

GHOSTS OF MARS / 2001

Fantasma de Marte

um filme de John Carpenter

Realização: John Carpenter / **Argumento:** Larry Sulkis e John Carpenter / **Fotografia:** Gary B. Kibbe / **Direcção Artística:** William A. Elliott / **Efeitos Especiais:** K.N.B EFX Group Inc. / **Montagem:** Paul C. Warschilka / **Música:** Anthrax, John Carpenter / **Intérpretes:** Natasha Henstridge (Ten. Melanie Ballard), Ice Cube (James "Desolation" Williams), Jason Statham (Sarg. Jericho Butler), Clea DuVall (Bashira Kincaid), Pam Grier (comandante Helena Braddock), Joanna Cassidy (Dr^a Arlene Whitlock), Richard Cetrone (Big Daddy Mars), Rosemary Forsyth (Inquiridora), Liam Waite (Michael Descanso), Duane Davis (Uno), Lobo Sebastian (Dos), Rodney A. Grant (Tres), Peter Jason (engenheiro McSimms), Wanda De Jesus (Akooshay), Doug MacGrath (Benchley), Rick Edelstein (Zimmerman), Robert Carradine (Rodale), etc.

Produção: Sandy King, para Screen Gems/Storm King Productions/Animationwerks / **Cópia:** Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema, 35mm, colorida, versão original legendada em português, 98 minutos / **Estreia Mundial:** EUA, 24 de Agosto de 2001/ **Estreia em Portugal:** cinemas Saldanha, Fonte Nova e Quarteto, 23 de Novembro de 2001

Ghosts of Mars aparece-nos quase como uma sùmula da obra de Carpenter. E, talvez mais do que em qualquer outro, se sente pulsar neste filme inquieto, estranho e fabuloso, mais do que nunca a vontade de um western. Mais do que **Ghosts of Mars** o filme poderia chamar-se **Ghosts of the Western**. Aliás, levando mais longe a referência, poderíamos ver nele a mesma espécie de alegoria política que se insinuava no western dos anos 50. Se neste encontrávamos subjacente às intrigas clássicas, os problemas e obsessões que afectavam a sociedade americana daquela década (a Guerra Fria, o maccarthismo, o racismo, questões sexuais e de identidade, filtradas pela psicanálise), em **Ghosts of Mars** encontramos também de forma subjacente (nunca afirmada directamente, mas não menos presente) alguns problemas que afectam a América (e o mundo) de hoje, a começar pelo terrorismo que se materializou de forma dramática pouco mais de duas semanas após a estreia do filme nos Estados Unidos: o 11 de Setembro de 2001. Não se pode dizer que o filme de Carpenter renunciava a tragédia, mas a guerra demente, cega e suicida dos fantasmas de Marte é da mesma ordem da que em vários pontos do globo as organizações terroristas levam a cabo, assim como os seus combatentes que surgem como sombras, como fantasmas semeando a destruição pura e simples. Talvez que o fracasso comercial do filme tenha algo a ver com esta percepção, que o público tenha recusado aceitar, preferindo as histórias mais transparentes e dramatizadas que dando uma imagem aparentemente realista da guerra no Iraque ou Afeganistão, procuram tranquilizar o espírito face a algo de concreto e palpável, quando, no fim de contas, o inimigo é de outra ordem, invisível, inesperado e letal, que se apodera do espírito dos seus combatentes através da doutrinação, como a nuvem de fantasmas marcianos se apodera dos corpos dos trabalhadores terrestres, transformando-os em autênticos zombies, e em

quem a auto-mutilação é quase uma espécie de ritual religioso ou mágico. E o filme ilustra também que se trata de uma batalha cujo resultado é uma incógnita. O final é tudo menos tranquilizador. A luta continua e quanto aos heróis sobreviventes (Melanie e “Desolation”) resta-lhes fazerem “o que sabem de melhor”: lutar, e continuar para um futuro incerto. Tudo isto, que se encontra bem presente neste filme de John Carpenter (basta vê-lo de olhos bem abertos), se esconde sob a aparência de um filme de terror, como é da regra no seu cinema, e a sua obra mostra, à evidência, que se existe um cineasta “político” no cinema americano de hoje, não é Oliver Stone, com a sua faceta de cronista, mas Carpenter, especialmente num conjunto de filmes formado pelo que vamos ver, o **They Live!** e as duas aventuras de “Snake” Plissken (**Escape From New York** e **Escape From L.A.**).

Ghosts of Mars, como atrás referimos, é quase uma súpula da obra de Carpenter e, como **Vampires**, nova materialização do seu desejo de fazer um western (desejo que é também um “fantasma”, pois estas manifestações são, de facto, o que mais próximo se encontra dessa materialização). Se **Vampires** e **Starman** o faziam pela exploração da paisagem clássica, através de exteriores identificáveis pelos cinéfilos, **Ghosts of Mars** fá-lo através de um outro imaginário, o das localidades e topografias também conhecidas de muitos dos westerns dos anos 50: a pequena cidade com a rua principal, o grupo que tem de atravessar a cidade alvo de feroz perseguição (os westerns anti-macarthistas como **Silver Lode/Falsa Justiça**, de Allan Dwan ou **Rebel in Town/Um Rebelde na Cidade**, de Alfred Werker), tendo por objectivo alcançar um comboio que lhes permita porem-se a salvo (os comboios de **Last Train From Gun-Hill/O Último Comboio de Gun Hill**, de John Sturges, **3.10 To Yuma/O Comboio das 3.10**, de Delmer Daves), ou o grupo perseguido pelos peles-vermelhas até à destruição (**Escape From Fort Bravo/A Fuga de Forte Bravo**, de John Sturges, entre outros). Não falta também o tema do grupo, vindo de Howard Hawks (cineasta de cabeceira de Carpenter) assim como a referência a uma sociedade matriarcal, que Hawks também parodia nos seus filmes, mas que é também uma presença frequente no western dos anos 50 (**Westward the Women/Caravana de Mulheres**, de William Wellman, **Guns of Fort Petticoat/O Forte das Mulheres Rebeldes**, de George Marshall, e, especialmente nesse inquietante e perturbante filme que é **The Beguiled/Ritual de Guerra**, de Don Siegel e Clint Eastwood).

Súpula da sua obra e parábola inquietante sobre o mundo de hoje, **Ghosts of Mars** é uma das obras fundamentais do cinema americano no começo do novo milénio.

Manuel Cintra Ferreira

Texto originalmente escrito antes da entrada em vigor do novo Acordo Ortográfico