

CINEMATECA PORTUGUESA – MUSEU DO CINEMA
A CINEMATECA COM A MONSTRA – FESTIVAL DE ANIMAÇÃO DE LISBOA
28 de julho de 2021

WAKING LIFE / 2001
(*Acordar para a Vida*)

Um filme de Richard Linklater

Realização e Argumento: Richard Linklater / *Produção:* Anne Walker-McBay, Tommy Pallotta, Palmer West e Jonah Smith / *Produção Executiva:* Jonathan Sehring, Caroline Kaplan e John Sloss / *Montagem:* Sandra Adair / *Direção de Fotografia:* Richard Linklater e Tommy Pallotta / *Música:* Tosca Tango Orchestra e Glover Gill (música original) / *Mistura de Som:* Ethan Andrus / *Direção Artística:* Bob Sabiston (*software* de animação) / *Animadores:* Jason Archer, Paul Beck, John Bruch, Jean Caffeine, Zoë Charlton, Randy Cole, Kate Dollenmayer, Jennifer Drummond, Rahab El Ewaly, Pat Falconer, Holly Louise Fischer, Dan Gillotte, Matthwe Langland, Michael Layne, Travis C. Lindquist, Chris Minley, Katy O'Connor, John Paul, Shannon Perason, Eric Power, Bob Sabiston, Susan abiston, Katie Salen, Divya Srinivasan, Patrick Thornton, Penny Van Horn, Mary Varn, Rosie W. Weaver, Wiley Wiggins, Constance Wood / *Casting:* Lizzie Martinez / *Interpretações:* Trevor Jack Brooks (Rapaz a Jogar “Quantos-Queres”), Lorelei Linklater (Rapariga a jogar “Quantos-Queres”), Wiley Wiggins (Protagonista), Glover Gill (Tocado de Acordeão), Lara Hicks (Violinista), Ames Asbell (Tocadora de Viola), Leigh Mahoney (Tocador de Viola), Sara Nelson (Violoncelista), Jeanine Attaway (Pianista), Erik Grostic (Baixista), Bill Wise (Homem do Carro de Barco), Robert C. Solomon (Professor de Filosofia), Kim Krizan (A Própria), Ethan Hawke (Jesse), Julie Delpy (Celine), Alex Jones (Homem no Carro), Caveh Zahedi (O Próprio), David Jewell (Homem que Fala com Zahedi), Adam Goldberg (Um de Quatro Homens), Nicky Katt (Um de Quatro Homens), Jason Liebrecht (Um de Quatro Homens), Steven Soderbergh (Entrevistado na TV), Richard Linklater (Jogador de *Pinball*) / *Cópia:* DCP, a cores, falado em inglês com legendas em português / *Duração:* 96 minutos / *Estreia Mundial:* 9 de fevereiro de 1955, Nova Iorque / *Inédito comercialmente em Portugal / Primeira apresentação na Cinemateca.*

Richard Linklater marcou uma certa maneira de fazer cinema de baixo orçamento, dramas com gente real, normalmente adolescentes ou jovens adultos, enfrentando problemas que o cinema ou os mais velhos sempre tenderam a descartar como “insignificantes”. O seu **Slacker** (1990) representou uma autêntica pedrada no charco no âmbito do chamado cinema *indie*, aliando uma grande liberdade narrativa a uma tentativa de retratar um tempo e uma geração (des)preocupadamente à deriva na vida. Este filme saltita de história em história, num falso *continuum*, como numa corrida de estafetas, em que cada personagem entrega o testemunho ou bastão à seguinte. E, assim, se espraia no espaço como no tempo, desenhando uma quase perfeita linha reta e progressiva.

O tempo adquiriu outra espessura, “verticalizou-se”, com um dos títulos mais amados da geração dos *nineties*, **Before Sunrise** (1995), uma versão ainda mais condensada temporalmente de **Brief Encounter** (1945) de David Lean. Foi um *boy meets girl* que se revelou também um enternecedor *walking movie*, em que a dupla de protagonistas, interpretada por Ethan Hawke e Julie Delpy, dedica grande parte do seu tempo a um exercício peripatético que tem por temas o amor, a liberdade ou a dificuldade de (con)vivermos neste mundo. Os dois serão sugados para a realidade sonhada de **Waking Life**, aí continuando as

suas digressões filosóficas sobre os assuntos que fazem da vida uma aventura repleta de incertezas ou pontos de interrogação.

Neste casamento entre o experimentalismo associado à forma narrativa, dita “romanesca”, e a criação de personagens imediatamente empáticas e alimentadas pela curiosidade ou um apetite insaciável por longas conversas, Linklater foi conferindo definição ao seu “traço”, destacando-se como um dos pais do drama melancólico, repleto de *ennui* existencialista, ao mesmo tempo que descontraidamente erudito. Este “estilo dramático” foi ganhando outras interpretações dentro de algumas correntes do *indie*, nomeadamente no *mumblecore* ou no universo da *weird america* tal como escalpelizado pelos cinemas de Wes Anderson e Alexander Payne.

Waking Life encontra Richard Linklater na vertigem do novo milénio, mantendo-se intacta – ou quiçá sentindo-se nesta altura *ainda mais* – a urgência de renovar a sua arte de contar histórias. A irrequietude/inquietude formal corresponde, em pleno, à irrequietude/inquietude das personagens e, desta feita, da própria “pele do mundo”, que oscila (“flutua” parece ser o verbo mais adequado) entre a animação e a imagem real, por um efeito de rotoscopia (decalque animado de movimentos reais) produzido por um *software* inovador criado pelo animador Bob Sabiston. A designada “rotoscopia interpolada” foi disponibilizada por Sabiston a uma extensa equipa de artistas gráficos, sendo que cada um “estilizou” à sua maneira o mundo das personagens e os “momentos sagrados” (já lá vamos) que protagonizam durante o *big sleep* da personagem “sem nome” interpretada por Wiley Wiggins. Como explicou Linklater em entrevista (nitratateonline.com, 2 de novembro de 2001): “foi como conceder um *status* individual a cada uma destas personagens animadas, outra ideia contraditória neste filme cheio de contradições. Era mais real assim.”

Filmado, no início, como um “**Slacker** em DV”, só que quase totalmente improvisado e construído de modo rapsódico, em que, digamos assim, um encontro puxou outro encontro ou uma conversa se encadeou noutra conversa, Linklater partiu para a montagem ciente de que só no passo seguinte se decidiria “o *look*” do filme, mediante um trabalho coletivo de animação que pouco ou nada dirigiu. No *software* de animação de Sabiston, a obra adquiriu uma natureza flutuante, isto é, os contornos dos rostos, a solidez dos objetos e o movimento dos corpos ganhariam, de modo perfeitamente empático, a definição/indefinição e a consistência/inconsistência de que é feito o mundo dos sonhos. Das ideias para as imagens, Linklater, Sabiston e a vasta equipa de animadores produziram um pequeno tratado filosófico sobre alguns dos assuntos que, mais ou menos intemporalmente, afligem a humanidade no seu conjunto, tais como, e sobretudo, o absurdo de existir. O desafio de Sabiston e sua equipa consistiu em transformar o assunto *no* filme em assunto *do* filme, tirando máximo partido dos elementos expressivos das ferramentas da animação.

O jogo de crianças “Quantos-Queres” dita no início do filme o seguinte: “O sonho é o destino”. Este sonho a que se destina a narrativa do filme tem tanto de programático como de imprevisível e assumidamente descosido. As situações ligam-se de maneira nem sempre evidente, seja em resultado de um voo pelos céus (à maneira de Mastroianni em *8½* [1963]), seja por efeito da própria montagem, através do corte. Este é um filme feito de sonhos dentro de sonhos, filtrado pela presença discreta de um protagonista à deriva, dividido entre o mundo dos sonhos e o reino dos mortos, buscando, a dado momento desesperadamente, o “despertar” que nunca mais vem. Mas, como digo, o cinema também dá de si aqui.

Escreveu Jean Epstein em *L'Intelligence d'une machine* (1946): “os procedimentos empregues pelo discurso do sonho, permitindo uma profunda sinceridade, têm a sua analogia no estilo cinematográfico.” Com efeito, não espanta que, a certa altura, numa sala de cinema

que tem o protagonista do filme como único espectador de uma conversa desenrolada entre Caveh Zahedi e David Jewell, o desígnio do cinematógrafo seja o assunto principal, no que é uma interpretação virtuosa por parte de Zahedi da teoria baziniana do real, aliás, com o seu quê de espinozista, na medida em que o cinema surge, no argumento apresentado, como reprodução da realidade e o mundo material como manifestação de Deus – o cinema como instanciação de uma série de “momentos sagrados”. É caso para se dizer: cabe-nos saber reconhecer e habitar esses momentos, na vida como nos sonhos como, não menos importante, na sala escura.

O movimento do filme dialoga, assim, com uma *performance* filosófica – que põe em ação o movimento das ideias – quase sempre efervescente, inspiradora e reveladora. Sentimo-nos também nós, espectadores, corpos oníricos frente a corpos oníricos, a voar entre ideias que desafiam as fronteiras da nossa relação com a vida, a morte, os sonhos, a linguagem, a mente, a individualidade, Deus e a realidade. Muita coisa se convoca, de modo descontraído, solto, anti-gravitational, ou seja, com uma leveza que tem tanto de sedutora e, a palavra é perigosa, “pedagógica” quanto de aterradora e até violenta (o filme tem pelo menos dois momentos particularmente chocantes, um envolvendo a autoimolação na praça pública de um homem que deixou de acreditar “no sistema” e outro passado num bar, durante uma conversa, que termina em chacina, desenrolada entre dois amantes de armas: o cliente/*storyteller* e o *bartender*/espectador). A vida é um mistério e o manto que a envolve, os sonhos, são esse mundo tão doce quanto venenoso e tenebroso em que somos e não-somos ao mesmo tempo, em que podemos tudo (as tais “opções” de que tanto se fala nestas conversas) mas nada se fixa ou estabiliza à nossa frente. A animação é, digamos assim, o livre passe que Linklater encontrou – que ousou buscar e interrogar, entenda-se – para explorar todo um intermúndio fascinante.

Luís Mendonça