

*Cloverfield* (Nome de Código: *Cloverfield*) de Matt Reeves (2008)

Cine Clube: Ciclo *New York*/Nova Iorque

Biblioteca, FCT/UNL

13 Março 2018

“O século XIX lega, ao morrer, duas máquinas novas. Nascem, tanto uma como a outra, quase na mesma data e quase no mesmo sítio, após o que se lançam simultaneamente sobre o mundo, cobrindo os continentes. [...] A primeira vem dar, finalmente, realidade ao sonho mais insensato que o homem acalentou desde que olhou para o céu; soltar-se da terra. [...] Aparecia, entretanto, outra máquina igualmente miraculosa: o prodígio, desta vez, consistia não numa fuga para os aléns aéreos onde só os mortos, os anjos e os deuses habitam, mas em reflectir a realidade terra a terra. A visão objectiva [...] captava a vida para a reproduzir [...]. Isento de quaisquer fantasmas, esse olho de laboratório só pôde atingir a perfeição porque correspondia a uma necessidade de laboratório: a decomposição do movimento. Enquanto o avião se evadía do mundo dos objectos, o cinematográfico pretendia apenas reflecti-lo, a fim de melhor o examinar”. (In: Edgar Morin, *O cinema ou o homem imaginário*, trad. António-Pedro Vasconcelos, Lisboa: Relógio D'Água, 1997, 23-24.)

“Ao escapar à razão humana, e na medida em que a ciência não a consegue prever, a catástrofe, a destruição cósmica, ou o cataclismo devorador constituem, segundo estes filmes, verdadeiros desafios para toda a comunidade. Estas calamidades exigem uma resposta colectiva simbólica, elas realçam a paixão pelo artifício, pelo artefacto, que é, ao mesmo tempo, *paixão sacrificial*” (104).

“A maior parte dos filmes de catástrofe elaboram-se, essencialmente, na *contagem regressiva* que precede a calamidade. Uma lenta instalação de suspense constitui um elemento fundamental para o sucesso dramático da narrativa. Natural, accidental ou criminosa, a catástrofe permite ao autor do argumento *reunir, associar*, com vista a um mesmo objectivo (o salvamento) de personagens diferentes, até então dispersas na ficção. Ao desencadear-se, tem a virtude de transformar em heróis seres completamente banais e quotidianos, nossos companheiros de viagem ou nossos vizinhos de patamar.

Aqui não há lugar para os super-heróis, o género empolga antes os anti-heróis, os cidadãos anónimos. O senhor Qualquer Um que daria enfim, sendo dadas as circunstâncias excepcionais, a inteira medida do seu heroísmo escondido” (108).

“Corolário da precedente, uma outra constante é a *infantilização* dos civis. Estes são frequentemente mantidos na ignorância das dimensões reais da catástrofe e dos riscos que correm. São mantidos à parte de qualquer decisão, à excepção, todavia, dos *quadros* e dos *técnicos* (engenheiros, arquitectos, empreiteiros) que intervêm, na ocasião de maneira determinante, ainda que sejam sempre substituídos, no fim de contas, pelos aparelhos do Estado”: (109-110) (In: Ignacio Ramonet, *Propagandas Silenciosas, Massas, televisão, cinema*, trad. Luís Filipe Sarmiento, Isabel Salvado, Porto: Campo das Letras, 2001.)

“A partir de agora, os *media* já não se nos dirigem para nos transmitir informações objectivas, mas para conquistar o nosso espírito. Como já dizia Goebbels: «Não falamos para dizer alguma coisa, mas para obter um certo efeito.»” (In: Ignacio Ramonet, *Propagandas Silenciosas, Massas, televisão, cinema*, trad. Luís Filipe Sarmiento, Isabel Salvado, Porto: Campo das Letras, 2001, 22.)

(Em torno de Brandon Bryant, *whistleblower* do programa dos drones dos EUA)

“Since its inception, the drone program has been largely hidden, its operational details gathered piecemeal from heavily redacted classified reports or stage-managed media tours by military public-affairs flacks. Bryant is one of very few people with firsthand experience as an operator who has been willing to talk openly, to describe his experience from the inside. While Bryant considers leakers like Chelsea Manning and Edward Snowden heroes willing to sacrifice themselves for their principles, he’s cautious about discussing some of the details to which his top-secret clearance gave him access. Still, he is a curtain drawn back on the program that has killed thousands on our behalf.

Despite President Obama’s avowal earlier this year that he will curtail their use, drone strikes have continued apace in Pakistan, Yemen, and Afghanistan. With enormous potential growth and expenditures, drones will be a center of our policy for the foreseeable future. (By 2025, drones will be an \$82 billion business, employing an additional 100,000 workers.) Most Americans – 61 percent in the latest Pew survey – support the idea of military drones, a projection of American power that won’t risk American lives.

And yet the very idea of drones unsettles. They’re too easy a placeholder or avatar for all of our technological anxieties – the creeping sense that screens and cameras have taken some piece of our souls, that we’ve slipped into a dystopia of disconnection. Maybe it’s too soon to know what drones mean, what unconsidered moral and ethical burdens they carry. Even their shape is sinister: the blunt and featureless nose cone, like some eyeless creature that has evolved in darkness.” (In: *GQ* [Gentlemen’s Quarterly], Matthew Power, “Confessions of a Drone Warrior”, 22 Outubro 2013: <https://www.gq.com/story/drone-uav-pilot-assassination>)

“There is no war, then, without representation, no sophisticated weaponry without psychological mystification. Weapons are tools not just of destruction but also of perception – that is to say, stimulants that make themselves felt through chemical, neurological processes in the sense organs and the central nervous system, affecting human reactions and even the perceptual identification and differentiation of objects. [...] In other words, even when weapons are not employed, they are active elements of ideological conquest.” (In: Paul Virilio, *War and Cinema, The Logistics of Perception*, trad. Patrick Camiller, Londres; Nova Iorque: Verso [1984] 1989, 8.)

“Cinema, guerra perpétua e alteridade em *Cloverfield* (2008) de Matt Reeves”  
Christopher Damien Aurretta, DCSA

a Francisco de Goya (1746-1828), criador da série de gravuras intitulada *Caprichos* (publicada em 1799)

a Vandana Shiva que luta contra o pensamento redutor, autora de *Monocultures of the Mind: Perspectives on Biodiversity and Biotechnology*

**Uma breve conversa nossa com o monstro do filme *Cloverfield*:**

*Eu: Onde vem?*

*Monstro: Chamaram-me.*

(...)

*Eu: Porquê?*

*Monstro: Porque sou a vida que não souberam humanizar.*

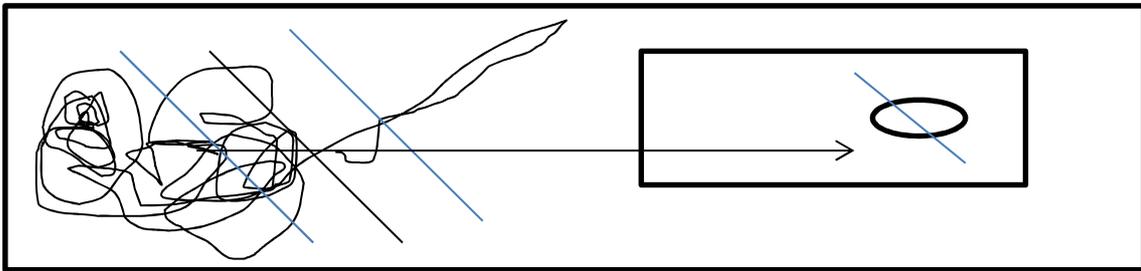
*Eu: Como assim? Que vida?*

*Monstro: A vida como mero acidente na agonia do mundo, no júbilo inumano da guerra perpétua.*

*Eu: Ela chega-nos hoje como acidente?*

*Monstro: Vocês fizeram do real um acidente. Fizeram da vida um mero efeito sem causa e sem história.*

*Venho agora sempre à noite. Chamo-me o sonho da razão.*



**Uma análise de *Cloverfield* em cinco tópicos e um epílogo:**

**1. Nova Iorque como adereço e efeito do inumano**

- no filme em foco, a cidade de Nova Iorque, mais especificamente, a ilha de Manhattan, em nada se relaciona com o lugar mítico – tragi-cómico – da condição humana à Woody Allen; não funciona como o centro financeiro, cultural e geo-político do mundo ocidental; tampouco se lhe pode atribuir o estatuto de prometeico laboratório humano da modernidade, ou noosfera dinâmica, ou metafórica alfândega sem limite para a criatividade da espécie humana ou território jubiloso da inovação civilizacional (por exemplo, o palco de uma nova história amorosa, ou a escrita de um novo livro, ou uma tomada de consciência a transformar a vida posterior das personagens);
- no filme *Nome de Código, Cloverfield*, Manhattan deixa de ser uma moderna cidade cosmopolita: o espectador visiona um espaço desmaterializado em mapa militar, num território menos habitado do que detectado e monitorizado nos ecrãs radiográficos de uma ubíqua força militar que, desde a primeira manifestação da criatura sem nome – criatura monstruosa que destrói a cidade e devora os seus habitantes – se apropria da ilha para a transformar em seguida em teatro de guerra; a substituir-se à ilha de Manhattan como noosfera agónica mas jubilosa, eis agora a cidade reduzida à abstracção radiográfica; daí, a completa militarização do espaço perante a invasão do *outro*, ou melhor, do monstro como pura alteridade inimiga;
- a ilha de Manhattan torna-se um território militarizado em consequência do estado de excepção provocado pelo monstro; paralelamente, o cinema como ecrã militariza-se também: transforma-se imperceptivelmente em ecrã de radar; cinema e guerra colaboram para instruir um olhar comum, para construir um espectador aterrorizadamente só e, em simultâneo, colectivo;
- outrora, Nova Iorque representava o mítico *umbilicus mundi*, o epicentro do universo moderno, o *Middle Earth* da modernidade; ora a cabeça decapitada da Estátua da Liberdade – que a criatura de *Cloverfield* arroja para as ruas de Manhattan – transmite a imagem de uma Manhattan que, perante o caos monstruoso, aglomera uma multidão de cidadãos sem cidade (literalmente, sem cabeça), de vítimas num mundo apocalíptico, de seres desprovidos dos símbolos orientadores do passado, à deriva num universo sem centro, enfim, meros espectros condenados de uma cidade, por sua vez, espectral;

- agora, a cidade desfaz-se em consequência da *Titanomaquia* travada entre, por um lado, o *monstro* de que a Terra (profusamente imprevisível) é, ora abrigo, ora progenitora e, por outro, o *inumano*, que é a técnica moderna cuja lógica operativa ocorre fora da relação maternal (humana ou monstruosa), fora das ruas habitadas das cidades, fora do mapa do visível, porquanto existe, sobretudo, nas redes imateriais dos ecrãs sem endereço físico, dos sistemas electrónicos sem mundo, da vigilância permanente sem rosto;
- daí, o maniqueísmo técnico-teratológico patente neste filme;
- por definição, o monstro nunca é bem-vindo: o monstro surge do nada (ou do caos) a fim de ameaçar e destruir sem discurso, sem delicadeza e sem razão; eis uma parábola interessante para os dias de hoje, porquanto Nova Iorque, outrora um porto de abrigo para milhões de imigrantes provenientes da Europa e não só, é retratada no filme de Matt Reeves, não como o horizonte pretendido de imigrantes mas, sim, como alvo de invasão por uma força maléfica sem nome; trata-se de uma invasão por uma realidade desconhecida e intrinsecamente inimiga, destrutiva, incomensurável, até, com a vida humana;
- portanto, Nova Iorque encontra-se devastada pela fúria (ou desespero) do monstro: doravante, será uma zona de quarentena, de isolamento e de destruição; em breve, tornar-se-á um lugar inóspito onde se confrontarão forças incógnitas e tecnologias militares estado-da-arte;
- Nova Iorque – na sua codificação cinematográfica habitual – constituía o *omphalos* do mundo, i.e., o seu epicentro financeiro e cultural; a humanidade de Manhattan representava o microcosmos da humanidade (basta recordarmos a filmografia de Woody Allen a este respeito); a cidade – como realidade financeira e cultural – era mais do que um território espacial, ou um ponto no *mapa mundi*: a sua verticalidade babélica transformava a sua realidade geográfica e arquitectura vertical numa imagem do Prometeísmo escatológico da humanidade, segundo o *hubris* do Ocidente;
- contudo, *Cloverfield* leva o espectador a perceber uma cidade constitutivamente diferente daquela Nova Iorque canónica: uma cidade que será doravante não tanto de natureza geográfica, histórica e de centralidade antrópica como, pelo contrário, de natureza radiográfica, bio-térmica e electrónica, portanto, inabitável na medida em que é uma pura abstracção; Manhattan é doravante uma coordenada radiográfica, um ponto estratégico num mapa virtual, um território captado por *imaging* térmico;
- em última instância, Nova Iorque passa a constituir o epicentro da utopia militarizada vindoura, o posto avançado de uma pós-história, o palco da iminente mobilização universal da Terra.

## 2. As questões não formuladas nesta *Titanomaquia* entre o *monstruoso* (a vida na sua profusa perversidade criativa) e o *inumano* (o apagamento da memória humana pela racionalidade automatizada e a-histórica da técnica)

- *Cloverfield* – filme tributário do género dos filmes de terror – confronta o espectador com as ocorrências do espanto, com a imprevisibilidade e profusa perversidade da vida, com as intermitências aterrorizadoras que interrompem a percepção quotidiana;
- na codificação do terror de natureza cinematográfica, o ecrã estimula o que o espectador não deixa de pressentir: o acto de imaginar produz monstros; a noite chega-nos povoada de sonhos sem mapa e, portanto, sem retorno possível para quem sonha;
- o terror *mobiliza* e seduz o espectador; o terror produz a nostalgia de um mundo agora ameaçado ou arruinado; o terror reduz a razão a um estertor, a um espasmo, a um estado de heróica instintividade;
- em última instância, o filme de terror seduz porquanto a humanidade não conhece, verdade seja dita – embora costume disfarçar – senão o terror de existir e a proximidade do inimigo (metafísico, monstruoso ou humano);
- a nossa prometeica condição antrópica, outrora representada por Manhattan, encontra-se doravante sob ameaça; Manhattan, como geografia escatológica da humanidade moderna torna-se o nome (ao modo da sinédoque dos estudiosos da retórica) da humanidade no seu todo agora ameaçado;
- as perguntas do espectador abundam se bem que fiquem em grande parte inarticuladas, ou nunca devidamente respondidas, pelas personagens do filme em foco. O que é este monstro? Qual é a sua origem? Que deseja? Porém, não há diálogo possível, ao que parece: o monstro manifesta desde o princípio até ao fim do filme um estado de violenta incomensurabilidade em relação à vida humana;
- ao modo das profundamente deturpadoras dicotomias civilizacionais estabelecidas pelo ideólogo Samuel P. Huntington, antigo professor da Universidade de Harvard, no seu volume *The Clash of Civilizations*, o espectador encontra-se perante a alteridade como incomensurabilidade irreconciliável com a Cidade, como um estado de alteridade intrinsecamente inimiga, como a encarnação maléfica de uma ruptura civilizacional total;
- o monstro manifesta o carácter irredutível dessa alteridade, uma alteridade que se revela como pura força devoradora e destrutiva, inescrutável e irracional;

- *Cloverfield* funciona, às tantas, como uma apologia da imaginação binária que divide o mundo em monstros e humanos, em inimigos e aliados, em civilização e barbárie;
- assim entendido, o monstro desempenha um papel indispensável: proporciona ao imaginário do espectador o estímulo necessário para reforçar e reiterar a lógica de uma civilização que pretende perpetuar-se inalterada; para tal, ela projecta, dramatiza e, em simultâneo, procura apaziguar os seus medos (monstros) por via da negação: destruir o monstro permite a catarse colectiva de uma civilização ameaçada;
- o monstro representa uma estratégia ofensiva ao nível do imaginário individual e colectivo: dita a economia psicológica dos que anseiam pela vitória possível (no meio da guerra perpétua);
- a civilização cativa o espectador-cidadão pelos monstros que imagina e, em seguida, domina;
- afinal, o ecrã constitui um lugar de *anamorfose perceptual, psicológica e cultural*: a lógica civilizacional pretende ser uma verdade resgatada da visão distorcida – teratológica – proveniente do *outro* que nos ameaça.

### 3. O cinema e o avião

- segundo a reflexão de Edgar Morin em torno do cinema, constata-se que, no século XIX, ocorrem dois momentos determinantes na história da modernidade, nomeadamente, a invenção do avião e, quase em simultâneo, a do cinema (ver caixinha com o respectivo excerto tirado da obra de Morin, *O cinema ou o homem imaginário*);
- no filme de Reeves, efectua-se uma muito curiosa recuperação de ambas as invenções aqui referidas, estreitamente ligadas em termos de contexto histórico, geográfico e de significado cultural;
- ora a apropriação ideológica destas duas invenções (primordialmente, o sonho milenar de voar, a exploração científica do movimento) patenteia-se em *Cloverfield* uma vez que o avião e o cinema reforçam a lógica civilizacional que, no filme, se quer perpetuar; daí que *movimento e mobilização convirjam*, organizando-se de acordo com a mesma estratégia de dominação;
- além disso, o cinema, cujos primórdios se relacionavam efectivamente com um olhar científico a respeito do movimento, agora alia-se à construção do olhar do espectador mediante a sua imersão na actual profusão de ecrãs do mundo contemporâneo: agora, a história do mundo ocorre de ecrã para ecrã, i.e., o espectador é cidadão de um mundo de quase puro (exclusivo) efeito televisual, a sua consciência ocorre *on-line*, o seu sistema nervoso deixa-se cativar por uma rede infinita de estímulos e efeitos;
- o filme de Reeves parte do princípio de que o cinema (recorde-se que, etimologicamente, a palavra cinema significa imagens em movimento) permite a transformação do movimento (como elemento da mobilidade humana e característica da vida senciente) numa sub-espécie de mobilização militar abrangente;
- o cinema, tal como se patenteia no filme em foco, é um ecrã ubiquamente mobilizado, ora aéreo, ora ao alcance da mão; o cinema é um espaço de treino perceptual, emissor de uma lógica de ascense (redução) imposta à vida (perversamente imprevisível) sob o comando de uma militarização da mente e da dispersão dos corpos (doravante desprovidos de comunidade, sem cidade e de história, sem resgate possível);
- assim entendido, *Cloverfield* faz do terror uma monstruosa e profusa *arma de enfeitiçamento*: a apropriação ideológica do olhar cinematográfico traz ao espectador o *espectáculo dos seus próprios medos e a irracionalidade da vida num plano abrangente de arrepio festivo*;
- a ideologia centra-se na construção de uma retórica perceptual: pratica uma estratégia de sedução cognitiva e psicologia de grupo;
- a ideologia é tributária de um pseudo-cinema destinado a espectadores ainda não emancipados; assim entendido, a ideologia opera ao modo de um pseudo-cinema de que a imaginação do espectador serve de impenetrável mas dinâmico ecrã;
- a ideologia é um pseudo-cinema povoado pelos monstros que **não** queremos ver (em nós próprios e na condição problemática da nossa história);
- à luz deste filme, constata-se que o olhar cinematográfico, ideologicamente apropriado, devora todo um território perceptual previamente construído, dantes designado pelo topónimo Manhattan;
- o olhar cinematográfico torna-se monstruoso na medida em que devora e destrói: o seu alvo e alimento é o próprio real que ostensivamente pretende salvar;
- *no pseudo-cinema da ideologia é o real que está em jogo*;
- perante esta congeminação de avião e cinema – um par ideologicamente apropriado – o espectador apreende que nem o monstro, nem o inumano falam; além disso, não comunicam, nem raciocinam, nem tampouco amam mas, sim, atacam e aterrorizam;
- *o monstro é o no man's land da vida; a técnica é o no man's land da história humana*;
- o *monstruoso* e o *inumano* estão omnipresentes e inexauríveis na sua capacidade de dominar e aterrorizar (o próprio monstro patente no filme é mãe de criaturas igualmente devoradoras e destrutivas);

- já vimos que a presença do monstro na Cidade exige a implantação de um estado de excepção, uma excepção que se traduz, ao que parece, na máquina de guerra perpétua, porquanto o monstro é menos uma excepção do que uma condição inerente à vida em si;
- a guerra perpétua torna-se doravante a história do mundo; torna-se o estado de paz o estado de excepção para sempre protelado;
- na guerra perpétua, a vida redimensiona-se radicalmente: torna-se o puro efeito da perversidade profusa da vida ela própria;
- por conseguinte, a vida deve reduzir-se (no sentido de se deixar dominar) ao estatuto de mero efeito desta perversidade e incomensurabilidade; os seres humanos devem, por seu turno, tornar-se os (meros) adereços de um teatro da guerra sem fim, i.e., (meros) sinais electrónicos captados no ecrã do olhar técnico-militar;
- e, como se sabe, o mundo militarizado, i.e., o mundo monstruosamente militarizado, é um mundo sem escolha e sem saída: devora tudo pelo caminho; a sua progénie é sempre mais guerra: a guerra é uma máquina monstruosa e devoradora sem fim;
- nisso, o *monstruoso* de natureza ctónica e o *inumano* de natureza tecnológica convergem neste filme: quer um, quer outro pressupõem, por conseguinte, sem o declararem, que o progresso humano é uma ilusão: o progresso é um feitiço e a vida é uma perversidade monstruosa: incumbe ao *inumano* ser a parteira de uma ordem da vida sem desvio monstruoso;
- afinal, o que conta não é o progresso ao nível da comunidade humana mas, sim, os prodígios gerados e/ou conquistados a qualquer custo;
- a história, tal como humanamente apreendida, é o que resta do espanto após este ser destruído;
- a normalidade – o mundo liberto de terror e espanto – conquista-se à custa da própria vida;
- somos, plausivelmente, portanto, espectros ou hologramas de uma programação invisível monitorizados nos ecrãs do *inumano*;
- perante tanta destruição monstruosa, o ecrã de radar ao serviço da mobilização total do mundo é, afinal, o único mundo que nos resta, a única casa que conta;
- o real não sobressai as dimensões de um ecrã; o real não é senão um ecrã.

#### 4. O enquadramento final do filme

- entende-se o cinema, à luz de *Cloverfield*, como a arte do espectáculo que conjuga apocalipse e desejo, destruição e divertimento;
- a vida é um acidente ocorrido no meio de uma guerra perpétua; nesta guerra perpétua, a militarização do espaço é iminente e imediata; ela constitui a única e suprema lógica operativa capaz de responder a esse acidente que é a vida, à perversidade que ela encerra, às forças irracionais que ela não pode deixar de libertar, ao caos que, no fundo, é;
- o filme, aqui em foco, normaliza a espantosa descoberta da guerra como flor ulterior do progresso humano;
- a lógica suprema deste progresso visa o controlo total, a instauração maciça da lógica da dominação;
- sendo assim, o papel da câmara portátil – verdadeiro protagonista do filme – permite gravar em tempo real o prodígio monstruoso e inumano;
- este registo instantâneo, em tempo real – pela sua eficácia operativa, pela sua literalidade visual e pela sua natureza proto-documental – faz do real uma realidade *hiper-presente*, tal como o monstro faz da vida um fenómeno de *hiper-vitalidade*; contudo, a instantaneidade tecnológica é desprovida de dialéctica interna;
- perante esta literalidade perceptual do real, imposta pela natureza da técnica, revela-se um aspecto emergente da modernidade: na sua eficácia operativa, na sua lógica de dominação em expansão perpétua, a modernidade acaba por se devorar a si própria: *o real não resiste ao colapso das suas dimensões técnicas*;
- daí que, a partir da modernidade assim entendida, a história só aconteça no ecrã, *on-line*, como realidade virtual; a história acontece no ecrã que tudo regista, mapeia, monitoriza e/ou alveja;
- *modernamente, o real torna-se virtual para se tornar deveras percepcionável: actualmente, o real só se torna real ao escapar ao real.*
- o ecrã regista o terror, mas também deve dominá-lo, colonizá-lo e/ou destruí-lo: deve apropriá-lo para a máquina de guerra perpétua;
- a ocorrência do terror não é, afinal, um estado de excepção: constitui o guião necessário para a máquina de guerra se perpetuar como se fosse a racionalidade pura, i.e., não monstruosa;
- o monstro é um adereço necessário no teatro de guerra que não conhece fim;
- o monstro é a alteridade de utilidade inesgotável a partir do momento de a vida ela própria ser considerada como a excepção suprema;

- num mundo assim permeado da tecnologia do ecrã, o ar, a terra o mar e o fogo passam a ser *elementos infestados de alteridade*, de monstruosa alteridade ctónica; afinal, é a própria Terra que é inerentemente monstruosa, i.e., a fonte inesgotável de alteridade em face da qual a técnica da guerra perpétua (de que o cinema desempenha uma função tributária significativa) deve responder de modo determinante: a vida – na sua imprevisível perversidade e no seu acontecer plural – deve ser obliterada;
- *noutras palavras, a vida é a alteridade; a vida é a monstruosidade: é a vida que deve, portanto, ser obliterada;*
- a lógica da técnica, i.e., a lógica do *inumano* que visa obliterar a vida, interpreta o monstro como simplesmente o caso mais extremo da perversidade inerente à vida em si;
- na lógica da morte em expansão, o *inumano* postula uma pureza cuja natureza transcende ou de todos modos nega a vida; em contraste, a vida é acidente e excesso; uma perversidade a ser subjugada e dominada, ou melhor, morta;
- em *Cloverfield*, a lógica da técnica – a lógica do *inumano* – é igualmente a lógica da negação da vida, ou melhor, da restituição da vida à ordem suprema, que é a negação das suas forças ctónicas e imprevisíveis, que é a destruição da vida enquanto vida; *o inumano é o esvaziamento da vida do real;*
- para a ordem do *inumano*, a única utopia é a perversidade vencida, i.e. a total militarização do espaço, do território e, até, da mente; a utopia suprema é a vida obliterada.

## 5. Ainda em torno do cinema

- as personagens principais do filme, Beth, Rob, Jason, Lily, Marlena e Hud, encarnam as ilusões afectivas que infestam este holograma da vida projectado plausivelmente por uma programação invisível que se chama vida; tais personagens, tais hologramas, tais ilusões afectivas constituem os adereços que nos convencem de que o que vemos no ecrã permite assegurar a realidade da nossa própria identidade imersa no caos, dispersa pelas ruas da Cidade devastada, no meio da noite ctónica que nos devora;
- as personagens garantem a eficácia da retórica do filme de que o espectador, à semelhança das personagens, é outrossim o mero efeito de uma metamorfose espantosa: passamos todos a ser os soldados civis da lógica do *inumano*, constituímos, porventura, a cidadania vindoura de uma humanidade pós-apocalíptica, i.e., pós-histórica e pós-mítica;
- o espectador apercebe-se, por fim, de que o real se percepçiona doravante exclusivamente como o domínio do *inumano*;
- *o real é doravante de natureza inumana;*
- por conseguinte, participamos numa máquina de perpétua mobilização da mente e do corpo mas sem real liberdade de pensamento ou de movimento (não resta nenhum real habitável); somos sujeitos a uma permanente monitorização mas sem capacidade de reflexão ou interioridade, somos seres-peças de uma engrenagem virtual cuja operatividade não conhece senão a sua própria eficácia ilimitada;
- o género dos filmes de terror produz estados de pura adrenalina, puro medo e puro terror; efectuem a apropriação cinematográfica do nosso sistema nervoso, perceptual e neurológico: sedução agónica e irresistível;
- o espectador, devidamente “adrenalizado”, cresce enfeitado; aliás, cresce saciado e enfeitado pelo ecrã, pelo ecrã como epicentro do espectáculo do *inumano*;
- curiosamente, este espectáculo do *inumano* opera, em parte, como a *negação do céu como território do voo*; pelo contrário, para o *inumano*, o céu é o prenúncio do vazio;
- o céu, plenamente militarizado, torna-se o mensageiro do fim;
- a única transcendência que resta neste real *inumano* não é, afinal de contas, a imaginação mas, antes, a deflagração nuclear;
- o céu opera agora como um vasto cemitério, como uma vasta rede global militarizada e monitorizada;
- o céu é o sistema peristáltico do *inumano*; o real é o seu ânus;
- eis a última etapa da redução do real à abstracção virtual e à codificação maniqueísta: a bifurcação do real, ora em vida monstruosamente imprevisível, ora na lógica mortífera do *inumano*;
- eis o maniqueísmo para os nossos tempos: por um lado, o monstro que exemplifica o fenómeno perverso da vida, o puro acontecer da perversidade, a epifania da diferenciação infinita da vida, como manifestação da perversidade intrínseca da vida (o caos); por outro, a lógica do *inumano* que opera como a pureza alvejada da ordem (se bem que uma ordem sem vida, sem história, sem natureza a não ser a da guerra perpétua);
- quer o *monstruoso* (vida, caos jubiloso e/ou destrutivo, criatividade humana e/ou perversidade ctónica, eros), quer o *inumano* (a lógica sofisticada mas mortífera da guerra perpétua) propagam-se pelo mundo: técnica e monstros produzem uma progénie profusa; lutam pela conquista do real;

- note-se que o cinema permite estados de júbilo agónico no espectador, neste caso, o espectador-testemunha da deflagração apocalíptica do humano em nome de um real não apenas pós-humano mas, antes, monstruosamente inumano.

### Epílogo

- o espectador sabe qual é o momento exacto em que termina a história de amor entre Beth e Rob, pois coincide com as imagens finais do filme: 06.42 da manhã, sábado, 23 de Maio, segundo declara Rob ao filmar, numa espécie de *selfie* atormentado, os seus derradeiros instantes de vida;
- eis um exemplo do tempo cronometrado digno de um relatório militar, reflexo inconsciente, porventura, da implícita militarização da consciência patente no filme;
- Rob and Beth morrerão soterrados sob os escombros de uma Manhattan incendiada pelas bombas; jazem, porventura, ao lado do monstro;
- o espectador já sabe: a vida é monstruosa, daí, *a vida deve ser destruída para salvar o real*;
- ao longo do filme, o espectador visiona as imagens intercaladas de dois tempos: o da história de amor entre Rob e Beth e o do caos e da destruição, sendo os dois tempos filmados pela mesma câmara, com a mesma película, constituindo, portanto, uma espécie de palimpsesto filmico;
- as personagens filmam e filmam-se a si próprios: tiram, portanto, uma espécie de *selfies* desesperados no meio do terror; portanto, o tempo quotidiano e o tempo do espanto interpelam-se estreitamente;
- *afinal, o prodígio e o quotidiano encontram-se sempre entrelaçados: o cinema é, às tantas, a memória da sua proximidade*;
- o espectador sabe desde o início do filme que o vídeo que contém estes dois tempos entrelaçados, estas duas histórias em colisão, pertencem agora ao Ministério de Defesa do mundo pós-apocalíptico cuja existência o filme não deixar de pressupor;
- as imagens iniciais e concludentes do vídeo funcionam como o enquadramento fundamental do filme (ao modo de uma *frame narrative*): por um lado, o vídeo constitui um documento classificado como confidencial pelo Ministério de Defesa, por outro, revela uma história de amor interrompida pela perversidade imprevisível e espantosa da vida;
- Beth e Rob tinham passado um dia idílico na Coney Island, o parque de diversões situado ao lado da ilha de Manhattan; na verdade, são as derradeiras imagens gravadas pelos dois amantes;
- apesar da sua inocência pós-coital, este improvável Adão e esta Eva não escaparão ao seu infeliz desenlace; pertencem involuntariamente à pré-história do mundo pós-apocalíptico que se anuncia no final do filme: é claro que a sua progénie é o nada a que não conseguiram escapar;
- portanto, amor e apocalipse, ternura e terror, o monstruoso e o inumano conjugam-se neste filme de modo eficazmente inconsútil;
- na verdade, o terror e o divertimento conjugam-se de modo sobremaneira congruente se bem que também perturbador, porquanto o *monstruoso* e o *inumano* comunicam um estado de júbilo comum que reza assim: a guerra monstruosamente perpétua deve insurgir-se sem trégua contra a vida com vista à instauração do *real hiper-real do inumano*;
- o maior prodígio a constatar neste contexto é porventura o seguinte: *Cloverfield* conjuga, num *looping* permanente, a destruição e o júbilo, o real ao serviço do *inumano* e a perversidade criativa da vida ao serviço da abolição do humano;
- eis – ironia! – a celebratória assimilação da *destruição do real que a vida torna indomável ao triunfo de um hiper-real invencível*, fruto de uma mobilização militar – terrestre e aérea – sem trégua;
- em última instância, o espectador regista, talvez com ironia suprema, a consequente relegação da vida aos interstícios de uma monstruosa e devoradora máquina de guerra perpétua a travar uma luta sem trégua contra esse ancestral real que o espectador teima, obstinadamente, em querer (re)humanizar.

**Q. Was there ever a concern that some of the shots of New York being destroyed might sit uncomfortably with post 9/11 audiences, especially in America?**

**Matt Reeves:** Sure. But the thing is that *Cloverfield* was really inspired by *Godzilla*. It's meant to be a horror movie of its time in the same way that *Godzilla* was definitely a reaction to the anxieties of that time – you know, post Hiroshima and Nagasaki; it was very much a movie about the anxiety during the atomic age. We felt that in doing a monster movie for our country and of our time that it would definitely be reflective of the anxieties we all feel since 9/11. So that was definitely something we were aware of from the beginning although at the end of the day we were also aware that what we were making was a fantasy. That [9/11 anxiety] was an entry point for the film, a way in, but ultimately what we made was a giant monster movie. I think that all the really interesting genre films, to me, tend to reflect the anxiety of the time in which they were made. The '50s Red scare films, and the way that Romero's *Dawn Of The Dead* was said to be a reaction to Vietnam. So there's no question that we were aware of that and that it's part of the environment in which we made the film. (In: *IndieLondon*, Entrevista a Matt Reeves: <<http://www.indielondon.co.uk/Film-Review/cloverfield-matt-reeves-interview>>)

“Imagine what being the first drone whistleblower would be like.

Brandon Bryant **doesn’t need to imagine.**

When we asked Brandon what it was like, he said: ‘I would talk to my superiors and they would hammer me for questioning their authority, even if I had rhyme and reason due to law and regulations, etc. I went to their superiors, and I got the shit piled on me. I got days off taken away, breaks missed, extra duties assigned. All to break my spirit to be who they wanted me to be without question.’

Going public took the courage of his convictions. We asked Brandon about his goals in telling the world about the U.S. Air Force drone program. ‘I would want people to know, beyond its existence, **the consequences it has on us as a species** to delineate our power into something **so easily destructive,**’ he replied.

And he added: ‘With how easily this technology can be abused, **we need to ask ourselves the hardest and most difficult questions we can.**’

And Brandon keeps asking such questions: ‘Every time we get closer to that edge, we’re going to have to realize where it places us. How do our enemies view us? How do our friends? **If we are all quiet with our souls in the darkest part of the night** can we sleep soundly, or will the echoes of our actions stir our nightmares into being? These questions need to be asked.’” (In: *The RootsAction Education Fund Team*, <<https://mail.google.com/mail/#search/first+drone+whistleblower/161773ea95b33122>>)

<p><b>Portais em torno do realizador Matt Reeves (n. 1966)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="http://cloverfield.wikia.com/wiki/Matt_Reeves">http://cloverfield.wikia.com/wiki/Matt_Reeves</a></li><li>• <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Matt_Reeves">https://en.wikipedia.org/wiki/Matt_Reeves</a></li><li>• <a href="http://www.slashfilm.com/cloverfield-2-matt-reeves/">http://www.slashfilm.com/cloverfield-2-matt-reeves/</a></li></ul>	<p><b>Portais em torno do filme <i>Nome de Código: Cloverfield</i> (2008):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="http://www.imdb.com/title/tt1060277/">http://www.imdb.com/title/tt1060277/</a></li><li>• <a href="http://www.indielondon.co.uk/Film-Review/cloverfield-matt-reeves-interview">http://www.indielondon.co.uk/Film-Review/cloverfield-matt-reeves-interview</a></li><li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SRHrvF0QqIA">https://www.youtube.com/watch?v=SRHrvF0QqIA</a> (YOU TUBE: Matt Reeves on <i>Cloverfield</i>)</li><li>• <a href="https://editorial.rottentomatoes.com/article/director-matt-reeves-on-cloverfield-the-rt-interview/">https://editorial.rottentomatoes.com/article/director-matt-reeves-on-cloverfield-the-rt-interview/</a></li><li>• <a href="http://www.denofgeek.com/movies/13202/press-conference-report-matt-reeves-director-of-cloverfield">http://www.denofgeek.com/movies/13202/press-conference-report-matt-reeves-director-of-cloverfield</a></li><li>• <a href="https://io9.gizmodo.com/346501/io9-talks-to-cloverfield-director-matt-reeves">https://io9.gizmodo.com/346501/io9-talks-to-cloverfield-director-matt-reeves</a></li></ul>
--	--