

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS



O PINTOR DA VIDA MODERNA

- A Evolução do Corpo e do Espaço na Cinematografia de David Fincher

João Alexandre Pereira Henriques

MESTRADO EM ESTUDOS COMPARATISTAS

2014

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS



O PINTOR DA VIDA MODERNA

- A Evolução do Corpo e do Espaço na Cinematografia de David Fincher

Tese orientada pelo Professor Doutor Fernando Guerreiro
e apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa
para a obtenção do grau de mestre em Estudos Comparatistas

2014

Resumo

A dissertação *O Pintor da Vida Moderna - A evolução do corpo e do espaço na cinematografia de David Fincher* tem por objecto a obra cinematográfica do realizador americano David Fincher, assim como os *videoclips* e *spots* publicitários da sua autoria.

Este trabalho pretende identificar temas recorrentes na obra do realizador e "traçar" um sentido evolutivo da sua obra, sobretudo a partir da análise à evolução do corpo e do espaço nos filmes do autor. A dissertação atentarà também à dimensão referencial patente nos filmes de Fincher, que se relacionam com outras obras da história do cinema (e de outras áreas) pela citação de determinadas cenas (através da *mise-en-scène*). Serão ainda tidos em conta aspectos relacionados com a "maquinaria" cinematográfica, ou com os processos de captação e edição de imagens, nomeadamente no respeitante ao impacto da tecnologia digital na sua obra, e à forma como a narrativa dos seus filmes espelhará essa transição (da tecnologia analógica para a tecnologia digital).

A análise directa dos filmes será secundada por estudos dedicados por diversos autores a David Fincher, assim como por pareceres da crítica cinematográfica em relação à sua obra. O corpo de estudo será ainda alargado às obras literárias de que partiram alguns dos filmes (nomeadamente a obra de Stieg Larsson que serviu de base ao filme *The Girl With a Dragon Tattoo*) ou a obras de referência no que respeita a estudos de cinema (de que é exemplo o livro *A Imagem-Tempo*, de Deleuze).

Palavras-chave: David Fincher; Corpo; Dimensão Referencial; Espaço; Cinema Digital; Mise-en-scène.

Abstract

The dissertation entitled *Modern Life Painter – The evolution of body and space in David Fincher's cinematography* focuses on the American film-maker's cinematographic work as well as his videoclips and advertising spots.

This work aims to identify recurring themes and disclose an evolutionary pattern in the film-maker's career, mainly through an analysis of the evolution of body and space in the author's films. The dissertation also considers the referential dimension manifest in Fincher's cinema, that is, we acknowledge that the author articulates his films with cinematic history (and other areas as well) by quoting specific scenes through the use of *mise-en-scène*. Furthermore, we take into account issues related to the film-making process or the image recording and editing process, namely regarding the impact of digital technology in his work, and the way in which the films' narrative mirrors the transition from analog to digital technology.

Direct film analysis will be reinforced by a literary review of past studies and critiques focussed on David Fincher's work. Moreover, the object of study will be extended to include the literary work that formed the basis to some of the author's films (namely Stieg Larsson's book *The Girl With a Dragon Tattoo*) and to authoritative work regarding cinema studies (for instance Deleuze's *The Time-image*).

Keywords: David Fincher; Body; Referential Dimension; Space; Digital Cinema; Mise-en-scène

Índice

<i>Introdução</i>	7 a 10
<i>1. Corpo e Espaço - Mise-en-Scène e o Panorama Terminal</i>	11 a 24
<i>1.1. Corpo e Espaço - A Geografia de um Pesadelo</i>	25 a 35
<i>2. Narrações Falsificantes - O Jogo</i>	36 a 51
<i>2. Narrações Falsificantes - Corpo, Doença e Curto-Circuito</i>	52 a 61
<i>2.1. Narrações Falsificantes- Tyler Durden</i>	62 a 70
<i>3.1. Espaço Digital - O Ponto de Vista dos Fantasma</i> s	71 a 80
<i>3.2. Espaço Digital - Os Avatares</i>	81 a 93
<i>Conclusão</i>	94 a 97
<i>Bibliografia</i>	98 a 101

Para a Ana e para a Indie,
Para os pais, irmãos e amigos,

Introdução

É no sentido em que o princípio operativo dos seus filmes é a dimensão estética, formal, que a obra de David Fincher se torna interessante e inevitável. Na dissertação *O Pintor da Vida Moderna - A Evolução do Corpo e do Espaço na Cinematografia de David Fincher* serão abordados os princípios estéticos e formais patentes nos filmes do realizador americano, assim como serão identificados alguns dos princípios da organização narrativa transversais a todos os filmes.

A dissertação será assente no eixo que aproxima corpo e câmara, e na forma como ambos os dispositivos são problematizados como instâncias em desaparecimento, como entidades cuja superação se adivinha iminente. É sobretudo na medida em que comprometem o princípio estético patente nos filmes de Fincher, ou a obtenção das imagens idealizadas pelo realizador, que corpo e câmara se inscrevem num panorama terminal, que antecipa a sua superação. O corpo digital (maquinal) e o cinema digital serão, ao longo da dissertação, os fantasmas desse panorama terminal, ou os elementos que possibilitam a obtenção das imagens idealizadas.

O título da dissertação, *O Pintor da Vida Moderna*, foi escolhido devido a uma frase de Amy Taubin no artigo "The Allure of Decay": "Fincher is like a Baudelairean aesthete in reverse: a modernist with stunning control over the great modernist medium, abandoning himself to romanticism, finding beauty in rotting corpses and reeking cities..." (Taubin 1996). O título alude também à importância do cinema digital para a obra de Fincher. A evolução da tecnologia digital permitir-lhe-á controlar totalmente a imagem cinematográfica, num processo criativo que, pela obsessão com cores, luzes ou formas, podemos relacionar com a pintura.

O corpo de estudo da dissertação será a obra completa (até ao momento) de David Fincher, sendo considerados todos os filmes do realizador, bem como os *videoclips* e os *spots* publicitários

da sua autoria. Numa primeira parte do trabalho (o ponto 1. *Espaço e Tempo*) serão analisados os princípios estéticos da obra de Fincher, sobretudo a partir do filme *Seven* (1995). A partir deste filme serão identificados alguns "códigos" usados na construção do espaço ou na "criação" das personagens. Será estudado o rigor da *mise-en-scène* e a forma como o "nascimento" de personagens e narrativa decorre sobretudo de um efeito de contaminação (Gil 2005) desse espaço.

Será também estudado o espaço da acção de *Seven*. Serão interpretados os princípios da construção desse espaço, e a partilha de caracteres dessa construção com a do espaço dos sonhos, com a percepção geográfica dos sonhos. A possibilidade de o espaço da acção do filme ser imaginado, ou de não se inscrever no encadeamento de causa e efeito do mundo físico (universo factual), será interpretada como uma abordagem precoce à esfera do universo digital, tema que será desenvolvido sobretudo em *The Social Network* (2010) e *The Girl With a Dragon Tattoo* (2011). Serão "convocados" outros filmes do realizador (e filmes de outros realizadores) de forma a sistematizar os temas tratados. Numa abordagem formal que se desenvolverá ao longo de toda a dissertação, serão integrados no corpo do texto diversos fotogramas que contextualizarão os temas tratados, que veicularão a ideia contida no princípio operativo dos filmes do realizador, ou o princípio estético que precede a narração.

Os tópicos do ponto 2. *Narrações Falsificantes* partirão sobretudo dos filmes *The Game* (1996), *Fight Club* (1999) e *Zodiac* (2007). Neste ponto serão tratados alguns dos princípios narrativos nos filmes de Fincher, sobretudo no que respeita à disposição de um ponto de vista "falsificante" das narrativas. Os três filmes "encontram-se" na medida em que, em todos eles, o ponto de vista do protagonista (e da câmara) mostra uma acção falsa (uma ilusão), que "arrasta" o espectador para um tecido ilusório, em que realidade e ficção se tornaram indistintas. Sobretudo a partir de *The Game*, Fincher inscreverá outro traço transversal da sua obra, que passa pelo diálogo estabelecido pela narrativa com o espectador. A disposição de uma narrativa "em forma de jogo"

será a ponta visível de outro jogo, voltado para o espectador do filme. Fincher remeterá a acção do filme para diversas "imagens ideais", com as quais o espectador deverá estabelecer ligações. A superfície do filme será assim interpretada como forma incompleta, que o espectador deverá completar, estabelecendo "arcos" entre a imagem do filme e a origem citada. Num tema que terá desenvolvimento no *ponto 3.* da dissertação, as imagens dos filmes citados (repositório de imagens) começam em *The Game* a ser problematizadas como instâncias temporais, e a superfície da acção como linha de tempo em que se inscreverão essas imagens (tempos).

Fight Club será abordado sobretudo no sentido da problematização que faz do corpo humano, que prolonga a abordagem feita em *Seven*. Como em *Seven*, o corpo humano será enquadrado no sentido da sua superação, interpretado enquanto instância doente. A partir da personagem Tyler Durden será também analisada a questão do duplo (que será desenvolvida no *ponto 3.*), ou o encadeamento entre as esferas da ideia e da acção. O corpo humano será interpretado como veículo insuficiente de uma ideia, que encontrará um veículo mais adequado à sua execução (duplo, avatar).

O *ponto 3. Espaço Digital* assentará sobretudo nos filmes *Panic Room* (2002), *The Social Network* (2010) e *The Girl With a Dragon Tattoo* (2011). Neste ponto será concretizada a ideia das imagens como potências temporais, e do cinema digital como linha de tempo vazia onde se inserem essas potências. Será problematizada a composição irrestrita de imagens possibilitada pelo cinema digital, e serão corporizados os fantasmas da superação do corpo e da câmara. A ideia dos filmes de Fincher como reinterpretações temporais de imagens será veiculada numa aproximação entre os filmes *All The President's Men* (A.J. Pakula 1976) e *Zodiac* (Fincher 2007), através da leitura aproximada das imagens de um e de outro filme, e das suas dimensões temporais.

A imagem cinematográfica enquanto possibilidade imanente do espaço será um tema estudado sobretudo a partir de *Panic Room*, tema que integrará ainda a ideia da superação das barreiras espaciais (materiais) na obtenção de imagens. Sobre tudo a partir de *The Social Network* e de *The*

Girl With a Dragon Tattoo, a criação do espaço digital será interpretada como forma de superação das restrições físicas impostas pelo espaço à acção do agente (indivíduo), tema que se relacionará com as restrições impostas pela matéria à obtenção de imagens. "Desenhar-se-á" a ideia do corpo enquanto entidade em fim de vida e a iminência da sua substituição pela máquina (sugerida pela fusão entre os indivíduos e os *Personal Computer* [PC], anexo maquinal do corpo).

1. Corpo e Espaço - A Mise-en-Scène e o Panorama Terminal

"Fincher traîne une phobie des paysages. À leurs formes hétérogènes et ouvertes, il préfère les impasses et les ruelles étroites de villes au ciel bouché" (Orignac 2013, 65)

O sentido da forma é tão apurado em *Seven* (David Fincher 1995) que a acção é relegada para fora-de-campo, havendo dela apenas um rasto. O rigor académico aplicado por David Fincher à *mise-en-scène* motiva a derivação da acção narrativa para lá do reduto do visível, tornando-a inteligível apenas através do cenário que lhe sucede, que a sugere. O local do crime é um ponto de referência que sugere a existência (passado) da acção, que materializa a consequência da acção. A acção do *serial killer* John Doe, perseguido pelos detectives e protagonistas do filme (Det. David Mills e Det. William Sommerset), só é reconhecível pelo seu rasto. Fincher trata o espaço da acção (*mise-en-scène*) como os detectives tratam os locais de crimes, evitando a sua exposição a elementos que lhe são estranhos, evitando a contaminação das provas.

*

A *mise-en-scène*, a disposição ou encenação dos elementos no espaço, é a "pedra-de-toque" do cinema de Fincher. As narrativas edificam-se a partir da relação estabelecida entre as personagens e o espaço, na dinâmica entre estes dois elementos. Como em *Seven*, o espaço físico, fechado, será ao longo da obra do realizador americano o elemento primordial, o elemento catalisador da acção. A narrativa dos filmes de Fincher desenvolve-se a partir desse espaço fechado como que por contaminação, como um centro poluente que se alastra, uma nuvem que contamina outros espaços e

personagens à sua passagem. A estrutura narrativa de *Seven*, em que a acção é dada fora-de-campo, transforma os pontos referenciais da acção passada (os locais de crimes) em espaços de enorme carga energética, amplos campos de sugestão. Fincher confirmará a antecedência do espaço em relação à construção narrativa. Assim, numa entrevista a Amy Taubin, afirma: "I'm not Elia Kazan; I'm probably not going to reinvent an actor for the audience or for themselves. But I pay meticulous attention to getting the environment right so that the people have to do less work to pretend to be that person" (Smith 1996). A encenação do espaço da acção obedece a um princípio de bifurcação temporal, fazendo interagir presente e passado no mesmo plano. A pressão atmosférica, a acumulação de energia no espaço, derivará sobretudo da interacção e conflito, no mesmo plano, entre a acção sugerida (passado) e a consequência efectiva (presente). O conflito temporal motiva o crescimento da pressão atmosférica nesse espaço, e a ameaça da sua libertação.



Seven (David Fincher 1995). Os locais de crimes enquanto pontos referenciais ou consequentes da acção, que acontece fora-de-campo.

*

O facto de a encenação do espaço anteceder (ou antecipar) a construção narrativa e os elementos narrativos (as personagens), permite falar de um princípio de contaminação na génese dos filmes de Fincher. As narrativas serão a consequência visível de uma acção (invisível) que se libertou do espaço, de uma pressão atmosférica que transbordou. Esse princípio de construção da narrativa motiva a reflexão acerca do processo de construção das personagens, tocadas também pela contaminação, pela nuvem poluente que se alastra no espaço. Fincher afasta-se da composição metódica do actor, da personagem (do método do *actor's studio*, tão familiar a Kazan), ao usar a

expressão "...pretend to be that person". A assunção da aparência, do "fingimento", afasta as personagens que cria, os seus actores, do sentido contido na palavra *becoming*, em que actor e personagem se "transformam" numa só (numa terceira) entidade. A escolha dos actores, o *casting*, é sobretudo um tratado fisionómico, que intui aproximar da personagem um rosto, um corpo, capaz de exprimir o ideal conceptual a que essa personagem aponta: "I think Forest Whitaker would have a hard time playing someone who is evil; I think it would be hard for Jared Leto to play somebody who is naive; Jodie Foster can play a lot of things, stupid ain't one of them", declara Fincher acerca de *Panic Room* (Youtube 2013). As personagens nascem do mergulho de aparências no espaço atmosférico, ou da contaminação atmosférica dessas aparências. Inicialmente, os rostos e corpos dos actores serão veículos entreabertos (Gil 2005) no espaço, superfícies esponjosas que absorvem a carga energética do espaço, que são contaminadas pela energia liberta do espaço, pela *mise-en-scène*.

*

Talvez seja a antecendência da aparência na construção das personagens, do espaço, a estar na base dos epítetos que normalmente se colam aos filmes do autor: "Invétéré pamphlétaire à l'esthétique développée en forme de trompe l'oeil" (Roudant 2003). Pode fazer-se remontar esse princípio da construção narrativa ao universo dos *videoclips*, de onde Fincher proveio, de onde se destacou. A obrigação de construir e definir o contexto de forma rápida (os *videoclips* têm uma duração habitual de 3 a 5 minutos) motiva o uso de simbologia inequívoca, motiva a adopção da aparência na construção narrativa (fílmica). Antes de ser uma personagem, o actor é um veículo que interage com os elementos encenados no espaço, que se integra na *mise-en-scène*. É uma entidade entreaberta que recebe do espaço a substância da sua corporização, que faz interagir a sua aparência com os elementos dispostos no espaço, de modo a compôr uma essência. Poderá falar-se de uma viscosidade atmosférica (Gil 2005), uma vez que os objectos do espaço interagem com a personagem, ou contaminam-na. A antecendência do espaço na construção da personagem motiva o

recurso a simbologia inequívoca, a aparências que não estejam sujeitas a desambiguação pela participação activa do espectador. Se a construção da personagem depende da interacção do actor (veículo) com o espaço envolvente, os elementos encenados no espaço terão de ser inequívocos, a destilação do seu significado terá de ser inequívoca, de forma a não comprometer a composição da personagem. É um efeito precoce da atracção (no plano e não na montagem) na obra de Fincher, ao jeito do cinema mudo, de Eisenstein, de Chaplin. As personagens compõem-se pela sua justaposição aos elementos, ao cenário encenado. Da mesma forma que, mais tarde, em *The Girl With a Dragon Tattoo* (Fincher 2011) ou *The Social Network* (Fincher 2010), a relação intra-plano entre corpo e máquina (computador portátil) suportará a fusão desses elementos (a criação da máquina), os elementos encenados na *mise-en-scène* destilam significado para o espaço atmosférico, que posteriormente se abaterá sobre os actores, os corpos, os veículos entreabertos no espaço.



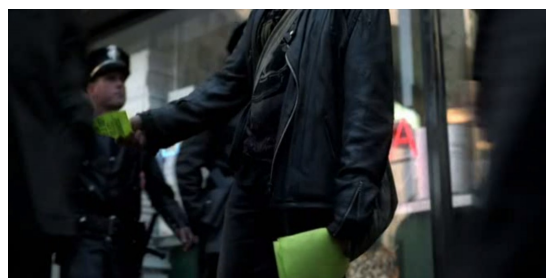
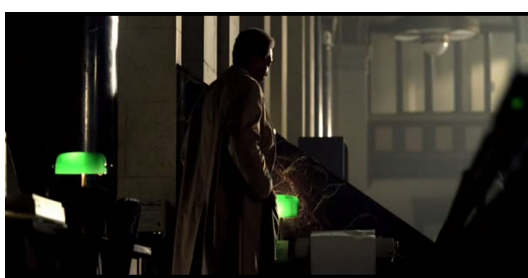
Janie's Got a Gun, Aerosmith (David Fincher 1989). O chapéu de abas do detective e a fita que isola o local do crime são elementos inequívocos, que transportam o videoclip para a esfera do policial.

*

A herança dos *videoclips* motiva, por questões relacionadas com a eficiência da comunicação, o recurso a conceitos absolutos (o bem, o mal), à referida simbologia inequívoca. Mas não será tanto a herança dessa estética como a essência de Fincher a pesar na decisão de eliminar dos seus filmes conceitos ambíguos, símbolos equívocos, zonas de sombra. A arredar a acção de *Seven* para fora-de-campo. Talvez inadvertidamente, Fincher mimetiza a acção de John Doe, de quem só se vê o resultado da acção, a sua consequência. Os elementos equívocos, o movimento, incompatibilizam-

se com o rigor da *mise-en-scène*, com o rigor imposto à composição do espaço da acção, das imagens: "His refusal to relinquish control over his work, even while operating firmly within the system, identifies him as the closest thing you'll find to a genuine auteur in Hollywood today" (Salisbury 1996).

Começam a insinuar-se, em *Seven*, algumas características que permitirão, em continuidade, falar de uma ontologia de Fincher, de uma evolução temática e teórica da sua obra, desenvolvida a cada novo filme. O corpo humano, a organicidade, problematizam-se no filme (e em continuidade na restante obra) como elemento falível, perecível, doente. O corpo humano mimetiza a acção da câmara (e, neste caso, só muito dificilmente essa relação será inadvertida), do cinema, encontrando-se ambos os "dispositivos" na iminência de desaparecer. Respectivamente, o corpo mecânico e o cinema digital são os fantasmas do corpo orgânico e do cinema analógico, ambos integrados num panorama terminal, em fim de vida. Como em *Alien3*, o corpo humano hospeda uma doença, ou o elemento (criatura) que levará ao seu desaparecimento. Fincher concretizará a ideia do ruído provocado pela acção imprevisível do homem (corpo) no processo de obtenção de imagens, a ideia do homem enquanto sabotagem da imagem ideal, pela seguinte expressão: "No matter how much planning you do, you can't overcome chaos" (Walker 2002).



Seven (Fincher 1995). O rigor da composição formal, a atenção ao pormenor, é salientado pela relação omissa, aparentemente casual e irrelevante, entre os planos, entre os elementos representados nos planos. Aqui, os candeeiros são "transportados" para o plano seguinte pela repetição da mesma cor, da mesma forma.

*

Os filmes de Fincher serão, ao longo da obra que compõem, superfícies porosas, que deixam entrever uma continuidade teórica e temática. O facto de *Seven* ensaiar (e provocar) na *mise-en-scène* a experiência de claustrofobia simula a acção presente do realizador, confinado às limitações da matéria na produção de imagens: "...we wanted to do something immediate and simple. We started with Cops, the television Show - how the camera is in the backseat peering over people's shoulder, like the runt following after the pack, a vulnerable position" (Taubin 1996). Fincher não recorreu, em *Seven*, a paredes móveis (Taubin 1996) que possibilitassem o aumento do espaço de filmagens, da área de acção da câmara. O espectador foi "puxado" para o centro da acção, foi aproximado da *mise-en-scène* de corpos, de cadáveres: "The camera (often handheld or in a steadicam) sometimes seems to float, sometimes seems dragged as if by an undertow. The extremely shallow focus is a way of controlling the viewer's eye, making you look at what you don't want to see..." (Taubin 1996). Os elementos do plano, da *mise-en-scène*, são alinhados no sentido da diminuição do espaço de acção da câmara e, conseqüentemente, do espectador. Os pontos de vista da câmara, as ligeiras inclinações do eixo da câmara (ligeiros picados, ligeiros contra-picados), serão sempre tomados de forma a exprimir a exiguidade do espaço. As fontes de luz, de curto alcance, e sempre presentes no plano, aumentarão as zonas de sombra, diminuindo os "pontos de fuga" do espaço, os pontos de respiração.



Seven (David Fincher 1995). Os cenários interiores aproximam as personagens e o espectador do centro da acção, aproximam-nos da *mise-en-scène* de corpos e cadáveres, aumentam a sensação de irrespirabilidade.

*

Os corpos (a sua organicidade) são simultaneamente elementos de fascínio e de perturbação (da ordem ou das imagens) no filme. Também por aí se confundem os trajectos de Fincher e de John Doe. O rigor de Fincher na *mise-en-scène*, que arreda a acção para fora-de-campo, é o rigor de John Doe na composição dos locais de crimes, encenados ao milímetro para serem descobertos: "Fincher is like a Baudelairean aesthete in reverse: a modernist with stunning control over the great modernist medium, abandoning himself to romanticism, finding beauty in rotting corpses and reeking cities..." (Taubin 1996). A estilização (sensualização) de corpos e cadáveres, ou dos locais de crimes, manifesta a referida continuidade temática da obra de Fincher. A acção humana é o elemento caótico, o elemento perturbador da *mise-en-scène*, das imagens ou da ordem: "Fincher intervient sur l'image, comme son héros investit les relations sociales: par la volonté démiurgique d'en reconfigurer les formes, jugées insatisfaisantes et anarchiques", afirma Guillaume Orignac a propósito de *The Social Network* (2010, 8). A aplicação dos corpos (orgânicos), inanimados ou decompostos, como elementos estilizados no centro da *mise-en-scène*, será a expressão da superação iminente desses corpos enquanto veículos da acção, reduzidos irreversivelmente a um estágio inanimado, encenado.

John Doe assassinará as suas vítimas ao abrigo ideológico dos *Sete Pecados Mortais*, sob o motivo do castigo aos pecadores. Também aí a acção do homem é problematizada como desordem ou caos. Sobre a suposta inocência das vítimas, reclamada por David Mills, John Doe dirá: "Only in a world this shitty we can call these people innocents and keep a straight face". Se Fincher manifesta, pela exposição estilizada de corpos e cadáveres, a fragilidade do homem e do corpo humano (problematizado como doença), ou a iminência da sua superação (tema que terá continuidade na sua obra), a acção de John Doe pretende corrigir um erro, a direcção errada que o homem terá tomado. Procura corrigir o caminho que aproximou a acção humana do pecado. John Doe condenará o movimento errático do homem, a sua imprevisibilidade e caos. Incompatibilizam-se novamente, como expuséramos para a *mise-en-scène* de Fincher, a imagem (=ordem) e a acção

errática do homem (=caos), incompatibilidade que motivara o desvio da acção para fora-de-campo. É por oposição ao homem que perdeu a capacidade de resistir à tentação (motivação para a acção equívoca) que se desenha a acção correctiva de John Doe. Sommerset dirá: "This guy is methodical, exacting, and worst of all, patient", exactamente as características cuja falta motivará o pecado do homem (a sua acção equívoca) e, conseqüentemente, os assassinatos de Doe. A virtude da paciência, da espera, manifesta-se pelo "desenho" dos quadros, da *mise-en-scène*, que afasta de si a acção e mostra dela apenas um rasto, a sua consequência. O elogio da ordem e da espera, o elogio de elementos humanizantes abandonados ou esquecidos, concretizar-se-á na passagem de *Paradise Lost* citada no filme: "Long is the way, and hard, that out of the hell leads up to light".

*

Na continuidade temática encontrada na obra de Fincher, a dimensão estética é identificada como uma carga inerente às coisas, aos espaços, e a acção equívoca do homem, dos corpos (enquanto expressão das limitações da matéria, da câmara), será a iminência da perturbação do belo, a iminência do caos (pecado). O pressuposto estético aproxima novamente as acções (correctivas) de Fincher e John Doe. A dimensão estilizada da *mise-en-scène* de Doe pode ser interpretada como exercício de estilo, ou experiência formal: "...serial murder serves to break up even more successfully the narrative's diegetic flow, the sense of linearity, of a movement between beginning and end (...) [We] read the blood only as a code, an exercise in spatial form" (Simpson 2000, 77). Para lá do abrigo ideológico que motiva os assassinatos, os cenários dos crimes compõem pontos significantes e estéticos de um discurso. No artigo "Écriture psychotique, lecture paranoïaque", Saad Chakali propõe uma interpretação curiosa para um curto (e quase omissão) *raccord* no genérico de abertura de *Seven*: "...l'agencement épileptique de gros plans subliminaux identifiant machine à écrire et machine de torture..." (Chakali 2012, 84). Articulam-se no genérico de *Seven*, por atracção, os exercício da escrita e da tortura.

Envisagé comme producteur de discours incisés à même la peau du réel, le serial killer produit son rapport au monde sur le mode psychotique d'une mise en scène meurtrière et sérielle, qui soutiendrait la rédaction compulsive de phrases dont les mots seraient faits de cadavres, et l'encre de sang (...) Le tueur en série incarnerait chez David Fincher (...) la fusion entre la fuite pulsionnelle au nom d'une irrépressible, asociale et diabolique jouissance, et l'invention de systèmes symboliques justifiant la série sanglante et signifiante de cadavres disséminés, (Calvet et Lauté 2012, 82).

O princípio ideológico na gênese dos assassinatos, o castigo aos pecadores, é relegado para segundo plano, em função da composição plástica dos planos, das formas e da relação dos objectos no espaço, da escrita da "...mise en scène meurtrière et sérielle...". O exercício de formas concretizado por John Doe no espaço, com recurso à matéria primária dos corpos e do sangue, tende a fixar as formas nesse espaço. A acção de Doe tende a subtrair o exercício artístico a um patamar ideal, intangível, integrando-o no quotidiano, aproximando os domínios da arte e da vida.

*

A integração da arte num patamar do quotidiano aproxima a acção de John Doe da esfera da *performance* (Mulhall 2002) ou do *happening*. Rasga-se a cortina que separa (ou isola) os redutos da arte e da vida, redutos que serão confundidos por uma manifestação que pode integrar-se em qualquer um deles. A *performance*, o *performer*, conduz à exposição do homem (quotidiano, comum) à arte, uma vez que a expressão artística é integrada no quotidiano, é feita com matérias do quotidiano (sangue, corpos)¹. A "...rédaction compulsive de phrases dont les mots seraient faits de cadavres, et l'encre de sang...", integra a arte na vida (quotidiano) e fixa as formas no espaço. A contemplação das formas, por conseguinte, deixa de ser opcional. O objecto artístico é separado do seu patamar ideal e anexado à vida, inevitabilizando-se a sua contemplação. O registo do choque, do horror, é o intuito da *performance*, que procura resgatar o domínio da arte ao esquecimento a que a humanidade o votou. Como refere Simpson, o sangue é sobretudo um código, a marca visível

¹ O movimento ou discurso de John Doe continua, de certa forma, a produção discursiva e artística de Hannibal Lecter em *The Silence of the Lambs*, e a integração das "obras de arte" no quotidiano.

e resistente, "an exercise in spatial form". A transferência do discurso artístico para o reduto da vida (quotidiano) inevitabiliza o recurso a matéria-prima, o sangue e os corpos, as matérias do choque (e consequentemente do trauma e da recordação). A *performance* recorre aos elementos decompostos do corpo para fixar a expressão artística no espaço, para gravar a acção no espaço, de modo a despertar no homem esse patamar elevado e esquecido.

*

A *performance* executada por Doe terá, por conseguinte, o intuito de comunicar com o homem, com a humanidade. Como é referido por Saad Chakali, "...le serial killer produit son rapport au monde sur le mode psychotique d'une mise en scène meurtrière et sérielle...". Os cenários encenados são os códigos, escritos com sangue e corpos, dessa comunicação (aproximação). A edificação de um discurso chocante, num registo quase Nietzchiano, revela o desejo de atenção, ou a chamada de atenção para uma proximidade entre corpos que se vai esquecendo, que se atrofiou. John Doe dirá: "Se queres que te oiçam já não podes tocar apenas ao de leve no ombro, tens de usar um martelo". A *performance* ou discurso de Doe será, para lá de encenação artística, a manifestação de um gesto humanitário deformado, gesto atrofiado pelo esquecimento que já não tem dessa aproximação entre corpos senão uma impressão. O gesto humanitário num panorama terminal. As encenações dos cenários de crimes serão a mensagem encriptada, a partilha de signos, ou a expressão de uma aproximação entre corpos que já não sabe manifestar-se senão pela violência. Como mais tarde acontecerá com Mark Zuckerberg em *The Social Network* ou com Lisbeth Salander em *The Girl With a Dragon Tattoo*, a acção de Doe pode ser interpretada como a reinterpretação dos códigos de uma comunicação que se perdeu. Na cena final, John Doe dirá a David Mills: "I've visited your home this morning, after you left. I tried to play the husband. I tried to taste the life of a simple man. It didn't work. So, I took a souvenir: her pretty head". Os crimes de Doe manifestam o esquecimento da aproximação entre corpos, do contacto com o outro, de que o assassinato (a violência) será uma reminiscência, a sua expressão

possível e deformada.



Seven (David Fincher 1995) e *The Silence of The Lambs* (Jonathan Demme 1991). Corpos humanos usados como matéria de expressão estética, formal. Os cenários de crimes são celebrados como objectos artísticos.

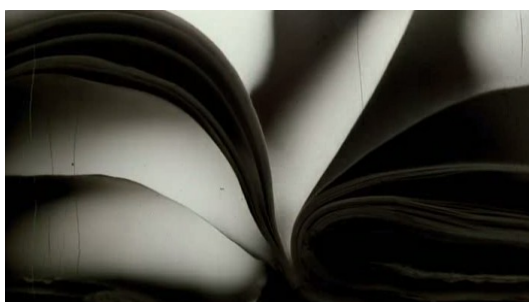
*

O conjunto dos cenários de crimes, dos vários pontos da *performance* de John Doe em *Seven*, prefaz um mapa do qual esses cenários serão pontos referenciais. O recurso a elementos primários, o corpo e o sangue, na composição dos cenários da *performance* (*mise-en-scène*), convoca a memória do homem, uma essência esquecida. Os cenários gravam no espaço a memória de uma aproximação entre corpos, agora esquecida ou deformada: "...the wet blood or offal to overflow its dry shape (...) is the profoundest act of pollution (...) yet one that also fascinates (...) [the] artist's sensibility. (...) [the killer] associates horror with an eruption of liquid, the most pliable yet resistant form of matter to containment" (Simpson 2000, 50). O sangue, enquanto matéria "resistente", fixa o exercício das formas no espaço. Os vários pontos referenciais (cenários de crimes) adquirem o estatuto de intervenção sobre a acção humana, actuando a *performance* sobre a consciência do espectador. Esses pontos cardiais serão pontos excêntricos, na medida em que comunicam com o exterior, em que exigem da participação exterior o complemento necessário à sua unidade. Essa comunicação é feita sob a forma de ameaça, que paira no espaço através da animação iminente dos corpos inanimados (cadáveres).

Os cenários de crime serão, deste modo, espaços de grande ambiguidade perceptiva: "...le cadavre est à la fois présence d'un corps et absence de l'être" (Orignac 2011, 20). O cadáver é uma presença inquietante na medida em que "mostra" um corpo sem vida. A ambiguidade perceptiva da

presença de um cadáver será provocada pelo hábito que associa a vida ao corpo, hábito contrariado pelo cadáver, que dissocia os dois elementos. A ambiguidade será reforçada por Fincher na cena de *Seven* relativa ao pecado *Sloth* (preguiça), quando Victor, aparente cadáver, se levanta da cama. O terror (choque) provocado pelos cenários de crimes provém exactamente da dissociação de elementos que o hábito motiva a pensar juntos. A memória contida nestes pontos cardeais, pela resistência da matéria, garante o carácter interventivo da *performance*, que paira no ar como ameaça e que obriga a recordar, a consciencializar. Se a ambiguidade do cadáver consiste na ameaça da sua animação (uma vez que o hábito motiva a associar corpo e vida), o isolamento dos elementos e sua confusão propõe a hipótese de se temer no cadáver a própria morte. O efeito de intervenção da *performance* será assim tão efectivo quanto efectiva for a ameaça da vida do "espectador", concretizada no espaço pela encenação dos cadáveres, dos corpos sem vida, nos pontos referenciais que compõem o mapa da *performance* (os cenários de crimes).

*



Seven (David Fincher 1995). A reunião de imagens fragmentadas no genérico de abertura parece propôr uma interpretação imagética do tema *Closer to God*, de Trent Reznor, pela reunião de fragmentos (*samples*) de imagens, pela deformação do encadeamento lógico das imagens (princípio de harmonia). É um exercício de montagem de elementos separados ou isolados, como acontece também com as obras de David Nebreda ou Joel Peter Witkin.

A encenação de cadáveres nos cenários de crimes, bem como a expressão de uma certa mortificação corporal, da visceralidade do corpo, aproxima *Seven* das obras ("situadas" na esfera da *performance* ou da intervenção) dos fotógrafos David Nebreda ou Joel Peter Witkin. Como na *performance* de John Doe, nas obras de Nebreda ou Witkin os corpos são decompostos em matérias

primárias (sangue, órgãos), que são isoladas e usadas posteriormente enquanto elementos da encenação do espaço (*mise-en-scène*).

A referência (ou aproximação estética) de *Seven* a obras que trabalham sobre o corpo humano, que o decompõem em elementos isolados e depois o reconfiguram, inscreve o sentido de uma continuidade temática na obra de Fincher, ou os fundamentos de um tema que irá evoluir ao longo da sua obra. É a inquietação provocada pelas fotografias de Witkin e Nebreda, o efeito de choque dessas imagens, a motivar a sua referência: "...it's demoniac to see people without muscles to hold their face in place...", afirma Fincher acerca do trabalho de Joel Peter Witkin (Taubin 1996). Como nos vários pontos de referência (cardeais) da *performance* encenada por John Doe em *Seven*, as "inspirações" de Fincher para o filme "alinham-se" pela sintetização dos elementos de um todo (corpo) e sua reformulação ou reconstrução². Alinham-se essas referências pela inscrição da sua acção sobre o corpo humano, pela reformulação desse corpo. As experiências conduzidas por Nebreda e Witkin's, pela manifestação da mortificação corporal, sugerem a superação ou reinvenção do corpo, a fragilidade do corpo humano, ou a doença do corpo orgânico.

Fincher inscreverá a fragilidade do corpo, a sua doença (a que nos referiremos no capítulo 3), no sentido da problematização do cinema. A insuficiência do corpo humano para a preservação da vida, a desadequação do corpo para a concretização da acção (ideal), serão temas relacionados com a insuficiência do cinema analógico, material, enquanto meio de obtenção de imagens (ideais). O dispositivo físico, material, na origem da captação de imagens, será a sua doença, como o corpo físico é a doença do homem, a doença da ideia. O facto de Fincher encenar um espaço propositadamente claustrofóbico (em que não recorreu a paredes móveis ou a cenários artificiais) veicula a acção "correctiva" do realizador, como os cenários de crime veiculavam a acção "correctiva" de John Doe. O espectador é aproximado do cenário de choque, da ambiguidade do cadáver, é obrigado a associar o corpo (e, pela proximidade, a câmara) à doença, à sua finitude ou

² Podiam referir-se ainda Gordon Willis ou Trent Reznor, pelo sentido que impõem à construção da luz e do som, respectivamente, a partir de elementos isolados ou desconstruídos.

superação iminente. Será sobretudo o eixo que aproxima corpo e câmera (que será desenvolvido ao longo da obra de Fincher, e ao longo deste trabalho), a permitir traçar uma continuidade temática, teórica e estética a partir dos filmes do realizador.



Seven (Fincher 1995) e uma fotografia de David Nebreda. A ligeira angularização da câmera reinterpreta a fotografia do artista espanhol.

1.1 Corpo e Espaço - A Geografia do Pesadelo

"The city that serves as the film's setting remains nameless, featureless, and indistinguishable from any other" (Simpson 2000, 200)

As sequências de perseguição na cinematografia de Fincher "evoluem" no sentido de uma certa indeterminação ou indistinção. Em *Seven*, e em oposição ao rigor da *mise-en-scène* na composição dos locais de crimes, a sequência de perseguição dos detectives Mills e Sommerset a John Doe tende a tornar as formas indistintas, esbatidas, confundidas pela acção do movimento. Essa "tendência" das sequências de perseguição em Fincher era já evidente no *spot* publicitário realizado para a marca Levi's, intitulado *The Chase* (1996), ou mais tarde em *The Game* (1997): "...some bright street lights behind the figure make the man momentarily just a blur (...) Running across the dumpsters feels like the alley scenes in *The Game* and the kinetic headlong action of *Seven's* chase sequences", afirma Browning a propósito do *spot* *The Chase* (2010, 4). A delimitação das formas nestas sequências perde consistência em favor de uma impressão, de uma mancha gráfica composta de becos, sombras e silhuetas.

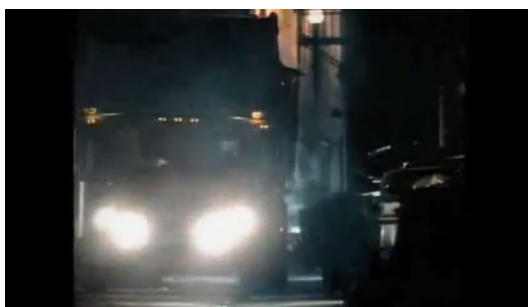
*

A sequência de perseguição em *Seven* contrariará o rigor da *mise-en-scène* aplicado aos locais dos crimes, impondo pelo movimento a dissolução (ou indistinção) das formas. A sequência alastra a indistinção da cidade em que decorre a acção (anónima e incógnita) às personagens, transformadas em silhuetas e sombras pela acção do movimento. Como no processo da composição das personagens (em que a viscosidade atmosférica se abatia sobre os corpos, contaminando-os), a

indistinção do espaço da acção confunde a delimitação das personagens:

The film hits its stride halfway through, with a chase scene so dark that we can't tell one good guy from the other, let alone good from bad. It's nothing but shadows and silhouettes hurtling through crumbling corridors, dows the sides of a rain-drenched building, into an alley that's as ominous as one in a classic noir (...) Here, Fincher manages the near-impossible feat of sustaining tension and suggesting spatial continuity even when we can't tell where we are or who's who (Taubin 1996).

A sequência de perseguição tornará a narrativa ambígua, na medida em que confunde as formas do perseguidor e do perseguido e as torna indistintas, impossibilitando a sua identificação.



The Chase (David Fincher 1996) e *Seven* (David Fincher 1995). Os becos mal iluminados e as lixeiras são alguns dos elementos a que Fincher recorre habitualmente nas sequências de perseguição, denunciando uma certa obsessão pela reprodução de determinadas formas.

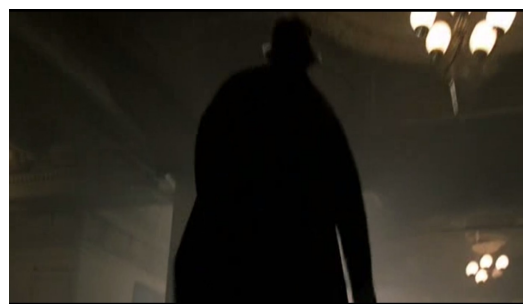
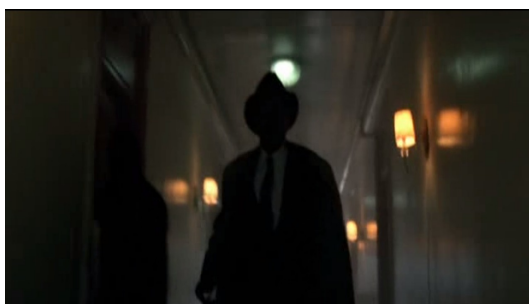
*

Ainda que motivada por contingências de produção³, a queda ininterrupta de chuva durante o filme impõe ao espaço da acção de *Seven* uma textura anónima, claustrofóbica: "...le monde de *Seven* est en lui-même empreint d'une forme d'opacité permanente: pensons à la pluie (...) comme pour signifier qu'il fait toujours nuit dans cette ville sans nom, où sévit un mertrier lui-même sans identité..." (Calvet et Lauté 2012, 19). O espaço da acção parece tocado por alguma irreabilidade, nomeadamente nas sequências de perseguição atrás referidas. A continuidade espacial nestas

3 "The reason it rains all of the time is that we only had Brad Pitt for 55 days, with no contingency. So we did it to stay on schedule, because we knew that if it ever really rained we would have been fucked" (Taubin 1996).

seqüências parece responder apenas à necessidade de renovação da distância entre perseguidor e perseguido, produzindo-se um efeito em espiral. O espaço parece moldar-se de acordo com a necessidade da perseguição, metamorfoseando-se de forma a perpetuar perseguidor e perseguido nos respectivos papéis, impedindo que os dois percursos, como linhas paralelas, se toquem.

A inscrição da acção num tecido geográfico anónimo, metamorfoseável e claustrofóbico era já evidente em *Alien 3*: "...a toxic waste container, in a maze of corridors (...) the oppressively enclosed, maximum security prison that is the film's world (...) only intensifies the implication that Fincher's primary preoccupation as a director is with closure" (Mulhall 2002, 82). O espaço da acção em *Seven* assemelhar-se-á a um organismo vivo, a uma potência metamorfoseável. Como a chuva que cai incessantemente, a metamorfose potencial do espaço contribui para reforçar a sensação de claustrofobia da acção, das personagens, presas a um espaço sobre o qual não têm controle e vendo-se impossibilitadas de sair dele.



Seven (David Fincher 1995). As silhuetas de Somerset (plano à esquerda) e de Doe (plano à direita) são praticamente indistintas. A perseguição torna a narrativa ambígua, na medida em que as figuras de perseguidor e perseguido se confundem.

*

A indistinção dos corpos na sequência de perseguição em *Seven* abate-se sobretudo sobre as figuras de John Doe e do detective William Somerset: "Somerset is able to track Doe down in part because he understands him and the two, even if they differ in their reaction to it, share a view of the world as irredeemably mired in sin", observa Browning (2010, 63). Os chapéus de abas

descaídas (que ambos usam) e o desenho dos corpos em contra-luz confundem a identificação de perseguidor e perseguido, motivando a leitura de Doe como desdobramento de Sommerset, como seu potencial duplo. A partilha de signos entre Doe e Sommerset é a condição da evolução da acção em *Seven*. Esse processo "telepático" em que assenta a construção narrativa do filme será reforçado (ou renovado) mais tarde na obra de Fincher em *Zodiac*, através da identificação estabelecida entre as personagens do *serial killer* que dá nome ao filme e do jornalista Robert Graysmith, que diz, a certa altura, a propósito do *serial killer*: "He was doing pretty much the same kind of thing I was doing with symbols and imagery, and yet with a lethal nature" (Browning 2010, 79). A identificação (ou confusão) entre perseguidor e perseguido permite sobretudo tornar visível o princípio operativo desse perseguido, o seu modo de acção. Pode adivinhar-se na minúcia aplicada por Sommerset à investigação (nos seus gestos ponderados, milimétricos) a minúcia aplicada por Doe no seu percurso, em que a acção é dada em fora-de-campo, da qual só vemos a consequência (os cenários dos crimes). Da mesma forma, o estudo de símbolos e cifras na investigação efectuada por Graysmith em *Zodiac*, o recurso aos elementos usados pelo *serial killer* na elaboração das suas mensagens encriptadas, pode interpretar-se como a face visível da acção de *Zodiac*. As investigações de Graysmith e Sommerset, em primeiro plano, tornam visível a acção invisível dos *serial killer* que perseguem.



Seven (David Fincher 1995) e *Sixth Avenue Headache, The Wallflowers* (David Fincher 1996). A silhueta desfocada (enevoada) enquanto expressão de anonimato ou invisibilidade.

*

A aproximação dos métodos de perseguidor e perseguido, o desdobramento da mesma

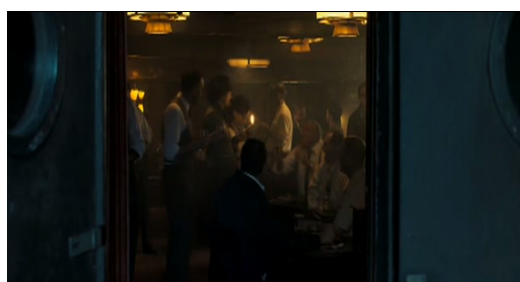
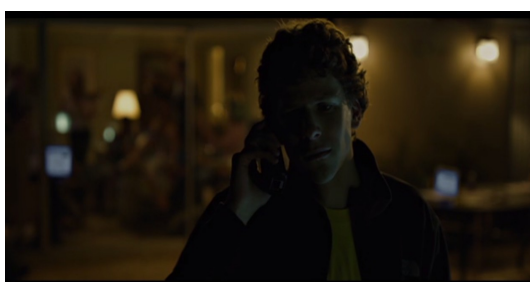
entidade (ou paradigma) em duas personagens, servirá sobretudo à descrição de um universo da acção cindido, complementar. A construção das narrativas em Fincher assentará quase invariavelmente no princípio da duplicação, da divisão do universo da acção em esferas de actuação, de conhecimento⁴. A aplicação deste princípio da duplicação à investigação policial serve sobretudo para o preenchimento (ou esgotamento) do espectro da informação, das esferas do conhecimento. Uma vez mais, a acção minuciosa (o rigor da *mise-en-scène*) contrasta com a acção caótica (o movimento). No âmbito da investigação policial de *Seven*, Mills recorre aos resumos (derradeira ofensa literária) das obras citadas por Doe para tentar um encontro de signos (impossível) com o assassino. No entanto, na sequência de perseguição do filme, é ele que supera uma série de provações físicas enquanto homem de acção, mantendo-se no encaço de Doe. Este registo complementa (e contrasta com) o de Sommerset, para quem os signos literários são imediatos, mas que rapidamente abandona a dianteira da perseguição na sequência referida.

A complementariedade na investigação policial descreve a extensão do universo de informação, e a sua divisão em esferas de actuação. O sucesso da investigação policial dependerá da capacidade de preenchimento desse universo, ou da colaboração das várias esferas envolvidas na investigação. Num tema que se desenvolverá ao longo da obra do realizador (e que se relacionará com a tensão existente entre imagem e movimento), as esferas da ideia e da acção são sempre problematizadas como instâncias autónomas, incompletas e complementares. A acção idealizada pela personagem associal (Sommerset, Jack, Graysmith, Zuckerberg, Salander) necessitará invariavelmente de uma extensão actuante, de um duplo de acção (Mills, Durden, Avery, Parker, Blomkwist). Como a relação entre imagem e movimento (ou entre a *mise-en-scène* e o cinema analógico), a tensão entre as esferas da ideia e da acção tenderá a esboçar no horizonte o fantasma da superação do agente actuante.

*

4 "Parker et Tyler constituent l'autre grand point commun, presque évident, entre les deux films. Tous deux représentent une figure étrangement similaire, une sorte de démon tentateur charismatique se posant comme le modèle inaccessible du héros, plus renfermé et moins flamboyant" (Gutman 2012, 112).

Se a tecnologia digital permite a Fincher trabalhar as imagens dos filmes sem qualquer restrição, as narrativas dos seus filmes (sobretudo a partir de *Zodiac*) refletirão essa evolução. Pela acção da tecnologia digital, o princípio de duplicação das narrativas (que opõe a ideia e a acção) começa a diluir-se. A partir da criação de um "espaço" digital a acção deixará de ser apenas física (decorrente do corpo). Num tema que será desenvolvido mais aprofundadamente no capítulo 3, a criação do "espaço" digital permitirá à personagem associal (ideia) concretizar a acção sem mediação do corpo.

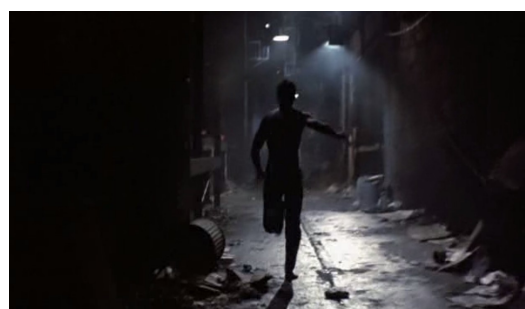
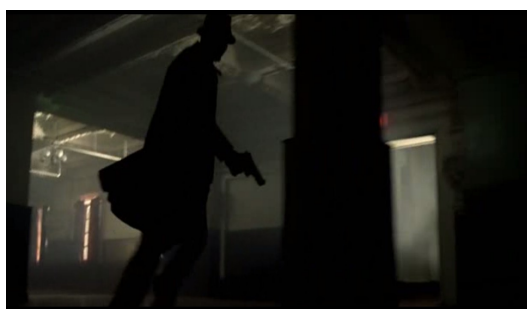


The Social Network (David Fincher 2010) e *Zodiac* (David Fincher 2007). Zuckerberg à margem da festa que decorre dentro de casa; Graysmith espreita para dentro de um bar onde os seus colegas de trabalho convivem. A esfera da ideia, representada pelas personagens "marginais", é complementada pelas instâncias actuates, que "transformam" a ideia em acção.

*

Pode fazer-se remontar a *Seven* a proposta de uma acção não mediada pelo corpo, ou da criação provisória de um "espaço" digital: "He [Sommerset] and Mills are characters in the narrative that Doe is creating and have been since the beginning of the narrative/film. They have been pursuing the illusion of free will but all the time have been manipulated by Doe's greater twisted plan", comenta Browning (2010, 63). A metamorfose potencial do espaço em *Seven* (referida no âmbito da sequência de perseguição) aproxima o espaço de acção do filme de uma geografia onírica, na medida em que a continuidade espacial obedece mais à necessidade de prolongamento da situação descrita (perseguidor e perseguido) do que às restrições físicas inerentes ao espaço real, à matéria. O espaço da acção parece ser moldado de acordo com a necessidade

narrativa, sobrepondo-se às restrições da matéria, sugerindo um universo fechado em si mesmo, paralelo ao universo factual, físico. Podemos interpretar *Seven* como a expressão incipiente de um pressuposto temático que atravessará a obra de Fincher. A expressão de um tecido urbano claustrofóbico, metamorfoseável e irreversível (e o aprisionamento, ou entrelaçamento, das personagens nesse tecido) remete o universo da acção para um patamar ideal, isolado do encadeamento entre causa e efeito que tutela o espaço físico. A proposta do espaço da acção em *Seven* enquanto espaço tutelado por John Doe (sonho), enquanto expressão visível ("física") de uma narrativa (sonho) idealizada pelo *serial killer*, antecipa a criação do universo digital, "espaço" que servirá, sobretudo em *The Social Network* e em *The Girl With a Dragon Tattoo*, a superação da acção do corpo na concretização da ideia.



Seven (David Fincher 1995) e *Terminator* (James Cameron 1984). As silhuetas recortadas em contra-luz, a disposição de um espaço metamorfoseável (a sequência da perseguição em *Seven* parece ser herdada de *Terminator*), remetem o espaço da acção para um patamar ideal, para um universo paralelo idealizado por John Doe, que antecipa a criação do espaço digital.

*

A indistinção dos corpos (na sequência de perseguição) e o potencial metamorfoseável do espaço associam o universo de *Seven* a um espaço onírico, situado para além do encadeamento de causa e efeito inerente ao espaço físico. Ter-se-ia em *Seven*, segundo Orignac, a "Permanence d'un cauchemar sans origine ni source, et qui envahit toutes les formes sensibles" (2010, 22). Recuperando uma formulação de João Benard da Costa na análise a *Blue Velvet* (David Lynch 1986), a acção de *Seven* "...é uma história que pode não ter decorrido, que não se desenvolveu no

tempo, mas no espaço" (Cinemateca 2009). Como em *Alien 3* (ou, mais tarde, em *Zodiac*), o espaço da acção de *Seven* aparenta tomar a forma do designio do *serial killer*, na medida em que os limites físicos desse espaço parecem abater-se exclusivamente sobre os seus perseguidores. O espaço da acção metamorfoseia-se de acordo com o plano de fuga do indivíduo perseguido, estabelecendo-o como propriedade do espaço, ou estabelecendo o espaço como prolongamento desse indivíduo. "This "New American Gothic" is said to deal in landscapes of the mind, settings which are distorted by the pressure of the principal character's psychological obsessions", observa Simpson (2010, 33), que vinculará a acção de *Seven* à corrente "*New American Gothic*" a partir da descrição do *serial killer* como entidade onisciente, onipotente do espaço, ou a partir da problematização do espaço enquanto prolongamento (imaginação) do indivíduo: "...more than any other element, the neo-Gothic serial killer narrative displays an astounding degree of indeterminacy, largely because the killer is such a polysemous entity. They defy easy reading as they impose their own reading on an environment all too adaptable to their will", acrescenta (2010, 35). Em *Seven*, a claustrofobia provocada pela exiguidade dos espaços interiores, pela extensão labiríntica de corredores e becos na sequência de perseguição, será sintoma do aprisionamento dos detectives Mills e Sommerset num todo mais vasto e inacessível. A chuva, os corredores e os becos, os detectives e os crimes, serão elementos de um espaço imaginado ou sonhado por John Doe, elementos da "*landscape of the mind*".



Alien 3 (David Fincher 1992) e *Seven* (David Fincher 1995). Os múltiplos corredores pelos quais se prolongam as sequências de perseguição dos filmes intensificam a sensação de claustrofobia e de aprisionamento dos perseguidores numa atmosfera inelutável, irreal.

A iluminação do espaço em *Seven* simula, a nível formal, o ponto de vista dos detectives na perseguição a John Doe. Pequenos candeeiros de mesa, luzes de curto alcance, que iluminam um ponto no espaço, multiplicando as zonas de sombra em seu redor. A iluminação do espaço em *Seven*, a oposição entre luz e sombra nos espaços interiores, é, deste modo, a expressão estética do conflito entre os detectives e John Doe, pequenos feixes de luz irremediavelmente perdidos na vastidão da sombra. A inelutabilidade da luz em relação à sombra simula a inelutabilidade da acção dos detectives na investigação policial, aprisionados num universo adverso e fechado em si próprio, como num sonho de John Doe: "To Fincher, like Hitchcock and Rod Serling before him, darkness is not merely the absent of light, but a place within the mind to be constantly explored" (Walker 2002). O trabalho de iluminação do espaço em *Seven* propõe um processo de descoberta. A investigação policial, que decorre num espaço conotado com o tecido do sonho de um *serial killer*, representa a exploração do universo interior de John Doe, uma "viagem" ao tal "*place within the mind*". Uma viagem exploratória e paradoxal, na medida em que o acesso progressivo da luz às zonas de sombra coincide com um maior entrelaçamento da luz (os detectives) na sombra (teia composta pelo *serial killer*), com a constatação da inelutabilidade e irreabilidade do espaço envolvente: "*Seven* literalises the struggle of bringing things to light. As in his video for Aerosmith's '*Janie's got a gun*', Fincher loves the look of flashlights penetrating obscure and terrifying places", observa Amy Taubin (1996).



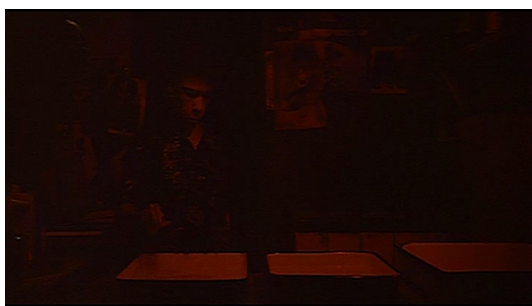
Janie's Got a Gun, Aerosmith (David Fincher 1989) e *Seven* (David Fincher 1995). A luz das lanternas "descobre" o espaço das sombras em redor.

A representação das fontes de luz (os pequenos candeeiros, as lanternas) no espaço de acção e a integração dessas fontes de luz na *mise-en-scène* reforça o carácter claustrofóbico do espaço: "Rares sont les films où les sources lumineuses ont autant hanté les plans que ceux de David Fincher (...) cette volonté de diégétiser la lumière, il y a là la signature du cinéaste, qui avoue lui-même sa préférence pour un éclairage naturaliste...", considera Hélène Vally (2012, 18).

O desenho de luz do espaço em *Seven* será, como a indistinção entre os corpos ou a metamorfose potencial do espaço, um elemento activo na descrição de um universo imaginado, de um espaço sonhado, que não tem correspondência na lógica entre causa e efeito do universo físico, real. A simulação, em *Seven*, de um universo fechado em si próprio ("*a place within the mind*"), será a primeira manifestação de um tema que se desenhará ao longo da obra de Fincher: a superação da acção do corpo na concretização da ideia, ou a criação de um universo (veículo) que viabilize a expressão da acção pensada (ideal).

*

Seven representará para a obra de Fincher uma "declaração" de intenções, que terá continuidade nos filmes posteriores do realizador. A obsessão com a criação de imagens, que precede a qualquer pressuposto narrativo, é já um sintoma de *Seven*, no qual algumas cenas parecem "dobradas" de forma a permitirem a integração de determinada imagem⁵.



Year of Living Dangerously (Peter Weir 1982) e *Seven* (David Fincher 1995). O quarto da revelação fotográfica em *Seven* parece ter sido "traído" do filme de Weir, referido por Fincher como um dos seus filmes preferidos, ou como referencial de imagens ideais.

⁵ "Son enthousiasme pour la fabrication des images est tel que certaines scènes de ses longs-métrages ne semblent avoir été filmées que pour relever un défi technique" (Orignac 2010, 9).

O cinema, em Fincher, é problematizado como um veículo para a concretização de uma vastidão de imagens armazenadas (os seus filmes, os seus quadros), para a reformulação ou reinterpretação dessas imagens. A disposição, em *Seven*, de um universo fechado em si próprio, paralelo à existência factual (real), introduzirá na obra do realizador outra problematização que lhe será transversal, e que tem a ver com a problematização da câmara (adereço material) enquanto obstáculo à obtenção de imagens ("ideais"). A criação de um universo fechado em si próprio, afastado do encadeamento de causa e efeito do universo material, sugere a necessidade da superação (da acção) da câmara na obtenção de imagens. Como referido atrás, as possibilidades do cinema digital serão progressivamente incorporadas no cinema de Fincher: uma possibilidade que, em *Seven*, constitui ainda um fantasma desenhado no horizonte, algo que começa a manifestar-se. É sobretudo a obsessão com a obtenção de imagens "ideais", que tenham correspondência com o universo idealizado pelo realizador, que motiva a circunscrição (limitação) da acção caótica ou danosa da matéria (a câmara e o homem, corpo) e a criação de um universo fechado em si mesmo (o cinema digital), que melhor permita a expressão desimpedida de "a place within the mind".



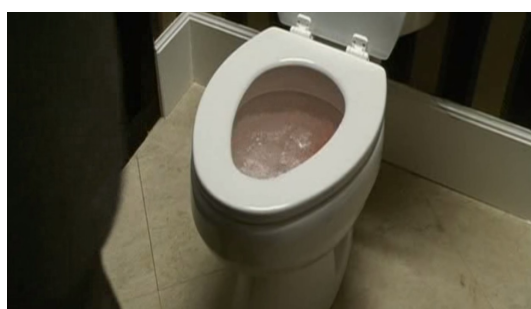
Seven (David Fincher 1995) e fotografia de Phillip Llorca diCorcia. O cinema serve, em Fincher, à concretização das imagens armazenadas no repositório do realizador. A imagem cinematográfica nos filmes de Fincher será a reinterpretação ou reformulação dessas imagens armazenadas.

2. Narrações Falsificantes - O Jogo

"Le jeu, espace miroitant du
cinéma post-moderne
(Achemchame 2012, 38)"

Fincher terá recuado à última hora na decisão de enquadrar, no plano final de *The Game* (1996), um letreiro que dizia *Level 2*. O reenvio da narrativa do filme a códigos patenteados nos jogos de vídeo era já demasiado declarado, a necessidade de os vincar supérflua. Se, à superfície, a narrativa do filme "mimetiza" alguns elementos do universo referido (a superação de níveis, um espaço adverso que dificulta a acção do protagonista), será também pelo diálogo que *The Game* estabelece com a história do cinema, pela forma como se propõe a ser descoberto, estudado, que o cinema se faz jogo, ou que se confundem os dois universos: "Je souhaite que le public soit attentif. Il faut qu'il soit attentif, autrement il n'en retire plus aucun plaisir", afirma Fincher a propósito de *The Game* (Vachaud e Viviani 1998). A mimetização (narrativa, imediata) dos códigos do jogo é a ponta visível de um outro jogo convocado pelo filme. Num traço transversal na obra de Fincher, a estrutura temática e narrativa dos filmes servirá sempre uma problematização mais vasta, será sempre a ponta visível de uma divagação que não se encerra nessa dimensão mais imediata da acção. No caso de *The Game*, o espectador é convidado a participar da acção através da "descoberta" da referência cinematográfica mencionada, que estabelece um arco com o passado (história do cinema). Como num jogo, o espectador deverá descobrir essa ponta de passado que faz reverberar a superfície da acção, que denuncia, pelo eco, a existência de camadas significantes escondidas sob a estrutura imediata, visível (superfície). A imersão na acção dependerá, portanto, da extensão das imagens gravadas no repositório do espectador, e da capacidade de convocar essas

imagens. David Fincher estreitará o espaço da procura: "The Game est certainement plus proche de *Conversation Secrète* (*The Conversation*) de Coppola que de *Liaison Fatale* (*Fatal Attraction*) d'Adrien Lyne" (Vachaud et Viviani 1998). As referências de Fincher, de *The Game*, provêm sobretudo de um certo cinema "paranóico" americano dos anos 70, como o de Coppola ou a trilogia de A.J. Pakula (*Klute* 1971, *The Parallax View* 1974, *All the President's Men* 1976), filmes que compõem uma parte significativa do referido repositório e com os quais as imagens da obra de Fincher entrarão em contacto, ou comporão arcos significantes.

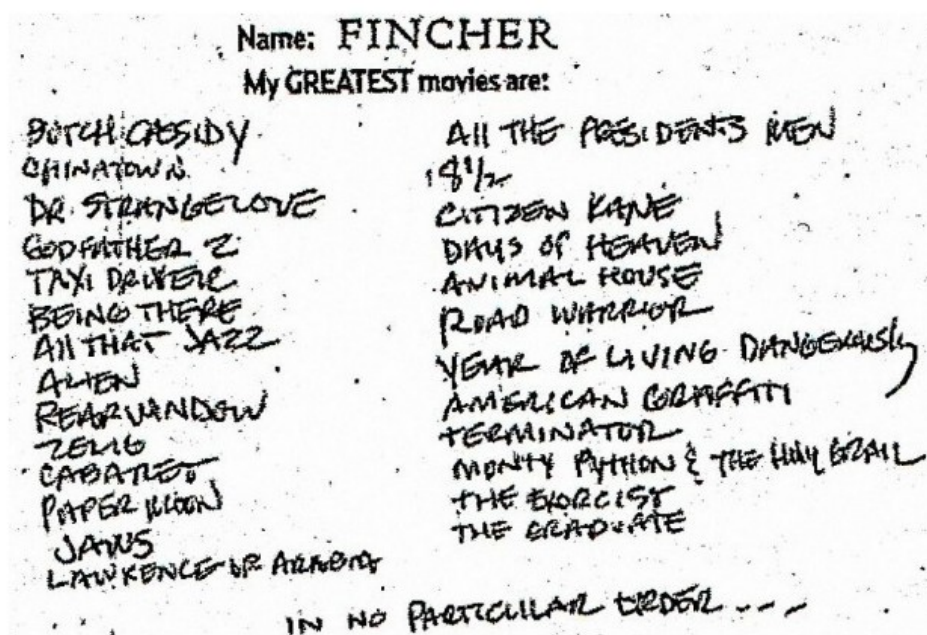


The Conversation (Francis Ford Coppola 1974) e *The Game* (David Fincher 1996). O cinema "faz-se jogo" em *The Game* pela convocação de imagens gravadas num repositório (história do cinema) e pela repetição de motivos exibidos em filmes passados, a que o espectador deverá estar atento.

*

Numa lista divulgada pela publicação *Cinephilia and Beyond*, Fincher seleccionava os seus 26 filmes preferidos, os filmes dos quais a sua obra mais se aproxima (ou os 26 que a sua obra mais reverbera). A lista servia a contextualização de uma história específica das imagens (a obra de Fincher), que estabelece com as imagens desse espólio seleccionado (e de outros filmes e imagens ausentes da lista) pequenos arcos, pequenos trajectos temporais, que resgatam a imagem à sua origem (os filmes seleccionados) e a dispõem num novo encadeamento, a uma nova narrativa (a obra de Fincher). Em *The Game*, o tecido imediato e palpável do jogo (a narrativa que edifica o filme) alastrar-se-á progressivamente, estendendo-se desse reduto (narrativo) ao do espectador, integrando o espectador na acção enquanto elemento participante (que simula a acção do protagonista). A participação (semi-voluntária) de Nicholas van Orton na narrativa de *The Game*

será equiparável à participação do espectador na acção do filme, na medida em que este deverá ser capaz de estabelecer arcos entre as imagens apresentadas e um espólio seleccionado de imagens, na medida em que deverá reconhecer o estatuto essencialmente incompleto (ou falso) da narração. O cinema, em Fincher, será progressivamente problematizado como um vasto terreno de jogo, em que a participação do espectador dependerá da extensão das imagens guardadas no seu espólio pessoal, que é a condição para a sua participação na acção.



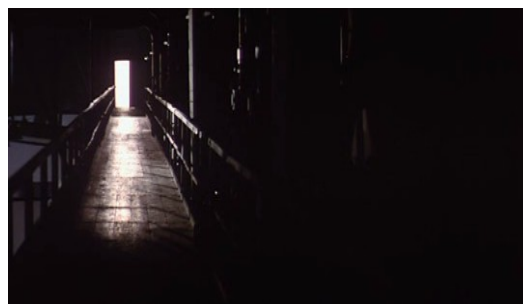
Lista dos 26 filmes preferidos de David Fincher, em *Cinephilia and Beyond*

*

The Game insinuar-se-á tanto na intenção de fazer ecoar *The Parallax View* que fará pensar num *remake*, numa reinterpretação. Como *The Graduate* (Mike Nichols 1967) para *Fight Club*, como *Wait Until Dark* (Terrence Young 1967) para *Panic Room* ou como *All the President's Men* (A. J. Pakula 1976) para *Zodiac*, *The Parallax View* será o "esqueleto" (enquadramento narrativo) de *The Game*, sobre o qual se edificarão as imagens.

Será sobretudo pela disposição das narrativas dos filmes de Pakula e Fincher enquanto "... mise en farce du réel..." (Orignac 2010) que *The Game* e *The Parallax View* se tocam decisivamente. Se ambos os filmes são narrados do ponto-de-vista do protagonista, essas narrações

fazem-se "falsificantes" na medida em que a acção desses protagonistas (Beatty, Douglas) é inscrita num tecido ilusório (teia) composto em seu redor, que simula uma situação real (aparência). Em ambos os casos, realidade e ilusão tornar-se-ão indistintas. O tecido em que se movimentam as personagens foi "forjado" de modo a fazer concordar a acção dessas personagens com um percurso pré-determinado. As personagens de Douglas e Beatty serão comparáveis a um ponto numa vasta rede, inseridas num tecido vivo e maleável, capaz de se metamorfosear (como em *Seven* ou como nos jogos de vídeo) de modo a condicionar a acção desse ponto.



The Game (David Fincher 1996) e *The Parallax View* (A.J. Pakula 1974). Duas aparentes possibilidades de fuga vistas do ponto-de-vista das personagens. A acção dos protagonistas dos dois filmes é tutelada por uma instância "superior", acção vigiada e manipulada por elementos condicionantes (agentes) dessa acção.

A referência a *The Matrix* (The Wachowski Brothers 1999) não será despropositada: nesse filme simulava-se a acção de um indivíduo (?) numa rede informática, rede na qual os virus (agentes) se podiam materializar em qualquer ponto (pessoas na rede). Tanto em *The Game* como em *The Parallax View* a expressão da acção virulenta (que condiciona a acção dos protagonistas) decorre da disposição em rede de elementos de agências de recrutamento (instâncias que superintendem a acção do indivíduo). Esses elementos circunscreverão o espaço de acção das personagens em questão (restaurantes, transportes, hotéis), garantindo o condicionamento da sua acção em direcção ao referido percurso pré-determinado. Se a acção (real) de *The Parallax View* se destina à eliminação da "última testemunha" (título português do filme) de um assassinato político (sendo a acção configurada de modo a simular que decorre da vontade do protagonista), em *The*

Game a acção (fictícia) dispõe-se em redor do protagonista de um jogo (Nicholas van Orton), sob o motivo final do seu "renascimento". É a acção desses elementos condicionantes a motivar nos dois casos (e para os dois fins) a expressão de um cenário "movediço", que se molda ao fim proposto (ou que canaliza as personagens para esse fim), cenário em que o real e a ficção se tornarão indistintos.

*

Em *Zodiac* (David Fincher 2007), Fincher recuperará o motivo de uma narrativa disposta em rede:

Sur les cendres d'une réalité consumée semble s'épanouir la fiction; le monde et ses événements évanouis, naissent les représentations. Circuler autour de *Zodiac* permet cependant d'observer le poison mélancolique distillé dans son sillage, embrumant l'approche du réel des films qui suivront, et jetant un voile rétrospectif sur l'oeuvre passé (Jailloux 2012, 60)

O caso do *serial killer* que dá nome ao filme nunca foi encerrado pela polícia de São Francisco, que reuniu inúmeros suspeitos sem garantir nenhum culpado. A acção do *serial killer* *Zodiac* nunca foi devidamente circunscrita, tendo persistindo dúvidas em relação ao seu envolvimento em alguns dos casos (sabe-se que reivindicou, ou alguém em nome dele, alguns assassinatos não cometidos) ou à sua identidade (que nunca foi descoberta). É precisamente no carácter de indeterminação motivado pela ausência de factos comprovados que Fincher acenta a estrutura de *Zodiac*, acção não devidamente circunscrita e, por isso, passível de ser desenvolvida ou projectada por cada um dos investigadores do caso. Ou seja, a escassez de factos capazes de prender a acção a determinado ponto provoca precisamente a sua difusão. O anonimato do *serial killer* provoca um efeito refractário, que difunde essa acção e ameaça actualizá-la em qualquer ponto de uma rede (a cidade de São Francisco). Como no caso de *The Game*, a cidade de São Francisco (redes) multiplica-se, pelo anonimato de *Zodiac*, em pontos passíveis de actualizar a acção do *serial killer*; na medida em que, se *Zodiac* não é ninguém, poderá ser qualquer pessoa (ou qualquer ponto na rede).

É, portanto, em redor de um centro vazio que se compõe a acção de *Zodiac*, estrutura que inverte o comportamento habitual da investigação policial: ao invés de seguirem pistas em direcção a um culpado, os investigadores são envolvidos pelo centro vazio emissor dessas pistas. É pela existência desse vazio no centro da acção que, progressivamente, a objectividade da investigação vai dando lugar à derivação especulativa ou ficcional: "Les personnages du film, en quête d'un fantôme, construisent fictions et représentations pour s'apercevoir que celles-ci sont toujours en-deçà, ou au-delà, en tout cas jamais là où se trouve le réel..." (Jailloux 2012, 61). Amy Taubin dirá: "[*Zodiac*]...is less a film about characters than about processes" (2007), apontando à acção de certo modo inadvertida dos investigadores do caso do *serial killer* homónimo. O facto de se dispôr a narrativa em redor de um centro vazio obrigará à edificação de cenários possíveis (ficções) pelos investigadores, na tentativa de tornar inteligível a acção do *serial killer* (da qual só vêm o resultado, ou os cenários dos crimes). Poderá dizer-se, inclusive, que a segregação entre o agente da acção (anónimo) e a acção inevitabiliza a produção de ficções pelos investigadores do caso.

Recuperando em relação a *Zodiac* uma formulação de Sartre no livro *A Imaginação*, dir-se-ia que a acção dos investigadores no filme será equiparável a um "revestimento de formas sensíveis". De acordo com a mesma formulação, o pensamento existe enquanto instância autónoma, automática, não mediada pela vontade. Quando a um objecto (*Zodiac*) é subtraída a imagem correspondente, o mecanismo do pensamento obriga-se a revesti-lo de modo a torná-lo inteligível. Isto é, sempre que um objecto é nomeado, o pensamento, não mediado por qualquer instância consciente, projecta imediatamente uma imagem no "espaço" desse objecto. É precisamente a segregação de imagem e objecto (ou de acção e agente da acção) que origina a derivação especulativa, a construção ficcional ou, mais simplesmente, a paranóia. A pulsão inadvertida do mecanismo do pensamento inevitabiliza a construção de imagens sobre um centro vazio, construção que jamais será satisfeita, ou melhor, que jamais abandonará o reduto da especulação.

O facto de a estrutura narrativa - forma em espiral, em torno de um centro vazio - potenciar a derivação especulativa dos investigadores torna inevitável o deslize factual dos elementos analisados para o reduto da verosimilhança. A tentativa de mostrar que da verosimilhança decorre a verdade é a derradeira provação da investigação policial em *Zodiac*, com o cenário aparente sempre à distância do estatuto científico das provas. Um diálogo entre David Toschi e o seu parceiro de investigação ilustra este impasse: "Temos a declaração de uma testemunha, antigo colega de Arthur Leigh, que afirma que este lhe confessou os planos dos assassinatos que entretanto aconteceram; temos ainda o processo movido contra Leigh por molestar crianças", "Ok, agora só precisamos dos testes de caligrafia".

Se em *Zodiac* a passagem do tempo é ilustrada minuciosamente (há subtítulos que informam do avanço da narrativa em anos, meses, dias, horas, ou até mesmo minutos), a distância (nunca totalmente percorrida) entre os redutos da verosimilhança e da verdade aumenta com o afastamento do momento narrativo em relação ao crime investigado, produzindo para a investigação uma sensação de inevitabilidade, de condenação: "...le film ordonne le vertige paradoxal d'un surplace malgré le passage du temps, et produit un effet rare: la sensation exacte de s'y enfoncer..." (Maillard 2010, 83). Como os investigadores, a verdade potencial das pistas também envelhece com a passagem do tempo. Da mesma forma que o centro vazio (em torno do qual se edifica *Zodiac*) motivava a derivação especulativa e ficcional dos investigadores do caso (e um efeito refractário da acção do perpetrador), do decréscimo da verdade potencial das pistas (envelhecimento) decorre um movimento de implosão. A incapacidade de definir/fixar um processo em aberto pela justaposição satisfatória da prova científica (verdadeira) ao cenário aparente (verosímil) motiva a amputação do conceito de verdade da equação narrativa. Isto é, quando se torna evidente a intangibilidade da verdade, a confirmação factual passará a decorrer do "objecto" cujo nível de verosimilhança mais se aproximar da ideia de verdade, transformando a realidade inteligível num jogo de sombras (ou de

fantasmas).

*

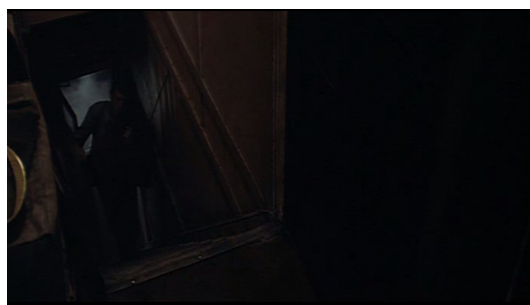
Num artigo interessantíssimo acerca de *Zodiac*, Rogério Casanova aludia precisamente a esta inversão fundamental (passagem da verdade à verosimilhança) do processo de investigação no filme de Fincher: "...subtrair o <motivo> ao acto é a melhor forma de sabotar à partida o esquema de detecção", assim "o lapso ocasional e a falta de coerência global (...) introduzem uma medida de contingência capaz de dinamitar qualquer processo sistemático" (Casanova 2014). Partindo dos problemas causados à investigação pela irredutibilidade da acção do *serial killer* a um esquema identificável (o acto sem motivo), o artigo apontará precisamente à exposição de um universo estrutural privado do acesso ao real, ou da inteligibilidade do real: "A obsessão, tal como a justiça, não lida bem com probabilidades (...) Mas, ao contrário desta, tem a flexibilidade para falsificar as suas certezas" (Idem). Se a disposição de um centro vazio (ou da segregação entre objecto e imagem) no cerne da narrativa torna inevitável a edificação de uma ficção nesse espaço (o pensamento enquanto instância autónoma), a impossibilidade de fazer decorrer da verosimilhança (ficção) a verdade (provas científicas) está na génese da investigação obsessiva, paranóica. Isto é, será pela tendência em espiral da investigação inconclusiva (ou pela chegada desta a um ponto de ruptura) que se inverterá a estrutura da investigação, ou que se transformarão (forçarão) as provas aparentes (obsessão) em provas efectivas (justiça). A chegada da investigação a um ponto de ruptura (constatação de impossibilidade científica das provas) fará implodir a narrativa, motivando a elevação dos elementos aparentes ao estatuto de verdadeiros e tornando a realidade ininteligível.

Será o derradeiro reduto do método paranóico: se o processo de investigação criminal passa pela criação de cenários adequados ou verosímeis (ficção) onde "encaixar" as provas disponíveis (de modo a chegar a uma conclusão científica), a edificação sobre as premissas ficcionais de uma conclusão também ela ficcional representa a amputação definitiva da possibilidade de verdade nesse universo. Ou seja, como sintetiza Casanova, o método paranóico de investigação, ou o seu passo

conclusivo, passa pela criação de uma válvula (artificial) de despressurização: "O que Graysmith faz, para se resgatar a si mesmo à obsessão que o consome, é criar um escape epistemológico artificial que lhe permita contentar-se com uma conclusão probabilística" (Idem).

*

The Game configurará, pelo recurso ao jogo, uma interessante variação da questão da indistinção entre realidade e ficção. Se a acção dos elementos condicionantes (que podem actualizar-se em qualquer lugar da "rede") motiva, pela sua implausibilidade, a desconfiança do protagonista Nicholas van Orton (que associará a acção desses elementos ao jogo), o impulso vital do corpo ditará a suspensão da descrença. Isto é, embora saiba que, tendo aceite participar num "jogo", a probabilidade de um acontecimento implausível decorrer desse "jogo" é extremamente elevada (elimina-se da equação a coincidência, reduzida ao estatuto de falsificação), o impulso vital motivará a defesa do corpo em relação à adversidade aparente. Se todos os acontecimentos parecem carecer de verosimilhança, se a abordagem racional convida à denúncia da fraude, o impulso vital (sobrevivência) obrigará o corpo a defender-se da ameaça exterior. É portanto o impulso vital, mais do que a coerência global, a mergulhar a acção de *The Game* no registo da indistinção, pois que ao reagir a uma motivação falsa (pelo impulso vital) o corpo perturba definitivamente o acesso (ou a inteligibilidade) ao (do) real.



Zodiac (David Fincher 2007) e *The Year of Living Dangerously* (Peter Weir 1981). Graysmith reconhecerá um "conjunto de convenções cinematográficas" de uma situação de perigo iminente numa cave que visita no âmbito da investigação.

*

Também pela resposta do corpo a um espaço em que real e ficção se tornaram indistintos, em que a inteligibilidade do real foi definitivamente perturbada, *Zodiac* representará um prolongamento dos motivos de *The Game*, materializará uma continuidade temática em relação ao filme anterior. O "salto de fé" do método "paranóico" de investigação (materializado na investigação de Robert Graysmith, que aceita uma conclusão fictícia para a investigação) será denunciado pela reacção do corpo à aparência de perigo. Uma vez que a conclusão (solução) do caso foi forçada, de modo a resgatar Graysmith "à obsessão que o consome", o efeito refractário motivado pela segregação entre acção e agente da acção será ainda válido, mantendo-se a possibilidade de actualização da acção do *serial killer* num dos pontos da rede (São Francisco). Se, em *The Game*, a reacção do corpo a uma ameaça aparente (pelo impulso vital) confundia verdade e aparência, em *Zodiac* a reacção do corpo a essa ameaça (aparente) reforçará o carácter incompleto da investigação, na medida em que, se a conclusão do caso (artificial) não é válida, a possibilidade de materialização de *Zodiac* num dos pontos da rede será ainda possível:

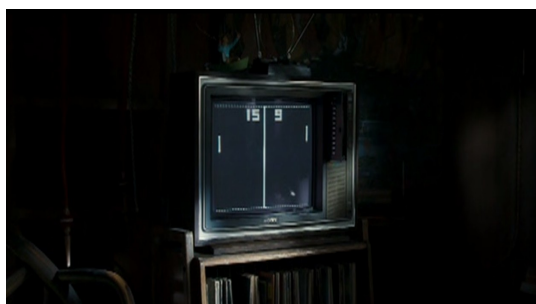
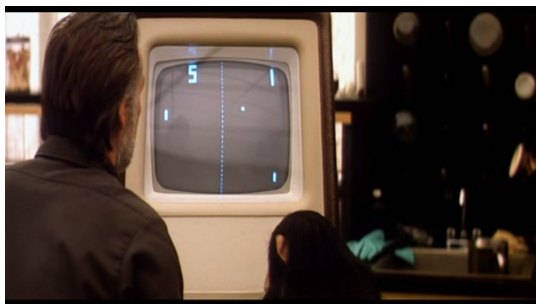
A ideia de que a epifania é artificial e não um produto de intuição genuína é ilustrada por duas cenas finais. O encontro com um suspeito <errado> é aquele que produz a reacção emocional que se esperaria num confronto com o Mal; em parte porque o personagem reconhece um conjunto de convenções cinematográficas (tensão, uma cave escura, uma peça crucial de informação inesperada), a sua reacção - de pânico - é genuína... (Casanova 2014).

The Game e *Zodiac* configuram duas possibilidades, ou duas descrições, de um universo em que a distinção entre realidade e aparência foi perturbada, ou definitivamente perdida. Tanto num como noutro caso, o facto de a inteligibilidade do real ter sido impossibilitada (pelo impulso vital do corpo, pela conclusão forçada do método "paranóico" de investigação) motiva que a assimilação do real passe a depender da reacção do corpo em relação à situação experimentada. Perdida a possibilidade da conclusão científica, perdido o elo de ligação entre as premissas (possíveis) e a

conclusão (efectiva, científica), a realidade da acção de ambos os filmes implode, derivando o acesso ao real das "convenções cinematográficas" da situação, ou do grau de verosimilhança exibido pela situação com que se confrontam os protagonistas ou a que estes reagem.

*

A investigação policial nos filmes de Fincher será sempre um veículo para a participação do espectador na acção. Os códigos usados na investigação serão as regras de um jogo em que o espectador terá papel activo. A demanda de Fincher em relação a *The Game* será igualmente válida em relação a *Zodiac*, no sentido em que se dirige ao espectador: "Il faut qu'il soit attentif". A participação do espectador deverá reconhecer a incompletude da narração, ou a necessidade de a completar através de uma participação activa. O espectador deverá reconhecer a duplicidade da narração, ou a presença de um sentido subterrâneo sob o espaço evidente, imediato da acção. A narrativa de centro vazio, a segregação entre imagem e objecto, mergulham o espectador num universo inconclusivo, aberto, convocando pela incompletude dessa narração a sua participação activa, a produção de sentidos.



The Parallax View (A.J. Pakula 1974) e *Zodiac* (David Fincher 2007). Tanto *The Game* como *Zodiac* dispõem, através das narrativas, potenciais situações de jogo, uma dinâmica em que o espectador é convocado a participar da acção do filme, a completá-la.

*

A cena de *The Game* em que Nicholas van Orton se expõe, numa sala de cinema, às imagens aparentemente aleatórias projectadas no ecrã, simula o lugar do espectador nos filmes de Fincher, "forçado" a criar sentidos a partir das imagens. A cena em questão, de *The Game*, é integrada no

contexto dos testes psicotécnicos promovidos pela empresa (CRS) que tutelar­á o jogo de Nicholas e que condicionará a sua acção através da manipulação do universo de acção da personagem. A inserção do protagonista num contexto condicionado, ou o condicionamento da personagem através da projecção de imagens (aparentemente) aleatórias, prolonga em *The Game* alguns dos temas exibidos em *The Parallax View*. Também o filme de A.J. Pakula desenhava a proposta de um condicionamento da acção do protagonista através da sua exposição a imagens encadeadas no ecrã (cena que poderá remeter ainda para *A Clockwork Orange* de Kubrick). A variação ao tema imposta por Fincher em *The Game* será sobretudo manifesta num princípio de exclusividade patente na projecção dessas imagens. Ao passo que a projecção de fotogramas em *The Parallax View* (com acompanhamento musical e sobreposição de intertítulos, que ora se associam ora se dissociam da imagem exibida) serve para a preparação ideológica do indivíduo exposto (que assimilará, pelo isolamento e pela reinterpretação de diversos conceitos, os princípios ideológicos da agência), a projecção de imagens em *The Game* servirá o "estudo" de Nicholas van Orton (pela sua reacção às imagens), o "estudo" dos limites possíveis da acção desse corpo ou, numa proposta mais ambiciosa, a antecipação das decisões da personagem.



The Parallax View (A.J. Pakula 1974) e *The Game* (David Fincher 1996). Os testes psicotécnicos, a exposição a imagens projectadas num ecrã, servirão respectivamente a preparação ideológica ou a leitura dos protagonistas dos filmes, o condicionamento da sua acção.

*

Se, em *The Game*, a acção de Nicholas van Orton é condicionada exteriormente pelos agentes

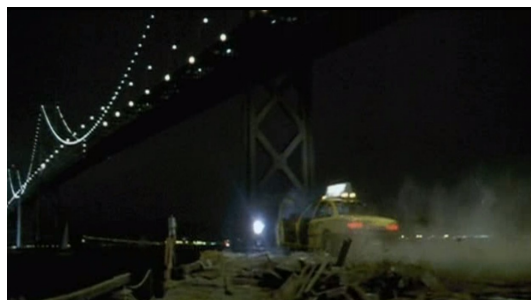
da empresa (CRS) que tutela o jogo (elementos condicionantes da acção), na cena relativa aos testes psicotécnicos desenha-se também a sugestão de um condicionamento interior da acção de Nicholas. Isto é, na medida em que se estabelece/detecta, através dos testes, uma condição limite (alojada no interior da personagem), a acção fictícia (falsificante) poderá sobrepor as suas bifurcações à linha de tempo da personagem, com a garantia de saber antecipadamente o caminho que esta (personagem) tomará. Como no caso do impulso vital (que impele o corpo a tomar como verdadeira a acção inverosímil), preconiza-se nessa condição (anterior à acção) um estado limite a que o corpo reagirá invariavelmente (involuntariamente) da mesma forma. É, pois, na disposição de uma narrativa assente numa falha estruturante (de São Francisco?) que Fincher fará derivar *The Game* também de *Vertigo* (Hitchcock 1958):

Grâce aux premières images de l'oeuvre (un petit film de famille au format 8 mm retraçant un anniversaire du jeune Nicholas), le spectateur est immédiatement immergé dans le passé écrasant du personnage principal, sous la férule d'une figure paternelle imposante, morte par suicide le jour de ses 48 ans (Achemchame 2012, 39).

Se em *The Parallax View* se encetava a manipulação dos indivíduos da agência exclusivamente a partir de testes psicotécnicos (através do isolamento e reinterpretação de diversos conceitos⁶), em *The Game* e *Vertigo* a acção manipulada (fictícia) decorre da experiência pessoal daqueles cuja acção é condicionada. Isto é, a construção das ficções a que as entidades tutelares dos dois filmes (Gavin Elster em *Vertigo*, CRS em *The Game*) expõem o elemento visado (respectivamente, 'Scottie' e Nicholas van Orton), partirá sobretudo da história pessoal desses elementos, sobre a qual se edifica a ficção. É a inscrição das ficções condicionantes sobre uma falha

6 A agência de recrutamento de assassinos no filme de Pakula recorre a um teste de diagnóstico de personalidade, seleccionando os candidatos que apresentarem propensão para a dúvida, expressão de incerteza. O encadeamento de imagens a que a agência de recrutamento expõe os candidatos passa pela aproximação de conceitos básicos a imagens correspondentes (as letras MÃE associadas à imagem de uma mulher com um bebé), que posteriormente são isolados e confundidos (as letras INIMIGO seguidas da imagem de uma mulher com um bebé). Esta estrutura lembra *1984* de George Orwell, relato de uma organização política totalitária, cujo modo de acção consistia em grande parte nesta relativização dos conceitos, sob o móbil VERDADE é MENTIRA.

estruturante (experiências traumáticas das personagens: o suicídio do pai de Nicholas, as vertigens de 'Scottie') que aproxima o filme de Fincher do de Hitchcock.



Vertigo (Hitchcock 1958) e *The Game* (David Fincher 1996). O plano de *The Game* parece reproduzir, em negativo, o de *Vertigo*.

*

Como em *Vertigo*, os primeiros planos de *The Game* introduzem a medida de contingência que condicionará a acção futura do(s) protagonista(s). As imagens de uma câmara Super8, que anunciam a narrativa no filme de Fincher, mostram a festa de aniversário de Nicholas van Orton e o suicídio do pai, imagens gravadas na memória, imagens gravadas no corpo: "Los comienzos de los films de David Fincher suelen ser notables (...) pero ninguno supera al de *The Game*. Intrigados por la tensa placidez de la vetusta home movie, tenemos la sensación de que nos adentramos en un mundo de fanstasmas" (Navarro 1997). É em redor de fantasmas (e em direcção à sua superação) que se comporão as narrativas (falsificantes) dos filmes de Hitchcock e Fincher. Os grandes falsários (Gavin Elster e CRS) que farão coincidir o momento da grande decisão da trama (em ambos os filmes, um lugar alto, uma queda iminente) com o fantasma condicionante da personagem enganada, que prolonga um gesto falso que ela julga autêntico.

*

Se a escolha da cidade de São Francisco para cenário da acção obedece a uma referência directa de Fincher ao filme de Hitchcock, há também uma dimensão temporal, para além de narrativa, que a escolha da cidade encerra. O próprio Fincher destapará um pouco o véu: "...San Francisco est une ville où le passé est très présent". Cidade fantasma, "que parece viver entre dos

mundos...", superfície porosa que deixa entrever outros mundos, outros tempos. Os fantasmas que existem enquanto potência do passado, que ameaçam actualizar-se na linha de tempo presente: "Scottie, do you believe that someone out of the past, someone dead, can enter and take possession of a living human being?".

*

Para além de sugerir a reinterpretação temporal de *Vertigo*, a duplicidade temporal de uma realidade fantasmática em *The Game* (ou o recurso do filme a "imagens-cristal"⁷) obedece também à encenação de um espaço de acção do espectador. A expressão vincada do tempo no filme, nas imagens (o presente poroso, o passado sempre à espreita), representa o terreno de jogo do espectador. Este (espectador) deverá reconhecer nas imagens apresentadas a coexistência de tempos (passado e presente), deverá saber traçar um arco entre a imagem presente e a imagem convocada pelo filme. Se a experiência traumática de 'Scottie', ou de Nicholas van Orton, é a condição a partir da qual a ficção é construída (condição alojada no interior das personagens), a história do cinema (ou determinada história do cinema) será a condição para a participação do espectador no filme:

Ses reprises et allusions nombreuses transforment ainsi le spectateur cinéphile en exégète post-moderne. Il doit alors reconnaître les signes du cinéma d'Hitchcock visibles dans les images, comme Nicholas Van Orton doit réapprendre à voir le réel, tous deux arpentant des espaces ludiques. Le cinéphile réapprend alors à voir le film comme un vaste terrain de jeu aux dimensions de l'histoire du cinéma (Achemchame 2012, 43)

O sucesso da imersão da personagem e do espectador na ficção (falsificação) dependerá, portanto, da extensão da sua dimensão fantasmática (potência). Replica-se o princípio de exclusividade exposto em relação aos pretensos investigadores dos filmes ('Scottie' e Nicholas), cuja imersão na acção fictícia (que se constrói em seu redor) depende da actualização dos fantasmas pessoais (nos quais se alicerça essa ficção). Dir-se-ia que o processo fílmico, como um jogo, se

⁷ Conceito desenvolvido por Gilles Deleuze no livro *A Imagem-Tempo*, que descreve a simultaneidade de tempos (presente e passado) que coexistem na mesma imagem.

estreita. Dir-se-ia que Fincher (como Welles, grande falsário), de acordo com um princípio de exclusividade, estrutura a acção em torno de um espectador-tipo, de cuja imersão na ficção (ou da suspensão da descrença) dependerá a extensão da sua dimensão fantasmática.



The Game (David Fincher 1996) e *Vertigo* (Alfred Hitchcock 1958). A reinterpretação de algumas cenas provoca um efeito de eco, a expressão difusa do fantasma.

2.1. Narrações Falsificantes - Corpo, Doença e Curto-circuito

"Atrás do homem verídico, que julga a vida do ponto de vista de valores pretensamente mais altos, há o homem doente, <o doente de si mesmo>, que julga a vida do ponto de vista da sua doença, da sua degenerescência e do seu esgotamento" (Deleuze 2006, 183)

Na mais bela cena do filme *Holy Motors* (Leos Carax 2012), Denis Lavant e Kylie Minogue encontravam-se para além do tempo. Nessa cena suspendia-se a encarnação ininterrupta de caracteres, de personagens, e abria-se um fosso que sugeria o regresso a um patamar essencial do homem, entretanto perdido. A representação continuada de personagens (outros) dava lugar ao estado excepcional da experiência do vazio (si). Esse encontro era a expressão de um sistema que curto-circuitava, ideia reforçada pelo choque entre limousines (veículos do sistema) que desencadeava o encontro (que aconteceria fora do tempo). Dir-se-ia que também em *Fight Club* se problematizará a ideia de um curto-circuito no sistema de valores estabelecido, no caso representado em jeito de parábola pelo universo IKEA: "La force des habitudes est de nous donner des raisons de vivre sans y penser. Elles domestiquent notre rapport avec la réalité extérieure: nous nous levons, mangeons, travaillons, regardons la télévision, puis allons dormir avant que le cycle se reprenne" (Orignac 2010, 30).

*

O curto-circuito representará a linha de fuga do corpo em relação a um sistema que se esgotou, a expressão da intolerância do corpo à uniformidade que sobre ele se abate. O corpo

reagirá ao achatamento deliberado do espectro de possibilidades de actualização de um "si", de uma essência que recua em função da actualização de um "outro". Se em *The Game* ou *Zodiac* a reacção (instintiva) do corpo a situações de perigo aparente confundia a inteligibilidade do real, em *Fight Club* o corpo reagirá a situações que o despropositam (corpo) de modo a tornar inteligível a essência (soterrada) do indivíduo. Fincher problematizará, através do sistema IKEA, a questão de um grande "outro" domesticador (hábitos, ciclos), que inviabiliza a expressão equívoca do corpo (a identidade, o "si") em função da inequívoca (desempenho do papel, ou "outro"), e que se traduzirá pelo hábito que "nous donner des raisons de vivre sans y penser". No fundo, o hábito que nos ilude a continuar - até deixar de iludir. Em *Fight Club* o corpo (através da insónia, através da doença) fará curto-circuitar o sistema em vigor, desviando esse corpo para "fora do tempo".

*

Numa opção estética que será prolongada (e reinterpretada) em *The Social Network*, Fincher fará decorrer as imagens do filme (os momentos narrativos) da narração de Jack (Edward Norton), ou do registo torrencial e (aparentemente) arbitrário do narrador, em que o pensamento se faz acção: "*We've gotta come up with a way that the camera can illustrate things at the speed of thought*", afirma o autor acerca de *Fight Club*. A opção estética (narração "em fuga") enquadra, no seu percurso em crescendo de intensidade (e velocidade), uma série de temas que estabelecerão relações conceptuais entre si. Os "estilhaços" do registo "esquizofrénico" da narração do filme, em que os temas são apresentados e aproximados à "velocidade do pensamento", serão interpretáveis pelo encadeamento que estabelecem entre si, pela relação que estabelecem com os "estilhaços" anterior e posterior: "Can you give me something Dr? (...) I'm in Pain", "You wanna see pain? Swing by First Methodist's tuesday night, see the guys with testicular cancer - that's pain".

A disposição dos elementos na narrativa (*raccord* entre [1] o movimento panorâmico da câmara que sobrepõe os objectos IKEA à sala de Jack e [2] a cena da sua ida ao médico), a sua sequencialidade, predispõe à análise conjunta dos temas aglutinados. Assim, acompanhando os

passos da narrativa, pode dizer-se que a insónia de Jack (motivo pelo qual recorre a assistência médica) reage ao "sistema" IKEA, representação narrativa do hábito, dos ciclos que "nous donne[...] des raisons de vivre sans y penser". Na medida em que o hábito (sistema) já só requer do corpo a sua satisfação (cíclica, sistemática), o corpo (enquanto potência individualizante, equívoca) será cada vez mais um elemento contingente nessa organização. Dir-se-ia que corpo reconhece o seu lugar contingente no sistema e reage, curto-circuitando. O sistema IKEA representará esse hábito que já só quer ser satisfeito, a estrutura que apenas quer do corpo que preencha determinado lugar. O grande "outro" que despropósito a expressão de um "si", ou que confunde a existência de uma identidade: "[Jack em *Fight Club*] I ran into the [IKEA] catalog thinking: what kind of dinner service defines me as a person?".



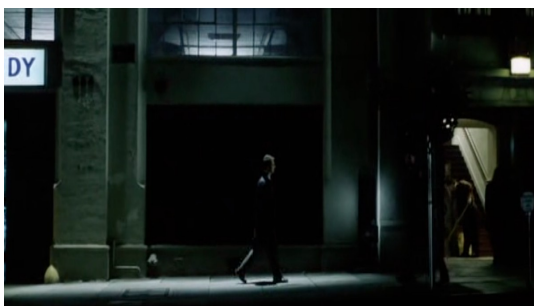
Fight Club (David Fincher 1999). A sequencialidade dos temas (a leitura do catálogo IKEA seguida da ida de Jack ao médico) motiva a análise (interpretação) conjunta desses temas, a sua aglutinação ou atracção.

*

O corpo é problematizado em *Fight Club* como a derradeira plataforma contra o esquecimento do "si". Se, ao tomar por autênticas as premissas sugeridas (pelo grande "outro"), ou ao integrar-se voluntariamente numa máquina despersonalizante (pela ilusão da escolha), o ser corpóreo abdica da sua dimensão equívoca (do "si"), a doença (a insónia, o cancro) retomará nesse corpo, qual memória actuante, a essência perdida. A interrupção (curto-circuito) que o corpo impõe ao hábito (sistema) através da doença é a expressão de uma identidade perdida, de uma essência soterrada que reage e que se manifesta.

Num tema que se desenhará sob diversas formas ao longo da obra de Fincher (sobretudo nos

filmes policiais, género do qual *Fight Club*, através do desenho do espaço ou da importância da investigação para a narrativa, se aproxima bastante), a expressão individualizante (identidade) será, também em *Fight Club*, oposta (ou diluída) à (na) ideia de grupo. Se em *Seven*, em *Zodiac* ou em *The Girl With a Dragon Tattoo* a acção individual é oposta ao registo protocolar (a acção do indivíduo num grupo) de modo a realçar a divisão do espectro da informação em esferas de actuação (complementares), em *Fight Club* problematiza-se na acção protocolar (grupo) a inviabilização da expressão individualizante. O facto de o indivíduo adquirir os códigos veiculados por um sistema despersonalizante (a parábola IKEA) inviabiliza a expressão (ou descoberta) dos códigos de um "si". Será sempre por oposição aos códigos protocolares exibidos pelo grupo que o corpo reagirá. Os códigos usados pelo grupo (signos protocolares) serão problematizados em *Fight Club* como o modo de acção de um hábito que, em sentido último, "...nous donner des raisons de vivre sans y penser". Se o corpo de Jack reage inicialmente, através da insónia, ao sistema IKEA, reagirá igualmente aos grupos de auto-ajuda em que a personagem se insere, reagirá igualmente ao Clube de Combate. O corpo reagirá (curto-circuito) sempre que a expressão de um grupo, de uma voz protocolar, se sobreponha à expressão de uma essência individualizante. A doença "activar-se-á" sempre que a essência do indivíduo, pela "submersão" desse indivíduo num grande "outro", não seja satisfeita.



Fight Club (David Fincher 1999) e fotografia de Philip Llorca di Corcia. O corpo reage (curto-circuito) à sobreposição dos códigos de um grupo à essência do indivíduo, soterrada.

*

Fight Club representará uma ligeira inflexão no que respeita à problematização da questão do

corpo na obra de Fincher (tema que se desenhará em continuidade na sua obra), ou no que respeita ao sentido da evolução do corpo ao longo dos filmes do realizador. Como em *Alien3* ou *Seven*, o corpo humano será, em *Fight Club*, problematizado como instância doente. Preconizar-se-á neste filme, como nos filmes anteriores, a iminência da sua superação (tema que, como vimos, se relaciona com a iminência da substituição, em cinema, da tecnologia analógica pela digital). *Fight Club* representará uma ligeira inflexão em relação à continuidade temática referida no sentido em que isolará o corpo humano da acção exterior (contaminação), propondo a doença como composto imanente do próprio corpo. Enquanto que, em *Alien3* ou *Seven*, era pela acção imposta ao corpo (exterior) que se alertava para o sentido terminal desse corpo (embora *Alien3* configurasse na sua proposta teórica um mal inerente, em que o corpo "hospedava" a doença), em *Fight Club* o corpo será representado como entidade auto-destrutiva. Como em *Seven* (embora sem recurso à acção correctiva de qualquer agente exterior), *Fight Club* vinculará a doença do corpo à submersão de uma essência esquecida. A doença, composto inerente do corpo, será activada pela não satisfação de uma essência corporal, vital. Da mesma forma que, em *Seven*, John Doe proclamava a paciência, a espera, como virtudes opostas ao vício (razão da condenação humana, corporal), em *Fight Club* Fincher fará opôr à essência do homem o sentido do vício, do hábito (sistema), que inviabiliza a expressão de uma individualidade, ou que motiva a activação da doença.

*

A problematização da doença, em *Fight Club*, encerra em si um sentido temporal. A possibilidade de activação da doença, instância inerente ao próprio corpo, sugere uma memória actuante ou um mecanismo ancestral que é propriedade desse corpo. O corpo humano materializa, em *Fight Club*, uma pulsão de retorno (Freud 2008), uma tendência destrutiva que será propriedade do homem. A doença representará um mecanismo de defesa (memória) contra o esquecimento de determinada essência humana, a condenação da acção despersonalizante do homem. A doença activar-se-á de modo a alertar para uma essência soterrada, ou condenar a imersão do indivíduo

num sistema despersonalizante (a parábola IKEA).

O encadeamento narrativo de *Fight Club* proporá, no entanto, ainda outra possibilidade para esse sentido temporal do corpo. Se a doença, enquanto tendência (pulsão) do corpo, é activada pela diluição de determinada essência humana num todo despersonalizante (que despropósito a dimensão equívoca do indivíduo), o corpo tende (pulsão), simultaneamente, a aproximar-se desse todo. A insónia (doença) activar-se-á em Jack e perturbará a sua condição de veículo de um sistema (IKEA), condição que ele retomará nos grupos de auto-ajuda. A presença de Marla ("*the big tourist*") perturbará a condição de veículo que Jack assume nos respectivos grupos, condição que retomará no Clube de Combate. Se, inicialmente, o Clube de Combate é a expressão de um modo de acção subversivo (irredutível a qualquer grelha de leitura ou comportamento), rapidamente os códigos do grupo se sobrepõem à manifestação da acção puramente subversiva, transformando os seus membros em veículos de ainda outro sistema.

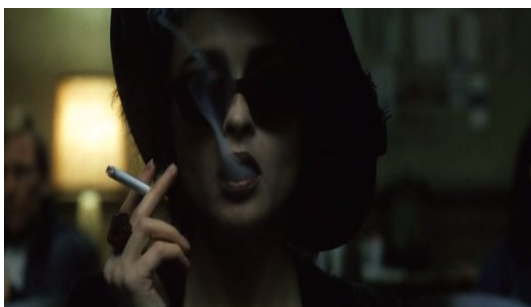
A doença é problematizada em *Fight Club* como propriedade do corpo, que se activará mediante a satisfação ou não de uma essência desse corpo (a possibilidade da expressão corporal equívoca, a possibilidade da escolha). À acção "essencial" do homem (à expressão de uma essência individualizante) opor-se-á a acção do homem em grupo, na medida em que esse grupo (IKEA, grupos de auto-ajuda, Clube de Combate) produzirá uma série de códigos de conduta que condicionarão a acção livre do indivíduo, ou que farão do indivíduo um veículo dessa codificação. No entanto, o encadeamento narrativo de *Fight Club* proporá que, como a doença, também a pulsão do corpo para a imersão no grupo é propriedade ou tendência desse corpo, compondo uma estrutura paradoxal, inevitável, que desenha no horizonte a condenação do corpo humano, ou a iminência da sua superação.

*

Como a doença, a tendência para a diluição do indivíduo no grupo (motivo da activação da doença) é problematizada no filme como propriedade do corpo (movimento involuntário). O

movimento auto-destrutivo do corpo é assim resultado da conjugação de duas tendências inerentes desse corpo, que se complementam no sentido de o anular. Fincher retomará em *Fight Club* a estrutura da narrativa em rede (estrutura desenvolvida sobretudo em *Seven* e *The Game*) no sentido de problematizar a questão dos movimentos involuntários do corpo, da tendência de auto-destruição que é propriedade desse corpo, ou da possibilidade de resistência do indivíduo a estes mecanismos.

Tal como no caso do corpo em relação a *Alien3* e *Seven*, tema para o qual *Fight Club* representava uma continuidade mas também uma ligeira inflexão, também o tema da estrutura narrativa em rede terá neste filme um prolongamento ligeiramente inflexionado. Enquanto que em *The Game* (e em *The Parallax View* ou *The Matrix*) a acção viral se podia concretizar em qualquer ponto da rede, condicionando a acção do indivíduo (o centro da rede), em *Fight Club* será a acção do vírus a libertar (descondicionar) a acção desse indivíduo. Se, nos filmes anteriores de Fincher que dispunham uma estrutura em rede, a acção do indivíduo era condicionada pela acção dos pontos (limites) da rede, em *Fight Club* será a materialização do indivíduo num dos pontos da rede (sistema) a motivar o condicionamento da própria acção. Ao assumir-se como veículo de um sistema, o indivíduo (Jack) perturbará a possibilidade da acção livre (ou desimpedida). Ao assumir-se como veículo de um sistema, o indivíduo enquadrar-se-á no espaço paradoxal imposto pelas tendências (pulsões) do corpo, isto é, entre a diluição de si no grupo e a inevitabilidade consequente da doença.



Fight Club (David Fincher 1999) e *Basic Instinct* (Paul Verhoeven 1992). O cigarro enquanto elemento tóxico, propriedade da "mulher fatal" e expressão do vírus no sistema.

A resistência do indivíduo à aniquilação, a frustração da tendência auto-destrutiva do corpo, será materializada na personagem Marla Singer, ou na relação que esta estabelece com Jack: "Marla, the little scratch in the roof of your mouth that would heal if only you could stop tugging it, but you can't", diz, a certa altura, Jack. Se é o corpo, por si mesmo, que tende a motivar a acção involuntária que ditará a sua supressão, Marla representará para a acção do filme a frustração dessa estrutura, a sua anti-matéria. Se, nos casos anteriores em que se apresentavam estruturas em rede, a acção do vírus consistia no condicionamento da acção (central) do indivíduo, em *Fight Club* será a acção do vírus (Marla) a permitir o descondicionamento da acção do indivíduo (Jack), a sua libertação.

*

Em *Mal-estar na Civilização*, Freud recuava até às primeiras civilizações humanas, aos primeiros vínculos civilizacionais, para concluir que os primeiros limites impostos à acção humana (os códigos civilizacionais) teriam sido motivados pela garantia do conforto do corpo ou, nas palavras do autor, pela diminuição do "desprazer" do corpo (Freud 2008). O autor fazia decorrer desta estrutura a ideia de uma certa frustração do homem civilizacional, no sentido em que essa estrutura obscurecia determinados desejos do homem, frustrados em função da garantia do bem estar dos restantes elementos do grupo. Nesse movimento inicial do corpo, da sua interacção com o grupo (integração), confundiam-se as acções da obtenção de prazer e da obtenção de conforto (ou diminuição do desprazer). A procura de conforto pelo homem civilizacional inevitabilizaria, por conseguinte, a procura de prazer, motivação frustrada ou obscurecida pela integração do indivíduo num grupo ou pela aquisição dos códigos de um sistema.

*

O sistema (grupo) representará para o indivíduo a possibilidade de execução de movimentos (adquiridos) sem mediação da consciência ou do pensamento. O indivíduo transforma-se no veículo

de um sistema mais amplo (IKEA) através da aquisição e execução de um certo número de movimentos que, em conjunto, comporão uma acção sistemática que o torna "desnecessário" (na medida da autonomia desses movimentos, independentes de qualquer consciencialização da parte do seu agente). Em *Fight Club*, Fincher enquadrará na problematização do indivíduo (enquanto veículo de um sistema) a ideia de conforto, ou a procura de conforto pelo corpo.

Tal como no caso referido de *Mal-Estar na Civilização*, também em *Fight Club* a integração do homem no grupo, ou a satisfação da tendência do corpo para o conforto, motivará a repressão de determinada essência (individualidade) do homem, obscurecida em função da integração nesse grupo. A satisfação da tendência do corpo para o conforto será, por conseguinte, a satisfação da sua tendência auto-destrutiva. Se o homem sente conforto na aquisição e execução dos movimentos sistemáticos de um sistema despersonalizante, a satisfação do conforto do corpo estará intimamente vinculada à satisfação da tendência auto-destrutiva do corpo.

*

A acção da personagem Marla Singer (criação da psique de Jack?) motivará o desconforto de Jack, no sentido em que se oporá à satisfação da tendência do seu corpo. Ainda Jack: "If I had a tumour, I'd name it Marla". Marla será a acção viral que contrariará, pelo sentido auto-destrutivo que veicula, a tendência auto-destrutiva do corpo de Jack. Fincher parece inscrever a narrativa de *Fight Club* no espaço compreendido entre duas premissas mutuamente exclusivas: se a tendência do corpo para o conforto respeita, em sentido último, um mecanismo de auto-destruição (interior) desse corpo, a acção destrutiva do homem sobre o próprio corpo (exterior) contrariará a tendência do corpo para o conforto e, por conseguinte, a tendência do corpo para a doença, para a morte.

É porque o filme veicula esta exclusão mútua, esta oposição, que faz sentido recuperar a epígrafe do capítulo: "Atrás do homem verídico, que julga a vida do ponto de vista de valores pretensamente mais altos, há o homem doente, <o doente de si mesmo>, que julga a vida do ponto de vista da sua doença, da sua degenerescência e do seu esgotamento". À acção auto-destrutiva das

personagens de *Fight Club* (Jack, Marla, os elementos do Clube de Combate) opõe-se a acção tendente ao conforto, a acção a pedido do corpo (acção de Jack, inicialmente). Se a redução da acção do indivíduo a um contexto sistemático, à veiculação inadvertida de uma acção mecanizada, for a expressão do "...homem verídico, que julga a vida do ponto de vista de valores pretensamente mais altos", a acção auto-destrutiva de Jack, dos elementos do Clube de Combate ou de Marla Singer poderá ser interpretada como a acção que se opõe ao homem verídico, como o ponto de vista da doença.



Fight Club (David Fincher 1999) e fotografia de Philip Llorca di Corcia. As paredes manchadas e a casa escura e opressiva enquanto símbolos do desconforto da personagem.

*

Se a acção auto-destrutiva do indivíduo sobre o seu próprio corpo contraria a tendência auto-destrutiva que é propriedade desse corpo (a tendência para o conforto), a execução da acção do homem do ponto de vista da sua doença contraria a activação da própria doença. Se a doença perturba a acção do homem enquanto veículo do sistema, o modo de acção "doente" perturbará a activação dessa doença, perturbará a tendência auto-destrutiva do corpo. O modo de acção da doença (no sentido em que a doença perturba o funcionamento de um sistema), ou o "...ponto-de-vista da (...) doença...", será concretizado em *Fight Club* na personagem Tyler Durden.

2.2. Narrações Falsificantes - Tyler Durden

"Le personnage principal de
F.C. est un narrateur qui se regarde
agir: je est toujours un autre"
(Roudant 2003)

É no sentido em que se opõe a todos os vínculos civilizacionais, a todos os códigos que reprimem a acção livre ou desimpedida do indivíduo, que Tyler Durden representará o modo de acção da doença, o ponto de vista da doença, ou a medida da frustração de um sistema despersonalizante. Tyler Durden materializará o "*homem doente*" do axioma deleuziano no sentido em que se oporá ao "homem verídico", aos "valores pretensamente mais altos": "It's only after we've lost everything that we're free to do anything", dirá a personagem. O modo de acção do "homem verídico" é problematizado em *Fight Club* em contraponto com Tyler Durden. A duplicação de personagens a partir do mesmo corpo (Jack e Tyler) servirá o preenchimento do espectro das possibilidades de acção, espectro patente no referido axioma deleuziano. Se à acção de Jack corresponde o modo de acção do "*homem verídico*" (no sentido em que a acção respeita a tendência do corpo para o conforto), a acção do seu duplo (Tyler) servirá a perturbação dessa verdade (ordem, sistema), ou a concretização de uma falsificação. Na medida em que a tendência ("verídica") do corpo para o conforto submerge a essência do indivíduo (ou o acesso ao prazer), a falsificação representará a possibilidade de resgate do indivíduo a essa tendência. Ou seja, é no sentido em que a aquisição material e comportamental (os "valores pretensamente mais altos") perturba o acesso do indivíduo à respectiva essência (soterrada) que a acção falsificante⁸ (Tyler)

8 O conceito das potências do falso é desenvolvido por Deleuze no livro *A Imagem-Tempo*. A "acção falsificante" é a acção que se opõe à forma imposta pela "verdade"; o autor enaltece o poder de transformação que é próprio dos falsários: "O artista por sua vez é um falsário, mas é a última potência do falso, porque ele deseja a metamorfose em vez de <tomar> uma forma" (Deleuze 2006, 191). A "acção falsificante" será, portanto, a acção não-conforme, que tem

representará a possibilidade de concretização da essência do indivíduo.

*

Fincher retomará nesta oposição fundamental (entre a acção verídica e a acção falsificante) a analogia entre a evolução do corpo e a evolução dos mecanismos do cinema, da matéria do cinema. Ao corpo auto-destrutivo ou ao cinema analógico, opor-se-ão o corpo imaginado e o cinema digital, "falsificante". Se ao modo de acção verídico (corpo, câmara) corresponde a activação de um mecanismo de auto-destruição, a acção "falsificante" servirá a reinvenção desse corpo (câmera), ou a frustração desse mecanismo (de auto-destruição). A falsificação (ou a reprodução do modo de acção da doença) será problematizada como possibilidade de transformação, ou perturbação da auto-destruição do sistema: "Há forças que já não sabem responder às outras senão de uma única maneira, uniforme, invariável: o escorpião (...) só sabe picar, e pica a rã que o leva pela água, com o risco de morrer afogado (...) a energia nobre é a que é capaz de se transformar, enquanto a vil já não pode..." (Deleuze 2006, 201).



Fight Club (David Fincher 1999) e fotografia de Philip Llorca di Corcia. A duplicação de personagens serve o preenchimento do espectro de possibilidades de acção preconizado no axioma de Deleuze: "Atrás do homem verídico (...) está o homem doente".

*

Em *Fight Club*, a acção da câmara simulará o ponto de vista da doença, da acção falsificante que se opõe à acção verídica, ao "*homem verídico*". A acção de Tyler Durden será sempre "activada" a partir do ponto de vista de Jack, imaginada a partir do olhar do narrador do filme.

ainda o poder de se transformar.

Fincher fará preceder a entrada de Tyler nos planos (nomeadamente nos planos gerais ou de grupo) de um travelling, movimento circular em torno do rosto de Jack, que descobre (ou activa) Tyler. O movimento da câmara simulará a activação da personagem. Se, à entrada nos planos, a silhueta de Tyler não é imediatamente visível (existe em potência, fora-de-campo), ela entrará no enquadramento mediante um movimento circular da câmara, e a activação da personagem (Tyler) pelo olhar de Jack.

Através da representação narrativa de um mecanismo de projecção (ou activação), Fincher celebrará o potencial inventivo e interventivo da câmara (ou do cinema). Ao tomar pela câmara o ponto de vista de Jack, Fincher concretizará um discurso "essencialmente falso" da câmara, ou a possibilidade de superação da matéria (a acção verídica) pela acção falsificante da câmara. A simulação do ponto de vista de Jack pela câmara, ou a concretização formal de um discurso falsificante, preconiza a intervenção digital (patente já em *Fight Club*) de Fincher nas imagens. Na medida em que se aproximam as limitações da acção da câmara (tecnologia analógica) e da acção do corpo humano (simulação de um sistema auto-destrutivo), a concretização do discurso falsificante através da projecção (activação) da personagem imaginada (Tyler) sugere a possibilidade (iminente) de reinvenção das imagens pela intervenção falsificante da tecnologia digital.

*

A articulação entre as acções verídica e falsificante, a conjugação da acção de duas personagens (Jack e Tyler) desenvolvidas a partir do mesmo corpo, perturbará a inteligibilidade da acção (visível) em *Fight Club*. A revelação final, "...je est toujours un autre", desencadeará um processo de implosão na percepção (ou delimitação) geográfica da acção do filme. Embora Fincher limite, pela abordagem formal, a extensão do equívoco (a referida activação de Tyler pelo olhar de Jack, simulada pelo movimento da câmara), a inteligibilidade das "pegadas" geográficas do narrador do filme e do seu alter-ego jamais encontrará um traçado definitivo.

Em *Fight Club*, Fincher problematizará as acções verídica e falsificante enquanto possibilidades (potência) do corpo, embora existentes numa relação de mútua exclusão. Embora a actualização de uma das personagens (Jack e Tyler) no corpo comum não inviabilize a existência em potência do elemento não actualizado (que não é "apagado"), a actualização simultânea dos dois caracteres é impossível. Embora as sequências em que Jack e Tyler interagem no plano sugiram a possibilidade de actualização simultânea das duas personagens no mesmo corpo, a execução de uma delas no corpo (comum) suporá inevitavelmente o silenciamento da outra.



The Year of Living Dangerously (Peter Weir 1981) e *Fight Club* (David Fincher 1999). Tyler Durden representa a acção falsificante, que se opõe ao homem verídico.

*

Leibniz propunha uma composição da linha de tempo em que à acção inscrita no tempo (actualizada) não se opunha a acção impossível, mas a acção impossível: "...segundo Leibniz, não é o impossível, é apenas o impossível que procede do possível" (Deleuze 2006, 171). Da acção não concretizada, ou não inscrita pelo corpo na linha de tempo (presente), decorreria também uma evolução temporal, uma continuação. A linha de tempo é problematizada como um vasto terreno de bifurcações, no qual tomamos (ou actualizamos) determinadas direcções, embora essa escolha não inviabilize a continuidade temporal da direcção não escolhida. Cada bifurcação supõe a continuidade possível da acção do sujeito na direcção não tomada. Todas as direcções tomadas a cada bifurcação na linha de tempo serão direcções possíveis, e terão uma continuidade temporal, embora sejam impossíveis entre si. Isto é, embora o indivíduo se inscreva na linha de tempo

pela tomada de direcção a cada bifurcação da linha de tempo, a direcção que não foi tomada desenvolver-se-á também no tempo, embora as duas sejam impossíveis em simultâneo. A continuidade temporal da linha de tempo não será, portanto, una, multiplicando-se ao invés em possibilidades de actualização do percurso do corpo (destino). A acção não tomada pelo corpo em determinada bifurcação prolongar-se-á no tempo, embora a convivência com a acção em que o corpo se inscreveu seja impossível. A direcção tomada pelo corpo e a direcção não tomada pelo corpo serão, segundo Leibniz, possíveis individualmente, embora sejam impossíveis entre si.

Em *Fight Club*, tanto a actualização da acção de Jack como a de Tyler no corpo de ambos será possível, embora as actualizações sejam impossíveis entre si. Tomando por linha de tempo o corpo de Jack, dir-se-ia que a actualização da acção de ambos (Jack e Tyler) na linha de tempo (corpo) é possível, embora cada actualização inviabilize a acção simultânea do outro. Se nem a acção de Jack nem a de Tyler serão impossíveis, dir-se-ia delas serem apenas impossíveis, na medida em que traçarão na linha de tempo (corpo) um ponto de bifurcação a partir do qual se desenvolverão autonomamente no tempo.

*

Como a linha de tempo, que vê partir em direcções opostas os presentes impossíveis (linha que se bifurca), também o corpo terá das acções de Jack e Tyler uma impressão disjuntiva. Como a linha de tempo, que estabelece em relação às linhas de fuga uma memória comum, também o corpo (ponto de bifurcação) representará para as acções de Jack e Tyler um ponto de regresso. É no sentido em que ambas as acções regressam a um ponto de bifurcação comum (o corpo), ou no sentido da problematização do corpo enquanto instância temporal, que poderá interpretar-se a perseguição de Jack a Tyler (a sequência mais interessante do filme). Configurar-se-á nessa perseguição uma impossibilidade, na medida em que as linhas de tempo de Tyler e de Jack se desenvolvem autonomamente no espaço, sendo ambas actualizações possíveis do corpo no tempo mas impossíveis entre si. Será a partir da instância comum (o corpo a que "regressam" as duas

acções) que a acção do "outro" se destapará ligeiramente, sob a forma indefinida do pressentimento: "I was living in a status of perpetual déjà-vu. Everywhere I went I felt I've already been there. It was like following the invisible man" (afirma Jack).

*

Se corpo é a instância temporal em que se inscrevem as linhas de tempo de Jack e Tyler (linhas impossíveis entre si), o "déjà-vu" será a expressão do derrube parcial da barreira que impossibilita a actualização simultânea das duas personagens no corpo comum. Na medida em que o corpo será a instância temporal em que se inscrevem as linhas de tempo tomadas pelas duas personagens, a repetição de um percurso será denunciada pelo corpo, no qual esse percurso ficou marcado, do qual é memória. Ou seja, quando Jack repete o percurso de Tyler, o corpo denuncia a repetição sob a forma de eco, do "déjà-vu". A experiência indefinível do "sentir" ("I felt I've already been there") remete para uma inconfidência do corpo, para uma denúncia do corpo, segundo a qual a perseguição se faz espiral.

É uma das mais belas formulações temporais do cinema recente: a experiência aparentemente genuína do espaço (visitado, aparentemente, pela primeira vez) que é desmascarada pelo eco. Há algo da ordem da vertigem num percurso que ecoa uma memória (repetição): "Everywhere I went I felt I've already been there". Concretiza-se na sequência da procura de Tyler por Jack a coexistência das personagens num corpo comum, de que o eco "falsificante" que se ouve na narração de Jack desde o início do filme, "A copy of a copy of a copy", seria um indício (ou premonição).

*

É algo da ordem da ameaça que decorre da experiência de uma acção em eco, que repete passos "originais". O corpo, enquanto lugar de inscrição de duas acções impossíveis denunciará pelo *déjà-vu*, pela reverberação, a repetição da acção, "a copy of a copy of a copy". Jack persegue Tyler e não o encontra porque Tyler é Jack noutra actualização do corpo, noutra face do corpo. A ameaça derradeira que este processo desenha faz-se real nas palavras de Tyler: "Little by little

you're just letting yourself become... Tyler Durden". Se o eco denuncia, na sequência em que Jack procura Tyler, a ameaça de Tyler pelo domínio do corpo, Fincher antecipa essa ameaça no decorrer do filme pela sobreposição de imagens subliminares aos planos:

A narração orgânica consiste no desenvolvimento de esquemas sensoriais motores segundo os quais as personagens reagem a situações ou agem de maneira a revelar a situação (...) Um tal regime é complexo porque pode fazer intervir rupturas (elipses), inserção de lembranças e de sonhos... (Deleuze 2006, 203).

É pela sobreposição de fotogramas subliminares (imagens de Tyler) à linha de tempo narrativa (narração de Jack) que começa a desenhar-se a ameaça ao domínio do corpo (comum). A imagem subliminar, fotograma fugidio interposto à linha de tempo, representa o acesso a informação impossível (que se manifestou), ou o contacto entre dois mundos antagónicos possibilitado por uma barreira que se fez porosa.

*

Como foi referido a propósito da "narração falsificante" de *Fight Club* (discurso que a câmara simulava ou concretizava), também o tema das imagens subliminares será inscrito na narração com recurso a analogias com processos cinematográficos. Se a adição de fotogramas (pornográficos) aos filmes infantis projectados materializa o princípio subversivo transversal a todas as acções de Tyler Durden (que é projeccionista de noite, responsável pela montagem das fitas), esse processo representará também a perturbação perceptiva provocada pela sobreposição de um instante à continuidade narrativa.

Como o fotograma pornográfico interposto ao filme infantil, as imagens subliminares de Tyler têm para a narração de Jack o estatuto de perturbação ou ameaça, manifestação distensiva mas persistente. Se as imagens subliminares de Tyler acrescentadas à narração são fugazes, elas serão também inesquecíveis, impossíveis de circunscrever ou evitar. Como diz Tyler, "Nobody knows that they saw it, but they did: a nice, big cock". É o registo da impressão, que se alimentará da

indefinição, no sentido em que o cérebro insistirá em retomá-la (a impressão) na tentativa de a completar.



Fight Club (David Fincher 1999). As imagens subliminares (Tyler) interpostas à linha de tempo vão desenhando a ameaça de actualização de Tyler no corpo de Jack.

*

A proposta da imagem subliminar, do instante fugidio a que o cérebro insiste em voltar, terá noutra cena uma definição interessantíssima. Numa sequência que enquadra várias viagens laborais de Jack, a narração (de Jack) vai descrevendo, em *off*, a percepção geográfica de um "narcoléptico": "You wake up at Seatac; You wake up at S.F.O.; You wake up at Dallas Fort Worth". Incapaz de apreender (ou integrar) completamente a mudança na sua linha de tempo (corpo), o indivíduo (Jack) será igualmente incapaz de se esquecer totalmente do espaço visitado (a memória do corpo). A sucessão interminável de instantes fugidios comporá um ser desintegrado, cuja unidade foi comprometida pelo princípio distensivo patente na sua acção. A perturbação identitária (ou o carácter irreversível dessa perturbação) será expresso numa pergunta feita em *off*, integrada no seio da narração: "If you wake up in a different time, in a different place, could you wake up as a different person?".

Fincher sobreporá a narração de Jack (em *off*) e a pergunta em questão a um instante em que Jack e Tyler se cruzam em passadeiras rolantes de direcções opostas. A proposta contida na pergunta (e na cena em geral) decorre da mesma estrutura do instante subliminar, um instante ininteligível mas inesquecível que se gravou na linha de tempo, a que o cérebro insiste em voltar, ou a amplificação progressiva de um momento indistinto gravado no tempo: "Prescience ou

désarticulation cognitive de l'insomniaque: devenu hyper sensible aux formes ordinaires de la réalité..." (Orignac 2010, 29). É no sentido de uma suposta hiper-sensibilidade do narrador (Jack) na apreensão do real que se desenha a proposta de Tyler enquanto instante repercutido na memória. Como o fotograma subliminar interposto à narrativa, a figura fugidia de Tyler (o momento em que se cruza com Jack acontece antes do seu "enquadramento" na narrativa) representará o instante fugidio a que a memória de Jack insiste em voltar, de modo a completar ou concretizar uma impressão. Ao invés de uma figura idealizada ou desenhada na psique de Jack, o cruzamento fugidio entre as duas personagens sugere a interpretação de Tyler enquanto imagem (real e incompleta), enquanto instante fugidio, que dará corpo à narração falsificante de Jack, e conduzirá à materialização do seu duplo.



Fight Club (David Fincher 1999). O cruzamento entre Tyler e Jack acontece numa altura em que a personagem ainda não foi "apresentada" na narrativa, "apresentação" que acontecerá na sequência do avião, no segundo fotograma.

3. Espaço Digital - O Ponto de Vista dos Fantasma

"...dans la maison de Panic
Room, l'esprit décroissance
l'espace pendant que le corps
semble enfermé dans les cadres
centripètes" (Orignac 2010, 29)

O videoclip *Freedom'90* (David Fincher 1990), para George Michael, começava com o plano de uma chaleira ao lume, que libertava vapor de água para o espaço envolvente. A câmera tomava, num *travelling*, o ponto de vista do vapor, descobrindo nesse movimento (ininterrupto) outros compartimentos da casa (e o corpo feminino que assumirá a voz de Michael⁹). Simulava-se nesse movimento de câmera a desmaterialização do espaço da acção (ou o derrube dos seus compartimentos), conceito que Fincher virá a desenvolver (concretizar) mediante as possibilidades oferecidas pelo desenvolvimento da tecnologia digital (sobretudo a partir de *Fight Club*).

No videoclip em questão ensaiava-se a superação dos limites impostos pela matéria à criação de imagens. A tecnologia digital permitirá a Fincher dar forma a um imaginário visual muito preciso. A imagem cinematográfica "reconhecerá", graças à tecnologia digital, um lençol ou repositório de imagens-fantasma que se concretizam no espaço mediante a superação da barreira física a que estavam sujeitas.

*

Um longuíssimo plano-sequência em *Panic Room* (David Fincher 2002) inscreverá a ruptura definitiva de Fincher com as restrições da matéria para a produção imagética. Durante perto de dois

⁹ Para além da dimensão andrógina evidente (que Fincher desenvolverá também no videoclip *Cradle of Love*, de Billy Idol), do isolamento da voz de George Michael e sua atribuição a um corpo "impossível" (feminino), decorre também a ideia da superação dos limites da matéria.

minutos, a câmera atravessa (assombra) os vários andares e divisões da casa (percurso efectuado sem mudança de plano), assumindo o ponto de vista imaterial de um fantasma¹⁰. Liberto das restrições da matéria, o movimento de câmera consumará um estranho tratado arquitectónico, resultado da dissolução das divisões físicas do espaço e da "composição" de um enorme e amplo *open-space*. As possibilidades da imagem são exponenciadas à área total da mansão em que decorre a acção.

A proposta narrativa de *Panic Room* prefigura, na sua economia, a idealização de um tratado formal: "Peu de personnages, un décor unique, un conflit lisible et cerné: la nudité des enjeux narratifs et l'absence de thème ramènent le cinéaste vers des questions presque abstraites de positions spatiales, de *tempo* des raccords, et de découpage de l'espace" (Orignac 2010, 63). Exercício de estilo (*friday night movie*, nas palavras de Fincher), o filme permitirá a dissolução definitiva das barreiras materiais do espaço e da imagem.

Em *Fight Club* Fincher já transpusera, pela câmera, os limites da matéria¹¹, mas enquadrara essa transposição na proposta narrativa do filme. Em *Panic Room* será a proposta narrativa a sustentar a edificação de um tratado de desmaterialização formal. É de grande precisão a frase de Orignac, "...l'esprit décloisonne l'espace pendant que le corps semble enfermé dans les cadres centripètes", embora filmes futuros, como *Zodiac* (Fincher 2007) e *The Curious Case of Benjamin Button* (Fincher 2010) venham pôr em causa a validade ou continuidade da ideia. A "desconstrução arquitectónica" em *Panic Room* desencadeará um processo que será desenvolvido nos filmes seguintes sem quaisquer restrições, filmes em que os corpos já não terão estatuto de excepção no que respeita à "numerização" da imagem. Conquanto haja ainda em *Panic Room* uma "Sala de Pânico" a proteger os corpos da intervenção digital (do sopro do fantasma), a fronteira do corpo será derrubada definitivamente com a composição "numérica" de Brad Pitt enquanto Benjamin Button.

10 O plano-sequência acompanha o percurso de três homens em redor da casa de Meg e Sarah Altman (Jodie Foster, Kirsten Stewart). A entrada dos homens numa casa de habitação (particular) representa, como o plano-sequência, uma superação das barreiras da matéria.

11 *Fight Club* anunciava já uma certa imaterialidade da câmera, que descia vertiginosamente do topo de um arranha céus até à sua cave (atravessando paredes), ou que simulava o percurso descrito pelo gás ao longo do apartamento do narrador (cena da explosão).

Embora *Panic Room* represente, pela sua condição de filme/ensaio formal (intuindo exclusivamente a exploração visual das possibilidades digitais), uma ruptura na continuidade da obra de Fincher (inscreve-se nesse filme o derrube definitivo das restrições materiais na produção de imagens e a descompartimentação do espaço), o recurso dos seus filmes a soluções digitais tem obedecido a um registo progressivo, trazendo cada novo filme um novo apontamento ou inovação formal. Dir-se-ia que, a cada novo filme (e inovação), Fincher se aproxima um pouco mais da composição imagética ideal (expressão de ideais visuais), ou do acesso irrestrito ao seu repositório de imagens-fantasma.



Freedom'90, George Michael (David Fincher 1990) e *Fight Club* (David Fincher 1999). A câmara simula o percurso do vapor (a partir da chaleira) e do gás (a partir do bico de fogão).

*

O reenvio da obra de Fincher ao imaginário visual do cinema americano dos anos 70, 80 e 90 (Orignac 2010) ajuda a entrever a extensão do repositório. O recurso de Fincher ao digital intui, sobretudo, desimpedir o acesso às imagens (fantasmas) guardadas nesse repositório: "*Quand Fincher découvre enfant Butch Cassidy et le Kid (...) il comprend qu'un film est aussi un agencement complexe de formes*" (Orignac 2010, 8). A tecnologia digital significa para a sua obra a possibilidade de estabelecer arcos entre as imagens-fantasma (guardadas no referido repositório) e as imagens actuais. Significa a possibilidade de actualizar, na linha do presente, imagens ideais.

A reinterpretação da nova Hollywood (*American New Wave*) representa o grande eixo da obra de Fincher. A expressão do novo (modernidade) faz-se sempre pela convocação do antigo (fantasmas). O ponto de vista do fantasma (a desmaterialização do espaço físico) opera assim um

movimento em falso, pois faz-se moderno (diluição de barreiras materiais) ao mesmo tempo que estabelece a convocação do fantasma passado (imagens guardadas no lençol). É um exercício de libertação das formas: as imagens guardadas no repositório são convocadas para o presente e desmaterializadas na sua redução (reinterpretação) em substância digital. Se em *Vertigo* Hitchcock encenava a queda de Madeleine Elster a partir de um ponto de vista estático da câmara (o corpo em queda era visto por uma abertura na parede), em *The Game* Fincher acompanhará com a câmara o percurso do corpo em queda.

O mesmo movimento que liberta os fantasmas (imagens no repositório) fá-los pairar no presente (enquanto instâncias imateriais que são). O cinema de Fincher não estabelece rupturas definitivas com a história das imagens (passada ou recente), reabilitando-a, ao invés, pela construção de arcos imaginados entre o momento passado e o momento presente. Como no caso referido da desmaterialização operada pela câmara (que atravessa paredes, simula o ponto de vista do vapor, de um fantasma), o recurso ao digital obedece a um princípio de expressão realista que não rompe com o passado. Ao invés de servir a configuração de cenários e situações impossíveis, o recurso de Fincher à tecnologia digital servirá a superação das formas (fantasmas) presas ao espaço; o recurso à tecnologia digital servirá a expressão impossível (imaterial) de situações possíveis (imagens guardadas no repositório).

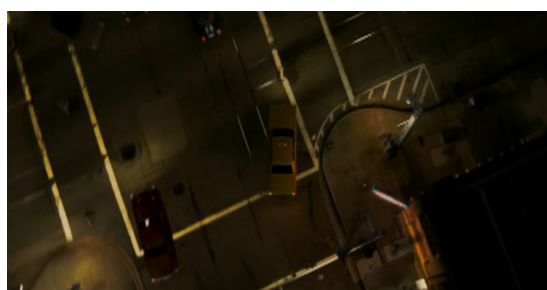
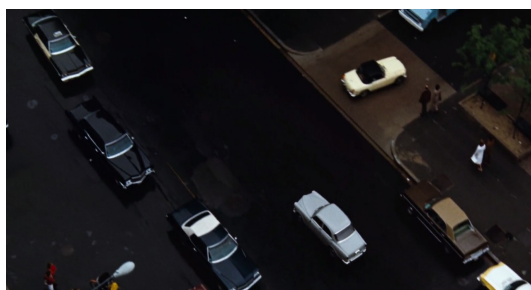
*

Zodiac pode ser interpretado como o ponto de chegada de um arco emitido por *All The President's Men* (A.J. Pakula 1976), "lugar" de actualização dos seus fantasmas.

O primeiro indício de uma reinterpretação (ou, pelo menos, de um diálogo que se estabelece entre os dois filmes) decorre do plano inicial de *Zodiac*, um travelling que simula um voo de entrada na cidade de São Francisco. A cena foi refeita digitalmente, para poder concordar o espaço da acção com o tempo da acção, pois o estaleiro de São Francisco (limite terrestre no plano - o travelling prefaz o seu "voo" por cima do mar e em direcção à terra) teria, de acordo com a

informação recolhida pela equipa de produção do filme, sofrido imensas alterações desde os anos 80 (altura em que decorre a acção do filme).

A tecnologia digital liberta o cinema do compromisso com o tempo. Enquanto que *All The President's Men* é um filme de reacção (ao caso Watergate, que começou a tomar forma em 1972), *Zodiac* será sobretudo um exercício de reflexão sobre a acção do serial killer homónimo. A tecnologia digital representa a possibilidade de correcção da imagem, a flexibilização (elasticidade) do espaço de acordo com a sua inscrição no tempo. O domínio de Fincher nunca abandona o signo da interpretação, da revisão. Mais do que nunca, faz-se pertinente a formulação de Deleuze: "... todo o acontecimento é por assim dizer no tempo em que não se passa nada, e é no tempo vazio que antecipamos a lembrança, desagregamos o que é actual e colocamos a lembrança formada..." (Deleuze 2006, 132). Se a "reacção" é o impulso da maquinaria analógica, em que o corpo tenta prender (gravar) o acontecimento ao espaço e ao tempo, a "reflexão" é o modo de acção do digital, tempo vazio que liberta o acontecimento (imagem passada, fantasma) do tempo em que aconteceu, que permite o anacronismo.



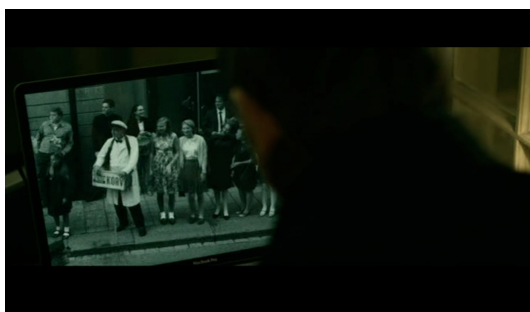
All the President's Men (A.J. Pakula 1976) e *Zodiac* (Fincher 2007). O trajecto percorrido por um carro, mostrado em picado, é explorado por Fincher em *Zodiac* de um ponto de vista "impossível".

O espectro da reinterpretação (actualização) de *All The President's Men* por *Zodiac* não se limita ao enquadramento temporal. Ambos os filmes se constroem (narrativamente) em redor de um (ou mais do que um) crime(s) que carece(m) de provas (ou culpados); ambos põem em conflito os conceitos de essência e aparência, e a dificuldade de fazer decorrer de um (aparência) o outro (essência). Essência e aparência também em relação ao domínio das formas. Um plano picado no

filme de Pakula (uma ligeira panorâmica da câmera acompanha o percurso de um carro), a que Fincher "responde" com um picado de 90° (*travelling* "impossível" que enquadra o percurso do carro). A reinterpretação do filme anterior (pela recuperação das imagens gravadas no repositório) configura também a proposta de uma essência que se estabelece. Pela superação do contratempo material, Fincher resgata a imagem (forma) à sua finitude, para lhe emprestar um estatuto intemporal. Na dissolução de barreiras (matéria), o fantasma (acção da câmera) liberta o espírito (forma ideal) da matéria.

*

É sobretudo em *The Girl With a Dragon Tattoo* que Fincher concretizará a ideia do cinema digital como linha de tempo vazia. O desaparecimento de Harriet Vanger, ocorrido há mais de 30 anos, será investigado por Lisbeth Salander e Mikael Blomkvist a partir de provas "envelhecidas" pelo tempo, nomeadamente uma série de fotografias tiradas a Harriet no dia do seu desaparecimento. Será pela actualização da potência temporal (latente) dessas fotografias na linha de tempo digital (vazia) que a investigação avançará. As imagens, presas ao tempo (momento em que foram captadas), são libertas desse encadeamento temporal e actualizadas numa linha de tempo vazia. Fincher resgata as imagens ao seu encadeamento temporal e actualiza-as numa linha de tempo vazia (digital). O filme veiculará a proposta de Deleuze: "*...é no tempo vazio que antecipamos a lembrança, desagregamos o que é actual e colocamos a lembrança formada...*". Em *The Girl With a Dragon Tattoo*, Fincher simula na narrativa (através da investigação policial) a proposta de actualização (libertação) das imagens-fantasma (patentes no repositório) numa linha de tempo vazia, a proposta da libertação das imagens do compromisso com o tempo. Através da simulação de um dispositivo que liberta as imagens da sua inscrição cronológica, Fincher propõe a linha de tempo digital (vazia) como superfície intemporal, que liberta as imagens da sua relação (ou inscrição) com o tempo.



The Girl With a Dragon Tattoo (David Fincher 2011). Fincher actualiza na linha de tempo vazia (digital) o potencial temporal latente das fotografias, libertando-as da sua inscrição no tempo.

*

Ainda o plano-sequência de *Panic Room*:

...o plano-sequência suscita uma confusão de centros evanescentes (...) o que se opõe ao ideal de verdade não é o movimento: o movimento mantém-se perfeitamente conforme ao verdadeiro enquanto apresentar invariantes, pontos de gravidade do móbil, pontos privilegiados pelos quais passa, pontos de fixidez em relação aos quais se move (...) uma mutação cinematográfica produz-se quando as aberrações de movimento perdem os seus invariantes (...) *O movimento fundamentalmente descentrado torna-se falso movimento, e o tempo fundamentalmente liberto torna-se potência do falso que se efectua agora em falso movimento* (Deleuze 2006, 186)

É no sentido em que o movimento da câmara (ponto de vista do fantasma) anula os "pontos de fixidez" que o cinema de Fincher se faz essencialmente falsificante. Novamente (como em *Fight Club*), o falso desenha a possibilidade de mudança (a energia nobre). O movimento da câmara liberta das imagens passadas (pela sua convocação, superação) o seu fantasma e actualiza-o no tempo vazio (linha de tempo da tecnologia digital). O movimento da câmara (*travelling* "imaterial") solta as imagens passadas do seu encadeamento temporal, liberta-as dos seus pontos de fixidez, de regresso.

O plano-sequência de *Panic Room* (falso *travelling*) inaugura o estatuto de diluição da câmara

na captação da imagem. O espaço da acção torna-se sensorial; as possibilidades da imagem, como se disse atrás, serão exponenciadas à área total da mansão (*Panic Room*). A libertação das imagens dos seus encadeamentos temporal e material está na origem de um efeito de implosão. A imagem já não decorre da captação (limitada, material) operada por um aparelho físico (visível), tornando-se imanente no espaço. Ou seja, a imagem em potência estende-se a toda a dimensão do espaço, prolongando por toda a extensão da área de acção as possibilidades da sua actualização. É a expressão plena do ponto de vista do fantasma, que torna possível o ponto de vista impossível. A câmara enquanto aparelho de captação de imagens (com coordenadas definidas) desaparece em função da acção de sensores; a captação de imagens estende-se à dimensão total da área em que decorre a acção. Dir-se-ia que a imagem cessa de ser captada para passar a ser escolhida, ou activada. Ou seja, a área do espaço estende-se em infinitos pontos referenciais a partir dos quais a imagem pode activar-se a qualquer momento. A configuração da imagem enquanto possibilidade imanente do espaço, capaz de se actualizar em determinado lugar em qualquer altura (tempo) e de qualquer ponto de vista, acelera também o cinema em direcção a uma acção narrativa ininterrupta, não ensaiada, também ela libertada dos seu centros (câmara e tempo).

*

A expressão definitiva da imagem "holística" acontece sobretudo em *The Girl With a Dragon Tattoo* (Fincher 2012). A imagem enquanto potência imanente do espaço será manifestada pela angularização exaustiva dos pontos de vista em cada cena. Como se activada por sensores de movimento cada cena se totalizasse no espaço (pela profusão de imagens), correspondendo a cada movimento da personagem uma nova imagem¹². É o devir-imagem do espaço da acção, que se transforma numa rede infinita de pontos (à escala da área do espaço da acção) em que se actualiza a imagem.

¹² A cena inicial de Michael Blomkwist (Daniel Craig) no café é manifesta desse esgotamento das possibilidades da cena. A cena é vista de inúmeros ângulos diferentes, manifestando a tendência "holística" da imagem, em que as possibilidades da sua captação parecem ser ilimitadas ou totais.

Ensaia-se nesta configuração totalizante (possibilidade de imagem no espaço) a superação de uma certa ideia de plano. Ao invés de provocado, o plano cinematográfico passa a ser escolhido (ou recolhido). A imagem liberta-se das restrições materiais (câmera) que a antecediam e o plano (ou a possibilidade de plano) multiplica-se pela infinitude de pontos de actualização imagética da rede. Ou seja, o plano já não decorre da reunião de condições favoráveis (luz, actor, câmara) para a captação de uma determinada imagem, sendo antes seleccionado de entre as imagens infinitas que se geram no espaço (e, posteriormente, desenvolvido digitalmente). Ao invés de reunir fragmentos fugidios (planos captados pela câmara) para criar uma linha de tempo, o cinema "faz-se" vazio (espaço digital) e recolhe na sua linha de tempo (vazio inicial) as imagens infinitas do espaço. Abandona-se a planificação (inscrição da imagem no tempo) para abraçar a escolha (subtracção da imagem ao tempo).



Panic Room (Fincher 2002) e *The Girl With a Dragon Tattoo* (Fincher 2012). As câmeras de vigilância simulam o olhar demiúrgico de Fincher na selecção de imagens.

A ideia de uma linha de tempo (espaço vazio do cinema) que se constrói a partir da selecção de imagens imanentes no espaço eleva a um estatuto demiúrgico a ideia da montagem cinematográfica. A disposição arquitectónica de um espaço privilegiado (compartimento isolado), onde se recolhem e reúnem imagens, torna interessante a aproximação de *Panic Room* a *The Girl With a Dragon Tattoo*. Tanto a Sala de Pânico do primeiro filme como a cabana de Michael Blomkwist no segundo simulam o lugar de acesso (e selecção) às imagens (imanentes no espaço). Ambos os locais representam o espaço vazio em que se constrói a linha de tempo. O sentido criativo

do cinema é assim transportado para o reduto da selecção e encadeamento das imagens, isto é, para o reduto da montagem. É sobretudo a partir da disposição (actualização) das imagens na linha de tempo vazia (digital), na selecção do ângulo de cada cena (a partir da infinidade de imagens captadas na área do espaço), que o cinema digital toma forma.

3.1. Espaço Digital - Os Avatares

"La mise en scène fixe les corps dans un espace, le montage les fait tourbillonner dans un carrousel de décors" (Orignac 2010, 28)

Pode interpretar-se *The Social Network* (Fincher 2010) como um remake formal de *Fight Club*. O filme sobre Mark Zuckerberg prolonga (ou reinterpreta) o movimento patenteado no filme anterior, em que a montagem tornava todas as acções "simultâneas", mais do que paralelas ou alternadas. Vinculado a um movimento estético (a geração dos videoclips) que assentava o seu modo de narração no encadeamento de duas acções mostradas alternadamente (montagem paralela), Fincher redefinirá a relação entre tempo e montagem ao libertar a acção do compromisso cronológico. Se a montagem paralela preconiza uma simultaneidade cronológica das acções narradas, ou a mesma evolução na linha de tempo, a narração nos filmes citados desagrega da acção (cena) a sua dimensão temporal e mergulha-a numa linha de tempo vazia (e digital, como vimos atrás).

Tanto *Fight Club* como *The Social Network* indiciam a segregação entre linha de tempo e cronologia, ou a superação da evolução cronológica que encadeia a acção numa estrutura de causa e efeito. As acções (cenas) passam a ser convocadas a partir de um ponto actual (não obrigatoriamente presente), e encadeadas enquanto parte de um todo não-cronológico. O tempo de cada acção (cena) será transmitido pelo seu lugar no enquadramento narrativo; o modo de organização (atemporal) da acção (cenas) obedecerá à simulação do "mecanismo do pensamento".

*

Será o regime da evocação da acção. A simulação do mecanismo do pensamento enquanto

modo de organização "temporal" da acção (disposição das acções pela linha de tempo vazia) faz da narração um mecanismo de prefiguração imagética. É pela acoplagem do modo de narração ao "mecanismo do pensamento" (mecanismo que a narração simula) que se distribuem as cenas pela linha cronológica vazia (digital), ou que se instaura "*Ce régime de la parole-action...*". Uma vez mais (como vimos no caso de *Zodiac*), a acção deixa de ser reacção para passar a ser outra coisa - narração, neste caso. Cada acção (cena) é segregada da sua temporalidade para passar a existir num espaço comum (reservatório), atemporal, podendo actualizar-se na linha de tempo conforme a sua nomeação (ou evocação).

Se em *Fight Club* Fincher recorria (ainda) à *voz off* para desencadear o modo de acção do pensamento (processo automático de projecção de imagens no cérebro ou a partir dele), fazendo concordar a narração do filme com o ponto de vista desse narrador (Jack), em *The Social Network* esse processo de narração "explode", disseminando-se por todos os "portadores da palavra" no filme¹³. A disposição das cenas pela linha de tempo é concretizada pelo processo da palavra-acção (pensamento-imagem), decorrendo cada cena (ou representação visual da cena) da respectiva evocação. Ao contrário de *Fight Club*, grande narração em *flashback* com regresso (em arco) ao ponto de partida do filme¹⁴, *The Social Network* é demarcado nas suas extremidades pelas primeira e última cenas da acção cronológica. A disposição da primeira cena no primeiro "espaço" da linha de tempo (ao invés da narração hiper-consciente em *flashback* de *Fight Club*) serve sobretudo a simulação de um motivo para a acção. O encontro de Mark Zuckerberg com Erica Albright (Rooney Mara), que introduz a narrativa do filme, tem a função de desencadear o mecanismo do pensamento, ou o regime da "*parole-action*". Como Graysmith em *Zodiac*, Mark torna-se veículo da acção

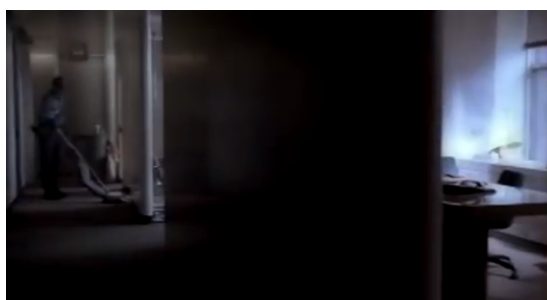
13 O filme alterna constantemente sequências de dois processos judiciais interpostos a Mark Zuckerberg, a criação dos sites *Facemash* e *Facebook*, episódios dos alunos de Harvard ou de Sean Parker (Justin Timberlake), sem continuidade cronológica evidente.

14 Depois do enorme flashback que conta a história do Clube de Combate, de Jack, de Marla e de Tyler Durden, o filme regressa ao mesmo ponto cronológico (de partida), em que Jack tem uma pistola (empunhada por Tyler) entre dentes. <Tyler: "*Any last words?*", Jack: "*I still can't remember of anything*", Tyler: "*Oh, retrospective humor*">. A cena, liberta-se do seu encadeamento narrativo ao incluir o espectador (ou a sua atenção) na cena. A resposta de Jack estabelece um arco com a cena que abriu o filme, em que à mesma pergunta de Tyler, Jack respondera: "*I can't remember of anything*". Opera-se a consciencialização e exterioridade da personagem em relação à acção narrada, enquanto se estabelece uma repetição falsa, na medida em que apresenta variantes em relação ao original.

(pensamento) desencadeada - registo obsessivo -, motivando que a construção da linha de tempo (vazio) que sucede a esse primeiro momento (processo que se estenderá, como se disse, a todos os "portadores da palavra" no filme) decorra da nomeação ou evocação das cenas e não do seu encadeamento cronológico.

*

A composição plástica dos planos obedece também a um prolongamento da estrutura temporal avançada. Os planos são frequentemente estruturados de modo a acentuar uma bifurcação interna, seja pela simultaneidade de duas acções (possivelmente autónomas) congregadas no mesmo plano, seja pelo recurso (habitual) a pequenos movimentos panorâmicos da câmara que servem o enquadramento de dois objectos ligeiramente afastados e a supressão (aparente) do espaço que os medeia. A segregação de duas acções autónomas dentro do mesmo plano torna inevitável a analogia temporal, ou a sua interpretação de acordo com o compromisso que esta estrutura estabelece com o tempo.



The Curious Case of Benjamin Button (Fincher 2009) e *Bad Girl*, Madonna (Fincher 1996). A composição bifurcada do plano pode ter uma interpretação temporal.

A composição bifurcada do plano estabelece uma relação com o conceito de "imagem-cristal" avançado por Deleuze, embora de certo modo o reinterprete (ou anule). O facto de se delimitarem, nesta bifurcação interior ao plano, duas áreas de acção autónomas, configura (ou permite essa interpretação) para cada uma destas acções uma temporalidade distinta. Esta simultaneidade de tempos não evocará tanto o regime da "imagem-cristal" quanto a confusão ou supressão da

temporalidade cronológica das imagens. Se o cristal alude, a partir da imagem presente, a imagens gravadas no lençol de memórias (que são actualizadas no presente, ou convocadas), a bifurcação interior ao plano remeterá, pela sobreposição de tempos, à anulação do tempo cronológico. Se a "imagem-cristal" supõe ainda um tempo presente de actualização das memórias passadas (que depois se "esvazia" em função da actualização da lembrança), a composição bifurcada do plano é sugestiva da linha de tempo enquanto espaço vazio e atemporal (e por isso os próprios planos têm potências temporais contrárias). O encadeamento da acção (e os saltos temporais) já não é edificado a partir de um limite cronológico (estabelecido na linha de tempo), obedecendo ao invés a uma acção que o desencadeia, autonomizando-se do tempo cronológico pela assunção de um mecanismo atemporal (pensamento) de composição de imagens (ou cenas). Com a entrada no "regime" do digital, a composição temporal dos filmes de Fincher decorrerá exclusivamente dos planos, potências temporais (ou veículos do tempo) sobrepostas a uma linha de tempo vazia.



Fight Club (Fincher 1999) e fotografia de Philip Llorca diCorcia. Parece haver nos dois casos uma sobreposição (colagem) de camadas de diferentes planos, com diferentes iluminações.

Não é de estranhar que uma das influências estéticas que Fincher assume (ou enaltece) nesta fase da obra seja a do fotógrafo Philip Llorca DiCorcia. Para além de recorrer a uma paleta de cores que se replica¹⁵ no universo cromático de Fincher, a composição dos planos (fotografias) em DiCorcia resulta da sobreposição de várias camadas dissonantes (aparentemente autónomas) que compõem (como em Fincher) uma bifurcação pictórica, que salientam a relação da imagem com o

¹⁵ Os universos plásticos de Fincher e Llorca diCorcia encontram-se em muitos aspectos. Ambos recorrem a contrastes acentuados entre cores quentes e frias, entre luzes néon e zonas atonais; as obras de ambos patenteiam a saturação da imagem a verde, amarelo, azul, ou a dessaturação a cinza.

tempo. A "impossibilidade" das fotografias de DiCorcia obriga ao seu reenvio a uma plataforma de colagem digital (linha de tempo, espaço vazio). As fotografias do artista americano manifestam a sua "impossibilidade" pela sobreposição de camadas "autónomas" na composição de um todo. Nomeadamente no que respeita às fotografias de grupo, DiCorcia parece fotografar modelos estáticos em poses que simulam movimento, cada qual com a sua iluminação; os vários "falsos movimentos" são depois agrupados num todo, compondo uma superfície pictórica "conflitual", em que as acções isoladas (e reagrupadas) parecem chocar entre si (o plano de *Fight Club*, atrás, é expressivo dessa composição temporal conflitual, e da influência de DiCorcia em Fincher). É pelo facto de se actualizarem no mesmo plano (imagem) potências temporais autónomas (e contrárias) que a superfície do plano se faz conflitual e que o tempo cronológico implode.



The Social Network (Fincher 2010) e fotografia de Philip Llorca diCorcia. A paleta de cores usada por Fincher no filme remete para o universo pictórico de diCorcia.

*

A linha de tempo vazia (digital), que serve de base à actualização de imagens (desencadeadas pelo mecanismo do pensamento) terá com *The Social Network* uma configuração concreta. A Rede Social criada por Mark Zuckerberg será a concretização de um tempo a-cronológico (duplicação digital do espaço físico), "situado" para além do encadeamento entre causa e efeito que tutela a linha do tempo cronológico. As coordenadas de um universo que se duplica digitalmente são dadas no diálogo inicial entre Mark e Erica, momento a partir do qual se desenvolverá a acção: "...sometimes you say two things at once. I'm not sure which one I'm supposed to be aiming at". O

signo da duplicação, manifesto no discurso de Zuckerberg, denuncia (como a bifurcação interior ao plano) o universo binário que começa a entrever-se no subsolo do universo factual (em processo de implosão). O desajuste social de Zuckerberg (expresso no diálogo inicial, cena que desencadeará toda a acção consequente) decorre sobretudo de um desencontro de linguagens. À linguagem "emocional" de Erica, Zuckerberg responde com a linguagem críptica da programação informática: "Le montage de la séquence (...) tente de suivre la pensée fulgurante et le débit-mitraillette d'un jeune type analysant tout ce qu'il peut analyser: les fautes de langue de sa copine, ses silences et sous-entendus qu'il appelle <langage codé> (donc à décoder)..." (Delavaud 2012, 32).

A duplicação digital do universo físico é problematizada no filme enquanto possibilidade de superação desse universo, caracterizado pela impotência material. A composição da Rede Social (universo digital) reagirá sobretudo às limitações ou adversidades impostas pela materialidade do universo físico. Como dirá a determinada altura o reitor de Harvard, "Harvard undergraduates believe that inventing a job is better than finding a job". No caso, Zuckerberg criará um universo (digital, duplicado) para suprir as limitações que lhe impõe o mundo físico (que julga insatisfatório): "I can't row crew (...) I could sing in an a cappella group, but I can't sing". É um processo de adequação de linguagens, pois só pela transposição dos caracteres físicos para um reduto digital (binário) se concretizará o diálogo inicial (falso diálogo, na medida em que as personagens dominam "idiomas" distintos e inconciliáveis). Será a criação de uma plataforma em que as pessoas se "reduzem" (voluntariamente) a matéria binária (criação de um "perfil" digital, de avatares) a permitir a Zuckerberg a interacção com o "outro", na medida em que antes não havia partilha de signos.

*

Em *Fight Club* Fincher fazia uma abordagem incipiente à ideia do avatar, conceito que desenvolverá definitivamente em *The Social Network*. A "criação" (projecção) de Tyler Durden pelo narrador (Jack) daquele filme assemelha-se ao processo de criação de uma rede social digital por

Mark Zuckerberg, na medida em que ambos os processos (de criação) procuram suprir uma insuficiência física ou material: "All the ways you wish you could be, that's me. I look like you want to look, I fuck like you want to fuck, I'm smart, capable, and most importantly, I'm free, in all the ways that you're not". No entanto, e ao contrário de *The Social Network*, em *Fight Club* integra-se ainda o signo da duplicação na esfera de um universo material (com as restrições inerentes a este universo). O recurso ao "avatar" Tyler Durden supõe a transferência de uma essência aprisionada (Jack) para um receptáculo mais adequado à execução dessa essência. Em *The Social Network* estender-se-á a proposta da superação do corpo individual (enquanto instância repressiva) a todos os corpos e sua materialidade. Ao invés da descoberta de um novo corpo onde actualizar a essência reprimida, *The Social Network* reivindicará, pela criação de avatares (perfis) digitais, a superação de todos os corpos e quaisquer restrições do universo físico:

Ce qui est certain, c'est que l'immatérialité de Facebook, comme création informatique mais aussi double fantomatique de ce réseau social que n'arrive pas à intégrer Zuckerberg, permet au film de tourner autour d'un axe invisible, d'insuffler une dynamique qui dépasse autant qu'elle ordonne les gesticulations de ses protagonistes (Maillard 2010, 85).

Em *The Social Network* problematiza-se o corpo como instância de repressão da ideia pensada, origem de um certo desfasamento entre a ideia e a sua execução. A criação dos avatares digitais visa superar o corpo enquanto agente intermediário da acção pensada, ou o ruído que o corpo estabelece na comunicação entre o pensamento e a acção. Pode interpretar-se o "aceleramento" formal aplicado ao filme (diálogos, cenas e sucessão de cenas decorrem a uma velocidade vertiginosa) como manifestação da superação do corpo na execução da acção pensada. O aparato que Fincher "desenha" na superfície da acção (espaço visível) é sugestivo do prolongamento subreptício do universo digital. A criação do avatar digital (perfis) permitirá diminuir (ou superar) a distância existente entre pensamento e sua execução, na medida em que é eliminado um dos passos no processo de concretização da ideia pensada. Se a velocidade é a

expressão visível do universo digital (velocidade explorada por Fincher a nível formal), será sobretudo porque o pensamento, nesse universo, se faz acção, porque "...a descrição se torna o seu próprio objecto..." (Deleuze 2006). A matéria surge, uma vez mais, como incapacidade ou doença. Numa redução dos passos que compõem o processo que vai da ideia à sua execução, a superação do corpo enquanto veículo da acção pensada (instância de execução da acção) permitirá falar-se da transformação do pensamento em pensamento=acção, pois que se supera o "entrave" material na concretização da ideia pensada.

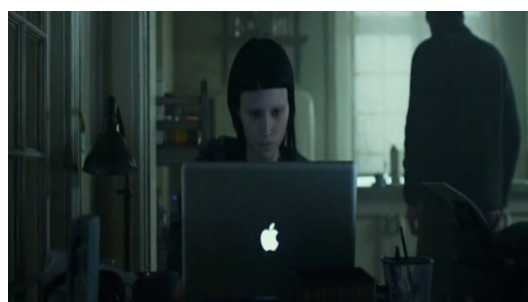
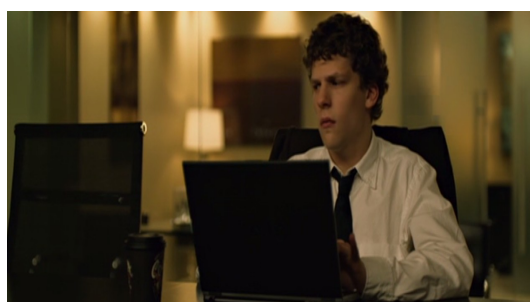
*

A superação do corpo físico na execução da acção pensada supõe também, ao nível da superfície, a edificação de um corpo novo, ou renovado. Se o perfil digital (e a duplicação digital do universo físico) supõe a aproximação entre a ideia pensada e a sua execução (superação da barreira material), existe ainda um corpo físico à superfície (visível) a preceder a esse "mergulho" digital. É o corpo insuficiente, repressivo; é o corpo violado de Lisbeth Salander em *The Girl With a Dragon Tattoo*¹⁶, ou o corpo que aprisiona Mark Zuckerberg em *The Social Network*. Será sobretudo a ligação que os corpos (Salander, Zuckerberg) estabelecem com a máquina (extensão significativa) a permitir falar de um corpo novo, de um corpo do qual o PC (Personal Computer) se tornou anexo, ou prótese.

Estabelece-se uma simbiose entre corpo e máquina, orgânico e inorgânico. Sean Parker (Justin Timberlake) dirá a determinada altura de *The Social Network* para não incomodarem Mark, pois "he's wired in". Como acontecia, por exemplo, em *Avatar* (James Cameron 2008), é a anexação do corpo humano a um receptáculo maquinal a anteceder a possibilidade digital, a possibilidade de desdobramento do universo sensível. O universo digital é o produto dessa simbiose entre corpo e máquina, concretizado pertinentemente na expressão "wired in", estado intermédio situado entre a organicidade do corpo e a maquinaria inorgânica, ou situado para além destes estados mas a partir

¹⁶ Lisbeth participa semi-voluntariamente na cena de violação pelo seu tutor em *The Girl with a Dragon Tattoo*, de modo a obter dele o dinheiro para um novo PC; isto é, sacrifica o corpo físico em função da recuperação da sua identidade digital.

deles. O corpo físico e visível de Mark (ou Lisbeth) é representado como uma superfície em mutação. A expressão "wired in" sugere a diminuição da acção do corpo físico no momento digital. Estar "ligado" (ou estar "lá") supõe o desligamento de quaisquer faculdades físicas (faculdades que supõem o estado "desligado") em função da activação do universo digital. De modo sintético, estar "lá" supõe (ou inevitabiliza) o não estar "cá". Como uma mutação genética, a persistência do estado ausente ("wired in") inscreve-se no corpo, sulcando um espaço de abstracção em que o digital se concretizará, a partir do qual o digital se tornará potência do corpo (ou inevitabilidade). Zuckerberg e Salander serão pontos de chegada de um percurso, indivíduos em cujos corpos esse espaço de abstracção se insinua já irreversivelmente. Os protagonistas de *The Social Network* e de *The Girl With a Dragon Tattoo* representam um ponto de chegada (ou transição) do percurso genético do corpo humano, do qual o PC (anexo maquinal) se tornou, por habituação, um anexo ou prótese.



The Social Network (2010) e *The Girl With a Dragon Tattoo* (2012). O PC (Personal Computer) enquanto anexo do corpo.

*

A acção dos protagonistas dos últimos filmes de Fincher (*Zodiac*, *The Social Network*, *The Girl With a Dragon Tattoo*) estende o gesto do realizador, ou a relação que os seus filmes vão estabelecendo com a obra restante e com a história do cinema. Numa subtilidade que convoca as acções paralelas patenteadas no *videoclip* (e que hiper-consciencializa o cinema de Fincher, onde não há nada de inadvertido), o trilho narrativo dos filmes vai destapando motivações do realizador, vai denunciando o estado "presente" das suas divagações intelectuais e estéticas. Se a Rede Social é

um espaço digital desenvolvido abaixo (paralelamente?) da superfície, plataforma que permite a execução irrestrita da acção, o cinema digital será para Fincher a possibilidade da composição imagética totalmente desimpedida ou livre: "Il n'est pas indifférent de filmer un téléphone ou un télex, ou bien une machine informatique codant des séries de 0 et de 1 dans l'éther de ses circuits. Peut-on d'ailleurs représenter cette abstraction? Oui, répond Fincher..." (Orignac 2010, 40).

Tal como os seus protagonistas, Fincher acenta paradoxalmente as possibilidades da acção sem restrições na relação estabelecida com a máquina, com o derradeiro suporte físico da acção digital. A máquina problematiza-se, nos filmes (obra) de Fincher, como o derradeiro elemento material na execução da acção/imagem, derradeira condição para a acção irrestrita. Como no caso dos corpos de Mark e Lisbeth, representações de pontos de chegada de um processo de mutação genética, os filmes do realizador acompanham (ou problematizam) um processo de mutação genética do cinema, do qual (de cuja essência) o digital será já uma potência irreversível ou uma inevitabilidade. O facto de estabelecer pontos fixos de um processo em mutação (a história das imagens, a evolução do corpo humano) prefigura também as etapas seguintes desse processo. Se o digital representa para a história das imagens a libertação do campo de representação imagética, o percurso desenhado nos filmes de Fincher faz supor a iminência de uma imagem que seja potência do espaço (definitivamente liberta da necessidade de suporte material para a sua captação). Se os corpos de Lisbeth Salander e Mark Zuckerberg representam um "espaço" de mutação, do qual a abstração digital é já uma necessidade irreversível (e o recurso ao anexo PC inevitável), o percurso das várias obras de Fincher, ou sua continuidade temática, antecipa a iminência de um corpo novo, corpo do qual o PC já não será anexo mas composto, definitivamente integrado no corpo físico.

*

Não será casual que Fincher encene em *The Girl With a Dragon Tattoo* uma espécie de homenagem a *The Terminator* (1984), laço estabelecido ou convocado pela personagem de Lisbeth Salander, ou pela relação que estabelece com a máquina do filme de Cameron. Para além do anexo

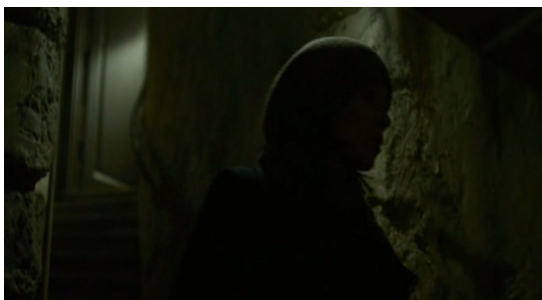
ou prótese representados pelo PC, a personagem de Lisbeth patenteia na economia de gestos emotivos ou emocionais uma condição de certa forma supra-humana. Como se algo do binarismo digital tivesse sido já absorvido pela essência do indivíduo, para além do anexo físico (PC). Como se Lisbeth Salander fosse um ser transitório, em transformação, que respondesse a uma pré-disposição maquinal que é já potência do indivíduo moderno. Fincher denuncia-se autor desta direcção teórica pela tomada de certas liberdades em relação às obras que precederam *The Girl With a Dragon Tattoo*. A hiper-estilização de Lisbeth não procede de *Os Homens que Odeiam as Mulheres* (Stieg Larsson 2007) nem de *Millenium* (Niels Arden Oplev 2009); a sua dimensão mecânica ou maquinal só muito residualmente pode adivinhar-se nas "Lisbeth Salander" antecedentes. Enquanto as personagens anteriores expressam dúvidas, receios, desejos, a personagem composta por Rooney Mara anula esses resquícios humanizantes em função do procedimento maquinal, inumano. A narrativa original reformula-se em função da celebração de Lisbeth enquanto ser maquinal¹⁷.



The Terminator (James Cameron 1984) e *The Girl With a Dragon Tattoo* (David Fincher 2012). Fincher recupera na perseguição de Lisbeth a Martin Vanger a cena de *The Terminator* em que Sarah Connor e Kyle Reese ficam encarcerados num carro acidentado, ponto de vista a partir do qual vêem a máquina (Terminator, Lisbeth) aproximar-se.

¹⁷ Ao contrário do que acontece no livro de Larsson ou no filme de Oplev, em *The Girl With a Dragon Tattoo* é Lisbeth que sutura Mikael Blomkvist após este ter sido atingido de raspão por uma bala. Essa cena remete de forma inequívoca para o exterminador composto por Cameron em *Terminator II - The Judgement Day*, em que a personagem de Linda Hamilton, numa cena em que este a suturava, dizia que os conhecimentos de anatomia faziam dele "um assassino mais eficiente".

Como acontecia, por exemplo, no caso de *Zodiac* e *All the President's Men*, Fincher veicula nos ligeiros desfasamentos impostos às narrativas originais a contextualização temática de uma ontologia cinematográfica. As liberdades tomadas na composição da personagem de Lisbeth convocam a continuação temática de Fincher em relação a filmes anteriores. A iminência de um ser maquinal, ou as mutações físicas operadas ao indivíduo pela relação com a máquina, estendem o gesto preconizado em *The Social Network*. A actualização potencial de todo o conhecimento adquirido em qualquer momento do tempo, ou a transformação do cérebro humano numa extensa base de dados, continuam em *The Girl With a Dragon Tattoo* a problematização da relação entre tempo e acontecimento desenvolvida, por exemplo, em *Zodiac*, ou na relação deste filme com *All the President's Men*. Num registo sempre poroso, em *The Girl With a Dragon Tattoo* a personagem de Lisbeth é a superfície a partir da qual se entrevê a ontologia cinematográfica de Fincher, sempre à espreita, sempre paralela à acção narrativa. Adivinha-se em Lisbeth a extremidade de um arco do qual o outro limite serão os corpos doentes de *Seven*, de *Fight Club*, de *Alien3*. Em *The Girl With a Dragon Tattoo*, Fincher dá mais um passo na superação da matéria na execução da acção (na produção de imagens). Lisbeth representa um princípio de confusão ou dissolução em relação ao elemento prótese, ao órgão anexado. Se o PC representa a possibilidade do registo digital, ela própria manifesta já algo do binarismo do PC. Se Lisbeth usa o PC para aceder aos dados guardados no universo digital (que nunca se perdem), ela própria simula de certa forma essa base de dados, acedendo imediatamente a todos os conteúdos gravados na memória. Embora máquina e indivíduo continuem a existir enquanto entidades separadas, Fincher anuncia em Lisbeth, ou na sua mimetização do exterminador de Cameron, a iminência de um reduto maquinal em que o corpo humano (falível, doente) será definitivamente superado (ou em que a mutação genética se concretizará em definitivo) e em que a acção será definitivamente liberta do seu encadeamento orgânico.



The Girl With a Dragon Tattoo (David Fincher 2012) e *Alien 3* (David Fincher 1992). A silhueta de Lisbeth desenhada nas sombras parece reproduzir a forma oval da cabeça do Alien, reforçando a caracterização da personagem enquanto ser transitório, nem completamente humano nem completamente máquina.

Conclusão

O Pintor da Vida Moderna - A Evolução do Corpo e do Espaço na Cinematografia de David Fincher partiu sobretudo da tentativa de criar uma grelha de "leitura" para a obra do realizador americano. A dissertação baseou-se na identificação e estudo de temas transversais aos filmes de Fincher, que permitem identificar uma continuidade na sua obra (temas recuperados e prolongados a cada novo filme). As propostas contidas nesta dissertação (e uma vez que trata da obra de um realizador em actividade) têm também por objectivo a antecipação temática de filmes futuros de Fincher, em que se desenvolverão algumas das tendências identificadas.

A partir do diálogo com o espectador, ou da composição de uma superfície formal que deixa entrever esse diálogo (a "incompletude" dos filmes), Fincher desenvolverá um estudo sobre o corpo e o espaço. Estes tópicos (corpo e espaço), desenvolvidos a nível narrativo, serão relacionados com a evolução da tecnologia digital no cinema, num panorama em que a câmara (enquanto elemento físico) tende a desaparecer e em que o espaço (físico) tende a desdobrar-se, originando a realidade virtual.

A tecnologia digital permitirá a composição de imagens cinematográficas sem qualquer restrição física, em oposição ao que acontecia com o cinema analógico. Esta tecnologia (digital) permite ao realizador intervir livremente na imagem (na cor, na luz, nas formas e nos corpos), eliminando qualquer restrição existente no processo de composição de imagens. Este processo de monitorização activa de todos os pormenores da imagem, em que o realizador tem a possibilidade de intervir livremente na imagem, aproxima a realização cinematográfica do campo das artes plásticas. Com a tecnologia digital, a imagem cinematográfica deixa de depender apenas do momento da sua captação (ou da reunião de condições favoráveis à captação de determinado plano) para passar a representar um amplo "quadro" em que o realizador, como um pintor, poderá intervir

("quadro" que o realizador pode retocar).

Se a imagem cinematográfica é a expressão visível da evolução tecnológica, o conteúdo narrativo dos filmes de Fincher "simulará" também essa evolução. Os universos orgânicos e viscerais (quentes) dos primeiros filmes do realizador (*Alien3*, *Seven*, *Fight Club*) vão dar lugar, progressivamente, a universos assépticos e maquinais (frios), patentes nos últimos filmes (sobretudo a partir de *Panic Room*, e essencialmente em *The Social Network* e *The Girl With a Dragon Tattoo*).

O corpo humano será relacionado, na obra de Fincher, com a tecnologia analógica. Se a câmara (e toda a maquinaria analógica) é substituída pela tecnologia digital (que permite a intervenção livre do realizador na imagem cinematográfica), o corpo humano, representado nos primeiros filmes enquanto doença, dará lugar a um corpo maquinal. Da mesma forma que a tecnologia digital liberta a imagem cinematográfica das restrições físicas, o corpo maquinal (em Fincher, resultante da associação entre corpo humano e PC, ou máquina) liberta a acção pensada da mediação do corpo. A realidade virtual permite que a acção pensada deixe de depender do corpo para a sua execução.

O 2º capítulo da dissertação, "As Narrações Falsificantes", enfatiza o referido diálogo entre realizador e espectador, em que os tópicos tratados na narrativa "simulam" a evolução dos mecanismos usados na obtenção de imagens.

The Game, *Fight Club* ou *Zodiac* serão filmes importantes para a "leitura" da obra de Fincher como "espaço incompleto". Como Robert Graysmith em *Zodiac*, o espectador deverá ser capaz de reconhecer a dimensão incompleta da narração e completá-la, através da convocação das imagens-fantasma do seu repositório pessoal (a condição para a participação na ficção). No sentido em que a obra de Fincher tem como eixo a reformulação de "imagens-fantasma" guardadas no seu próprio repositório (com o qual as imagens actuais perfazem arcos temporais), a participação do espectador na acção (jogo) será uma condição transversal aos seus filmes, em que as superfícies (porosas) não

são instâncias completas, antes espaço de acção do espectador, espaço do seu jogo.

Como nos casos de Mark Zuckerberg e Lisbeth Salander em *The Social Network* e *The Girl With a Dragon Tattoo*, o corpo humano e o espaço físico serão interpretados como elementos restritivos da acção pensada (tal como a câmara em relação às imagens). Fincher ensaiará a sugestão de um corpo maquinal pela fusão (ou justaposição) do PC e do corpo humano, sugerindo pela "atração" dos dois elementos o "nascimento" de um novo corpo.

Se as imagens são problematizadas como instâncias temporais (presas ao tempo cronológico em que foram inscritas), o cinema digital representará o espaço vazio em que essas imagens se libertarão do compromisso com o tempo. Fincher recupera as imagens do seu repositório (como no caso de *All The President's Men*), resgata-as à sua cronologia, e confere-lhes, pela acção da composição digital das imagens, um estatuto intemporal. Se os planos do filme citado manifestam ainda as limitações impostas pela matéria à criação de imagens, Fincher "celebrará" pela acção do digital a libertação absoluta dessas imagens. Num exercício comparativo, a imagem original (do filme "de partida") é reproduzida no novo filme de forma a ser reconhecida (de forma a estabelecer, aos olhos do espectador, o "arco" temporal), mas também de forma a ser ultrapassada (é exemplo deste exercício comparativo o plano picado "impossível" de *Zodiac*, que "liberta do tempo" um plano picado, captado sob a imposição dos limites da matéria, em *All The President's Men*).

O corpo e o espaço, enquanto "simulações" narrativas da câmara e da imagem cinematográfica, evoluirão no sentido da libertação das respectivas limitações. Se o corpo humano, visceral, é ainda (como a câmara) motivo de desfasamento entre a ideia pensada e a ideia executada (o corpo é interpretado como ruído provocado na comunicação), a acção do corpo maquinal (fusão entre corpo e PC) e do espaço digital (paralelo ao campo das imagens) permitirá a superação dos contratempos materiais e a libertação dos corpos do seu compromisso temporal, da sua inscrição no tempo. Preconizar-se-á assim, na acção da tecnologia digital sobre o corpo e o espaço, a

imortalidade destes "dispositivos" (instâncias intemporais libertas da sua inscrição no tempo), assim como a possibilidade da sua inscrição futura em linhas de tempo vazias (digitais).

Bibliografia

- Achemchame, Julien. 2012. "Le jeu, espace miroitant du cinéma post-moderne" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. Nº 51.
- Antunes, Nuno. 2010. "A Rede Social". *Premiere PO*. Nov. Nº 26.
- Bertens, Hans, e D'haen, Theo. 2001. *Contemporary American Crime Fiction*. Palgrave.
- Braund, Simon. 2002. "David Fincher, Fighter". *Empire*. Mai. Nº 155.
- Browning, Mark. 2010. *David Fincher - Films that Scar*. Praeger.
- Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. Nº 51.
- Calvet, Yann e Lauté, Jérôme. 2012. "Le Goût de l'ambiguïté", em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. Nº 51.
- Carrée, Roland. 2012. "Enfances avortées" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. Nº 51.
- Casanova, Rogério. 2014. "Astrologia Criminal". *Ler*. Jan. 131.
- Chakali, Saad. 2012. "Écriture psychotique, lecture paranoïaque" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. Nº 51.
- Costa, João Bénard da. 2009. "Blue Velvet". *Cinemateca*. Folha de 5 de Junho de 2009.
- Delavaud, Michael. 2012. "Le champ du signe" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e

- Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. N° 51.
- Deleuze, Gilles. 2006. *A Imagem-Tempo*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Detcheberry, Damien. 2012. "Contre les femmes... tout contre" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. N° 51.
- Devillard, Arnaud. 2012. "OS code" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. N° 51.
- Flynn, Gillian. 2012. *Em Parte Incerta*. Bertrand.
- Follet, Bruno. 2012. "Double je" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. N° 51.
- Freud, Sigmund. 2008. *O Mal-Estar na Civilização*. Relógio de Água.
- Freud, Sigmund. 2009. *Para Além do Princípio do Prazer*. Relógio de Água.
- Freud, Sigmund. 1994. *Textos Essenciais sobre Literatura, Arte e Psicanálise*. Publicações Europa-América.
- Gil, Inês. 2005. *A Atmosfera no Cinema*. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Goldberg, Jacky. 2009. "L'étrange univers de David Fincher". *Inrockuptibles*. Fev. 668.
- Gutman, Pierre-Simon. 2012. "Le syndrome du petit garçon" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. N° 51.
- Hallet, Arnaud. "La connexion de l'intime" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. N° 51.
- Jailloux, Pierre. "À l'épreuve du réel" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. N° 51.
- Larsson, Stieg. 2012. *Os Homens que Odeiam as Mulheres*. Leya.

- Lauté, Jérôme. "État des lieux" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. N° 51.
- Maillard, Florence. 2010. "David Fincher: le point de mélancolie". *Cahiers du Cinéma*. Nov. N° 661.
- Martinez, David, e Parra, Danièle. 1996. "Capital!". *Cinephage*. Dez-Jan. N°22.
- Masters, Brian. 1985. *Killing For Company*. Arrow.
- Moellic, Pierre-Alain. 2012. "Fincher. Acte 2" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. N° 51.
- Monterde, José Enrique. 1997. "David Fincher". *Dirigido*. Nov. N° 262.
- Mulhall, Stephen. 2001. *On Film*. Routledge.
- Navarro, Antonio José. 1999. "David Fincher". *Dirigido*. Nov. N° 284.
- Orignac, Guillaume. 2011. *David Fincher ou L'heure Numérique*. Capricci.
- Roudaut, Teddy. 2003. "David Fincher - Noir c'est Noir". *Repérages*. Fev. N° 36.
- Salisbury, Mark. 1996. "Seventh Hell". *Empire*. Fev. N° 80.
- Seltzer, Mark. 1998. *Serial Killers*. Routledge.
- Simpson, Philip L. 2000. *Psycho Paths - Tracking the Serial Through Contemporary American Film and Fiction*.
- Smith, Gavin. 1999. "Inside Out". *Film Comment*. Set-Out. N°5.
- Taubin, Amy. 1996. "The Allure of Decay". *S & S*. Jan. Vol. 1.
- Taubin, Amy. 2007. "Interview". *S & S*. Mai. Vol. 17.
- Taubin, Amy. 2009. "From Cradle to Grave". *Film Comment*. Jan-Fev. Vol. 45.
- Vachaud, Laurent, e Viviani, Christian. 1998. "Entretien avec David Fincher". *Positif*. Jan. N° 443.
- Vally, Hélène. 2012. "Des éclats de lumière" em Calvet, Yann, Deschamps, Youri e Lauté, Jérôme (ed.). 2012. "Simulacre et Réalité". *Éclipses - revue de cinéma*. N° 51.

Verdiani, Gilles. 1999. "Fighter Fincher". *Première*. Nov. N° 272.

Walker, Andrew Kevin. 2002. "David Fincher". *Interview*. Mar.

Wise, Damon. 1999. "Menace II Society". *Empire*. Dez. N° 126.

Worthington, Heather. 2011. *Key Concepts in Crime Fiction*. Palgrave.

Youtube. 2013. "David Fincher on Audience and Test Screenings".

<https://www.youtube.com/watch?v=GXpQBD4kAI0>.