and Andrei Tarkovski's Nostalgia - assuming that among them a dynamic memory permutation's game is established, playing from nostalgia to desire, from dream to nostalgia. This concept of game/play refers to an specific definition: an intermediary space (a transitional area) is created between the spectator and the movie; the ways that one watches a movie (gazing or wandering around) takes place in this interface.

* Mestre e doutoranda em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da USP, pesquisadora-bolsista pela Fapesp e membro do NUPEJL - Núcleo Permanente de Estudos Jornalismo e Linguagem.

Há coisas que permanecem na memória como se fizessem parte do universo onírico e não do vivido. *Imagens* cada vez mais imaginárias – como seu nome já diz – que revestem o simbólico, mundo da linguagem, e passam a impregnar o que se vislumbra como real à medida que se movem no tempo. Assim acontece com a feitura deste texto, tecido transformado em escritura a partir de condensações e deslocamentos motivados pelos filmes *Morangos silvestres*, de Ingmar Bergman, e *Nostalgia*, de Andrei Tarkovski¹.

Como num jogo, a trama se configura: filmes, livros, imagens, palavras. Jogo de permutações em que os lugares se intercambiam e os interlocutores trocam de posições – os ouvintes se tornam falantes, os falantes se tornam leitores, os leitores se tornam ouvintes. Nesse movimento de amarrar e desamarrar palavras/imagens/palavras, brechas são entreabertas, já que os significantes têm como jogo fundamental a permutação. Nas tramas flutuantes/fluentes dos significantes, nas cadeias que se entrelaçam e se desfazem, há sempre possibilidades de geração de novos sentidos e de novos efeitos, alguns dos quais apresentados neste artigo.

O jogo lúdico de ver

“A análise de um filme, baseada no ler/ver esse filme, cobre a gama de traços dos jogos, dos mais primitivos aos mais elaborados.” (Lyra, 1996: 192)

O *jogo de ver* que agora propomos segue a pista de que o filme é um jogo – um objeto –, e que ver um filme também é um jogo – uma atividade lúdica (Lyra, 1998: n.2). Para melhor entender este duplo jogo, apresentaremos alguns dos conceitos desenvolvidos por Winnicott (1975) em sua definição de “objeto transicional”. Para ele, é este o objeto que abre o campo das experiências transicionais, ou seja, aquelas que não pertencem nem à realidade interna e nem à externa, mas a uma terceira realidade: a realidade do símbolo e das atividades culturais, na qual também se inscreve o fazer cinematográfico e o ato de ver os filmes produzidos a partir das regras deste fazer. Entre a realidade interna do sujeito e a realidade externa do mundo abre-se o espaço da área transicional, o espaço da fantasia e – por que não dizer – dos fantasmas.

A área da brincadeira – do jogo – seria, assim, uma terceira área, expandida tanto no viver criativo quanto na vida cultural humana.

Em linhas gerais, esta terceira área do viver humano não se encontra nem dentro e nem fora do sujeito, mas constitui-se em ato. A área transicional, assim definida, não é uma área físico-geométrica pré-demarcada mas se constitui no momento mesmo do brincar (ou no *jogo*), desfazendo-se assim que este termina para se refazer em outro momento no qual se vá jogar.

No cinema, um dos lugares onde esse “jogo” acontece é o espaço entre o filme e o espectador², área transicional em que as realidades externa e interna interagem de forma relacional. Para o espectador, interpõem-se a realidade e o filme. Este último atesta a presença de uma ausência, a ausência de uma realidade que não está ali. Por algo “não estar ali” é que o objeto-filme aparece “no lugar de”. Tal relação poderia ser pensada analogamente àquela estabelecida pelo signo lingüístico: um significante enunciado demarca a ausência do referente – só está ali porque aquilo que demarca, naquele momento e naquele lugar, *não está*, gerando espaços vazios. Se a materialidade do objeto parece incluir algo, trazendo-o para dentro, é porque demarcou contornos, excluindo e separando alguma outra coisa. Esses espaços vazios enunciam, assim, uma falta nunca preenchida (ou o não-recobrimento do significante pelo significado).

O espectador sabe que o filme não é a realidade, mas assiste-o como se assim fora. Mais do que isso – e este ponto deve ficar bastante esclarecido – do filme também não se pode dizer que *represente* a realidade. De acordo com Lyra (1998), o filme “finge” a realidade (“o poeta é um fingidor”, já dizia Fernando Pessoa) e a constrói, recriando-a, tornando-se ele mesmo uma outra realidade. Para além da representação, é porque a realidade não está ali que o filme se inscreve enquanto realidade, embora nascido da fantasia de um sujeito-criador que também se debate com sua própria realidade interna. É nesse espaço intermediário – transicional, para usar o termo winnicottiano – que se estabelece o jogo de permutações entre a realidade e a fantasia. Espectador e filme tornam-se, assim, *partners* (Lyra, 1998: n.2) de um jogo em que vão colocar em ato – *play* – o *game* proposto pelo diretor/autor da obra fílmica.

No jogo lúdico de ver um filme, autor, filme e espectador envolvem-se de diferentes maneiras. O filme, como produto, é o objeto transicional entre o autor e o espectador e, por isso, um jogo. Ao jogar com o filme, seu parceiro, o espectador também o está recriando, preenchendo com suas próprias fantasmagorias e com sua cultura os

espaços deixados vazios pelo filme. O filme, assim concebido, está carregado de sentidos apenas porque há um espectador também carregado de sentidos disposto a vê-lo. É neste momento que devemos estabelecer, ainda com Winnicott, a distinção entre *play* e *game*, o *jogar* e o *jogo*.

Para pensar o jogo estabelecido entre filme e espectador, e o espaço transicional que se cria enquanto este jogo coloca-se em operação, é preciso estabelecer uma distinção entre as palavras *play* (jogar) e *game* (jogo). No sentido winnicottiano, o *play* seria caracterizado como um brincar espontâneo, criativo e prazeroso, e o *game* como uma atividade regrada, o próprio jogo enquanto atividade preestabelecida e não como o brincar que se estabelece apenas a partir do momento que dois ou mais parceiros aceitam as regras e começam, efetivamente, a jogar. Há jogo sem regras, é verdade, mas não há regras sem jogo. Ao pensar os filmes, estamos mais próximos do jogo como *play* (aquilo que desperta ao ser objeto de desejo do espectador) do que como *game* (o seu fazer técnico e as etapas de sua realização). Entretanto, não se pode esquecer que mesmo no *game* há, nos espaços deixados *entre* suas regras, casas vazias que permitem a troca e, portanto, o próprio surgimento e o movimento do *play*.

110

O cinema apresenta-se como um sistema complexo. Dessa forma, enquanto *game*, a realização de um filme – processo que resulta deste sistema – envolve diversos procedimentos expressivos, que compõem suas jogadas (lances). Movimentos de câmera, montagem, uso de lentes especiais, angulações e mudanças de velocidade, referem-se ao aspecto visual dos filmes cinematográficos. Além desses recursos expressivos há outros que se colocam em jogo para compor o filme. Entre esses, podemos citar o uso das cores, a banda sonora, a cenografia, o figurino, a representação dos atores. Assim, códigos expressivos e códigos paralelos costumam “o tecido desse objeto verdadeiramente transicional que é o filme” (Lyra, 1998: n.6).

A partir desses procedimentos expressivos, enquanto *play* o jogar/brincar de um filme pode ser entendido como uma atividade na qual o sujeito-criador utiliza fragmentos da realidade externa (compartilhada) para a expressão de uma amostra de seu potencial onírico. A criança que brinca “traz para dentro dessa área da brincadeira objetos ou fenômenos oriundos da realidade externa, usando-os a serviço de alguma amostra derivada da realidade interna ou pessoal” (Winnicott, 1975: 76-77). O mesmo se dá com o espectador. Ao assistir

o filme, este se torna uma realidade externa a ser impregnada pelo seu próprio potencial onírico.

Ao brincar, elementos da realidade externa são colocados a serviço do sonho e, da mesma forma mas inversamente, sentimentos oníricos passam a recobrir fenômenos externos. O jogar/brincar adquire, assim, papel privilegiado para Winnicott: "É com base no brincar, que se constrói a totalidade da existência experiencial do homem. Não somos mais introvertidos ou extrovertidos. Experimentamos a vida na área dos fenômenos transicionais, no excitante entrelaçamento da subjetividade e da observação objetiva, e numa área intermediária entre a realidade interna do indivíduo e a realidade compartilhada do mundo externo aos indivíduos" (Winnicott, 1975: 92-93).

De acordo com Lyra (1998: n.3), a existência dessa área intermediária – que não é a realidade psíquica interna, tampouco o mundo externo, apesar de estar fora do sujeito – alivia a tensão provocada pelo relacionamento entre a realidade interna e a realidade externa. Daí a importância do jogar/brincar não apenas na criança mas também na vida adulta. O que circula nesse espaço intermediário que se estabelece entre o jogador e o objeto do jogo, entre o espectador e o filme? São as pistas desse jogar que tentaremos seguir em Bergman e Tarkovski a partir de seus filmes.

111

Memória, saudade e desejo

"Chegará até a superfície de minha clara consciência essa recordação, esse instante antigo que a atração de um instante idêntico veio de tão longe solicitar, remover, levantar no mais profundo de mim mesmo?"
(Marcel Proust, *Em busca do tempo perdido*)

No nosso jogo – este trabalho –, ao mesmo tempo *game* e *play*, Bergman e Tarkovski são dois jogadores. O que jogam? O jogo da memória. Ambos partem de um *game* estabelecido em suas regras e funcionamento, o fazer cinematográfico. Mas dele não falaremos agora. Em vez disso, retomamos outro *game* e suas regras, as do “jogo da memória”, não uma metáfora sobre como a memória joga com ela mesma e conosco mas o divertimento infantil de virar cartas duas a duas até encontrar seus respectivos pares. No nosso jogo, Bergman e Tarkovski são pares de cartas no “jogo da memória”.

As regras do “jogo da memória” são simples: distribuem-se cartões com desenhos, com as figuras voltadas para baixo. Cada jogador deve virar duas cartas de cada vez. Seu objetivo é encontrar o par de cada uma das cartas na mesa. Caso as duas cartas viradas sejam diferentes, o jogador deve virá-las novamente para baixo; caso encontre a carta que forma seu par, essa dupla passa a ser sua e ele tem direito a uma nova jogada. O jogador que somar mais pares ao final do jogo, será o ganhador.

Uma regra mais – e quem melhor souber usá-la terá vantagens sobre os demais: enquanto um jogador estiver desvirando suas cartas, os outros devem observá-las atentamente, e gravar suas posições para usá-las a seu favor ao encontrar seus respectivos pares. É essa a memória em jogo: gravar imagens para no momento oportuno acessá-las novamente, mesmo que de forma intuitiva, ou puramente espacial; nem sempre lembramos *objetivamente* o lugar de uma carta, mas nossas mãos e olhos têm essa memória inscrita e, antes que possamos pensar, encontram a carta procurada.

O “jogo da memória” tem suas regras e também suas transgressões, algumas pressupostas, outras imprevistas. Como todo jogo, é possível trapacear. Algumas vezes, discretamente, pode-se olhar a “pontinha” de uma carta sem que ninguém veja; ou ainda, jogar duas vezes, virar três cartas... A seu modo, Bergman e Tarkovski jogam de forma diversa, quase singular, o “jogo da memória”, ainda que baseados nas mesmas regras. É do jogo de cada um, e do jogo entre eles, que tentaremos falar a seguir. Enquanto viram cartas da memória, encontrando pares *dentro* de seus próprios filmes e *entre* seus filmes, Bergman e Tarkovski inserem-se no jogo do fazer cinematográfico jogando, cada um a seu tempo, o jogo do cinema.

É neste ponto que gostaríamos de suspender nosso jogo de escritura deste texto a um segundo plano para seguir as pistas deixadas na enunciação do jogo de Bergman, em *Morangos silvestres*, e de Tarkovski, em *Nostalgia*. Em seus respectivos filmes, Bergman e Tarkovski, de jogadores brincando um com o outro, transformam-se em inventores de seus próprios jogos, filmes com os quais nós, espectadores, iremos jogar. É como jogadores, portanto, que tentaremos virar as cartas do jogo da memória – agora não mais a brincadeira infantil – armado por Bergman e Tarkovski.

Para falar do jogo dos filmes, por uma limitação de *espaço* e *tempo* escolhemos uma seqüência principal para ser analisada, apesar de, eventualmente, fazermos referência aos filmes como um todo. Em

Morangos silvestres (1957), de Ingmar Bergman. começamos na cena em que Isak Borg, personagem principal, médico conceituado partindo em viagem de carro para receber um título honorário, retorna à casa onde por vinte anos havia passado os meses de verão. Isak está a caminho de outra cidade e esta parada é feita em seu percurso. Apenas sua nora, Marianne, segue com ele.

Ao chegar à casa, vazia, o personagem contempla por alguns instantes a paisagem para depois sentar-se no chão, a um canto do jardim. Mais tarde, na seqüência da cena, descobriremos que aquele pedaço do jardim havia sido o lugar do canteiro dos *morangos silvestres* de sua juventude. É este canteiro, agora sem morangos – e, portanto, ele também presença de uma ausência –, a porta de entrada do espectador nos cantos escondidos da memória de Isak. O canteiro permite acesso à memória, mas em ausência – nele já não há morangos. Os morangos não estão ali, o personagem não os come. É puramente pela memória, portanto, que Isak transporta-se ao passado.

Uma passagem se coloca nesse momento: sem mudar de cenário ou de lugar, vemos de novo movimento na casa, pessoas no jardim. Isak continua na cena, começa a caminhar e olhar, conosco, o que se passa. Seguimos o próprio movimento da câmera, que também olha. O canteiro do jardim surge em evidência: a ele vem uma jovem muito bela e vivaz, de nome Sara, que colhe morangos e os coloca em um pequeno cesto. Isak, que olha a jovem, ao mesmo tempo narra o que se passa.

Dessa forma, aos diálogos travados entre os personagens jovens, do passado, vem se colar a narração de um Isak velho, do presente, que revisita sua memória e se vê a si mesmo, bem como aos outros, naquele tempo perdido de sua juventude. As cenas se desenrolam sucessivamente e, um a um, os outros personagens que povoaram a juventude de Isak vão sendo a nós apresentados. Situações específicas vão sendo mostradas, como se aquele fosse um dia comum de férias naquela casa. Mas há algo estranho ali, na montagem das seqüências, como se o tempo – apesar da lentidão da câmera – estivesse acelerado. É como se tomássemos conhecimento rápido demais de todas aquelas pessoas e suas vidas, de todas as delicadas relações entre elas.

Intuímos, sem que muito nos tenha sido mostrado, que Sara, a jovem amada de Isak, na verdade se casara com seu irmão e que talvez, naquele momento, a vida do personagem tenha se transformado para sempre, como se perdida em um lapso do tempo. A presença do velho

Isak nas cenas, contemplando a todos como se os estivesse vendo pela primeira vez (tal como o espectador), produz em nós um certo distanciamento em relação à história. Isak vê cenas e ouve diálogos que ele mesmo não presenciara no momento que teriam acontecido. Percorremos com ele os cômodos da casa e as pessoas até que, sem aviso, uma voz é ouvida. Uma jovem fala com Isak, que aparece recostado em uma árvore, como se estivesse adormecido. Por esse recurso, o filme nos avisa que, afinal, tudo não passou de um sonho.

Ainda que fique a dúvida sobre se Isak estava dormindo ou sonhando acordado, instala-se o corte: do passado que acompanhávamos, voltamos ao presente do filme. A jovem se apresenta a ele, e ao ouvir seu nome sabemos que a viagem de Isak não será a mesma dali por diante: a menina também se chama Sara. O filme, enquanto joga, não é ingênuo, e precisamos esperar por seus próximos lances. Mas voltemos um pouco no tempo fílmico.

No início de *Morangos silvestres*, sem que saibamos nenhuma outra informação, o personagem Isak nos é apresentado. Em seu escritório, prepara-se para viajar de avião para receber uma condecoração em reconhecimento a sua carreira como médico. Na noite anterior à viagem, Isak tem um sonho: encontra-se em uma parte da cidade deserta, andando por ruas estreitas. A cena causa estranhamento: o relógio da rua não tem ponteiros, um homem aparece de costas e ao se virar não tem rosto, uma carruagem sem cocheiro surge com os cavalos em galopada. Ao passar próxima a um poste de luz, uma das rodas da carruagem se solta e rola em direção a Isak. Nesse momento, vemos o que a carruagem trazia: um caixão, que escorrega e se abre. Dele sai uma mão, que prende o braço de Isak, até que finalmente vemos o rosto do homem no caixão: o próprio Isak é quem está ali.

Incomodado por este sonho, que não consegue entender, Isak resolve viajar de carro. É aí que começa sua verdadeira viagem, que durante todo o filme se dividirá entre a vigília, o sonho e o devaneio. Às vezes será difícil determinar em qual estado o personagem se encontra. Mas na forma como o filme é construído, saber se o personagem está dormindo ou acordado deixa de ser algo fundamental. Tanto é assim que as passagens de um estado a outro são feitas sutilmente, em um movimento contínuo que vai unindo as diversas narrativas. Temos, assim, nosso herói, Isak, partindo em busca de algo que quer alcançar. Mas o que busca nosso herói?

O sonho de Isak, em sua cena final, aponta para ele próprio. Sua busca é, assim, uma viagem de volta a um reencontro com ele mesmo (a “viagem ao princípio do mundo” de Manoel de Oliveira), com algo perdido ou já há muito tempo adormecido, perturbado talvez pela honraria de uma condecoração a ser recebida aos 78 anos de idade que a ele parecia apenas a outra face da moeda de uma morte próxima. Como se, sentindo-se no fim da vida – já que receberia um título de honra –, quisesse voltar a seu começo, em busca daquilo que não fez ou não viveu. Afinal, ainda há tempo.

A viagem “em busca do tempo perdido”, como Proust tão bem nomeou, não é um caminho que possa ser percorrido rapidamente. Para mostrar a lentidão dessa viagem e sua inserção em um tempo não-cronológico, o personagem desiste de ir de avião e decide ir de carro. É no ritmo do carro antigo – tão antigo quanto Isak –, viajando em ritmo lento à beira-mar (tão lento que às vezes, quando a câmera mostra os personagens sentados no interior do carro, temos a impressão de que ele na verdade está parado) que essa viagem ganhará forma no filme.

No carro, enquanto conversa com sua nora, Isak se mostra um homem duro, justo, correto, insensível, solitário, distante, alguém que nunca se deixou realmente revelar. Assim como suas características pessoais, a relação com o filho é enunciada nesses diálogos. Parece que Isak de fato nunca conseguiu estabelecer uma proximidade com o filho, condição que Bergman, no livro *Imagens*, atribui à sua relação com seus próprios pais no período das filmagens: “Com meus pais mantinha uma guerra aberta. Com meu pai não queria ou não podia falar, com minha mãe tentei repetidas vezes uma reconciliação temporária, mas, como dizemos em sueco, ‘havia demasiados cadáveres no guarda-roupa’, demasiados mal-entendidos ainda frescos” (Bergman, 1996: 17). A narração do filme, feita por Isak em primeira pessoa, é o recurso usado para que a característica autobiográfica atinja em cheio o espectador. Enquanto assistimos, é o próprio Bergman e sua busca que vemos.

Uma combinação complexa se faz com a narração: ao mesmo tempo que ouvimos a voz de Isak contando fatos de sua vida e de sua pessoa, o que vemos não é exatamente o que ele descreve. A narração é a voz de um outro Isak, em outro tempo e espaço, que conta o que está além ou aquém daquilo que vemos. Entre a narração e as imagens, interpodem-se, ainda, os diálogos dos diversos personagens atuantes em cada cena e as conversas do próprio Isak com os outros. O passado

da recordação, o presente da ação das cenas e a atemporalidade da narração – a voz que efetivamente realiza a viagem de busca de Isak – compõem uma polifonia de vozes narrativas.

A memória, permeada pela saudade, está em busca de reparação, apostando que algo ainda pode ser feito. Como na cena final do sonho, em que a mão de Isak no caixão puxa o mesmo Isak. Ele e seu pai, um só, encontram-se nesse momento de duplicidade. O suposto Isak “morto” – porque no caixão – na verdade não está morto: a mão se mexe, seus olhos encontram os de Isak “vivo”. O pedido silencioso de Isak no caixão é desesperado: “Salve-me”. Ou seja: “Salve-se”. Ainda há tempo, parece afirmar o filme quando vamos de carro, vagorosamente, e não de avião. No sonho que o inicia em sua busca, Isak viaja para dentro de si mesmo, mas não subjetivamente. É como se fosse não a um lugar desconhecido mas a um lugar situado entre a realidade interna e a realidade externa – lugar de passagem, margem –, lugar onde havia esquecido quem ele era ou poderia ter sido. É por isso que o homem de costas (no sonho, ele mesmo), não tem rosto; naquele momento, Isak não se reconhece.

116

Ao chegar a esse lugar já esquecido dele mesmo – que não é externo, nem interno –, o personagem vê que não estava morto e por isso quer viajar de carro, em busca dessa memória que é ele mesmo, algo tido como morto mas que ainda está latente – e pede ajuda. Essa memória perdida, portanto, tem recuperação e resgate. A viagem de carro é uma metáfora dessa viagem de volta, desse elo que ficou no passado por entre o canteiro dos morangos silvestres. O Isak jovem que vivia naquele canteiro, e o Isak velho no carro com Marianne são duplos de uma mesma vida. Mas quem realmente viveu foi o Isak do carro, desviado, que quer voltar e reencontrar seu duplo perdido. É aquele exato momento que Isak quer retomar e resgatar, a partir dele, sua possibilidade de reencontro com o que julgava perdido para sempre.

Se concordamos com Freud que “no inconsciente, nada pode ser encerrado, nada é passado ou está esquecido” (Freud, 1988: 526), vemos que esse algo perdido estava na verdade inscrito, mas adormecido. O sonho de Isak fez com que esse algo aparentemente esquecido – “o saber que não se sabe” – retornasse, uma vez mais. Assim, esse sonho não é um sonho de velhice e morte – da própria morte – mas justamente a possibilidade de resgatar esse algo ainda não vivido, mas ainda possível. Ao ser acordado de seu devaneio na casa de verão, horas depois desse sonho, por uma moça de nome Sara – seu amor a tanto

tempo perdido –, Isak atualiza seu desejo de busca e continua sua viagem.

Sara vai com ele. Ao longo do filme, Isak terá ainda outros sonhos e devaneios, alguns assustadores, nos quais veremos a transformação de seu personagem. Mas o filme propõe um jogo sutil: tais mudanças só podem ser percebidas se prestarmos atenção aos detalhes. Um movimento mais leve, um sorriso esboçado, pequenos gestos de delicadeza. Esse percurso no qual nosso herói irá sofrer transformações é antecipado já no prosseguimento da viagem de carro. Quando é acordado por Sara, e parte novamente, quem dirige é sua nora Marianne.

Mas é Sara, ela também dividida entre dois amores, quem vai guiar Isak na sua viagem de volta ao princípio. E esse princípio é, no filme, também um final – a aclamação de sua carreira. Talvez esse reconhecimento com gosto de *fin*, mais do que o sonho de morte, o tenha feito viajar de carro, pausadamente, e voltar. Como os dois personagens que reencontra no posto de gasolina. Isak não quer mais esquecer de nada. No final do filme, lá estão Sara, os morangos e os pais de Isak, em uma paisagem exuberante. A partir do canteiro de morangos silvestres, desvio obrigatório em sua viagem, chave para a memória e o devaneio. Isak começa a resgatar na memória um ponto no passado em que tudo se interrompera. E é dali que deseja prosseguir, recomeçando. Uma vez mais, não sabemos se é sonho ou se sua viagem se aproximou da morte, única possibilidade de encerrarmos nossa busca.

O filme *Nostalgia* (1983), de Andrei Tarkovski, também faz da memória seu jogo. Mas as cartas que distribui são diferentes. Sobre seu filme, Tarkovski escreveu: “Eu desejava fazer um filme sobre a nostalgia russa – a respeito daquele estado mental peculiar à nossa nação e que afeta os russos que estão longe da sua pátria. Queria que o filme fosse sobre o apego fatal dos russos às raízes nacionais, ao passado, à cultura, aos lugares onde nasceram, às famílias e aos amigos: um apego que carregam consigo por toda a vida, seja qual for o lugar em que o destino possa tê-los lançado” (Tarkovski, 1990: 242).

Nostalgia foi filmado na Itália, apesar de parecer tão próximo à Rússia. Dessa vez nosso herói é um poeta russo, Gorchakov, enviado à Itália em uma longa viagem para pesquisar um compositor russo que teria ali vivido no século 18. Durante todo o filme somos confrontados com as impressões de Gorchakov sobre aquele país. As percepções aceleradas e

excessivas se contrapõem à lentidão com que o tempo parece passar, não tanto devido a uma lentidão no modo de *filmar* mas sim no modo de *narrar*. A dificuldade do personagem em compartilhar suas impressões soma-se à dificuldade em conectá-las a seu próprio passado, o que também pode ser percebido no modo de narrar do filme. A lentidão temporal do filme, no qual o espaço não tem a mesma importância, produz em nós uma forte sensação de melancolia. Trata-se de um filme de fato nostálgico; talvez a melancolia do diretor tenha se somado ao próprio tempo melancólico da história do filme e do personagem principal, não podendo gerar em seus espectadores senão melancolia.

O tempo narrativo do filme torna-se, assim, atemporal: “Assistimos a uma inversão da temporalidade cinematográfica. O tempo de referência não é mais o presente, puxando fios do passado para abrir-se ao futuro. O centro de gravidade temporal é o tempo místico, imutável, eterno, que absorve o futuro e o incorpora na totalidade. Os estados de alma de Andrei não são mais do que movimentos que agitam um tempo imóvel. As três dimensões do espaço absorvem a dimensão única do tempo. Não há futuro entrevisto após *Nostalgia*” (Larere, 1986: 381). Tem-se, assim, um exemplo de permutação e fusão da passagem entre a “ordem espacial” e a “cadeia temporal”, já que não é a cronologia que importa, mas o tempo da memória e do retorno.

118

Talvez a cena que melhor materialize esta idéia é aquela em que o personagem tenta por repetidas vezes atravessar uma piscina de um lado a outro, andando, sem que uma vela que carrega na mão se apague. Nós estamos parados ao acompanhar seus passos. Apenas o personagem se move. A tentativa de travessia é feita e refeita, uma vez mais. Ao espectador, parece-nos que ali se passam dias, como se o tempo subjetivo do personagem, para ser por nós entendido, tivesse se tornado extremamente lento no andar da travessia. É nessa cena, portanto, que inscrevemos a viagem de busca de Gorchakov. Como a viagem de carro de Isak Borg, Andrei Gorchakov também busca, e parte, com a vela, rumo a seu destino. Enquanto em Bergman a viagem é marcadamente situada no espaço, no deslizar do carro ainda que este às vezes pareça não se mover, em Tarkovski a viagem ao princípio pode acontecer em um mesmo espaço, em movimentos de ida e volta sobre o mesmo lugar. Ainda assim, as duas viagens se aproximam.

Utilizando seqüências muito longas e um grande número de *flash backs*, *Nostalgia* constrói para nós seu jogo da memória. Ao fazê-lo, Tarkovski aproxima-se de Bergman e os dois jogam juntos uma vez mais.

Tal aproximação não se dá, entretanto, apenas por que o jogo da memória os une. Não é tanto o tema ou as histórias – estas, aliás, bastante diferentes enquanto narrativas – que os aproximam, mas o *como* cada um constrói seu relato. Tarkovski busca em Bergman o “modo de fazer” para construir seu tempo mítico. É na *forma de narrar* que Bergman e Tarkovski se encontram plenamente, trazendo tempo, espaço e pessoa – categorias intradiscursivas – para um espaço intermediário de flutuações significantes. Tarkovski coloca as lentes de Bergman – lentes cinematográficas e lentes do olho – e com elas vê a realidade, reconstruindo-a. Virando as cartas do jogo da memória de Bergman e fazendo-se assim seu duplo, em seu “jogo de fingir” Tarkovski transforma a brevidade de um dia – e da vida – em uma eternidade. Talvez seja essa a tão desejada possibilidade de viajar no tempo...

Manoel de Oliveira, em *Viagem ao princípio do mundo*, também parte em uma viagem. Como Bergman, é de carro que vai, como todos os andarilhos deste nosso tempo/espaço atual. No filme de Oliveira, com forte tom autobiográfico, é um diretor de cinema que parte em busca de resgate. Nesse caso, o que inicia o herói não é um sonho, mas o próprio cinema: é ele o portal (os morangos...) que nos lança nessa viagem de volta, possibilitando que a memória recupere os dados nela adormecidos. A viagem de volta ao princípio do mundo não é aquela que fazemos quando estamos nos aproximando da morte (que, afinal, está sempre tão próxima...). Bergman, aos 37 anos, e Oliveira, aos 89, sabiam disso muito bem, e continuam vivos. A viagem ao princípio é a viagem da memória no jogo de acesso a seus dados (seja em sono ou vigília, sonho ou devaneio), ou a busca por nós mesmos. Em Oliveira, o cinema nos conduz nesta viagem.

O filme *Viagem ao princípio do mundo* e o livro *Em busca do tempo perdido* evocam, da mesma forma, os caminhos da memória, a viagem de volta, a busca por resgatar algo ao mesmo tempo no passado e no futuro. Terminamos este momento como começamos, acariciados por Proust: suas *madeleines*, como o canteiro dos morangos silvestres de Bergman e as velas de Tarkovski, são objetos palpáveis (ainda que ausentes) que os transportam a uma outra dimensão onde tempo e espaço se fundem, dimensão gravada mas adormecida, que ao ser tocada desperta, manifestando sua presença. Com as belas palavras de Proust e sua sonoridade encerramos as nossas sobre a memória, tanto no espaço onírico de Bergman, embalado pela saudade, como no tempo desejante de Tarkovski, movido pela nostalgia.

O jogo da memória recupera os dados nela inscritos, virando suas cartas inadvertidamente: “E de súbito a lembrança me apareceu. Aquele gosto era o do pedaço de madalena que nos domingos de manhã em Combray minha tia Léonie me oferecia, depois de o ter mergulhado em seu chá da Índia ou de tília, quando ia cumprimentá-la em seu quarto. O simples fato de ver a madalena não me havia evocado coisa alguma antes de que a provasse (...). Mas no instante que aquele gole, de envolta com as migalhas do bolo, tocou meu paladar, estremeci, atento ao que se passava de extraordinário em mim” (Proust, 1987). Lembranças que jogam o jogo do dentro-e-fora da memória, transitando em seus espaços e renovando, uma vez mais, nosso pacto com o jogo da saudade e do desejo.

O familiar, o estranho

“(...) As palavras, quando se ausentam, projetam, nas telas da memória, imagens espectrais de sua própria ausência” (Peñuela Cañizal, 1987: 3)

A memória-saudade de Bergman evoca em seu filme o “familiarmente estranho”. Tarkovski, em movimento simetricamente oposto, evoca com seu desejo-nostalgia o “estranhamente familiar”. As duas expressões podem ser retomadas a partir do conceito de *unheimlich* de Freud. *Estranho* entendido como aquilo que causa surpresa e inquietação; aquilo que desconcerta por remeter ao que é familiar, criando rupturas e novas possibilidades de significação: o *extranho*, ou o que anteriormente estava nas entranhas e se torna externo, um lugar no qual não há “dentro” e “fora” mas apenas um espaço intermediário de movimento intercambiante constante.

Freud define “o estranho”³ como aquilo que, causando estranheza, ainda assim está ligado ao familiar: “(...) o estranho provém de algo familiar que foi reprimido (...) é aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar” (Freud, 1997). Buscando as origens da palavra em alemão, *unheimlich*, Freud relaciona-a ao “não-familiar”, em oposição a *heimlich*: “Em geral, somos lembrados de que a palavra *heimlich* não deixa de ser ambígua, mas pertence a dois conjuntos de idéias que, sem serem contraditórias, ainda assim são muito diferentes: por um lado significa o que é familiar e agradável e, por outro, o que está oculto e se mantém fora da vista. *Unheimlich* é habitualmente usado, conforme aprendemos, apenas como o contrário do primeiro significado de *heimlich*, e não do segundo” (Freud, 1997).

Assim pensado, o estranho pode ser caracterizado como aquilo que amedronta por ser algo reprimido que retorna, algo que “deveria ter permanecido oculto mas veio à luz” (Freud, 1997). Dessa forma, “esse estranho não é nada novo ou alheio, porém algo que é familiar e há muito estabelecido na mente, e que somente se alienou desta através do processo da repressão” (Freud, 1997). Os filmes de Bergman e Tarkovski, surgindo nas telas envoltas em escuridão – convite ao sonho e ao medo, ao devaneio e à imaginação – apresentam imagens em deslocamento nas quais as coisas raramente estão colocadas em seus lugares convencionais, como no universo onírico. Por isso trazem à tona o estranho.

Relacionamos o estranho aos filmes de Bergman e Tarkovski, ainda que em movimentos antagônicos: a *memória onírica* em Bergman sendo *familiarmente estranha* por mesclar elementos de sono e vigília, e a *memória desejante* de Tarkovski sendo *estranhamente familiar* por evocar os fantasmas mais remotos, em devaneio. Ao fazê-lo, buscamos estabelecer uma distinção entre realidade e fantasia, o estranho aparecendo quando a distinção entre elas é eliminada (ainda que por um breve momento), ou quando o imaginário surge diante de nós na realidade, como “quando um símbolo assume as plenas funções da coisa que simboliza, e assim por diante” (Freud, 1997).

A memória, pretexto das minhas jogadas de espectadora com os filmes escolhidos, enquanto saudade e desejo desdobra-se assim de forma diferenciada nos dois cineastas analisados: vemos em Bergman a *memória onírica*, saudade de algo que se perdeu mas pode ser reencontrado, e em Tarkovski a *memória desejante*, nostalgia (como no título de seu filme) de algo para sempre perdido e que não voltará jamais, já que o desejo, ele mesmo, é sempre desejo de outra coisa e por isso está sempre em busca, sem nunca se completar.

Nos dois filmes, os personagens principais estão em viagem. Em *Morangos silvestres*, Isak busca tornar palpáveis suas lembranças. Em *Nostalgia*, o poeta divaga enquanto busca algo concreto. Bergman, ainda que melancolicamente, coloca em sua busca o riso, a música, a celebração. Tarkovski traz a dor, a doença, a tristeza. A nostalgia, em seu limite, transforma-se em sacrifício. A memória-saudade de Bergman pode ainda ser reparada. A partir do sonho do início do filme, aponta para o futuro. A memória-nostalgia de Tarkovski não pode ser recuperada. A partir do devaneio do personagem – que sonha acordado –, evoca o passado. É puro desejo, e por isso escapa.

Um sonho registrado em filme não é fantástico, mas onírico porque pertence ao espaço natural do filme. Para o sonho, não importa o lugar mas o tempo, já que ele se transforma em um espaço no qual se está vivo, vivendo... (naquele momento, para quem sonha aquela é sua vida: não há diferença entre estar acordado ou sonhando). Trata-se, assim, não de um espaço geométrico, mas topológico. Enquanto temporalidade, o sonho fica para sempre gravado no inconsciente (*o que uma vez nele se inscreveu não desaparece jamais*): mesmo que não nos lembremos do sonho, somos dele lembrados.

No sonho, não existe passado nem futuro, só o presente. Para além do presente, o resto é um jogo da memória (e “isso” joga quando se assiste um filme). É ela que acessa esses dados gravados no inconsciente e, ao fazê-lo, atualiza esses dados em lembranças do passado ou do futuro. A memória é ativada tanto no sonho do sono como no devaneio da vigília. O sonho, em sono ou vigília, coloca-se, assim, como articulação da memória e do desejo do inconsciente, realizando-se no presente de quem sonha.

122

Quem sabe se o espectador, ao entrar na escuridão da sala do cinema, não se perca nesse espaço entre o sono e a vigília? No final, talvez, não saberá dizer se sonhou acordado ao jogar/brincar com o filme, ou se realmente dormiu e sonhou, vendo à sua frente desenrolar-se sua própria história. Nesse espaço intermediário, jogamos com o filme, *partner* desconhecido e, por isso, às vezes amedrontador. O que o filme nos proporá? O que de nós pedirá? Como responderemos a ele? Riscos que corremos ao aceitar o desafio do jogo, um jogo sempre aberto e sem lances ensaiados. Jogo de visão e escuta situado entre nossa realidade interna e a realidade externa que o filme nos apresenta. Duas realidades ao mesmo tempo tão fictícias e tão reais.

À deriva das imagens de Bergman e Tarkovski não podemos dizer, afinal, do que se trata: “(...) o filme é uma deriva de imagens à superfície (frágil) da película, à flor dos olhos de quem vê e neles se vê. Por outro lado, o que até será o mesmo mas concebido de outro ângulo, não há solo que suporte logicamente o que o filme mostra: não podemos dizer que é sonho, ou alucinação ou doença ou mentira deliberada” (Coelho, 1973: 30). O crítico escrevia sobre *Persona*, também de Bergman, mas vimos em suas palavras ecos de *Morangos silvestres* e *Nostalgia*. É nessa fragilidade da película, sempre suspensa, que gostaríamos de amarrar nossa jogada final.

Referências bibliográficas

- ANDREW, J. D. *As principais teorias do cinema – uma introdução*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1989.
- BEASLEY-MURRAY, J. “Whatever happened to neorealism? Bazin, Deleuze and Tarkovsky’s long take”. *iris*. Número 23, primavera de 1997, pp. 53-74.
- BENVENISTE, E. “Le jeu comme structure”. Deucalion. *Cahiers du Philosophie* 2, 1974, pp.161-167.
- BERGMAN, I. *Imagens*. São Paulo, Martins Fontes, 1996.
- COELHO, E. P. “Sobre *Persona*”. *Cinéfilo*. Ano XII. n.º. 1. 30 de setembro de 1973, pp. 28-30.
- DONNER, J. *The films of Ingmar Bergman: from Torment to All these women*. New York, Dover, 1972.
- FINK, E. *Le jeu comme symbole du monde*. Paris, Minuit, 1966.
- FREUD, S. *A interpretação dos sonhos*. 2ª. ed. Vol. II. Rio de Janeiro, Imago, 1988.
- _____. “O estranho”. *Edição eletrônica brasileira das Obras psicológicas completas de S. Freud*. Vol. XVII. São Paulo, Imago, 1997.
- LACAN, J. *Escritos*. São Paulo, Perspectiva. 1992 (col. Debates).
- LARARE, O. “Sur la mémoire au cinéma. A partir de *Nostalgie*”. *Poétique*. Número 67, vol. 17. Paris, Seuil, setembro de 1986. pp. 371-383.
- LE FANU, M. *The cinema of Andrei Tarkovski*. London, British Film Institute, 1987.
- LYRA, B. “Jogando nos campos de Greenaway”. In: *Significação*. Número 11/12, setembro de 1996.
- _____. “Papéis avulsos”. Textos distribuídos aos alunos no curso “Jogo e memória em dois cineastas europeus: A. Tarkovski e I. Bergman”, Escola de Comunicações e Artes/USP. segundo semestre de 1998.
- PEÑUELA CAÑIZAL, E. *Surrealismo: rupturas expressivas*. 2ª. ed. São Paulo, Atual, 1987 (Série Documentos).
- PROUST, M. *Em busca do tempo perdido. No caminho de Swan*. 10ª. ed. Rio de Janeiro: Globo, 1987.
- TARKOVSKI, A. *Esculpir o tempo*. São Paulo. Martins Fontes, 1990.
- WINNICOTT, D. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, Imago, 1975.

Notas:

¹ A motivação para a escrita deste artigo vem do curso *Jogo e memória em dois cineastas europeus: Andrei Tarkovski e Ingmar Bergman*, ministrado pela prof^a dr^a Bernadette Lyra na Escola de Comunicações e Artes da USP em 1998.

² *Morangos silvestres* (*Smultronstället*, 1957). Direção e roteiro de Ingmar Bergman. *Nostalgia* (*Nosthalgia*, 1983). Roteiro de Andrei Tarkovski e Tonino Guerra; direção de Andrei Tarkovski.

³ Vale ressaltar que o espectador aqui referido não é nem o sujeito biológico, nem o sociológico (que simplesmente vêem o filme), mas o sujeito lógico-simbólico (e portanto, complexo) que olha e tem seu olhar capturado pelas imagens que se desenrolam a seu redor.

⁴ Alguns tradutores afirmam que o termo *estranho* não é apropriado para traduzir a palavra alemã *unheimlich*, que poderia ter sido traduzida por *não-familiar*. O tradutor da Standard Edition Brasileira, realizada

Palavras-chave

1. jogo
2. memória
3. I. Bergman
4. A. Tarkovski
5. análise fílmica