

## SAGRADAS SUPERFÍCIES

XAMÃ PUNK (Dir.: João Maia Peixoto, 2023, RJ)

Por Pedro Henrique Ferreira

Embora um exemplar deveras singular, *Xamã Punk* parece coadunar com a proposta de curadoria temática mais ampla que vem se revelando, à cada filme, na Mostra Aurora deste ano: o misto entre ficcional e documental com alguma forma de dispositivo performático - a transe como uma espécie de elixir à doença do isolamento (e o retorno à normalidade após o mundo pandêmico parece estar nas entrelinhas) - e filmes feitos por um desejo de (re)encontro com o outro. Enquanto *As Linhas da Minha Mão* mobilizava uma comunhão entre cineasta e personagem para esta investigação e apostava numa sondagem meticulosa dela, o longa-metragem de estréia de João Maia Peixoto nasce como um projeto coletivo de baixo orçamento e produz um dispositivo cênico bem particular - uma série de blocos/sketches de encontros entre o diretor/personagem e seu operador de câmera com atores produzindo performances em espaços e geografias de ruínas e florestas. Por outro lado, e para justificar o dispositivo, o filme mobiliza uma fabulação ficcional que revela que as pretensões estéticas de *Xamã Punk* são maiores do que a experimentação coletiva e pobre pode fazer parecer, e que se há uma ligeira atitude libertárias de *just do it*, ela convive com uma cosmogonia bem particular e ostensivamente pretensiosa.

Logo na sequência inicial de *Xamã Punk*, a voz do narrador/diretor explica o contexto da situação ficcional: uma catástrofe ambiental levou o que restou da humanidade (basicamente a elite) a migrar para os subsolos de uma caverna, construírem um bunker em túneis e, depois disto, por nove gerações a viverem sem ver a luz do sol. Dois jovens resolvem voltar à superfície para, empunhando uma câmera e um gravador de som, deparar-se com os escombros da civilização anterior e à natureza que reocupa o globo terrestre. A narração aponta um reconhecível cenário futurista de sci-fi pós-apocalíptico que está na moda, figurando em uma boa parcela do cinema autoral brasileiro (*A Seita*, *Cantos dos Ossos*, *Branco Sai*, *Preto Fica*, p.e.) tanto quanto em séries de Netflix ou *blockbusters*. Mas acompanhando a narração, surgem as filmagens do breu de uma caverna, iluminadas por uma lanterna, em fusão com uma série de imagens de arquivos que mostram uma espécie de arcaísmo retroativo da catástrofe - acidentes de trânsito, o mar invadindo as ruas, ventanias, incêndios, etc. A esta dada altura, um pouco *en passant*, a voz *off* as explica: “tudo que eu conheço são túneis, e o resto eu vi em vídeos, games e realidade virtual”. A sequência dá o tom do problema que parece mobilizar o diretor-personagem: um mundo preenchido por um excesso de imagens ‘projetadas’ - a própria situação cinematográfica aqui como uma espécie de mito do mundo -, experienciadas como simulacro, que não dão um conhecimento iluminado do que está fora; o conhecimento a ser almejado. Frente à caverna de Platão, o cineasta/personagem mobiliza-se para sair e encontrar algum tipo de iluminação cosmogônica, simbolizada pelo clarão do lado de fora onde surge escrito o grafismo do título.

Mas, se há uma promessa de elevação espiritual neste gesto, o que vemos o filme perseguir é menos uma iluminação plena que um jogo desconstrutivo (ou um através do outro); abolir os códigos da linguagem e ir atrás de uma concretude gutural do mundo e das coisas - *Xamã Punk* aposta numa simbiose bastante epidérmica entre uma câmera oscilante e a performance corporal dos atores, nos sons dissonantes e estridentes, uma espécie de primitivismo da forma cinematográfica que coaduna com o esforço de encenar rituais tribais e afins. Aqui, um rapaz catatônico faz gravuras na parede, acolá uma moça olha no espelho e ouve as vozes do universo. Fala-se o tempo todo em uma reconexão com supostos ancestrais que, para serem atingidos, seria necessário recorrer a uma série de procedimentos de libertação. A cena final, apogeu da premissa, mostra um ato místico de castração - o falo retirado como uma analogia do despir da linguagem para se atingir realidades mais profundas que são, ao mesmo tempo, as realidades mais epidérmicas possíveis entre corpo e mundo. Se os créditos iniciais mostram o grafismo em gestação, a realidade suprema só é atingida em sua deformação. Neste sentido, *Xamã Punk* se coloca paradoxalmente como um filme de encontro, mas não de um encontro entre subjetividades, e sim entre corpos físicos, toques, matérias que algum vago conhecimento tribal e milenar a ser descoberto poderia fornecer.

O problema do filme é que esta dimensão verdadeiramente concreta do mundo que ele promete raras vezes é atingida, porque há pouca ou nenhuma vontade de fazer o *mise en scène* ou as estratégias dramatúrgicas realmente o produzirem. Não há pensamento de composição de plano (ainda que a estratégia pudesse ser de trabalhar através de uma câmera mais fluída, livre e suja, um *found-footage* de registro imediato), de articulação sonora (ainda que o dissonante e o gutural pudessem ser seus elementos constitutivos), de tornar seu repertório de corpos (a escolha dos atores, seus gestos e expressões encenadas para a câmera) e objetos congruentes (os símbolos que escolhe para seu 'tribalismo') para atingirem efeitos realmente mobilizadores do nosso encontro, como espectadores, com esta camada material que a performance intenciona. O filme se dedica completamente à experimentação no trabalho de atores, a despi-los de suas convicções, e quase nada a como articular o terceiro elemento da equação (o olhar e o som; em suma, nós, espectadores) para acessar a experiência que nos é prometida. As entonações são frágeis e toda a parte de fabulação do mundo pós-apocalíptico e tudo que remete a ele soa introjetado à força no meio da uma experiência lisérgica que poderia ser objeto de mais escrutínio, raras vezes trabalhadas, e ainda mais raras vezes um pouquinho vislumbradas quando as justificativas ficcionais são esquecidas. Não é à toa que, em diversos momentos, o longa-metragem ridiculariza o cinema (a câmera e o registro de som) colocando-o como 'aqueles da caverna', aquém da experiência mágica do 'fora' (os atores, a performance do corpo no espaço) - um certo privilégio da idolatria do primitivo contra a técnica que dá xabu.

A bem verdade, o cinema segue sendo a experiência da caverna, das imagens projetadas, e não do que a transcende - e sua força consiste mesmo em fazer-nos conhecer um pouco do mundo lá fora sem estar presente. No fim das contas, com todas as suas pretensões de mostrar-nos os seres iluminados do lado de fora, acaba que os poucos bons momentos de *Xamã Punk* são os menos pretensiosos, pouco auto-indulgentes, que nos fazem lembrar Navarro, Ivan Cardoso e outros que, paradoxalmente, requereram arroubos místicos ao mesmo tempo em que caçoaram de seus exageros. Isto porque não tem muito jeito: o cinema é ainda, como já muito se falou, a arte das aparências. Em relação aos símbolos místicos e hieróglifos, às incorporações ou transe que são experiências internas dos atores por natureza, o cinema é quase sempre uma arte iconoclasta por excelência; e se não houver um verdadeiro trabalho de construção do olhar e da imagem, um estudo minucioso de como produzi-los não apenas no espaço pró-filmico com os atores, mas também e principalmente para nós, que estamos do outro lado das lentes, então, o cinema é um deus impiedoso.