



O mágico cineasta e o prestígio: narrativa, metalinguagem e tecnologia no cinema espetáculo ¹

Hilario Junior dos SANTOS²

Universidade Comunitária da Região de Chapecó, Unochapecó, SC

RESUMO

Este ensaio discute o filme *The Prestige* (no Brasil, “O grande truque”, 2006) na condição de narrativa que pode ser analisada sob dois aspectos enunciativos: por um lado, como um exercício de metalinguagem estética que compara a figura de cineasta com a de mágico de palco; por outro, uma reflexão sobre a tendência de se reinventar o cinema através da tecnologia, uma vez que pela linguagem a última grande inovação data da década de 1930.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema. Metalinguagem. Narrativas Tecnológicas.

A primeira cena do filme *The Prestige* (no Brasil, “O grande truque”, 2006) apresenta diversas cartolas espalhadas em uma floresta, em silêncio, por alguns segundos, quando a narração *off* estabelece um diálogo com o espectador por meio do seguinte texto:

Você está olhando atentamente? Todo truque de mágica consiste em três partes ou atos. A primeira parte chama-se ‘A Promessa’. O mágico mostra algo comum. Um maço de cartas, um pássaro ou um homem. Ele mostra um objeto. Talvez peça que o inspecionem e vejam que é de verdade. Mas, é claro, provavelmente não é. O segundo ato chama-se ‘A Virada’. O mágico pega o objeto comum e o transforma em algo extraordinário. Você está procurando o segredo, mas não vai encontrar. Porque não está realmente olhando. Você não quer saber, na verdade. Você quer ser enganado. Mas ainda não aplaude porque fazer algo desaparecer não é o suficiente. É preciso trazê-lo de volta. Por isso, todo truque de mágica tem um terceiro ato. A parte mais difícil. A parte que chamamos de ‘O Prestígio’. (CUTTER, In: THE PRESTIGE, 2006).

The Prestige se passa na Londres do final do século XIX e narra uma relação entre dois mágicos de palco preocupados em promover o espetáculo perfeito, único, irreproduzível e que tornasse quem o implemente em uma estrela imortal do

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2012.

² Bacharel em Ciência da Computação, Especialista em Artes Visuais nas Culturas Contemporâneas, Especialista em Cinema, Especializando em Docência na Educação Superior, Mestre em Comunicação Social na PUCRS/Famecos, email: hjs@unochapeco.edu.br.



entretenimento. Pela sua narrativa percebem-se aspectos enunciativos que refletem, em uma relação análoga, o esforço semelhante do cineasta preocupado em provocar sua audiência, também através do espetáculo do entretenimento, com uma necessidade de narrar algo inédito, senão pelo conteúdo, talvez pela forma. Se pelo conteúdo, narrar algo diferente no espetáculo da mágica se torna quase impossível (dinâmica dos três atos), os mágicos do filme procuram, por meio da forma (esforço traduzido através do investimento tecnológico), inovar e conquistar seu espaço no meio artístico. Esforço análogo se encontra no Cinema quando se percebe que é muito difícil inovar no conteúdo da narrativa (os três atos também se aplicam ao Cinema) ou inovar em uma linguagem há muito já estabelecida, senão pela inovação tecnológica que provoque a audiência mais pelo viés da forma, como única possibilidade de o filme “revolucionar”, marcar, conquistar seu espaço.

Uma obra cinematográfica pode ser interpretada como um exercício de reflexão sobre a sociedade em que habita ou que ela retrata. No caso deste filme, decorre uma reflexão sobre o próprio espetáculo do Cinema como arte, como tecnologia, como narrativa e mesmo como Filosofia, pois remonta, inclusive, o “Mito da Caverna” de Platão e sua relação com o tipo de espetáculo compartilhado por uma audiência disposta a participar de um jogo de ilusão coletivo, premeditado e aceito, como é o caso da mágica de palco ou da projeção cinematográfica.

Há uma perspectiva de metalinguagem presente no filme, confirmada, inclusive, pelo próprio diretor no primeiro documentário de produção, *Director's notebook*, constante nos extras do DVD: “Para mim, *The Prestige* é sobre fazer filmes, é sobre o que eu faço. Também deve sugerir às audiências certas idéias sobre como o próprio filme está se desenrolando para o público. Queremos que as pessoas estejam cientes do efeito que um filme tem sobre elas ao se desenrolar na sua frente.” (NOLAN, In: *PRESTIGE*, 2006).

Christopher Nolan dirige e escreve o roteiro adaptado, junto de seu irmão Jonathan Nolan, a partir do romance homônimo de Christopher Priest, lançado em 1995. Os dois já haviam trabalhado juntos no filme *Memento* (no Brasil, “Amnésia”, 2000) – baseado num conto do próprio Jonathan. A narrativa de *The Prestige* se passa a partir de 1878, quando dois visionários mágicos de palco, Robert Angier e Albert Borden, convivem desde que eram somente assistentes de espetáculos até se tornarem grandes ilusionistas com números próprios. Com o desenrolar da narrativa, seu relacionamento profissional se torna uma rivalidade mortal que os leva a cometerem atos de sabotagem



e mesmo assassinato pelo desejo que têm de ser o maior e mais celebrado mágico de seu tempo.

Grande parte da disputa se dá na tentativa individual de cada um em alcançar o truque definitivo. Um número de mágica que ficaria por muito tempo em cartaz e, mais ainda, na memória da sociedade londrina pela originalidade sem igual e cuja fórmula não seja percebida ou detectável. Para alcançar tamanha perfeição eles estudam as mais variadas técnicas de ilusão para entreter plateias até que encontrem o número que colocasse um ou outro na história com tamanho renome e importância que se daria a um inventor ou revolucionário. Suas tentativas passam, em determinado ponto, a fugir dos limites do palco à procura de novas engenharias eletromecânicas e tecnologias de ponta, pouco conhecidas ou entendidas pela sociedade, numa época pós-revolução industrial.

A escolha por uma história que envolve mágicos de palco na virada do século XIX não se dá por acaso. Além da Revolução Industrial que havia ditado novos costumes na Europa, a própria cultura sofria uma determinada crise de identidade, como é citado no próprio enredo do filme, em que os números de palco envolvendo ilusões estariam competindo com as comédias escrachadas que arrancavam reações mais automáticas e participativas da plateia e, mesmo não sendo citado, com o advento do próprio Cinema. Este último não chega a ser citado diretamente, mas um de seus maiores precursores, Thomas Edison, além de mencionado no roteiro, circula pela trama como um fantasma pela sua busca obsessiva por invenções. Menos indiretamente, o personagem de Nicola Tesla, que realmente viveu nesta época, tem papel importante fornecendo tecnologias aos personagens e mexendo com a audiência no limiar do que a ciência pode evoluir, mudar ou rever a realidade.

O Cinema, então, acaba sendo a grande relação pela qual se pode fazer o filme *The Prestige* pela sua trama, pela sua época, pela sua estética, persuasão e, principalmente, pela sua estrutura narrativa. Este aspecto metalinguístico é mais bem desenvolvido a seguir.

O cinema é uma arte complexa cuja linguagem audiovisual se apropria de várias outras artes na realização de um filme. A equipe de um filme, por menor que seja, já envolve diversos profissionais (alguns deles, artistas, por consequência) com funções distintas, cada um contribuindo com seu talento para o produto final: o filme. Todos estes departamentos de um filme são geridos pela figura do Diretor.

O Diretor de cinema é como o maestro que coordena os vários departamentos de um filme e tem a responsabilidade de ligar as peças do grande quebra-cabeça que



representa este espetáculo definindo e fazendo escolhas sobre a estética e a inovação, sempre almejadas em busca de uma unidade peculiar que o distinguiria dos seus semelhantes pela ousadia e pela vanguarda. Antes de entrar no mérito da inevitável comparação entre cineastas e mágicos, cabe uma reflexão sobre a própria origem do cinema moderno e sobre seu teor persuasivo.

Várias tecnologias contribuíram para a invenção do Cinema. O fato da trama do filme começar em 1878 estabelece uma relação direta com uma das tecnologias mais importantes desse processo: o teatro óptico do francês Émile Reynaud, apresentado às plateias em 1877. Ele consistia da combinação da lanterna mágica (outra invenção anterior e também importante) com espelhos para fazer com que a imagem de desenhos fosse projetada em uma tela para exibição pública nos palcos. Da mesma forma, o zoopraxinoscópio de Eadweard Muybridge, usado para decompor os movimentos de um cavalo no sentido de provar se ele ficava em algum momento do galope com as quatro patas fora do solo, entre outros estudos da mecânica dos movimentos humanos foi essencial para suscitar novas tecnologias que alteravam a forma de percepção da realidade. Arte e Ciência eram os maiores expoentes desse processo de revisão da imagem em detrimento da realidade, para melhor ou para pior.

Um desses inventos foi do próprio Thomas Edison, que desenvolvia, com o auxílio do escocês William Kennedy Dickson, o filme de celuloide e um aparelho para apreciação individual de filmes chamado cinetoscópio. Invento ao qual Edison não dava muita importância. Mais tarde, quando o cinema substituiria o cinetoscópio e filmes curtos de dança, desfiles e pequenas peças teatrais enchiam as telas americanas, Edison passou a ambicionar dominar o mercado de produções cinematográficas, travando uma grande disputa com seus concorrentes por patentes industriais e clamando para si a invenção do Cinema. Tal disputa remete ao argumento de *The Prestige* quando mágicos de palco buscam tecnologias de diferentes ciências de ponta para aplicá-las como forma de aparato para os truques fantásticos executados nos palcos. De certa forma, assim como os mágicos usavam para um fim artístico os meios possíveis por meio das invenções que empregavam, seria o mesmo supor que Edison, ao inventar o aparato, deveria receber os créditos pelos truques no palco. Por sinal, ele é tido no filme pela sua versão histórica mais polêmica, na qual se supõe que ele seria um “garimpeiro” de inventos que tomava para si, comprando ou roubando inventos de outros cientistas, o direito de ser tomado como o inventor de tal aparato, de forma que sua fama fosse mantida e seu nome eternizado, tal qual desejavam os dois mágicos em *The Prestige*.



Voltando à invenção do Cinema (ou da evolução da sua tecnologia primeira), foi atribuído aos irmãos Louis e August Lumière o marco histórico que dá início ao cinema como é conhecido atualmente. Eles conseguiram projetar imagens ampliadas em uma tela de tamanho ainda não visto nos palcos graças ao cinematógrafo, invento equipado com mecanismo de arrasto para a película – daí a tentativa de Edison de assumir a paternidade do Cinema. O público viu, assombrado, na apresentação pública de 28 de dezembro de 1895 no *Grand Café do Boulevard des Capucines* em Paris, filmes como “A saída dos operários da fábrica Lumière” e “Chegada de um trem à estação”, que se tratavam de meros registros da vida cotidiana. Apesar disso, as audiências despreparadas se assustavam devido ao realismo do trem vindo em direção da tela e chegavam a sair das projeções aos gritos, tamanho era o impacto.

Para os irmãos Lumière, no entanto, o cinematógrafo era visto como algo sem muita utilidade, senão para reproduzir cenas da vida cotidiana, como hoje se considera um documentário. Mas para o francês Georges Méliès o cinematógrafo oferecia muito mais e, por isso, comprou dos irmãos a tecnologia para aplicar em sua profissão: mágico de palco. Méliès viu no cinematógrafo uma grande chance de incrementar seus truques quando percebeu o universo maravilhoso de possibilidades que o “corte” cinematográfico poderia oferecer. Em seus números de mágica, graças ao corte, ele desaparecia e aparecia em lugares diferentes, desmembrava-se fazendo partes de seu corpo irem para lados opostos, sem falar nos números tradicionais de fazer sumir e trazer de volta velhos elementos do universo da mágica como coelhos, flores e lenços de uma forma mais fantástica do que o público vinha acostumado a ver. Mais tarde, o mágico de palco Méliès perceberia que sua forma perspicaz de entender o cinematógrafo seria também muito útil para a expressão dramática e o corte poderia expressar elipses temporais e possibilidades fantásticas que só eram possíveis na imaginação de quem lia obras da literatura de ficção. Foi então que, em 1902, realizou “Viagem à Lua”, um filme de 13 minutos baseado nos romances de Julio Verne e considerado a primeira ficção científica do Cinema. A capacidade de fantasiar da audiência, incrementada pela imersão em uma ilusão coletiva possibilitava dar credibilidade a uma narrativa fantástica.

A relação do filme *The Prestige* com a origem do Cinema moderno fica, então, mais evidente em vista dos fatos que permeiam tanto a trama do filme quanto a da realidade, na invenção do cinematógrafo. No filme têm-se os ilusionistas que estudam novas tecnologias para o fim artístico de comover plateias em busca do “prestígio”, que



seria o “aplausos” ou o reconhecimento do público acerca do quanto o ilusionista seria um ser destacado, fantástico. Na invenção do Cinema, têm-se técnicos que inventavam as tecnologias que conduziam para o cinematógrafo, mas só viam seus inventos como experiências científicas para fins documentais até que George Méliès, um mágico de palco, viu nele a possibilidade de explorar o lado artístico desse aparato tecnológico que seria fadado a nada mais interessante do que registrar a vida cotidiana tal como ela é e sem nada de ficcional ou fantástico, enfim, um entretenimento completo.

De lá para cá, sem grandes revoluções, os cineastas continuam como os ilusionistas do fim do século XIX tentando realizar dentro do universo cinematográfico uma obra que os torne únicos e lembrados por uma grande contribuição a serviço do entretenimento, da comoção das audiências, do “aplausos”, enfim. Verifica-se que algumas das mais populares obras cinematográficas são lembradas pelo salto estético-tecnológico que representaram ao seu tempo (*Metropolis*, *The Jazz singer*, *Wizard from Oz*, *2001: A space odyssey*, *Star Wars*, *The Matrix*, entre outros) do que por qualquer outro aspecto e que acabaram elevando o nome dos seus realizadores a um espaço especial no contexto histórico do Cinema. Porém, o aspecto tecnológico em sua essência não parece ser suficiente para o cineasta alcançar seu status, mas passa também pela reinvenção do que já se conhece e aplica a todas as produções cinematográficas do século XX (filmes como *Citizen Kane*, *Casablanca*, *Psycho*, *The Shinning* são exemplos disso). Ou seja, cabe ao cineasta subverter ou abordar de forma diferenciada outro aspecto da linguagem própria do filme, especialmente ligado à função de contar uma história de uma forma que ainda não tenha sido contada. Dessa forma, o desafio está em inovar no roteiro, na estética da Direção de Arte ou da Fotografia, na montagem, na abordagem de um tema polêmico, enfim, na ousadia em aplicar os elementos da linguagem audiovisual de uma forma inovadora, que ainda não teria sido utilizada nos mais de 100 anos de vida do cinema.

O anseio pelo revolucionário – típico da era que viu nascer e crescer o cinema, a Modernidade – sempre fez parte dos sonhos dos cineastas. As novas tecnologias participam desses sonhos, que, eventualmente se transformam em pesadelos. [...] As revoluções já tinham acontecido, ou ainda estavam para acontecer. As revoluções também não duram. Mas não passam. (GERBASE, 2003, p. 67).

A forte relação da trama do filme com o próprio fazer Cinema está implícita no “jogo de gato e rato” estabelecido pelos personagens. O roteiro não linear conta por



meio de flashbacks como os dois mágicos chegaram no ponto que chegaram mas, ao contrário do que o espectador pode supor, a narrativa não está revelando tudo como deveria. A história contada para esclarecer serve também para confundir. Quando o espectador tem quase certeza de que está tendo uma noção exata do que está acontecendo, o roteiro trata de tirar a segurança dele com uma reviravolta possível pelo uso do roteiro propriamente dito e de outros artifícios como a montagem. Como em um truque de palco, o mágico deve chamar a atenção do público para o que ele quer que seja visto e tirar a atenção do que ele não quer.

No início do filme, o espectador pode supor que está vendo o que já aconteceu no fim do drama dos dois mágicos e, quando começam os flashbacks, supõe que tudo vai conduzir para os fatos dos quais ele tomou conhecimento até então. Mas então a montagem tem a função de embaralhar as informações na cabeça do espectador da mesma forma que um mágico faria com um baralho na frente do seu público. São flashbacks dentro de flashbacks e, embora seja possível ao espectador entender tudo que se passa no drama, o objetivo deste recurso de montagem é confundi-lo ou desviar sua atenção para todas as variantes da mesma história.

[...] o importante é contar uma história emocionante com a utilização plena dos elementos cinematográficos, que são constitutivos do discurso e têm sua própria sintaxe, mas devem permanecer transparentes, de modo a privilegiar o *conteúdo* da trama. [...] Não basta contar uma história; é preciso colocar essa história a serviço de idéias – estéticas e/ou políticas – e estabelecer um atrito entre a narrativa do filme e o espectador. Para isso, o realizador deve trabalhar a montagem – o único procedimento específico do cinema – de forma intelectual, estabelecendo associações sígnicas que não poderiam jamais, estar contidas em um telegrama. (GERBASE, 2003, p. 65-66).

Da mesma forma, e como os extras do DVD confirmam, por vezes a cena é fotografada através do recurso da *stadycam*, de forma que não houvesse um registro clássico das cenas com enquadramentos específicos e demarcados. Isso deu liberdade ao diretor para fazer com que os atores atuassem sem saber se estavam sendo filmados em determinado instante e que o ponto de vista dos enquadramentos fosse sempre o olhar do diretor através da câmera. A grande importância disso está no fato de que enquadramentos e tomadas são manipuladas meticulosamente pelo diretor para, como em outros elementos da linguagem, manipular o olhar do espectador. Enquadramentos tradicionais e marcados demais entregariam o segredo da trama antes do momento certo. Seria como um mágico manipular a atenção do público que o assiste, conduzindo



o público para onde ele quisesse e tirando a atenção daquilo que está ali, mas isso não deve ser percebido ou reparado pela audiência.

É nesse ponto que entra outro importante elemento da linguagem audiovisual: a maquiagem. Enquanto a fotografia tem a função de retratar as cenas do filme do ponto de vista do diretor/mágico para confundir a plateia, a maquiagem tem função de completar esse processo em dois aspectos muito importantes: registrar a passagem do tempo nos personagens (de acordo com os flashbacks) e mascarar personagens secundários que têm grande importância na trama, que devem ser pressentidos, mas não receber atenção demais. Ou seja, enquanto a fotografia do filme tem a função de mostrar uma época vitoriana escura, cinza e marrom, a maquiagem complementa através do casamento com as sombras das cenas para levar alguns personagens à margem da trama e revelá-los somente no momento certo.

O roteiro do filme, inclusive, brinca com isso através da direção de arte e de algumas cenas emblemáticas que representam a situação de dois dos personagens: a gaiola. Elemento de cena recorrente na trama, a gaiola ganha um significado importantíssimo na condição de analogia sobre a vida que dois personagens levam enquanto um tem notoriedade e ascende como importante mágico e outro deve viver às escuras, nos bastidores, sem vida, em doação total ao sucesso do primeiro. A principal analogia desse processo está na revelação durante uma cena de que no tradicional número de fazer um pássaro sumir com a gaiola aparecendo depois sem a gaiola, na verdade implica utilizar dois pássaros semelhantes, matando o primeiro dentro da gaiola, encolhida dentro de um fundo falso em uma mesa para que o segundo pássaro apareça abaixo do lenço do mágico e receba o aplauso do público, no terceiro ato, “o prestígio”. Essa analogia da gaiola resume toda a essência dos dois personagens mágicos, pois, no fundo, nenhum deles conseguiu em vida receber o devido reconhecimento, o aplauso. De um lado, Angier buscava ser aplaudido por uma plateia totalmente entregue à sua genialidade em reconhecimento ao seu maravilhoso espetáculo, mas quando fazia apresentações normais era sabotado pelo rival e quando descobriu algo cientificamente assombroso e fantástico (*real magic*) não recebia o aplauso que tanto queria, mas sim, sua cópia (reprodutibilidade técnica), que na noite seguinte morreria como mais um pássaro na gaiola. Por outro lado, Borden era aplaudido, mas era uma experiência incompleta, especialmente porque seu irmão gêmeo não poderia ser reconhecido ou mesmo ter sua existência comprovada, pois o número de mágica perderia o brilho. Dessa forma, para um ter sucesso o outro deveria deixar de



existir, o que implicaria abrir mão de uma vida pessoal, deixando-o, em outras palavras, no lugar do primeiro pássaro da gaiola, aquele que deve morrer para o segundo receber o aplauso.

Dessa forma, o filme é carregado de metalinguagem pelas relações possíveis do universo do cinema quando o diretor Christopher Nolan manipula os aspectos básicos da linguagem para iludir e enganar a plateia escondendo e conduzindo a percepção do espectador por onde bem entender. Maquiagem, enquadramentos, cortes, fotografia, diálogos, direção de arte, montagem e efeitos especiais são empregados na medida, sem excessos para contar uma trama relativamente simples, mas que ganha em complexidade pela forma e pela ordem como é apresentada ao público.

É esperado, claro, que a visão e a audição sejam manipuladas extensivamente em todo o filme. Embora não possamos pessoalmente tocar, sentir o cheiro ou provar coisa alguma na tela, somos capazes literalmente de ver e ouvir a ação, e um pouco do que vemos e ouvimos também é visto e ouvido pelos personagens na tela, o que faz de nós co-participantes em suas experiências. O diálogo se refere à visão e aos olhos de modos reconhecidamente ambíguos: o que se vê pode ser meramente o produto ilusório de um programa, e no entanto ‘ver’ também é sinônimo de insight e conhecimento já que durante toda a história da civilização ocidental a visão tem servido como uma metáfora para o entendimento. (KORSMEYER apud IRWIN, 2003, p. 79-80).

Em outras palavras, o público do cinema é “enganado” da mesma forma que o público do espetáculo de magia de palco e, nesse sentido, há dois aspectos essenciais para entender como isso se opera: a narrativa clássica e a suspensão da descrença.

O conceito de narrativa clássica, ou estrutura narrativa universal ou jornada do herói diz respeito à estrutura básica ou morfologia essencial na qual podem se resumir todas as histórias ficcionais transmitidas de forma oral, literária, cênica, audiovisual etc. Na verdade, seria mais o inverso: a estrutura básica que uma história ficcional precisa ter para se apresentar como narrativa. Essa constatação provém de séculos de estudos acerca dos contos maravilhosos e como eles são passados de geração em geração. Dessa forma, trata-se de uma sequência de regras que estabelecem elementos que aparecem quase na totalidade das histórias produzidas. Campbell (2004), no livro “O herói de mil faces”, publicado pela primeira vez em 1949, constata, por exemplo, que existem 12 etapas pelas quais o herói vivencia na trama de que faz parte. Entre essas etapas estão descritas tipos de situações em que o herói tem sua trajetória de vida interferida por algo fora do seu controle, levando-o a encampar uma jornada com várias provações (várias



etapas compreendem essa “aventura”) até o ponto, ao fim da história, em que ele volta para onde começou, mas modificado, melhorado, pronto para uma nova jornada.

No entanto, essa ideia das 12 etapas da jornada (e mesmo as doze não precisam ser sempre vivenciadas) pode ser resumida em três atos básicos, assim como praticamente todas as obras narrativas da humanidade. Basicamente, tem-se um primeiro ato em que personagens, lugares e postulados do contexto da narrativa são apresentados ao espectador que precisa se inteirar (e muitas vezes se apegar) deles para compreender sua trajetória ou as coisas que o motivam, bem como detalhes das personalidades dos personagens que façam com que a audiência se identifique com suas aspirações. Este primeiro ato pode ser comparado ao que se refere ao truque de magia, chamado na trama de *The Prestige* de “a promessa”. Ou seja, como na magia se apresenta ao público algo normal, corriqueiro, compreensível ou relacionável com conceitos culturais da audiência. Por mais que se trate de uma ficção científica, aspectos com língua, comportamento, relações interpessoais podem ser compreendidos. Dessa forma, a plateia se apega ao personagem do evento, normalmente o protagonista.

No segundo ato da narrativa clássica ocorre o conflito, o embate, a sequência de eventos que fazem com que haja a narrativa propriamente dita. Neste ato aparece o antagonista, a situação que não estaria no cotidiano inicialmente, enfim, algo que justifica que os personagens outrora apresentados não continuem com suas vidas como vinham até então. É aqui que reside o fantástico, o diferente, o acaso, o acidente, o fora do normal. Na trama do filme, considera-se esse ato como “a virada”, em que o normal se transforma em algo extraordinário ou é afetado por ele. É nele que reside o diferencial de cada trama ou truque, pois é aqui que a plateia deve temer pelo desfecho que pode ser o não programado, se afligir com o personagem em sua busca por solucionar o grande problema que o tirou da sua zona de segurança, viver com ele perdas e ganhos através de um elo possível pela identificação atribuída ao primeiro ato. Este ato ainda tem uma importante característica que, por si só, já é a base de toda a ficção: ela não precisa ser explicada por leis mundanas, pois a plateia está inclinada a aceitar o extraordinário quando se predispõe a presenciá-lo afetar a ordem normal das coisas, do cotidiano. Sobre esse aspecto se discute mais adiante neste texto, a respeito da suspensão da descrença.

No terceiro e derradeiro ato acontece a solução, o sucesso, o retorno, a renovação. Na tragédia grega isso acontecia quando o personagem prestava o sacrifício para um bem maior, já que naquela cultura morrer era a redenção. Nos contos modernos



o sucesso acontece quando o protagonista sobrevive às provações do destino, ao acaso, ao extraordinário, superando-o, vencendo-o, solucionando-o para, então, voltar ao seu cotidiano, possivelmente com louros das suas conquistas, mas, principalmente, alterado, melhorado. No terceiro ato, o extraordinário ainda pode existir, mas ele não pode mais afetar o protagonista da trama, pois ele estaria “preparado” para eventos como esse. Dessa forma, para tirar a personagem da sua zona de segurança seria necessário outro acontecimento extraordinário, provavelmente maior do que ele já superou. Na trama do filme *The Prestige* o terceiro ato é chamado de “o prestígio”, com tradução livre para “o aplauso”. Ou seja, o personagem da ação dramática volta ao início e, por ter superado as intempéries, recebe reconhecimento, a coroa do sucesso, a admiração de quem presenciou suas dificuldades e, se tudo der certo, conquista um espaço especial no imaginário da plateia, pois se tornou um exemplo a ser seguido ou adorado.

Para Aristóteles o traço mais básico de uma narrativa é o enredo. Portanto as histórias devem ter um começo, um meio e um fim. Há uma outra maneira – mais moderna – de responder: toda história deve apresentar uma situação inicial, uma transformação (algum tipo de “virada”) e uma resolução que marque uma mudança significativa. (GERBASE, 2003, p. 60).

No caso do filme, os três atos se referem à narrativa que os mágicos de palco estabelecem a cada número. Mostrar um coelho é apresentar algo normal, corriqueiro, acessível e identificável. Fazê-lo desaparecer dentro de uma cartola sem razão aparente e de forma inexplicável é aceito pela plateia apesar do tamanho do desafio, desde que o coelho retorne pela mesma cartola ou por outro lugar do palco e seja o mesmo coelho. Porém, como na narrativa clássica, não adianta somente fazer algo fantástico e sem explicação com o que foi apresentado no primeiro ato como protagonista se não for possível trazê-lo de volta. Por mais incrível que pareça o evento, a plateia não se sentirá satisfeita se perceber que o personagem da ação não teve um “final feliz”. Da mesma forma, no Cinema, diretores (e roteiristas, especialmente) se preocupam que suas tramas sejam atraentes contendo esses atos e usam de estratégias da linguagem da mesma forma que mágicos usam de artifícios engenhosos para iludir a plateia para que ela reconheça e se identifique com o personagem, aceite o extraordinário de forma que não queira ou precise explicá-lo e, ao final da projeção (ou truque), aplauda e coloque o diretor (ou mágico) num lugar especial dentro do seu imaginário. No caso dos diretores, agradar as grandes audiências não basta sem o reconhecimento dos outros profissionais da área (cineastas e crítica especializada) da mesma forma que os mágicos esperam



agradar plateias mas, acima de tudo, o reconhecimento de seus semelhantes. No filme, os dois mágicos, concorrentes, criaram uma rivalidade agressiva, pois queriam as plateias e o reconhecimento de seus adversários fosse representado, ou pela não compreensão do truque por parte do colega ou, ainda, pela melhor forma de homenagem, que é a reprodução, quando a compreensão for algo possível. É dessa forma que grandes cineastas buscam seu lugar na história como mágicos de truques fantásticos, ao aceitarem projetos que desafiam seu domínio da linguagem audiovisual que está estabelecida há mais de uma centena de anos, conquistando novas e grandes audiências ao mesmo tempo em que conquista a admiração de seus semelhantes.

O conceito de suspensão da descrença ou “estado de cinema” implica uma compreensão que remonta a Filosofia clássica de Platão e seu “Mito da caverna”. Neste mito, o filósofo descreve por meio de uma alegoria uma condição possível da humanidade – que, curiosamente, através dos séculos ainda é análoga e aplicável – em que em uma determinada caverna todos os seres humanos são mantidos presos a grilhões e virados para o lado contrário ao da saída dela. Para o lado em que olham só conseguem ver sombras projetadas através de fogueiras que eles não conseguem ver. Essas sombras ocupam os sentidos dos prisioneiros de forma que eles só podem supor que aquela é a realidade, pois não conheceram outra. Em determinado ponto, um prisioneiro dessa ilusão montada ousa se soltar e ir de encontro à saída da caverna e ver o que há lá fora, ou seja, o mundo natural, real, que as pessoas desconhecem. Este mesmo rebelde voltaria à caverna para avisar aos outros, mas enfrentaria a resistência deles em aceitar que exista algo além do que eles veem projetado nas paredes da caverna e chegam a ignorar o fato de que estão presos a grilhões.

Se é certo, tanto para Platão quanto para seus seguidores, que a cena da caverna tem um sentido crítico, fundando um horror à razão dos sentidos, não é menos certo também que, contraditoriamente, ela exprime um desejo que se vem tentando realizar ao longo dos séculos: exatamente a viabilização técnica de tal dispositivo. Não podemos esquecer de que os homens que forjam o espetáculo ilusionista na alegoria da caverna estão do lado de fora, do lado da verdade e da razão, do mesmo lado portanto do filósofo. Por mais que Platão se horrorize com a alienação dos prisioneiros, ele de alguma forma está solidário com aqueles que constroem e mantêm o dispositivo ilusionista. [...] Uma coisa pelo menos atormenta o discurso de Platão: ele próprio reconhece o fascínio que toma conta dos prisioneiros espectadores e que os faz preferir a magia das sombras a qualquer promessa de liberdade ou redenção. Como todo inventor, Platão também goza sua descoberta: a máquina funciona! (MACHADO, 1997, p. 33).



A constatação de Machado a partir da alegoria de Platão é análoga à própria condição do cineasta, do mágico e da plateia que os prestigia. Quando compra uma entrada para um espetáculo de mágica ou para uma sessão de cinema, o espectador está disposto a ser iludido, a acreditar na realidade que for posta à sua frente provocando seus sentidos, de forma que ele não pense na realidade que existe para fora do teatro ou da sala de projeção. Esta última condição, por sinal, reproduz de forma quase fiel a alegoria de Platão quando as salas de cinema oferecem poltronas confortavelmente direcionadas para uma grande tela cuja imagem é projetada por um aparato tecnológico – muitas vezes desconhecido pela audiência e ignorado por completo durante a projeção – e o som é projetado para vir de todos os lados aumentando a sensação de “imersão” do espectador na realidade suposta.

No cinema a plateia tende a entrar no chamado estado de cinema, pois, além dos aspectos já citados, a sala é escurecida ao máximo para que a única imagem percebida seja a provinda da tela. Ou seja, as sombras são agora tudo que a plateia tem por verdade. Dessa forma, fica fácil ludibriar a atenção da plateia e fazê-la: 1) aceitar os fatos, a condição existencial e cotidiana dos personagens (primeiro ato, “a promessa”), 2) aceitar que algo extraordinário e sem explicação científica ou sequer plausível possa acontecer dentro do universo da trama do filme e, mais do que isso, faça-a torcer e se emocionar junto dos desafios do protagonista (segundo ato, “a virada”), e, por fim, 3) sinta-se realizado ou relativamente satisfeito pelo que acabou de presenciar, aplaudindo no fim ao espetáculo que o envolveu, cativou e acrescentou algo à sua vida, afinal, acreditar que grandes problemas ou conflitos, por pior que sejam, possam ser resolvidos faz com que se renove a própria perspectiva existencial do espectador (terceiro ato, “o aplauso”).

A história efetiva do cinema deu preferência à ilusão em detrimento do desvelamento, à regressão onírica em detrimento da consciência analítica, à impressão de realidade em detrimento da transgressão do real. O poder da sala escura de revolver e invocar nossos fantasmas interiores repercutiu fundo no espírito do homem de nosso tempo, este homem paradoxalmente esmagado pelo peso da positividade dos sistemas, das máquinas e das técnicas. [...] Arte do simulacro, da aparência, que põe a pulular duplos, ‘cópias degeneradas’ como diziam os filósofos, verdadeiro império dos sentidos, para onde uma população inicialmente marginalizada e ofendida acorria em bandos em busca de evasão e refúgio, ele fará o necessário contraponto de trevas a uma época de ofuscamento racional. (MACHADO, 1997, p. 24-25).



Dessa forma, a suspensão da descrença permite que seja mais bem recebida a trama ou truque pelo espectador comum que, normalmente, não está interessado em desvendar ou entender como os “atos” se desenrolam ou mesmo como a “magia” do cinema acontece. O estado de cinema, quando interrompido por qualquer motivo, como um celular que toca no meio da sessão, ou uma conversa que é percebida na fileira de cima, ou porque algo na trama “entrega” que se trata de uma encenação através de diálogos pouco consistentes ou mal interpretados e, ainda, por um roteiro pouco inovador em que pouco ou quase nada pode acrescentar ao que já se fez, o espectador deixa esse estado e assume uma postura descrente, de forma que a experiência é toda comprometida.

Apesar de o cinema ter migrado para o *home video* e para a televisão, a experiência única de prestigiá-lo nas salas de projeção ainda é insubstituível e várias ameaças que são feitas sobre sua permanência nesse modelo de espetáculo ainda são, de certa forma, infundadas. Talvez seja porque o Cinema represente algo mais subconsciente e intrínseco da humanidade, como foi percebido por Platão, no qual temos uma predisposição pela ilusão, pela fé que coisas extraordinárias podem e devem acontecer a qualquer momento, justificando a condição humana para feitos maiores do que o que se apresenta no primeiro e interminável ato que toda a humanidade vive. Da mesma forma que não interessa entender como as coisas extraordinárias acontecem desde que elas ocorram. Entender como os truques acontecem faz com que eles se tornem desinteressantes e se tire do mágico ou do cineasta a função maravilhosa de manipular os elementos próprios de cada arte para causar nas plateias mais do que um simples entretenimento.

O ator Michael Caine, que participa do filme interpretando o personagem Cutter, afirmou em determinada ocasião, em entrevista antes de participar do filme *The Prestige* que, apesar de ser ator e participar de várias produções, não gosta dos “extras” disponíveis em *home video* que mostram detalhes por trás das câmeras:

Para ser sincero, eu nunca assisto a nenhum dos extras dos DVDs. Eu não sei exatamente o motivo. Acho que é porque não quero saber como se faz a magia. Eu gosto de ter em mente o filme como ele é mostrado, não quero saber a história por trás dele. Se quero saber mais sobre um ator ou diretor, eu vou atrás da biografia deles para descobrir como eles são. (CAINE apud FORLANI, 2005).



A colocação do ator Michael Caine resume a própria condição da plateia em relação ao cinema. Entender ou compreender como se faz um filme compromete toda a experiência fantástica que ele representa. Assim como conhecer o truque por trás da mágica faz com que ela não seja vivenciada de maneira adequada. A própria trama de *The Prestige* afirma isso e soa indigesta a algumas plateias pois, no fim, não há o terceiro ato no filme. Em algum momento da trama, dedicou-se a explicar a sujeira por trás dos truques dos dois mágicos, revelando que não há heróis naquela história. A última sequência do filme apresenta uma narração *off* que estava presente também no início, de locução do personagem do próprio Caine, que encerra o filme dizendo o seguinte: “O mágico pega o objeto comum e o transforma em algo extraordinário. Você está procurando o segredo, mas não vai encontrar. Porque não está realmente ‘olhando’. Você não quer saber, na verdade. Você ‘quer’ ser enganado”. Isso resume porque o fim do filme *The Prestige* é insólito, fazendo-nos sentir algo desconfortante ao fim da sessão dele, porque o Cinema é mágico e porque gostamos tanto dele. Afinal, não queremos respostas sobre os segredos existenciais, mas, tão somente, esperamos que algo extraordinário aconteça a qualquer momento. Enfim, nós queremos ser enganados.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2004.

FORLANI, Marcelo. **Omelete entrevista: Michael Caine**. In: Disponível em: http://www.omelete.com.br/cine/100002854/Omelete_entrevista__Michael_Caine_.aspx. Acesso em: out. 2008.

GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

KORSMEYER, Carolyn. Ver, crer, tocar e a verdade. In: IRWIN, William (Org.). **Matrix – bem-vindo ao deserto do real**. São Paulo: Madras, 2003.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. São Paulo: Papyrus, 1997.

THE PRESTIGE. Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan; Aaron Ryder; Emma Thomas. Intérpretes: Christian Bale; Hugh Jackman; Michael Caine; David Bowie, Andy Serkis; Scarlett Johansson. Roteiro: Jonathan Nolan; Christopher Nolan; Baseado na obra homônima de Christopher Priest. Música: David Julyan. Estados Unidos: Newmarket Productions; Syncopy; Touchstone Pictures; Warner Bros. Pictures, 2006. 1 DVD (130 min), son., color.