

CINEMATECA PORTUGUESA-MUSEU DO CINEMA

13 e 18 de Dezembro de 2021

SIMONE SIGNORET E YVES MONTAND: CAMINHOS PARARELOS

GAMES / 1967 Jogos Perigosos

Um filme de Curtis Harrington

Argumento: Gene Kearney, a partir de uma história de Curtis Harrington e George Edwards / *Imagem* (35 mm, Technicolor, Techniscope): William A. Fraker / *Cenários:* Alexander Golitzen, William D. De Cinces / *Figurinos:* Morton Haack / *Música:* Samuel Matlovsky / *Montagem:* Douglas Stewart / *Som:* Waldon O. Watson, Ronald R. Bertrand / *Interpretação:* **Simone Signoret** (*Lisa Schindler*), James Caan (*Paul Montgomery*), Katherine Ross (*Jennifer Montgomery*), Don Stroud (*Norman, o empregado da mercearia*), Estelle Winwood (*Miss Beattie, a vizinha que tem um gato*), Kent Smith (*Harry Gordon*), Ian Wolfe (*Dr. Edwards*), Marjorie Bennett (*Nora*), Florence Marly (*a baronesa*), Stuart Nisbett (*o farmacêutico*), Kendrick Huxham (*o livreiro*), Richard Guizon (*o massagista*) e outros.

Produção: George Edwards para a Universal / *Cópia:* digital (transcrita do original em 35 mm), versão original com legendas eletrônicas em português / *Duração:* 100 minutos / *Estreia mundial:* Nova Iorque (Sutton Theater), 17 de Setembro de 1969 / *Estreia em Portugal:* Lisboa (cinema Vox), 24 de Abril de 1969 / *Primeira apresentação na Cinemateca.*

Games é a quarta longa-metragem e o quarto filme “comercial”, isto é, feito em moldes industriais, de Curtis Harrington (1926-2007), que começou, aos vinte anos, por ser um dos nomes de destaque no que poderíamos denominar a *vanguarda clássica* americana, na esteira do trabalho de Maya Deren, que foi sua amiga e mentora. A meia dúzia de curtas-metragens que realizou entre 1946 e 1952 e que entram na categoria dos chamados *trance films* garantem-lhe um lugar de destaque neste domínio do cinema. Nos anos 50 Harrington residiu por algum tempo em Paris, em companhia de Kenneth Anger, com quem tinha então uma ligação sentimental (colaborou em dois dos seus filmes) e ambos estabeleceram uma forte ligação com a Cinemateca Francesa. Depois de realizar um inteligente documentário em 1956 (**The Wormwood Star**), Harrington decidiu mudar de pele e enveredou pelo cinema industrial e as séries de televisão (um livro póstumo seu tem o significativo título de *Nice Guys Don't Work in Hollywood*). A sua primeira longa-metragem, **Night Tide** data de 1961 e se insere na série de adaptações de Edgar Allan Poe então em voga. Os seus outros filmes pertencem à categoria do *horror movie*, da ficção científica ou, no caso de **Games**, ao *thriller* matizado com elementos de horror, um dos muitos subgêneros praticados nos anos 60 e 70, em diversos países.

Games foi produzido por uma *major*, a Universal, naquele que foi o decénio mais difícil da história de Hollywood, um quase ocaso antes da retomada nos anos 70 com uma nova geração de realizadores. Harrington pôde contar com a estrutura de uma grande produtora e os cenários são de Alexander Golitzen, um dos mais reputados profissionais da sua geração, responsável pelos prodígios de **Written on the Wind**, de Douglas Sirk e que também trabalhou, entre muitos outros, com Hitchcock e Orson Welles (**A Touch of Evil**). Os cenários (todos de interior, à exceção do quarteirão de uma rua e das suas fachadas) são tão perfeitos e clássicos quanto aqueles que Golitzen assinara nos anos 40 e 50, porém com uma iconografia atualizada para os anos 60 (a celeberrima litografia *Crak – Now mes Petits, pour la France!*, de Roy Liechtenstein, por exemplo). A título de curiosidade cinéfila, o espectador poderá reconhecer no elenco dois atores secundários dos anos de ouro de Hollywood, Ian Wolfe no papel do médico e também Kent Smith, o protagonista masculino de **The Cat People**, de Jacques Tourneur. Para o papel da manipuladora, Harrington queria nada menos do que Marlene Dietrich, que desde o seu último verdadeiro papel em **Witness for the Prosecution** (1957) limitava-se a breves e marcantes aparições de *guest star* e

apresentava-se regularmente em palco como cantora, mas a Universal recusou por completo a ideia. Foi assim que o papel veio parar às mãos de Simone Signoret, que desde **Room at the Top** (1959) fizera diversas incursões em produções não francesas e cujo domínio da língua inglesa era suficiente para que não fosse necessário dobrá-la. Talvez por sabermos que o papel fora pensado para Marlene Dietrich, na primeira aparição de Signoret temos quase a impressão de vermos Marlene (e esta foi muito provavelmente a ideia do realizador) naquela figura elegante e um pouco hierática, com um casaco e um gorro de pele de raposa prateada, embora no decorrer do filme nada tente evocar ou parodiar Marlene Dietrich, como é óbvio. O jovem casal é protagonizado por dois atores em ascensão, James Caan, ainda com ares de Paul Newman bis e que entraria para a história do cinema no papel de Sonny Corleone em **The Godfather** e Katherine Ross, que neste mesmo ano teria o terceiro papel principal num dos filmes americanos mais célebres dos anos 60, **The Graduate**.

Como observou um crítico à época, "*Harrington teve, visivelmente, a intenção de fazer um filme de terror «tranquilo», construindo o suspense lentamente e com muito poucos efeitos espalhafatosos*". Apesar das aparências iniciais, não se trata de um *horror film*, mas de um *thriller* cujos elementos sobrenaturais são simulados e não têm a função de assustar o espectador e sim o personagem de Katharine Ross (Harrington talvez se tenha lembrado de **Les Diaboliques**, de Clouzot, embora este não seja o único exemplo deste tema). Por isso, o *suspense* se constrói pouco a pouco e é aos poucos que a trama central toma forma. No plano de abertura, embora estejamos em Nova Iorque em meados dos anos 60, como se nota pelos automóveis e as roupas dos figurantes, vemos um personagem que desce de uma daquelas caleches destinadas a passear turistas, um meio de transporte anacrónico que dá uma pitada suplementar de extravagância aos personagens, ociosas criaturas da alta-rodagem que brincam (*play games*), encenando situações associáveis à invocação de forças sobrenaturais. Isto se passa no *games room* do casarão, que tem funções de salão de festas. Um personagem diz que "*é preciso levar as brincadeiras a sério e o que é sério na brincadeira*", uma frase de salão que acaba por se revelar como uma pista para o filme se levarmos suficientemente a sério a brincadeira que este é. Pequenos elementos do bem construído argumento trazem toques de incerteza, abalam a aparente placidez do ambiente doméstico: o ruído do que parece ser um bofetão mas não é; a segunda festa, que tem algo de um baile de máscaras, em que, por definição, não se sabe quem é quem; a presença do empregado da mercearia no guarda-vestidos, brincando de amante escondido. Mas a mulher leva esta brincadeira a sério e tenta realmente seduzir este homem noutra sequência, momento de viragem na narrativa, com o aparente homicídio involuntário dele, que acaba "disfarçado" de estátua de gesso, num toque que parece realmente saído de um filme de terror a sério. À medida que os elementos narrativos se adensam, Curtis Harrington adota os clássicos elementos do filme de horror em que uma casa parece viva e mal-assombrada (o sangue no chão da casa de banho, a música fantasmagórica, o vento, objetos que parecem ter vida própria), antes de vermos mãos que manipulam o quadro elétrico e passarmos para o ambiente do *thriller*, do criminoso oculto numa casa e que amedronta a sua única habitante, antes de vir matá-la, quando o temor dela chega ao auge. Esta habilidade em criar um ambiente de filme de horror para depois desmontá-lo, esta mistura de adesão e leve distância em relação ao que mostra é um dos pontos de interesse do filme. O epílogo é (involuntariamente?) hilariante, pois nenhum espectador pode ter a menor dúvida de que a *flûte* que Signoret entrega a Caan não contém apenas champanhe e, por conseguinte, o efeito é antecipado. Mas Curtis Harrington tem uma bela ideia de realizador para esta cena final: o homem morre fora de campo, sem que o vejamos estrebuchar, enquanto Simone Signoret faz *chiar* com o dedo a sua *flûte*, num acompanhamento musical inusitado e inesperado. Num *happy ending* peculiar, lá se vai ela com uma mala cheia de dólares e jóias, ciente de que no cinema muitas vezes o crime compensa.

Antonio Rodrigues