



## DESLOCAMENTOS DE PAULO BRUSCKY POR GABRIEL MASCARO: UM DOCUMENTÁRIO NO SECOND LIFE | DE PATRÍCIA MORAN

### As aventuras de Paulo Bruscky, de Gabriel Mascaro

Tomamos o documentário de Gabriel Mascaro, *As aventuras de Paulo Bruscky*, para problematizar propostas audiovisuais contemporâneas estruturadas no deslocamento de estratégias discursivas que atravessam gêneros e disciplinas. Mascaro e Bruscky jogam com o lugar dos sujeitos e objetos, colocam problemas que extrapolam o escopo do cinema narrativo, seja ele documental, de ficção ou mesmo ensaio. Esse documentário sobre, e no Second Life, chama alguns debates sobre os limites da representação e evidencia a necessidade de aportes teóricos transdisciplinares para a investigação do audiovisual.

#### **Errantes no cinema do futuro**

É de 1985 *O século do cinema*, livro de Glauber Rocha sobre movimentos, autores e obras cinematográficas selecionadas segundo o gosto de um inventor. Neste século do transcinema de Kátia Maciel, do pós-cinema de Arlindo Machado ou do cinema pós-fílmico de Garret Stewart, o que esperar da realização de imagens em movimento? E da teoria do cinema, ou melhor, teorias do cinema? Alcançamos novos marcos divisores estéticos e poéticos, ou os marcos não cabem em uma sociedade descrente em projeções de futuro, descrente de propostas salvacionistas e utopias? Hoje estamos no futuro com a ciência e suas prospecções na medicina, na política ambiental, no avanço constante dos meios de comunicação pessoais e públicos. O futuro passa pela racionalidade do cálculo, projetada a partir de dados do presente. Como pensar o futuro do cinema, quando estamos no futuro e um dos cineastas mais citados e discutidos em nossa cinematografia datou o pertencimento de sua arte ao século passado? O que é mesmo cinema?

Oferecer respostas a essas questões extrapola o escopo deste artigo, as perguntas nos interessam como recurso para problematizar os entusiastas, falam sobre o presente de um futuro já colonizado e o passado como matéria a ser esquecida, como cemitério de experiências ricas, porém circunscritas a uma época. Através do documentário de Gabriel Mascaro *As aventuras de Paulo Bruscky* propomos um dos caminhos do futuro já presente.

O elogio ao futuro está expresso em publicações clássicas recentes como o livro e a exposição *Future Cinema* (2003) do ZKM. Nesse livro, o também clássico Gene Youngblood assina o artigo "Cinema and Code". Ele ainda é mencionado no título de um artigo de Peter Weibel, um dos organizadores do livro e da exposição. Em 1970 Youngblood diagnosticou a ampliação de experiências de cinema, incluindo a televisão e o vídeo ao nomear como cinema expandido autores e trabalhos destoantes das poéticas hegemônicas à época. Esse projeto seminal carece de sistematização e rigor teóricos, no entanto representou um avanço ao incluir a proposta sensível como um dado necessário para a compreensão das estratégias de trabalhos realizados em vídeo e película, e exibidos no cinema, na tevê e em galerias de arte. Merece ainda menção por tornar evidente os limites de recortes lineares calcados exclusivamente na cronologia. O cruzamento de produções com distintas materialidades, propostas expressivas e meios de difusão é uma contribuição desse autor cuja obra é reveladora das debilidades da análise e teoria cinematográficas de então para abarcar a grande produção emergente desafiada dos padrões médios em vigor.

Na década de 1970, a reflexão sobre o audiovisual não englobava a diversidade de problemas trazidos pelos realizadores, pois ainda vigorava a grande teoria e metodologias calcadas na interpretação fílmica. Quando falamos em grande teoria nos referimos à psicanálise, ao marxismo e ao estruturalismo que dominaram a pesquisa cinematográfica até os anos 1970. No Brasil, Fernão Ramos tem procurado ampliar as abordagens do nosso mercado editorial com traduções de autores como David Bordwell, crítico da grande teoria. Representante de análises cognitivista e estilística, não vê como problema a falta de um escopo teórico capaz de responder a uma gama generalista de questões trazidas pelo cinema. Robert Stam, crítico de Bordwell, também teve um trabalho teórico traduzido pela mesma linha editorial coordenada por Ramos. Ele procura em seu livro, *Introdução à teoria do cinema*, recuperar a historicidade na teoria do cinema e evitar as generalizações insuficientes para dar conta de trabalhos singulares. A perspectiva de Stam se confronta abertamente com Bordwell, no entanto esses autores têm em comum a crítica da grande teoria e o fato de privilegiar uma cinematografia calcada na narratividade e no avanço de um enredo.

Outra proposta a realinhar as pesquisas realizadas no Brasil tem em Arlindo Machado um dos representante mais eloquentes. Em seu livro, *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*, alinha-se a Bordwell ao criticar as limitações de análises importadas da literatura para o cinema. Ele não aposta na teoria em sua investigação, mas na pesquisa histórica de repertórios potentes do cinema, do vídeo, da televisão e de jogos eletrônicos. Machado representa o grupo da Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo que, juntamente com pesquisadores como Nelson Brissac e Lucia Santaella, entre outros, capitanearam a inclusão de formas expressivas audiovisuais raramente tratadas na reflexão acadêmica brasileira. Partiram da semiótica como perspectiva de abordagem, ainda uma grande teoria, mas tampouco suficiente para se pensar fora do sentido e da interpretação. Incluíram novos objetos da mídia para a pesquisa e aos poucos se abriram para novas ferramentas de abordagem dos objetos. André Parente, no Rio de Janeiro, agremia outro grupo com Kátia Maciel, organizadora de *Transcineas*. O início da década de 1990 é marcado pela formação de jovens pesquisadores, quando a diversidade temática e a pesquisa de cunho filosófico em comunicação e cinema ganham terreno. Este

curto parágrafo esboça alguns caminhos da pesquisa sobre audiovisual no Brasil levando em conta a proposta deste texto e desta publicação, a saber, pensar novos cinemas. Não representa toda a produção brasileira, nem honra todas as contribuições para o debate, como as do artista e pesquisador Julio Plaza. Optamos manter este parágrafo pois ao iniciar sua redação nos demos conta da falta de uma reflexão sobre os caminhos e descaminhos da pesquisa brasileira de cinema, vídeo e novas mídias, hoje já velhas em termos de existência. Essa nota vale como estímulo a um debate ainda por vir, vale ainda como uma provocação para velhos e novos pesquisadores pensarem nossos percursos e filiações.

Como já dissemos, Ramos, Stam, Bordwell e Machado não veem a falta de uma grande teoria como problema. Nós entendemos que a complexidade de propostas expressivas do cinema contemporâneo e de outros campos do audiovisual traz questões que solicitam escopo teórico e metodológico diversificado. A história do cinema nunca foi monotemática ou uniforme como poética, já no cinema mudo há diversas experiências desafiadas em relação às linhas de força dominantes. A diferença dos trabalhos em termos expressivos, em seus dispositivos de exibição e materialidade apontam o cruzamento de áreas como a arquitetura, a filosofia, a performance (teatro, artes plásticas etc.), as ciências exatas, entre outras. Ou seja, além da diversidade de perspectivas de análise, coloca-se hoje o desafio dos estudos transdisciplinares, para os quais não cabem metodologias e teorias com discursos sobre a especificidade. Um dos caminhos para o pensamento sobre o audiovisual contemporâneo é o cruzamento de campos, pois os trabalhos têm abraçado recursos diversos, como a mescla de materialidades, de estratégias naturalistas e ilusionistas, de narrativas ficcionais com marcas do documentário e do jornalismo. Enfim, cada trabalho poderá demandar ferramentas de análise singulares.

O pensador russo Lev Manovich é um exemplo de abordagem rica em termos metodológicos sobre a relação entre estudos de cinema, artes visuais, *design* e estudos de *software*. Arquiteto, crítico literário, estudioso de cinema e realizador, Manovich abandona perspectivas genealógicas ao eleger *Um homem com uma Câmera*, de Dziga Vertov para problematizar novas e velhas mídias. O novo e o velho são tratados como linhas de força. O trabalho de vanguarda de Vertov tem na sobreposição de quadros, na explicitação da sua estrutura, na composição visual em janelas em um mesmo quadro, na junção de imagens com escalas diferentes em um mesmo quadro, recursos expressivos recorrentes em trabalhos contemporâneos, como muito bem colocou Philippe Dubois. A composição do quadro do filme de Vertov está presente na interface do computador. Uma nova mídia? Melhor pensá-lo como um novo ambiente, nele cabem todas as mídias. Um ambiente cuja interface em janelas com distintos materiais e escalas está mais próximo do quadro do filme de Vertov do que de uma série de projetos cinematográficos e televisivos contemporâneos. Além da composição do quadro, o filme é disnarrativo, como coloca André Parente e pode ser analisado em uma perspectiva contemporânea por sua montagem, autoreferencialidade, e pelo uso do movimento não como dado da imagem, mas como recurso expressivo, apenas para ficar em alguns exemplos.

### **A aventura: premissas iniciais**

O documentário de Gabriel Mascaro *As aventuras de Paulo Bruscky*<sup>[1]</sup> é uma experiência exemplar de estratégias discursivas e técnicas que atravessam gêneros e disciplinas. Joga com o lugar dos sujeitos e objetos, enfim coloca problemas que extrapolam o escopo do cinema narrativo, seja ele documentário, ficção ou mesmo ensaio. O espaço diegético onde se dá o acontecimento fílmico é o Second Life, os personagens avatares se movimentam a partir de comandos previamente automatizados. Mas, como acontecem no ambiente do Second Life, estabelecem relações com outros avatares comandados em algum computador por pessoas e corpos em ação no mundo físico.

Esse não é o primeiro documentário no Second Life. *Life 2.0*, de Jason Spingarr-Koff, estreou no Sundance Festival; *Johnny Menemonic* foi exibido no HBO, *Mulheres da Vida* trata da prostituição no Second Life, ou seja, leva um problema do mundo material para o espaço virtual. A particularidade do documentário de Mascaro está no uso do espaço virtual não como uma continuidade do mundo cotidiano, não como um lugar sujeito a leis físicas como a gravidade por exemplo, mas como campo para reinvenção de toda e qualquer regra. O corpo/imagem do avatar não está sujeito a qualquer tipo de constrangimento físico ou biológico, ele voa, ele se joga do alto de um edifício e de uma escada em espiral e sai da aventura sem qualquer dano corporal.

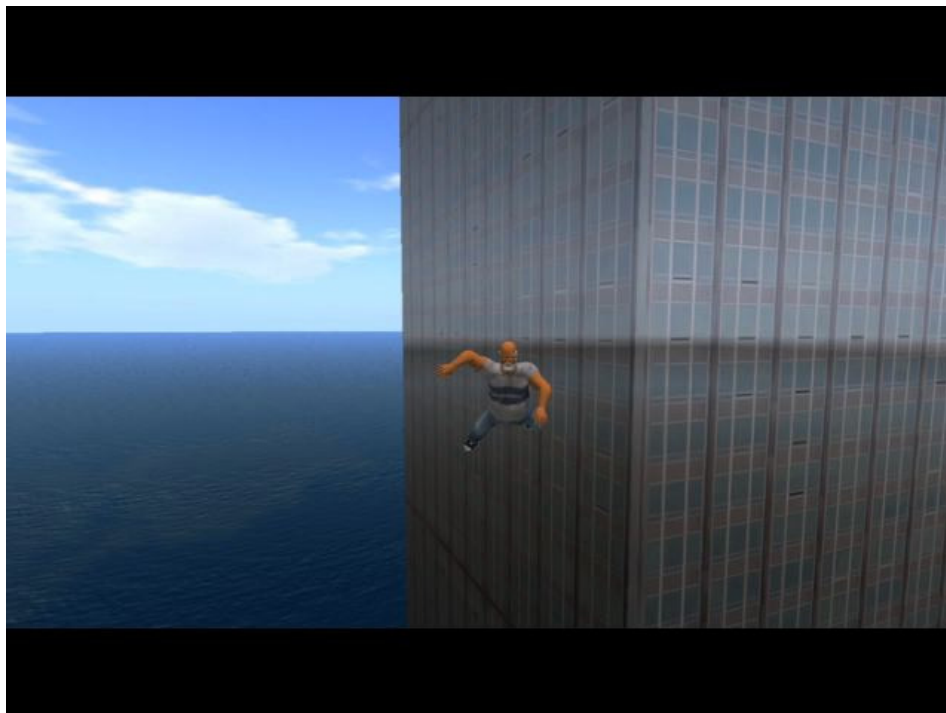


Figura 1: Avatar salta prédio



Figura 2: Avatar voa

A primeira aparição do personagem é de costas no fundo do mar. Inicia sua aventura andando dentro do mar em direção à praia. Encontra-se com o documentarista e lhe pede para ser “o outro, o objeto” de um documentário no Second Life. Como na tradição mais corriqueira de um certo tipo de documentário, começa-se com uma entrevista. Acontecerá dentro do mar. Os avatares de Paulo Bruscky e de Gabriel Mascaro com a câmera estão entre as ondas. Seu movimento não segue convenções naturalistas, as ondas não arrebentam na praia. Paralelas a Bruscky e Mascaro, encontram-se e arrebentam nos dois lados deles, sem atrapalhar a entrevista a se desenrolar no face a face. O Second Life não é extensão do mundo material, é um espaço de divulgação de atividades artísticas e culturais ou de promoção de produtos do mundo dos negócios, mas espaço virtual, logo, tudo pode ser reinventado, inclusive leis físicas, pois foram programadas. Esse espaço não é levado a sério, ao contrário, é tratado como matéria-prima para se pensar o meio, para reinventar pactos e convenções já que estamos em um lugar regido por leis matemáticas inventadas por nós.



Figura 3: Entrada no vídeo.



Figura 4: Entrevista no mar



Figura 5: Entrevista no mar 1

*As aventuras de Paulo Bruscky* é um documentário sobre o Second Life, por Gabriel Mascaro, ou melhor, um documentário sobre Paulo Bruscky, ou, de Paulo Bruscky através de Gabriel Mascaro e sua equipe. Vamos, por partes, melhorar essa confusão. O diretor de cinema Gabriel Mascaro e o artista experimentador Paulo Bruscky são os personagens e realizadores do vídeo *As aventuras de Paulo Bruscky no Second Life*. Paulo Bruscky, o inventor, Gabriel Mascaro, o diretor, o Second Life, o ambiente, se constituem no tripé do acontecimento fílmico. O Second Life confere ao vídeo sua materialidade, não é um meio de realização como outro qualquer, como seria a captação ou animação, pelo menos na maneira como é trazido por Mascaro e Bruscky. A imagem é de síntese, as experiências vividas mesclam encontros de pessoas de carne e osso mediadas pelos avatares em paisagens de síntese. A voz, a entrevista e as questões colocadas são repertoriadas com mediações como em qualquer documentário de animação, já as experiências, contrariando as leis da física, jogam contra gêneros e suas convenções, quebram a reverência e a seriedade facilmente imputadas a personagens consagrados como Paulo Bruscky.

O trabalho em tese é um documentário, mas seu título filia-se, ao contrário, a ficções de ação, ficções criadas pelo cinema dominante de Hollywood. Trata-se de um filme de aventura do personagem do documentário, *mise en abyme* como diriam os franceses. Temos efetivamente um personagem e suas aventuras no sentido mais banal possível. As aventuras do avatar de Bruscky incluem experiências e peripécias típicas de super-heróis. Ele voa entre continentes e monumentos de cartão postal de países diversos, ele dança dando piruetas no ar, ele se senta em um vulcão, ele visita no fundo do mar o acidente com o avião da Air-France, enfim, o repertório cultural do mundo dos objetos físicos é matéria da aventura pop de Bruscky e Mascaro.

A aventura pop se sustenta também em soluções fáceis como o rock'n'roll com intérpretes consagrados como David Bowie, Paul McCartney e a banda Sonic Youth, com a música "Superstar" imortalizada por diversos grupos musicais. Além de promover a adesão do espectador por facilitar a identificação com esses clássicos do pop rock, a trilha inscreve o documentário, ou seu personagem, em um universo de referências. Entre o romântico McCartney e o experimental Sonic Youth, David Bowie traz o universo psicodélico com "Ground Control to Major Tom". A música encerra o documentário com a dança, tai-chi-chuan solicitado pelo documentário. Os avatares dançam na lua, realizam a poesia prevista na letra da música.



Figura 6: Tai-chi-chuan

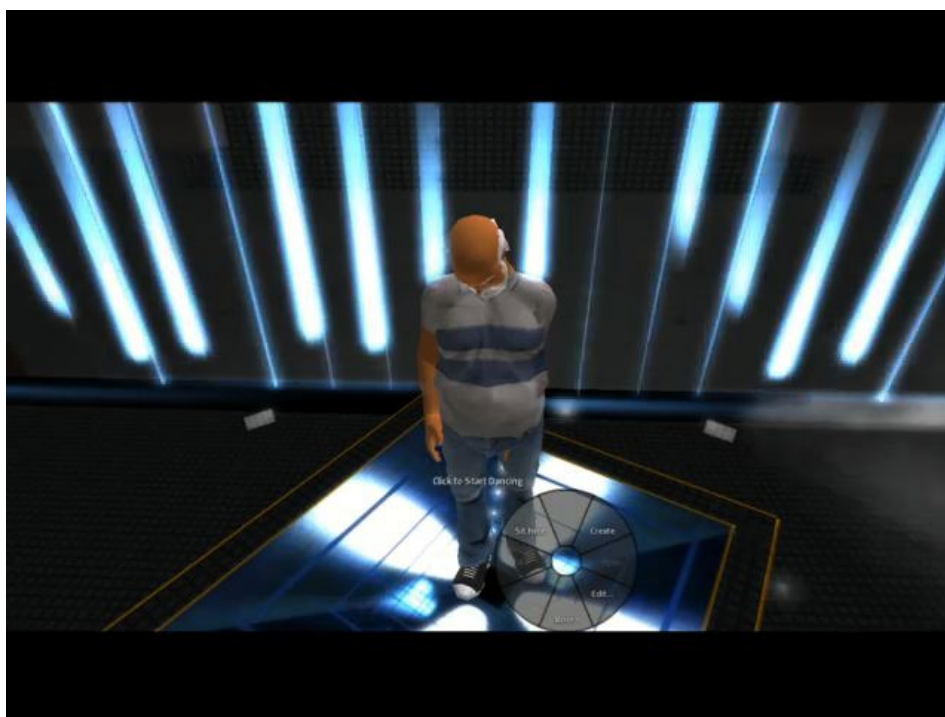


Figura 7: Avatar dança Sonic Youth

### O personagem: o objeto-sujeito

Paulo Bruscky é um criador. Se notabilizou como um explorador da arte com diversos experimentos. Reconhecido no Brasil e no exterior com alguns prêmios, como o Guggenheim de Artes visuais, em 1981. No ano seguinte, trabalhou na indústria, nos laboratórios da Xerox, criou Xerox-filmes. Suas áreas de atuação incluem o desenho, a performance, happenings, copyart e fax-art, arte postal, intervenções urbanas, fotografias, filmes, poesia visual, experimentações sonoras e intervenções em jornais. É detentor de uma das maiores coleções do mundo do grupo internacional Fluxus, do qual participaram George Maciunas, Yoko Ono, Wolf Vostel, Joseph Beuys, Nam June Paik entre outros. Mais do que um movimento artístico, o Fluxus é considerado um modo de se encarar a arte. Essa época heroica de crítica e reinvenção de instituições é revivida por Bruscky no Second Life. Arte com atitude, como acontecimento.

Talvez venha do Fluxus, da coleção de trabalhos guardada, seu afã pelo colecionismo, pelo arquivo, hoje tão em voga. Em suas duas participações na Bienal de São Paulo, Bruscky levou como obra parte de seu atelier, de trabalhos que consistem em salas e mais salas repletas de livros, quadros, filmes, cartazes, recortes de jornais etc. Esse material é a obra de Bruscky, repertório significativo para se produzir deslocamentos de funções e usos dos objetos, para criação de camadas de sentidos em harmonia e/ou choque. Aqui estamos diante da arte como conceito, campo de invenção de experiências e deslocamentos estéticos pela renovação do olhar para o já visto. Sua fonte de criação está em todos os lugares, como pode ser visto com nosso personagem em pequenos vídeos no youtube buscando tesouros no lixo. Ele se associa a catadores de lixo e já realizou um trabalho de fotografia com catadores. O dejetivo do mundo, aquilo que

a indústria e os indivíduos não têm interesse, transforma-se em matéria viva. Pensamento sobre nossa época, sobre nossos valores, sobre como a poesia pode estar em qualquer lugar. Como enquadrar uma figura de tamanha complexidade?

O documentário e o documentarista dão voz ao outro e suas experimentações. Bruscky é documentarista no seu colecionismo ao trazer os sentidos agregados aos objetos do mundo, também se relaciona com pessoas como já dissemos, mas nos interessa especialmente os acontecimentos por ele provocados através dos objetos, ou melhor, dos *readymade*, ou objetos encontrados. Eduardo Coutinho, no Festival de cinema documentário *É tudo verdade*, alegou faltar-lhe repertório para a duração da fala solicitada pelo evento. Para garantir apresentação pública tão extensa, necessitaria lançar mão de citações. Explícita e brinca com essa estratégia usando seu lugar de documentarista para afirmar: "Somente me interessam as coisas que são dos outros" (2005: 111). A presença do outro, seja através da seleção de objetos ou pessoas é comum nos documentários. Mesmo em trabalhos ensaísticos, o realizador deposita suas impressões e conceitos a partir de um substrato visto no outro. Em suma, podemos entender o outro da aventura como um outro objeto da cultura, como uma coleção de experiências encarnadas na experimentação que nega o objeto, ou no objeto da cultura pop heroica, aquela questionadora de valores estabelecidos. Só me interessa o que não é meu, diz Oswald de Andrade no Manifesto Antropofágico. Bruscky, através de Mascaro, leva essa máxima às últimas consequências.

### O Avatar

O avatar de Bruscky destoa do Second Life. Ele é velho, tem o cabelo branco e é barrigudo. Muito diferente daquele ambiente higienizado com figuras prototípicas da noite, figuras góticas com cabelos esculpidos e corpos modelados segundo os padrões contemporâneos de um belo corpo. O corpo do avatar de Bruscky é poderoso na sua inadequação, gera simpatia aquele velhinho com figurino anacrônico em um corpo macilento, mas super ágil. O velho grisalho barrigudo é o mais empolgado da noite, o corpo deixa de ser impedimento ou limite, o avatar de Bruscky chama a atenção no Second Life, entusiasma as figuras góticas presentes na festa. As falas sobre Bruscky e seu diálogo com outros avatares são disponibilizadas na tela, desconhecemos seu teor pois são ilegíveis, mas o *frisson* causado pelo velhinho que dança sozinho e com outros, é indicado pelas frases se substituindo. No Second Life as falas são escritas. Como em diversos momentos do vídeo, os recursos do Second Life para as escolhas técnicas como a iluminação, a passagem de tempo pela chegada da noite, a movimentação e dança do avatar, ou a definição de seu humor como o riso, tem expostos na imagem esses comandos. Neste aspecto, *As aventuras de Paulo Bruscky* é um documentário contemporâneo ao explicitar suas estratégias, ao exibir seus mecanismos de construção.



Figura 8: Avatar



Figura 9: Avatar

O documentário, depois de se deslocar do gênero no título, nas ações do personagem, no foco narrativo, produz na própria inadequação da figura de Bruscky outro deslocamento. O riso ao vê-lo dançar é resultado da evidente impossibilidade de um corpo como aquele executar tantas peripécias. Aquela imagem-corpo não sugere no mundo material tamanha maestria.

Em uma ação mórbida ele se encontra com uma garota morta. Como no Second Life vida e morte são convenções técnicas, ele logo está fazendo sexo com ela. Uma das mais belas, engraçadas e deserrotizadas cenas de um documentário, ou de uma ficção. O velho barrigudo com um avatar sangrando, mas com um corpo esculpido com muito silicone. O jogo com a realidade, a segunda realidade, cresce, pois o sexo é realizado em um espaço virtual circundado por imagens fotográficas especulares. Ou seja, os avatares fazem sexo, trata-se de um avatar feminino ressuscitado e um velho barrigudo, é bom lembrar, enquanto corpos estelares em uma fotografia com uma representação especular das figuras humanas é objeto de cena. O cartaz publicitário com modelos eróticos anuncia um concurso de beijos, enquanto os avatares de fraco apelo sexual fazem sexo.

A figura ressuscitada do acidente da Air-France e o avatar de Bruscky se envolvem em uma das feições menos erotizadas já vistas em uma ficção ou documentário. Neste momento se ainda podemos falar em documentário é no caminho da experimentação do lugar. Mas, diante das evidências de haver uma roteirização da experiência, é difícil pensar em documentário. O que temos são discussões sobre temas como a representação e a mercantilização do sexo. Sem julgamento moral e com muito humor, criticam e ironizam diversos padrões contemporâneos explorados pela mídia exaustivamente. A crítica é construída pelo riso, que se vale da heterogeneidade de recursos expressivos para oferecer uma situação em que os dados no conjunto traçam um painel das questões. A fotografia publicitária com corpos esculpidos e os avatares se amando ao som da música romântica "No more lonely nights" de MacCartney esvaziam o sexo, fica o riso. Novamente o vídeo se vale do riso, a solução para a solidão no Second Life é insustentável. Não fosse a somatória desses elementos tão díspares, seria fácil o humor negro ou o ridículo, no documentário, sobre a situação proposta.





Figura 10: Avatar com personagem gótica



Figura 11: Avatar com outra personagem gótica



Figura 12: Avatar: peripécias na noite

Terminada a cena, sem gozo evidente a não ser o do espectador com o absurdo visto, o avatar se dirige a uma escada espiral. Ele já havia se jogado de um prédio, agora se jogará da escada. Experimentar a morte é uma constante na aventura. No desenho animado é comum personagens sobreviverem a quedas e atropelamentos, são ainda recorrente saltos e voos impensáveis, sem que tenham qualquer consequência negativa. No entanto, em desenhos animados os riscos dos personagens relacionam-se a objetivos dramáticos, a desafios a serem superados pelo herói. Na aventura, os saltos são imotivados em termos narrativos, não se subordinam ao desenrolar de qualquer temática ou ação. As sequências do documentário avançam pela sobreposição de informações sobre a personalidade, desejos, opções artísticas e posturas existenciais do personagem, como já dissemos, não há qualquer objetivo a ser alcançado pelo avatar. Ele produz acontecimentos ao viver sua aventura. No entanto, podemos inferir que a motivação é oferecer diversas faces da discussão sobre convenções realistas do documentário. Os saltos seriam então motivados pela afirmação desta tese.

O debate sobre os limites da representação são explicitados quando o avatar se joga da escada. Coloca-se em questão a história. Ele sobe a espiral duas vezes, claro que ao chegar ao topo não voltará pela escada, mas se jogará. Enquanto sobe, fala sobre a verdade e a arte, questões caras ao documentário, pelo menos para determinado documentário, em determinada época. Haverá verdade? Onde? Verdade na representação? A espiral é uma resposta, sobre a impossibilidade de resposta. Representa a “retroalimentação, efeito bola de neve, círculo vicioso ou círculo virtuoso: ocorre quando uma pequena mudança provoca pequenas mudanças que se acumulam numa desproporção cada vez maior sobre aquilo que provocou a mudança inicial, realimentando o processo. Pode ser uma ‘espiral de declínio’ (círculo vicioso) ou uma ‘espiral de ascensão’ (círculo virtuoso)”<sup>[2]</sup>. Problema na filosofia, para Kierkegaard representa a vida e a morte. No caso dos pulos de Bruscky, uma morte sem danos; no caso de um problema filosófico, do mundo material. Traz também uma discussão sobre o eterno retorno em Nietzsche, estamos sempre presos a um número limitado de fatos, fatos estes que se repetiram no passado, ocorrem no presente e se repetirão no futuro, como guerras, epidemias, amores fracassados e de sucesso.

Na literatura e na física, as figuras espirais trazem a noção de causalidade, seja ela linear ou não. No documentário no Second Life, as relações actanciais podem ser abolidas de maneira ainda mais radical. Por que caminhar até o chão se posso saltar? Por que caminhar na terra se posso andar na água? Por que manter distância do vulcão se o fogo não queima? Ou seja, a organização social e espacial do Second Life permite o renascimento social e não um duplo da realidade. É possível uma segunda vida que não é duplo da primeira, o uso diferente do que se vê comumente. A trajetória artística de Bruscky nos auxilia a entender seu uso desta ecologia.



Figura 13: Realismo

Ao fazer o avatar saltar da escada em espiral, o criador retoma o debate sobre os limites da representação e convoca os artistas para a conversa. Questiona a escrita da sociedade pela história e pelos historiadores. Quais fatos são mais relevantes ao se proceder uma genealogia do nosso tempo? Desde a Escola de Annales e, posteriormente, Michel Foucault nos ensinaram que escrever a história implica em escolhas de pontos de vista, muitas vezes na construção do discurso dos vencedores. Em discurso direto, sem qualquer pergunta como motivação, Bruscky retoma esse debate e volta à discussão sobre a representação em uma fala que vemos claramente cortes de montagem pelo tom de sua voz e pela organização das ideias. Nos diz Bruscky montado: “claro que cada época tem sua escrita. E é importante você ser contemporâneo pelo menos de si próprio. Os historiadores nem sempre falam a verdade. Então a arte é que deixa um registro da história mais bem feito, mais real.” O ilusionismo, a representação assumida como tal, e o artista como um promotor de acontecimentos sociais são o repertório mais confiável da memória de cada época. Ou seja, aquilo que é mostrado e o como é mostrado falam mais de uma época do que leituras supostamente objetivas.



Figura 14: Avatar se joga da escada em espiral

### O documentário

O documentário como um gênero desaparece? Diante de tamanhos deslocamentos estamos em um documentário sim, mas de Paulo Bruscky em aventura no Second Life. Questões caras ao documentário perdem o sentido. Não há realidade a ser registrada, ela é construída virtualmente a partir de parâmetros. A imagem inexistente *a priori*. Logo, como o realizador deve se posicionar, pouco importa.

Ou melhor, importa muito pois no lugar da voz de Deus dos documentários, temos a imagem de Deus. Uma câmera onisciente que adota todo e qualquer ponto de vista, pois ela não tem limites físicos. O som, o texto, que é uma montagem de falas de Bruscky, nos informam menos sobre seu passado e mais sobre seus desejos. Se o cinema verdade opera tornando evidente o dispositivo e o cinema direto procura apagá-lo, aqui o documentário é o dispositivo, pois o Second Life e suas possibilidades são tema do trabalho tanto quanto Bruscky. É o criador vivendo na criatura que lhe permite não ter limites, pois ele vai explorar as bizarrices desse lugar sem cerimônia, evidenciando-se como personagem único. Mas quem explora é um personagem ficcional e a falta de limites é um traço do personagem de carne e osso. Bruscky não se oferece ao documentário como personagem mítico, como uma trajetória de sucesso sustentada por falas e ações, ou mesmo como um realizador consagrado. Pelo contrário, estamos diante de uma figura que se expõe ao ridículo, alvo de chacotas de uma outra obra e, finalmente, que dá vida ao diretor ao apagá-lo. Não valem as perspectivas do cinema direto, do cinema verdade, do cinema de comportamento, do cinema de poesia, da *living* câmera, do *candid eye*, do filme ensaio ou de qualquer outra denominação existente para o documentário. Estamos diante de um trabalho singular realizado por Mascaro para Bruscky e com Bruscky.

### A materialidade do meio: Machinima

O documentário é realizado no Second Life, eles denominam a técnica de Machinima. Na verdade, o Second Life é uma ampliação do movimento inicial do Machinima, uma forma de produção audiovisual totalmente contemporânea. É resultado de uma série de apropriações dos *videogames* pelos jogadores. Jogadores com domínio técnico invadiram o *engine* da máquina e realizaram vídeos. O *engine* faz parte do *hardware*, define procedimentos do jogo como velocidade, lei da gravidade, movimento etc. O que é mais interessante a meu ver é que o jogador é um criador, ele é um técnico e realizador. Papéis são intercambiáveis, como o de sujeito e objeto no documentário de Mascaro.

Algumas marcas do Machinima o colocam como uma forma de realização privilegiada para pensarmos as imagens da contemporaneidade. Ele também é modular<sup>[3]</sup>, advém da montagem de arquivos, mas arquivos com inteligência maleável, passível de ser modificada. Neste aspecto, o meio em sua materialidade se assemelha ao processo de criação de Bruscky, a diferença são os materiais utilizados pelo poeta. A aproximação também procede, menos no Second Life mais nos Machinimas seminais, por ser esta invasão um gesto político. Não calculado como o de Bruscky, mas num primeiro momento há uma transgressão e subversão no uso de um meio. Vale lembrar a famosa visão de Vilém Flusser dos artistas como funcionários das máquinas pois utilizam-se do *output* sem conhecer a caixa preta. *As aventuras de Paulo Bruscky* é um documentário exemplar do trânsito entre *input* e *output*. Questiona-se, inclusive, o estatuto de arte: Bruscky afirma não viver de suas ideias. A arte é assim um conjunto de ideias não objetos, das quais o artista não vive. Ele propõe um documentário de entretenimento sem busca de filiação a qualquer movimento de arte.

É esta a proposta de Gabriel Mascaro ao propor um vídeo-documentário de um criador profícuo como Paulo Bruscky: alcançar a singularidade do criador, mantê-lo como sujeito da criação, mesmo sendo ele o objeto do trabalho. Ou seja, já não se trata de um vídeo sobre o Paulo Bruscky, mas com o Paulo Bruscky. Temos pouquíssimas informações sobre a vida de Bruscky, mas ele está presente como obra em ação e com depoimentos sobre seu passado pouco esclarecedores para quem não o conhece. Quem deseja ser objeto do documentário é Bruscky, é ele quem demanda a Gabriel Mascaro a realização de um documentário sobre sua pessoa, ou melhor com a sua pessoa no Second Life.

Se Gabriel tivesse escolhido gravar Bruscky, mostrar seu atelier e seus documentos, ou mesmo realizar uma performance, teríamos um Bruscky encenado a partir de referentes palpáveis e de acontecimentos conhecidos sobre sua pessoa. Para explorar a singularidade do realizador, Gabriel propõe uma obra conjunta. A estratégia do documentário é “fazer cinema dentro do cinema”, conta Bruscky, é “explorar uma dupla realidade”, a do Second Life e do realizador. Iluminado em termos teóricos e criativos, Bruscky associa a opção de produzir o documentário em Machinima, no Second Life, como um processo semelhante à sua arte com o fax, onde há a desmaterialização dos objetos (do mundo das coisas) e uma rematerialização no outro lado do planeta, como ele mesmo diz em depoimento. Seu processo em termos de imagem no Second Life é o de materializar o imaterial. Imagens sem referente físico, pois visualmente os lugares muitas vezes nos são familiares. O documentário é assim uma oportunidade para serem mostradas as ideias de Bruscky. O arquivo de ideias viáveis e inviáveis como sua poética reinvenção do cinema, sua bela colaboração a Lumière ao fazer dos trilhos suporte para a projeção. A movimentação do trem produziria o movimento da imagem. Segundo Bruscky, dessa maneira, a invenção do cinema teria sido mais fácil, e seria um outro cinema. O cinema do futuro, encontrado pelo artista de muitos talentos, no passado.

\* Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Professora do Curso Superior do Audiovisual e do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, ambos na ECA/USP e vice-diretora do Cinusp Paulo Emílio. Pesquisa atualmente performances audiovisuais em tempo real, apoiada pela Fapesp com o projeto Audiovisão em tempo real: uma poética entre jogos óticos e de sentido. Sua pesquisa integra o Laboratório de Crítica e Investigação Audiovisual (Laica) da ECA. Diretora de cinema e vídeo, participou de importantes festivais internacionais, como o Festival de Berlim, e foi premiada em festivais nacionais e internacionais com seus ensaios audiovisuais. Editora de livro sobre Machinima lançado pelo Cinusp. Premiada com bolsa da Fundação Vitta de artes.

[1] <http://gabrielmascaro.com/blog/2010/07/31/as-aventuras-de-paulo-bruscky-2/> Trechos do filme e dados fornecidos pelo autor.

[2] Wikipedia: [http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=C%C3%ADrculo\\_virtuoso&action=edit&redlink=1](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=C%C3%ADrculo_virtuoso&action=edit&redlink=1)

[3] A modularidade é uma das marcas das novas mídias, segundo Lev Manovich em “*The language of new media*”.

**Referências:**

- COUTINHO, Eduardo; FURTADO, Jorge. XAVIER, Ismail. "O sujeito (extra)ordinário". In: LABAKI, Amir e MOURÃO, Dora (orgs.). *O cinema do real*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. São Paulo: Papirus, 1997.
- MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.
- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, 2001.
- ROCHA, Glauber. *O século do cinema*. Rio de Janeiro: Alhambra, 1985.
- SHAW, Jeffrey & Weibel, Peter. *Future Cinema*. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, 2003.
- STEWART, Garret. *Framed Time. Toward a postfilmic cinema*. London, Chicago: University of Chicago Press, 2007.
- WEIBEL, Peter. "Expanded Cinema, Vídeo and Virtual Environments". In: Shaw, Jeffrey. Weibel, Peter. 2003. *Future Cinema*. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, 2003.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: E.P. Dutton & Co., Inc, 1970.