

A HISTÓRIA DO CINEMA NAS PÁGINAS DA LOUCURA: o espectador, a imagem e a dissociação

Tadeu Capistrano

Os manicômios são conscientes e premeditados recipientes de magia negra não só pelo fato de os médicos promoverem a magia por suas inoportunas e híbridas terapias, mas por praticarem-na.

Antonin Artaud

A realidade é insuficiente

Abel Gance

Os poderes “hipnóticos” e sensoriais do cinema foram encenados em vários filmes e teorizados, de diferentes modos, por diversos pensadores e cineastas. Desde seu início, o cinema tem sido assombrado por fantasmas, duplos, sonâmbulos, loucos e alucinados que metaforizam a experiência espectral e suas metamorfoses. A partir desse tema, este artigo consiste em apresentar as relações entre cinema, loucura e percepção através das metáforas do espectador como autômato e da experiência cinematográfica como fenômeno dissociativo, ligada à hipnose e à alucinação.

Um dos aspectos mais malditos da história do cinema está em seu diálogo com determinados debates do campo da psiquiatria e da psicologia experimental que giravam vertiginosamente em torno dos intrigantes fenômenos da dissociação: estados de transe, sonambulismo, cisão da personalidade, possessões e outras percepções insólitas.¹ Essas zonas obscuras da consciência não apenas assombraram as narrativas fantásticas do final do século 19, mas também metaforizaram as próprias condições do homem moderno diante dos emergentes poderes da ciência e suas tecnologias de controle, manipulação e governo do corpo.

As pesquisas acerca da suposta existência de um “inconsciente corporal” e suas conexões com processos dissociativos, tais como a hipnose e a alucinação, também foram relacionadas às

THE HISTORY OF CINEMA IN THE PAGES OF MADNESS: THE SPECTATOR, IMAGE AND DISSOCIATION | *The cinema’s “hypnotic” and sensorial powers have been staged and theorized in different ways by various scholars and moviemakers. Right from the start, cinema has been haunted by ghosts, doppelgangers, zombies, the mad and crazy that transform the audience’s experience and by its metamorphoses. On this topic, this article addresses the relations between cinema, madness and perception through the metaphors of the spectator as an automaton and from the movie experience as a dissociating phenomenon relating to hypnosis and delirium. | Cinema, automatism, spectator, dissociation.*

cinema

automatismo

espectador

dissociação

A loucura do dr. Tubo,
Abel Gance, 1926

primeiras experiências cinematográficas. Nesse contexto, o cinema tornou-se espaço estratégico para o entendimento do espectador como uma espécie de “fante sensorial” em sua reação sensório-motora à imagem em movimento. O “duplo” do espectador como uma marionete emotiva foi encarnado em vários sonâmbulos, decapitados, vampirizados e possuídos, entre outros dissociados. Revelada como poderosa técnica para a expropriação da vontade, a hipnose causou polêmica como fenômeno que possibilita a suspensão da consciência e a transformação do corpo em uma espécie de autômato nas mãos de um magnetizador. Parte desse escândalo perceptivo, também denominado “decapitação mental”, estava no horror em revelar a fragilidade da “interioridade psicológica” e do “livre-arbítrio” invocando uma inquietante “segunda consciência” capaz de denunciar morbidamente os segredos mais íntimos de um indivíduo.

De acordo com as teorizações sobre o “primeiro cinema”, uma certa tendência automática do espectador em reagir instintivamente ao

Un homme de têtes,
George Méliès, 1898



movimento das imagens seria inerente à mecânica de determinadas experiências sensoriais que marcaram artes e espetáculo na modernidade industrial ou “cinética”. A exploração do movimento na dança, no cinema e nos espaços urbanos, por exemplo, poderia funcionar como um tipo de “contágio” capaz de deflagrar sintomas psicomotores parecidos com os movimentos de corpos histericizados ou mesmerizados, conforme sugeriram os sociólogos Gustave Le Bon e Gabriel Tarde. A partir desses estudos, o transe hipnótico foi concebido essencialmente como um efeito de inibição dos sentidos que produzia no corpo um estado de torpor capaz de ser comandado através de respostas instintivas a estímulos externos. Esse automatismo do sujeito hipnotizado, também denominado desagregação, consciência involuntária ou “estado de fuga”, diferia, portanto, da experiência sensória ordinária.

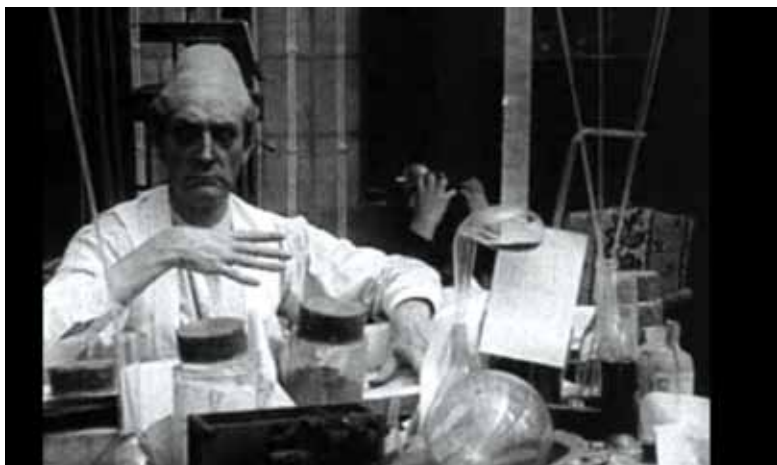
A exploração do movimento das patologias corporais pela fisiologia também foi importante para a representação dos movimentos de corpos em alguns dos filmes do “cinema das atrações”, na passagem do século 19 para o 20. Nesse período, o cinema de Georges Méliès assimilou essas locomoções extraordinárias do corpo em inúmeras de suas peripécias cinematográficas. As imagens convulsivas de Méliès são geralmente ritmadas por corpos em transformações frenéticas por meio de multiplicações, desmembramentos e deslocamentos produzidos por sobreposições visuais, fantasmagorias e outros efeitos explorados com o aparato cinematográfico. Uma figura recorrente nos filmes de Méliès é a cabeça decapitada junto a corpos multiplicados até preencherem toda a tela, como pode ser vislumbrado em *L’homme orchestre*. Em

outros filmes, como *Dislocation mystérieuse* e *Un homme de têtes*, por exemplo, observa-se, no primeiro, uma desagregação corporal que ocorre quando um homem acende um cigarro e sua cabeça flutua até pairar sobre uma vela e adquirir contornos bizarros. Já no segundo filme, as cabeças de um mágico compõem animadas notas musicais. Esses efeitos estéticos da dissociação do corpo e da consciência, que atravessam as célebres alucinações cinematográficas do mágico francês, também foram muito explorados por escritores como Edgar Allan Poe, Lautréamont e Gérard de Nerval, e, posteriormente, em inúmeros trabalhos do expressionismo e do surrealismo.

A experiência do cinema como uma espécie de “magnitude sensorial” dissociadora dos sentidos também fez parte das ações de Jean Epstein.² Para esse cineasta francês, que também era médico, o filme seria uma experimentação óptica na qual a atenção do espectador é focalizada unicamente através do olho – concebido como terminal nervoso em que a experiência sensorial pode ser vertiginosamente manipulada. A partir dessa “visão corpórea”, segundo Epstein, é própria do cinema a capacidade de abrir o olho humano para dimensões extraordinárias, como nos estados alterados de percepção provocados por experiências alucinógenas como as decorrentes da embriaguez alcoólica e ingestão de narcóticos.

Examinando os mecanismos perceptivos multissensoriais da imagem cinematográfica, Epstein explorava ângulos visuais até então inéditos no cinema. Para isso, em certo diálogo com as concepções do Futurismo, ele experimentou movimentos de câmera equivalentes aos dos automóveis, aeroplanos e de outras tecnologias da velocidade, bem como

efeitos de imagem que reconstituem modos de ver a partir de “visões epilépticas”. Precisamente para definir a experiência do cinema ele usou os termos vertigem, hipnose e alucinação. Segundo Epstein, esses efeitos cinestésicos descarregados no espectador estariam amalgamados a uma



A loucura do dr. Tubo,
Abel Gance, 1926

poderosa luz magnética que ele denominou “fotogenia neurastênica”. O cineasta francês afirmou que essa voltagem cinematográfica seria capaz de orquestrar os nervos oculares e provocar uma espécie de “clarividência” em seus autômatos ou *fuguers*.

Deixar os nervos dos espectadores “à flor da tela” e deflagrar estados alterados de percepção também constituía a ambição principal de Abel Gance em suas extravagantes experiências cinematográficas. De impressionante atualidade, as experimentações de Gance o levaram à criação do manifesto da “polyvision” – ou projeção de três imagens diferentes sobre três telas –, na qual, em sua opinião, as fronteiras do tempo e do espaço se abateriam nas possibilidades de uma tela polimorfa, que multiplicaria imagens e,

futuramente, sons. Uma de suas obras-primas, *A loucura do dr. Tubo*, filme de 1916, apresenta um cientista louco que, como o próprio Gance, inventa uma fórmula de distorcer a percepção da realidade visível, através de anamorfoses que instauram uma atmosfera histérica de anarquia, humor e alucinação nas imagens e seus atores. Esse explosivo laboratório de experimentações sensoriais parece cristalizar, como em um tubo de ensaio, o projeto estético de Gance nos primórdios do século passado: sua fé nas possibilidades perceptivas do cinema, considerando-o uma máquina mágica que pode desintegrar nossos hábitos ordinários de ver, perceber e pensar.³

Essas experiências entre imagem e dissociação feitas por Gance foram retomadas na obra de Teinosuke Kinugasa, *Uma página da loucura*, em 1926. Realizado no Japão sob a égide da “Escola das novas percepções”, esse filme da vanguarda japonesa encena uma família que leva sua vida em torno de um manicômio do qual o pai é o zelador, e a mãe, uma das internas. Um dia, a filha

do casal resolve contar à mãe o motivo de sua internação através de uma visita a esse sanatório cinematográfico. O claustrofóbico passeio pelos interiores sombrios do manicômio desencadeia um profundo mergulho nas memórias tortuosas que contam a história da perturbada família. Através dessa espécie de catábase familiar e “contágio” pelos personagens, o filme de Kinugasa também almeja provocar perturbações psicomotoras ao espectador por meio de imagens contaminadas por anamorfoses, paroxismos, fusões, pulverizações, enlaçamentos, difusões e superposições visuais. Abordando a insanidade através de diferentes perspectivas e tratamentos estéticos, *Uma página da loucura* também representou o próprio estatuto do cinema e seu espectador diante da eclosão de novas formas de espetáculo, sistemas de controle psíquico e saberes tecnocientíficos no início do século 20. A partir desse universo em transe, o cinema foi concebido como um “antro” de loucos dirigidos por uma força tecnocientífica capaz de galvanizar e controlar corpos através de efeitos catárticos.

Essa metáfora do cinema como um “manicômio óptico” teve, porém, uma página anterior em sua história, *O gabinete do dr. Caligari*. O clássico filme do expressionismo alemão encomendado a Fritz Lang, mas realizado por Robert Wiene em 1919, tem sua narrativa iniciada no pátio de um hospício onde o delirante Francis narra para outro louco os acontecimentos traumáticos que ele viveu – remetendo-se a uma “feira de atrações” que visitara na companhia de seu amigo Allan. Em uma das tendas da feira, um extravagante personagem que respondia pelo nome de Caligari exibia um sonâmbulo clarividente. No entanto, Francis descobre que Caligari possui outra personalidade: trata-se de um velho psicopata que se disfarça

O gabinete do dr. Caligari,
Robert Wiene, 1919



de hipnotizador, fascina multidões com seus poderes e comete crimes por intermédio de seu autômato.⁴ O enredo é acompanhado por uma sucessão de deformações ópticas que vão desde o cenário expressionista à percepção dos personagens, passando, aliás, pela estrutura do filme, cujo foco recai sobre sua própria narrativa.

Esse sofisticado jogo metafílmico de Wiene está presente desde o início da narrativa aberta pela visão de um louco que descortina o cenário fantástico do gabinete do dr. Caligari, como um espectador fascinado diante do espetáculo cinematográfico e da exibição de um hipnotizado. O filme tornou-se paradigmático para o estudo das relações entre imagem, hipnose e fascínio – ou o cinema como uma “máquina fascista”.⁵ A figura carismática de Caligari representou não apenas um psiquiatra hipnotizador, mas a própria concepção do poder espetacular do cinema como moderna e eficaz “tecnologia de fascinação” na aurora do nazifascismo. Sob o comando do dr. Caligari, a obra de Wiene permite pensar as relações entre ciência e ilusionismo, razão e loucura, lucidez e fascinação, através da alegoria aos poderes desvairados da racionalidade técnica e suas estratégias totalitárias de governo dos corpos. No gabinete e no palco de Caligari o espectador é focalizado como um sonâmbulo manipulado pelo espetáculo através de um espectro visual, tal como ocorre no próprio local de exibição da hipnose pelo médico ilusionista, que magnetiza seus espectadores “sugestivamente” em uma feira de atrações.

Através desse vórtice cinematográfico, Wiene de certo modo também já expõe a transição do “cinema das atrações” para o “cinema narrativo”. O filme mostra como as antigas imagens

desordenadas do “primeiro cinema” passaram a ser linearizadas com a instituição da montagem no início do século 20. Essa mudança aperfeiçoou técnicas de manipulação da atenção, memória, imaginação e emoções do espectador em precisos focos visuais.⁶ Neste sentido, o diabólico dr. Caligari pode ser visto como um homem das “atrações”, um mágico/hipnotizador das feiras populares; e ao mesmo tempo um cientista sob a pele de psiquiatra que dirige um manicômio. Como homem de atrações, Caligari invoca a figura do mostrador das primeiras exposições de cinema, que tentava conduzir a atenção do tumultuado público das feiras populares. Ao mesmo tempo, ele revela as novas potencialidades do cinema narrativo ao condicionar o espectador a um espaço espetacular racionalizado capaz de orquestrar a percepção através de inúmeros efeitos de sugestão, assim como ocorre no insólito “gabinete”.

Outra articulação extraordinária da conexão entre cinema e hipnose pode ser encontrada na trilogia do dr. Mabuse, realizada por Fritz Lang ao longo de sua carreira. Como demonstram os estudos de Raymond Bellour,⁷ os filmes *Dr. Mabuse, o jogador* (1922), *O testamento do dr. Mabuse* (1932) e *Os mil olhos do dr. Mabuse* (1960) analisam de modo muito especial as mutações do cinema diante de novas tecnologias, modos de percepção e aparatos de poder. Nesses filmes de Lang, Mabuse não é apenas um personagem protagonista da trilogia, mas a metáfora de um mutante sistema de poder hipnótico e espetacular. De modo diferenciado do trabalho de Wiene com Caligari, Fritz Lang está interessado, sobretudo, em tematizar os poderes de influência de diferentes mídias através de um personagem multifacetado. Na passagem de um filme para o outro, o sinistro

doutor, com suas múltiplas personalidades, máscaras e disfarces, se converte em uma espécie de poder flexível, versátil e modular.

No primeiro filme da trilogia, *Dr. Mabuse, o jogador*, Lang apresenta um conjunto de práticas modernas de controle, persuasão e coerção. Nesse filme mudo, Mabuse representa uma série de técnicas de deslumbramento, imobilização e sugestão através de seus olhos. Porém, em princípios da década de 1930, com *O testamento do dr. Mabuse*, Lang detecta um desdobramento diferente dos efeitos de poder produzidos por novas configurações midiáticas. Assim, em certo sentido, a nova forma do espetáculo cinematográfico ligava-se, cada vez mais, ao domínio do espectro radiofônico e à emergência do televisivo, ou seja, a imagem cinematográfica, não mais reduzida ao modelo óptico, agora se tornara inseparável de nova reorganização do consumo perceptual. Como analisou Jonathan Crary, a plena fusão entre som e imagem, entre voz e figura não foi apenas uma nova maneira de organizar o espaço, o tempo e a narrativa do cinema, mas também significou a constituição de uma nova autoridade sobre os espectadores, exigindo-lhes novo tipo de atenção.⁸ Essa transição de um modelo óptico para um modelo audiovisual está clara na passagem de *Dr. Mabuse, o jogador* para *O testamento do dr. Mabuse*, uma vez que no primeiro filme o vilão governa indivíduos através do olhar; já no segundo filme, Mabuse dispara comandos para sua quadrilha através de sua voz emitida em alto-falantes, aparatos de gravação e microfones.

Após a Segunda Guerra Mundial, a televisão se tornou o meio de espetáculo audiovisual dominante, e o sistema mabuseano sofreu

novo curto-circuito, adaptando-se aos novos imperativos da imagem. Em 1960, com *Os mil olhos do dr. Mabuse*, o vilão tornou-se um personagem cego, porém, ao mesmo tempo, um clarividente que controla redes de telecomunicação. Como uma força escópica, televisual e vigilante, os olhos hipnóticos do dr. Mabuse agora se proliferam em milhares de monitores que sintonizam a percepção em novos “canais” de produção e consumo audiovisual. Esse novo poder mabuseano, que articula hipnose e telepresença, privatiza, atomiza, moleculariza e impõe novo regime espectral que opera através de “células de recepção” de suas imagens e de seus “olhos”.

Aludindo aos poderes fascistas desses vilões do cinema expressionista, Gilles Deleuze apontou para a crise da “imagem-movimento”, pois após a Segunda Guerra Mundial rompia-se o projeto revolucionário do cinema como uma arte capaz de emancipar perceptualmente as massas, tal como acreditava Walter Benjamin. Transformadas aos olhos de um condutor carismático, as massas tornaram-se assujeitadas enquanto “autômatos psicológicos”. Para Deleuze, os antigos autômatos de movimento – os mecânicos de relojoaria e os eletrônicos-motores – revelaram-se obsoletos em face da emergência dos “autômatos de informática, cibernéticos, de cálculo e de pensamento, autômatos de regulação e *feed-back*”. A nova geração de autômatos também não seria mais conduzida por um líder, “inspirador de sonhos”, mas diluída em redes de informação controladas por novos sistemas de regulação e percepção, através de um “entrecruzamento de insones e videntes”. Eles seriam os “autômatos eletrônicos” que, como uma geração de telepatas, atrelados às imagens televisivas, videográficas

e digitais “deveriam transformar o cinema, substituí-lo ou marcar a sua morte”.⁹

Ao analisar as relações dos autômatos eletrônicos e digitais com o cinema, Deleuze já esboçava seu conhecido ensaio sobre a “sociedade de controle” publicado nos anos 90.¹⁰ O filósofo apontou a crise da “sociedade disciplinar” e o surgimento de dispositivos que continuamente transformam sua lógica de acordo com novas demandas de produção e consumo. Nas sociedades disciplinares, analisadas por Michel Foucault, as relações de poder operavam por “analogia” nas diversas instituições de confinamento (casa, família, asilos, prisões, manicômios e outros espaços de clausura), visando à distribuição dos corpos no espaço e ordenação no tempo, enquanto na “sociedade de controle” esses interiores são abalados por novas formas de domínio. A dinâmica de poder sobre corpos passa a ocorrer por meio de cifras de informação, senhas, trocas flutuantes e uma nova experiência espaço-temporal, que deflagraria um tipo de prisão “aberta”.

Essa nova biopolítica vincula-se à forma de operar própria às tecnologias digitais que hoje lideram a diagramação dos modos de ser e estar no mundo por meio de diversas conexões e processos de informatização. Enquanto os espaços de confinamento da sociedade disciplinar são “moldes”, os da sociedade de controle engendram uma rede que se “modula” e autodeforma continuamente em linguagem numérica. Nessa órbita, o domínio sobre a vida é mais dissimulado, pois as tecnologias de poder transparecem como instâncias mais “democráticas”, presumivelmente escolhidas e controladas pelo próprio campo social, atuando

sobre os modos de vida dos indivíduos sob a máscara do livre-arbítrio e da interatividade. Se, antes, o poder capital era pautado por meio de máquinas mecânico-analógicas, que agiam sobre o corpo convertendo sua musculatura e subjetividade em força produtiva, atualmente o novo espírito do capitalismo investe, de maneira crescente, em dispositivos digitais e na vida cognitiva. Cada vez menores e mais sofisticadas, as biotecnologias visam principalmente atingir o coração sensorial do corpo humano: o cérebro.

As relações entre o cinema e o surgimento desse novo tipo de automatismo podem ser vislumbradas em alguns filmes de Stanley Kubrick, como *Laranja mecânica* (1971). Assim como ocorreu com *O gabinete do dr. Caligari*, o filme, baseado na obra homônima de Anthony Burgess, também se tornou paradigmático para analisar uma certa crise dos poderes de sugestão da imagem cinematográfica diante da emergência de novos regimes de espetáculo e demandas sensoriais que começaram a se esboçar no final dos anos 60.

Uma transformação das emoções produzidas ao estilo do cinema clássico narrativo é revelada em um palco teatral em ruínas, dentro de um cassino abandonado. Na cena, um grupo de jovens tenta violentar uma garota até ser surpreendido pela gangue do protagonista do filme, que dá início a uma sessão de pancadarias embalada pela dinamogenia dos acordes de Bethoven. Essa encenação ainda sugere o culto de “sensações extremas” que começou a ser muito explorado pela indústria cinematográfica da época, em diálogo com a do vídeo: filmes que exploravam a velha cópula entre sexo e violência no sensacionalismo gore,



Laranja mecânica,
Stanley Kubrick, 1971

slash, splatter e outras vertentes do desse novo e excitante “Horror Show”.

Localizado em futuro não tão distante, *Laranja mecânica* narra a história de Alex, um jovem que cultiva prazeres sensoriais com psicotrópicos, ultraviolência e Bethoveen. Traído por seus amigos, que o entregam à polícia, Alex é preso e reformado pelo Estado através de uma nova arma – um tipo de biotécnica capaz de corrigir os desvios de comportamento de um indivíduo perigoso para a ordem social. Nesse processo, o que nos chama a atenção é o “Método Ludovico” para reformar as emoções de Alex através de uma espécie de “lobotomia visual” associada a uma reprogramação neuroquímica que provoca

alterações em suas funções cerebrais. Preso a uma camisa de força e dentro de um cinema, o protagonista ainda sofre tratamento à base de choques audiovisuais deflagrados por imagens que exibem justamente aquilo que lhe dava mais prazer: cenas de catástrofes e aflições corporais.

Em outro momento, Alex é novamente inserido na sala de cinema com uma tração ocular que deixa seus olhos bem abertos para serem violentados sugestivamente pelas cenas da propaganda nazifascista de *O triunfo da vontade* (1935), de Leni Riefenstahl. Assim, o jovem criminoso encarna uma memória traumática daquilo que outrora lhe provocava prazer. Com seus reflexos condicionados pela “lavagem cerebral”, Alex

reage com repulsa aos estímulos externos que despertariam seu inato instinto de violência. Uma vez neuroformatado, o ex-transgressor passa a ostentar valor de exibição, e começa a ser usado como imagem espetacular produzida pelos prodígios do Estado e da ciência. Assim como ocorreria no palco de Caligari, esse autômato também é ironicamente apresentado a uma plateia que se fascina com a exibição do novo prodígio da ciência e sua nova tecnologia de expropriação e governo da vontade individual.

Esse reajuste biopolítico propiciado pela reforma neuroexistencial transforma o jovem Alex em um sujeito dócil condicionado às leis sociais. Kubrick, porém, faz um jogo sedutor no qual o espectador se contagia com a anarquia do carismático protagonista, pois há toda uma torcida para que Alex retorne a ser um corpo vibrante, desautomatizado e livre: um velado e criminoso desejo para que ele volte a ser a *lex* e dê vida a sua parte maldita – sem lei – voltando a produzir as dores e delícias que podem ser provocadas pela “louca” e fascinante experiência do cinema.

NOTAS

- 1 Ver Janet, Pierre. *L'Automatisme Psychologique: essai de psychologie expérimentale sur les formes inférieures de l'activité humaine*. Paris: Felix Alcan, 1889.
- 2 Epstein, Jean. Magnification and other writings. In *October*, v. 3. Nova York, 1977.
- 3 Gance, Abel. La musique de la lumière. In Lherminier, Pierre (org.). *L'art du cinéma*. Paris: Seghers, 1960.
- 4 Ver Andriopoulos, Stefan. *Possessed: Hypnotic Crimes, Corporate Fiction, and the Invention of Cinema*. Chicago: The University of Chicago Press, 2007.
- 5 Kracauer, Siegfried. *De Caligari a Hitler: uma história psicológica do cinema alemão*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1988.
- 6 Munsterberg, Hugo. *The Film: A Psychological Study*. Nova York: D. Appleton and Company, 1916.

dy; Nova York: D. Appleton and Company, 1916.

7 Bellour, Raymond. *Les corps du cinéma*. Paris: P.O.L éditeur, 2009.

8 Crary, Jonathan. *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Massachusetts: MIT Press, 2001.

9 Deleuze, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

10 Deleuze, Gilles. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1998.

Tadeu Capistrano é professor do Departamento de Teoria e História da Arte e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFRJ. É doutor em Literatura Comparada pela Uerj, onde desenvolveu tese sobre imagem, tecnologia e percepção com o apoio do CNPq e da Columbia University.