

Nope:
uma parábola sobre o aparato do cinema
Nope: a parable on the cinema apparatus

Tiago Ramos¹

0000-0002-7719-9383 

¹ Instituto de Comunicação da NOVA, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade NOVA de Lisboa, Portugal.

Autor correspondente: a2021145802@campus.fcsh.unl.pt

Resumo. *Nope* (Jordan Peele, 2022) segue OJ e Emerald Haywood, dois irmãos que trabalham nos bastidores da indústria cinematográfica. Uma sequência estranha de eventos leva os irmãos a suspeitar de que existe um Objeto Voador Não Identificado a sobrevoar a sua quinta. De maneira a provar a existência do OVNI, os Haywood tentam registar a sua imagem, mas, ao fazerem-no, apercebem-se de que o ser que se encontra escondido no céu captura os que o olham, agindo como um aparelho cinematográfico. Dado este enquadramento, o presente ensaio examina como é que *Nope*, recorrendo aos moldes do género de terror, elabora uma metáfora que interroga o poder do aparato do cinema e dos dispositivos que o constituem. Partindo da análise de como as imagens em movimento e os aparelhos que as produzem são representados, esta investigação reflete acerca de como o cinema constrói visibilidades, condiciona perceções e programa afetividades. O objetivo é apurar de que modo esta parábola autorreflexiva questiona a forma como o aparato do cinema influencia os modos de pensar e sentir do ser humano e a maneira como este se orienta numa realidade espetacularizada, criada pela imagem.

Palavras-chave: Cinema de terror. Cinema autorreflexivo. Dispositivos cinematográficos. Espetáculo. Visibilidade.

Abstract. *Nope* (Jordan Peele, 2022) follows OJ and Emerald Haywood, two brothers who work behind the scenes in the film industry. A strange sequence of events leads the brothers to suspect that there is an Unidentified Flying Object hovering their farm. In order to prove the existence of the UFO, the Haywoods try to record its image, but, in doing so, they realize that the being hidden in the sky captures those who look at it, acting like a cinematographic device. Given this framework, this essay examines how *Nope*, drawing on the moulds of the horror genre, creates a metaphor that questions the power of the cinematic apparatus and the devices that constitute it. Based on an analysis of how moving images and the devices that produce them are represented, this research reflects on how cinema constructs visibilities, conditions perceptions and programs affectivities. The objective is to ascertain how this self-reflective parable questions the way in which the cinema apparatus influences human ways of thinking and feeling and the way in which people orient themselves in a spectacularized reality created by images.

Keywords: Horror cinema. Self-reflexive cinema. Cinematographic devices. Spectacle. Visibility.

1. Introdução

Estreado no Verão de 2022, *Nope* é a terceira longa-metragem de Jordan Peele, uma figura que, da última década a esta parte, se tem vindo a afirmar como um dos realizadores mais célebres da cinematografia norte-americana, em particular no contexto do género de terror. Até ao momento, todas as suas obras encenam parábolas terroríficas a respeito da condição atual das pessoas negras nos Estados Unidos da América. Os seus filmes anteriores, *Get out* (2017) e *Us* (2019), também têm uma dimensão autorreflexiva, convocando para o cerne da ação o aparato do cinema, que é entendido neste ensaio, em termos gerais, como o agregado das redes e aparelhos que constituem a economia visual. No entanto, *Nope* é o projeto de Peele que mais explicitamente revela o interesse do cineasta em pensar a imagem em movimento e os dispositivos que a produzem e medeiam. O filme fá-lo, desde logo, ao proporcionar às experiências cronofotográficas um lugar de destaque na constituição da narrativa. Neste sentido, a ação desenvolve um trabalho de arqueologia dos *media*, na medida em que parte das origens cronofotográficas da imagem em movimento para refletir sobre paradigma atual do aparato do cinema, transformado aqui num monstro que consome os seus espectadores.

A metodologia privilegiada neste ensaio é uma análise fílmica semiótica em que o trabalho de interpretação das imagens é informado por uma revisão de literatura que atenta nas temáticas que norteiam o filme, designadamente matérias relativas aos aparelhos tecnológicos do cinema. Desta forma, a leitura do filme dá particular relevo à maneira como as imagens e os dispositivos que as registam são retratados em *Nope*. Conforme será detalhado, para além de ser figurado por via de câmaras de filmar e imagens projetadas, por exemplo, o aparato do cinema é representado metaforicamente, adquirindo a forma de um monstro que captura os que o olham. É a partir da observação desses elementos que se desenvolve a argumentação, que incide sobre tópicos como a espetacularização que o cinema alimenta, as pessoas a quem a imagem em movimento negou visibilidade, ou a potência programática do aparato do cinema, que formata perceções, sensibilidades, significados e modos de ser. Estas e outras matérias são discutidas tendo sempre no horizonte a articulação das experiências cronofotográficas com a parábola autorreflexiva montada pelo filme.

2. O espetáculo da violência

Durante os primeiros segundos do filme, enquanto os logótipos das produtoras são apresentados, o espectador ouve, fora-de-campo, a gravação de um episódio de *Gordy's home*, uma *sitcom* norte-americana transmitida no final da década de 1990. O programa é protagonizado por uma família que adota um chimpanzé. Presume-se que a premissa da série consiste em retratar as peripécias de domesticar o animal selvagem, ensinando-o a comportar-se como um membro da família. Compreende-se pelos diálogos que a família, composta por quatro elementos, pai e mãe, filha e filho, está a celebrar o aniversário do chimpanzé. As personagens falam com Gordy como se este fosse humano, embora se denote condescendência nas palavras dirigidas ao animal.

Quando a filha exclama “surpresa”, os outros familiares, assim como o público que assiste à gravação do programa, manifestam o seu agrado. O chimpanzé, mudo até esse momento, reage com igual entusiasmo. Então, um estouro, decorrente do rebentar de um balão de aniversário, interrompe as palmas e as risadas dos espectadores que no estúdio assistiam maravilhados à docilidade de Gordy. O quadro fica negro e os sons de boa-disposição dão lugar a gemidos e pancadas abafadas.

Enquanto se ouvem súplicas, surge um versículo do Livro de Naum, da Bíblia Hebraica: “I will cast abominable filth upon you, make you vile, make you a spectacle.”¹ A frase é retirada, em concreto, da tradução *New King James Version* da Bíblia, atualmente uma das mais comercializadas nos Estados Unidos da América. No que concerne à palavra que encerra o versículo, outras traduções em inglês optam por “gazing-stock”, “sight” e “example”.² A escolha de uma tradução que seleciona a palavra “spectacle” é premeditada, uma vez que a noção de espetáculo, em particular o mediado por dispositivos, é uma das preocupações de *Nope*. Embora as traduções tenham em comum a ideia de alguma pessoa ou grupo ser alvo do olhar e escárnio públicos, a alusão da *New King James Version* ao conceito de espetáculo explicita, de forma mais clara, as matérias trabalhadas pelo filme, nomeadamente a mediatização e mercantilização da vida, inclusive daquilo que é degradante e vilipendioso.

Importa também elucidar o contexto do qual o versículo é retirado. O Livro de Naum faz parte dos livros proféticos da Bíblia Hebraica. Dividido em três capítulos, o livro relata a destruição de Nínive e o colapso do reino de que era a capital, o Império Assírio, uma potência que dominou parte do Antigo Oriente durante quase dois milénios. O sujeito poético é Naum. O profeta denuncia os crimes dos Assírios contra o povo de Judá e pressagia a queda de Nínive. Naum afirma que é Deus quem dita a ruína da cidade e dos Assírios. Em primeiro lugar, Deus é caracterizado como um ente vingativo, capaz de controlar a natureza e esmagar os seres humanos, e num segundo momento são descritas as qualidades benévolas do Senhor, que protege quem Nele confia. No entanto, cada um dos capítulos contém versículos em que Naum dá a conhecer a palavra de Deus por via de discurso direto. Deus promete castigar os Assírios – passar-lhes o fio da espada de maneira a garantir que a sua descendência é dizimada. Assim sendo, o sujeito do enunciado do versículo que serve de epígrafe não é Naum mas Deus, que vaticina a violência por vir contra os Assírios e a libertação do povo de Israel.

A questão que se impõe na articulação deste versículo com *Nope* é compreender quem é que no contexto do filme é o sujeito da enunciação e quem é o seu objeto. Ou seja, é indispensável apurar quem é que na ação ocupará o lugar de Deus, a entidade castigadora que governa as ações dos mortais e decide quem vive, e quem tomará o papel dos Assírios, o povo alvo do olhar e da ira de um ser omnividente.

¹ “Eu mesmo lançarei sobre ti imundícias, te tratarei com total ignomínia; e farei de ti um espetáculo, um exemplo para todos.” Tradução da Bíblia King James Atualizada.

² A tradução de *King James Version* opta por “gazing-stock”, a *New International Reader’s Version* seleciona a palavra “example”, enquanto a *Names of God Bible* elege a palavra “sight”, ao passo que a tradução da *New King James Version* da Bíblia escolhe o termo “spectacle” para concluir o versículo. Dentre este leque de possibilidades, foi escolhida para a epígrafe a tradução que emprega o termo “spectacle” porque este espelha diretamente uma das temáticas centrais trabalhadas pelo filme.

A primeira imagem diegética é apresentada depois da epígrafe. O cenário é o estúdio televisivo em que o episódio estava a ser gravado. Em primeiro plano, estão alguns adereços destruídos, assim como um corpo estendido no chão, ao passo que em segundo plano, mas focada, está uma sapatilha manchada com uma gota de sangue. Inexplicavelmente, o ténis da mulher que jaz no chão do estúdio está na vertical, numa posição impossível. O plano seguinte confirma o que se adivinhava pelos clamores: Gordy, vestido como uma criança aniversariante, acerca-se, coberto de sangue, do centro do estúdio onde está a mulher que acabou de violentar (Figura 1).

Figura 1. Fotograma de *Nope*



A hipótese de que o programa simultaneamente antropomorfizava o chimpanzé e o desumanizava, ao infantilizá-lo e ridicularizá-lo pela sua alteridade, é comprovada. Quer isto dizer que ao mesmo tempo que a indústria do cinema padece de “especismo”, isto é, não trata os animais de maneira condigna nas suas produções por não serem humanos, as representações dos mesmos tendem a ser antropomorfizadas (Kashani, 2010). O chimpanzé é treinado para agir de acordo com os interesses da indústria, que o compele a comportar-se de maneira humanizada porque isso faz do animal selvagem um produto exótico, mas domesticável, seguro para ser distribuído e consumido. Em suma, Gordy é transformado num adereço desprovido de consciência que serve os fins do estúdio, sendo o objetivo último da empresa alimentar o espetáculo e gerar capital.

A exploração do chimpanzé e a sua caracterização degradante são equiparadas à violência e desrespeito de que outras figuras que integram a indústria do cinema são alvo. Lorraine L. Fischer (2005) e Juliet Iacona (2016) argumentam algo idêntico ao afirmarem que a lógica que legitima o abuso de animais nas produções cinematográficas (i.e, serem considerados seres inferiores) é análoga à que justifica os maus-tratos de minorias étnicas ou sociais. Em particular, o animal é comparado a Ricky Park (Jacob Kim), vulgarmente chamado de “Jupe”, o ator que representa o filho na *sitcom*. Jupe é o único que escapa ileso. Os atores que interpretam o pai e a mãe são mortos, e a irmã mais velha, a rapariga estendida no chão, fica deformada fruto das pancadas e mordeduras do chimpanzé.

A razão pela qual Jupe é poupado pode dever-se à sua alteridade. Jupe é asiático, o que significa que, à partida, à semelhança de Gordy, o menino foi adotado pela família (caucasiana). Embora não se saiba como a personagem era representada na *sitcom*, pode-se conjecturar que o rapaz era definido pela sua etnia – ou seja, que o traço que o distinguia, e que o tornava divertido para o público, era a sua alteridade face ao resto da família. Nessa conformidade, o ataque do animal dá expressão à revolta de pessoas que, como Jupe, são diminuídas e convertidas em mercadorias exóticas para consumo. Todavia, o aparato do cinema consegue tendencialmente transformar as insurreições e críticas que lhe são dirigidas em novas fontes de espetáculo e capitalização, como se verá adiante quando Jupe apresenta uma câmara secreta em que exhibe e mercantiliza adereços da *sitcom* e comenta como a sua tragédia foi transformada em mais entretenimento.

O plano termina com Gordy a olhar na nossa direção. O chimpanzé confronta-nos com o espetáculo da brutalidade que realizou como resposta à violência de que era objeto. Porém, o animal não encara somente o espectador, dado que este plano parte da perspectiva de Jupe, que está escondido debaixo de uma mesa. O olhar de Gordy para Jupe pode denotar um reconhecimento, uma interpretação consolidada pelas circunstâncias da morte do chimpanzé. Uma cena posterior revela como, antes de Gordy ser abatido no estúdio, o animal aproxima-se de Jupe e estende-lhe o punho para fazerem um *fist bump*³, uma ação que transparece respeito e companheirismo. O “exploding fist bump” era o gesto que as personagens habitualmente faziam na *sitcom*, o que sugere, de novo, que na economia narrativa do programa o chimpanzé e Jupe eram equivalentes.

Para além do olhar do animal e de Jupe, existe mais um observador no enquadramento. Há um elemento que se encontra discretamente no centro da composição destes planos iniciais. No fundo do estúdio, despercebida mas perceptível, está uma câmara de filmar que, ao que tudo indica, nunca deixa de rodar e regista o incidente. A continuação da filmagem mostra como o aparato do cinema não discrimina a *sitcom* artificiosa da tragédia real, integrando tudo na sua rede de produção e mediação de imagens. Afinal, não é difícil conjecturar o que aconteceria caso imagens desta natureza fossem divulgadas, quer por meio de fontes oficiais ou clandestinas: os registos seriam difundidos *ad infinitum* e um circo mediático seria montado em redor deste acidente, gerando, desta forma, novas imagens para serem consumidas e capitalizadas.

Assim sendo, um filme que, em parte, é acerca do aparato omnividente do cinema, coloca no centro da composição, desde os primeiros planos, uma câmara de filmar que observa impassivelmente o espetáculo do aviltamento humano e da violência.

3. Pelo olhar adentro

A conclusão do prólogo é seguida de uma segunda sequência preambular que ocorre, desta feita, na atualidade. Um conjunto de planos estabelecem o lugar onde grande parte da ação se desenrola: a quinta da família Haywood, em Agua Dulce, Califórnia. As formações rochosas, os terrenos áridos pontuados por chaparraais, a própria infraestrutura

³ Comummente traduzido por “soquinho”, o *fist bump* é um cumprimento informal que consiste em bater levemente o punho fechado de uma pessoa com o punho de outra.

do rancho e a presença dos cavalos remetem, de imediato, para o imaginário do *western*. A iconografia do *western* é consolidada quando Otis Sr. (Keith David) surge montado a cavalo diante da paisagem do Oeste. Otis Sr. é um *wrangler* – ou seja, é alguém que profissionalmente se encarrega do processo de domar, controlar e comandar cavalos. No caso específico de Otis Sr., o negócio do *cowboy* consiste em servir a indústria do cinema com cavalos que agem em função das demandas dos estúdios.

Otis Sr. está a domar um cavalo no primeiro plano em que é figurado. O rancheiro alerta o filho, Otis Jr. (David Kaluuya), de que têm de estar atentos a Ghost, o cavalo que está a controlar. A formulação utilizada para expressar essa preocupação é a seguinte: “Gotta keep our heads up out the clouds with this one.” A advertência de que não devem estar com a cabeça nas nuvens prefigura a ameaça escondida no céu.

Entretanto, pai e filho entabulam uma conversa sobre a assinatura de um contrato para um *western*. Otis Sr. descreve o projeto como um possível virar de página para a empresa. Nenhuma justificação é dada para a falência iminente do negócio – contudo, várias podem ser ensaiadas, tais como a perda de popularidade do género cinematográfico e o decréscimo de importância do *western* no quadro do imaginário cultural que estrutura a identidade dos Estados Unidos da América.

A crise do negócio e, paralelamente, o declínio do *western* revelam a necessidade do género se reinventar. *Nope* participa dessa reformulação ao modificar algumas das suas convenções, a começar, desde logo, pelos traços dos heróis. Os heróis serem negros modifica os códigos do género, porquanto o imaginário do *western* não tem uma posição de relevo para personagens negras, pelo que, na maior parte dos casos, as pessoas negras desempenham papéis menores ou ficam à margem dessas histórias. Sobre este aspeto, David Lusted (2003) explica que o declínio do género se deve, em parte, aos espectadores se sentirem incomodados com o legado imperialista e racista do imaginário *western*, que é tido como um espaço de representação onde apenas pessoas brancas singram.

A conversa entre Otis Sr. e Jr. termina com o pai a perguntar pela filha, Emerald (Keke Palmer). OJ, o diminutivo por que Otis Jr. é conhecido, pega no telemóvel, presumivelmente para contactar a irmã, mas o dispositivo mostra sinais de interferência. De súbito, todos os aparelhos eletrónicos da quinta são desativados. Ato contínuo, dá-se uma chuva de detritos que dura alguns segundos. A chuva cessa tão abruptamente quanto começou e tudo regressa à normalidade: a energia retorna e os aparelhos eletrónicos voltam a funcionar. OJ está incólume, ao passo que Otis Sr. foi atingido por algo, acabando por não resistir aos ferimentos.

O exame cadavérico conclui que Otis Sr. foi atingido por uma moeda de níquel. Otis Sr. morre por ter desrespeitado a sua própria advertência. O *wrangler* olhou para o céu ao ouvir o silvo dos detritos – ou seja, pôs figurativamente a cabeça nas nuvens, o que fez com que fosse atingido por uma moeda no rosto, uma ironia dupla dada a situação financeira da quinta. Uma imagem de raio-X revela que a moeda lhe entrou pela órbita ocular e ficou-lhe alojada no cérebro. Esta fatalidade é explicada pelas autoridades como um acidente originado pela fuga de resíduos de um avião.

Na realidade, a proveniência da moeda é mais extraordinária: o níquel foi regurgitado por um monstro idêntico ao que se julga ser a forma de uma nave espacial. Para além de voar e de se camuflar nas nuvens, o principal atributo do monstro é capturar

os que o olham. Tendo isto em consideração, e este argumento será robustecido numa fase mais adiantada, o animal que se refugia no céu tem uma qualidade cinematográfica, porquanto petrifica e captura, com o seu olhar, os que o confrontam.

Neste ponto da análise, interessa realçar como o *cowboy*, que corre o risco de não deixar um legado, apesar de ter prestado serviços à indústria de Hollywood, é vitimado por um monstro que representa o aparato do cinema, um animal que se alimenta dos seres que captura com o seu cine-olho, e que depois os digere e os regurgita. Que o alienígena expila uma moeda afigura-se uma metáfora apropriada, visto que ilustra como o aparato do cinema consome os vivos para deles extrair capital. No caso de Otis Sr., o ser alienígena mata-o sem o capturar. Ou seja, o *cowboy* não entra no perímetro de visão nem das câmaras dos estúdios nem do monstro cinematográfico, o que sublinha, uma vez mais, a falta de representação e visibilidade dadas às pessoas negras.

De igual modo, a morte de Otis Sr. prefigura um dos temas desta parábola autorreflexiva, nomeadamente como o aparato do cinema contribui para a transformação de modos de perceção e afetividade do ser humano através da produção, mediação e visionamento de imagens em movimento. Assim, propõe-se que a morte do *cowboy*, que olha para o espetáculo escondido no céu, ilustra como o aparato do cinema nos entra pelo olhar adentro e se aloja no cérebro, mudando a nossa constituição.

4. (In)visibilidades

A conclusão do segundo preâmbulo dá lugar à sequência de abertura que se desenrola num túnel negro, esofágico, que aparenta desembocar no vazio. Um *travelling* de avanço cobre a superfície plastificada deste corredor até que a escuridão preenche o quadro quase na totalidade. Então, vislumbra-se uma tela de cinema em que são projetadas as imagens de *Gallop; thoroughbred bay mare Annie G.*, uma obra cronofotográfica publicada em *Animal locomotion* (Eadweard Muybridge, 1887). Portanto, ainda que de natureza idêntica, as imagens citadas não pertencem a *The horse in motion*, um outro projeto cronofotográfico de Muybridge, realizado e publicado anos antes, em 1878. As cronofotografias de *The horse in motion* foram encomendadas pelo político Leland Stanford, que pretendia resolver a dúvida em torno dos cavalos ficarem, por momentos, com nenhuma das patas assentes no chão quando a galope. Para resolver a questão, Stanford contratou Eadweard Muybridge, um empresário que, durante a década de 1870, se afirmou enquanto fotógrafo, tendo sido, inclusive, contratado por várias instituições dos Estados Unidos da América para fotografar (no sentido de cartografar) locais e povos ermos no noroeste do continente (Solnit, 2003).

Em Junho de 1878, Muybridge conseguiu desfazer a dúvida. Com a ajuda de diversos engenheiros, o fotógrafo montou uma bateria de doze câmaras fotográficas acionadas por fios de disparo mobilizados pelo galope do cavalo (Braun, 2010). Para além do aparato construído para coordenar o disparo das câmaras, também foi montado um pano de fundo branco, semelhante a uma grelha, com o intuito de facilitar a leitura das cronofotografias. Assim, no dia 19 de Junho de 1878, na quinta de Stanford no atual Palo Alto, Califórnia, a égua Sallie Gardner, montada por G. Domm, galopou frente aos

membros da imprensa e das doze câmaras fotográficas. Ao fazê-lo, pôs fim à dúvida em questão e participou no que é muitas vezes designado de “o nascimento do cinema”.⁴

À primeira vista, é inesperado que as imagens inscritas no filme sejam as de Annie G. e não as da série *The horse in motion* – afinal, as últimas têm uma maior importância historiográfica, dada a narrativa genesiaca criada em seu redor. Porém, a base lógica que justifica a decisão de privilegiar as cronofotografias da égua Annie G. é simples: o jóquei que monta o cavalo, e cuja identidade é desconhecida, é negro. Quer isto dizer que o esquecimento do nome do jóquei que protagoniza as cronofotografias de Muybridge serve de metáfora a respeito do apagamento dos contributos e da falta de visibilidade que os negros têm nas narrativas da história do cinema.

O plano que sucede a sequência de créditos corrobora esta interpretação. OJ está num estúdio de cinema junto a Lucky, um dos cavalos da quinta. Um *raccord* estabelece um paralelo entre Annie G. e o jóquei e OJ e Lucky (Figura 2 e Figura 3). OJ está diante das câmaras, mas quem vai protagonizar as filmagens é Lucky. Portanto, OJ desempenha um papel análogo ao do jóquei, isto é, controla o cavalo conforme o que lhe é pedido pelas pessoas por detrás das câmaras. O que a câmara torna visível continua a ser ditado por pessoas que não são negras. O vínculo entre o jóquei e OJ é reforçado quando os irmãos Haywood informam os membros da equipa técnica do anúncio publicitário de que são descendentes do homem que monta Annie G. nas cronofotografias de Muybridge.⁵

Figura 2. Fotograma de *Nope*



⁴ Embora as imagens mais célebres sejam as de Sallie Gardner, as primeiras cronofotografias da série *The horse in motion*, que tem seis sequências cronofotográficas, foram registadas a 15 de Junho de 1878 e retratam o cavalo Abe Edgington a puxar um carro de duas rodas conduzido por C. Marvin.

⁵ Na realidade, ao falar a respeito do seu antepassado, Emerald assevera que é descendente do jóquei que protagoniza as primeiras imagens em movimento. O discurso historicamente impreciso da personagem insinua que as cronofotografias de *Gallop; thoroughbred bay mare Annie G.* são as de Sallie Gardner, em *The horse in motion*. A intriga alimenta este equívoco porque fazê-lo torna mais clara a analogia a respeito do apagamento do contributo dos artistas e profissionais negros para a história do cinema.

Figura 3. Fotograma de *Nope*

O *raccord* adianta ainda uma outra proposta genealógica. Na mesma medida em que o corte estabelece um paralelo entre o jóquei e OJ, o *raccord* põe em relação a cronofotografia e a produção cinematográfica atual. Ou seja, a associação dos planos sugere que existe um parentesco entre os dispositivos cronofotográficos, as câmaras de filmar digitais, os ecrãs e o *chroma key*. São todos parentes distantes de um mesmo aparato: o cinema. Logo, o corte entre os enquadramentos não está em branco, na realidade no espaço entre planos está uma genealogia do aparato do cinema e do apagamento de artistas e profissionais negros que ajudaram a fazer a sua história.

Subjacente a este comentário acerca da genealogia dos dispositivos do cinema jaz uma profunda ironia: os aparelhos que tornaram aspetos impercetíveis do real visíveis sentenciaram certos grupos à invisibilidade. Para consolidar esta proposição é necessário retornar ao ponto de partida desta cena, as experiências cronofotográficas do século XIX.

É durante este período que surgem uma série de instrumentos que registam automaticamente fenómenos fisiológicos. O miógrafo, o polígrafo, o esfigmógrafo, o cardiógrafo, o quimógrafo, e o pneumógrafo são exemplos de engenhos, inventados nesta época, que por meio de gráficos conseguem medir e gravar dados fisiológicos de outro modo difíceis de apreender. Portanto, invenções como as citadas contribuíram para a crescente presunção científica de que o real não pode ser apreendido objetivamente pelos sentidos, pelo que a discussão em torno de fenómenos naturais, mas também de conceitos como a verdade e o real, passou a estar, na época, em grande medida, subordinada a um debate acerca da mediação exercida pelos instrumentos científicos. As tecnologias de registo automático passaram, assim, a ser entendidas como ferramentas epistemológicas indispensáveis para a recolha e análise de informação relativa a funções fisiológicas (Väliaho, 2010). Os gráficos preenchidos por ondas que estes aparelhos produziam eram tidos como transposições do real diretas, indiciais, e livres de agenciamento humano. A respeito do ambiente científico e cultural que caracterizou a época, Soraya de Chadarevian realça a crença depositada nas máquinas:

Common cultural concerns that were drawn to the graphical method comprised an interest, if not an obsession, with the transformation and translation of different sensual qualities into one another... an interest in exact measurement and mechanization, and the attempt to exclude human intervention and conventional systems of communications. (1993, p. 279)

A difusão do método gráfico e a convicção de que este proporcionava uma epistemologia mecânica suscetível de criar uma linguagem diagramática universal definem o paradigma científico do qual a cronofotografia emerge. É nessa conformidade que a cronofotografia, e mais tarde a cinematografia, podem ser tidas como invenções congêneres às anteriores – isto é, são aparatos mecânicos e automáticos que alargam e moldam o cognoscível e o visível ao registarem imagens que revelam dados sobre o mundo natural que os sentidos são incapazes de perceber. É sob esta conjectura que a cronofotografia é pensada, discutida e praticada. Não é por isso fortuito que um dos mais acérrimos apologistas do método gráfico seja um dos pioneiros da cronofotografia: Étienne-Jules Marey. Fisiologista e inventor de múltiplos engenhos gráficos, Marey também é o criador do fuzil cronofotográfico, um dispositivo no âmago do qual está a promessa do cinema.

Embora utilizassem aparelhos diferentes, as experiências de Marey e Muybridge tinham fins idênticos. Ambos entendiam que a cronofotografia facilitava o estudo do movimento dos animais, porquanto as imagens permitiam observar, com maior rigor, através do fracionamento dos gestos, a locomoção dos seres vivos. O registo dos corpos em movimento possibilitava a sua transformação em vetores mensuráveis por via de grelhas de perspectiva. O corpo, o movimento da vida, e em certa medida o real em devir, podiam ser codificados e esquematizados graças ao olhar mecânico e teoricamente isento do aparato cronofotográfico. Assim sendo, estas experiências davam ao movimento dos seres uma nova visibilidade, gerando, como corolário, um entendimento renovado do real, mas não só. Agora que o movimento tinha uma forma analisável, dado que era passível de ser reticulado e diagramado, essa mesma gestualidade podia ser mais facilmente formatada. Em vista disto, as investigações de Marey foram, em parte, financiadas sob o desígnio de produzir conhecimento que propiciasse uma instrução física mais eficiente de atletas, soldados e operários (Chadarevian, 1993).

Portanto, a potência biopolítica da cronofotografia foi prontamente identificada. Teorizado por Michel Foucault (1998), o conceito de “biopolítica” reporta para a existência de mecanismos de captura de conhecimento sobre os corpos e a vida das populações tendo em vista facilitar a sua administração. O uso da cronofotografia para otimizar ações militares e laborais, através da coordenação mais rigorosa dos corpos, mostra como o aparato do cinema foi, de imediato, instrumentalizado numa arma biopolítica ao serviço de organizações como as forças armadas ou empresas industriais.

No entanto, as imagens cronofotográficas prefiguram um outro problema relativo ao que é tornado visível. Desta feita, a questão não se prende com o estudo do movimento e com o modo como estas experiências foram convertidas em meios de exercer poder sobre os corpos – um tema atrás esboçado que será elaborado num passo posterior do ensaio. Então, o outro ponto que, de igual forma, se impõe concerne a escolha do que é

enquadrado e a forma como é representado. Afinal, para além de propiciar uma grelha de perspetiva que facilita a captura da vida e o cartografar dos corpos, a cronofotografia, e depois o cinema, em particular, viabilizam a transformação dessa grelha num espaço diegético onde significados são construídos e histórias são contadas.

É neste contexto que a preocupação em torno da representação emerge. As imagens produzidas pelo cinema são, em parte, reflexo de dinâmicas culturais, mas é igualmente justo considerar que a economia criada pelas imagens influencia a perceção dos espectadores e, por isso, o espaço social. Se assim é, e as imagens têm efetivamente uma qualidade programática, porquanto regulam o visível e o cognoscível, então a representação sistematicamente injuriosa de certos grupos sociais pode consolidar ou dar origem a preconceitos (Waterman, 2019).

A este respeito, um estudo quantitativo de Adams-Bass et al. (2014) conclui que parte dos jovens negros norte-americanos, em particular os rapazes, não consegue identificar estereótipos raciais relativos às pessoas negras quando os veem representados nos *media* ou então, por outro lado, aprovam-nos. A hipótese gizada pelos autores é a de que a elevada exposição dos jovens negros a estereótipos raciais concernentes às pessoas negras produz, num segmento dessa população, um efeito formatador que conduz à internalização dos estereótipos em causa, o que faz com que os jovens fiquem menos capacitados para se oporem a eles. O estudo afigura-se particularmente relevante porque observa o impacto que representações estereotipadas têm sobre as comunidades racializadas, focando-se, sobretudo, em como o consumo de *media* modela a imagem e o modo como os rapazes e as raparigas, ainda em criação, pensam acerca dos seus corpos e do papel que desempenham na sociedade. De igual modo, Adams-Bass e Stevenson (2012) reforçam que a socialização mediática, um conceito que Heide (1995) define como o processo de estabelecer e compreender a realidade social através de representações dos *media*, influencia a cognição e o comportamento.

Noutro sentido, a não-representação de dados grupos, ou seja, a sua marginalização das realidades construídas pelas imagens em movimento, pode acentuar invisibilidades no espaço social. Por exemplo, de acordo com Roger D. Haraway (2001), a ausência de representação de *cowboys* negros no *western*, um género que contribuiu para consolidar a identidade norte-americana, facilitou o apagar dos feitos dessas pessoas e a criar uma história dos Estados Unidos da América que diminui o papel dos negros na chamada “Conquista do Oeste”. Quer isto dizer que a perceção diminuída que as comunidades afro-americanas têm da importância do contributo dos seus antepassados nessa fase da história do seu país está relacionada com a influência dos *media* no legado cultural.

Retornando à cena em análise, compreende-se agora melhor a contradição de o cinema ser um aparato capaz de perpetuar a invisibilidade de alguns, quando nas suas origens cronofotográficas era conceptualizado como um aparelho que dava ao movimento da vida uma nova visibilidade, sem a mácula da subjetividade e preconceito humanos. A segunda contradição é que as instituições que constituem o aparato do cinema, como é o caso da indústria de Hollywood, dependem da mão-de-obra destas pessoas marginalizadas, de sujeitos como o jóquei oitocentista, Otis Sr. e OJ.

No entanto, o cinema também pode construir espaços de visibilidade para aqueles que, por norma, são excluídos das realidades criadas pelas imagens. Este filme fá-lo,

desde logo, como referido, pela seleção dos atores e pelos traços das personagens que interpretam. Os heróis da ação são negros, têm agenciamento, e não se reduzem a estereótipos humilhantes. Porém, o filme combate o legado de apagamento ainda de uma outra forma, designadamente ao dar uma história, um nome e, por isso, visibilidade ao jóquei das cronofotografias de Muybridge. Em *Nope*, o seu nome é Alistair Haywood.

5. Alimentar o espetáculo

A situação financeira claudicante do negócio dos irmãos Haywood faz com que a venda de cavalos seja imperativa. Desde a morte de Otis Sr. que OJ vendeu uma dezena de cavalos ao dono de *Jupiter's Claim*, um parque de diversões situado nos arredores dos terrenos dos Haywood. Definido pelo imaginário do faroeste, o parque é inspirado em *Kid sheriff*, uma série da década de 1990. O protagonista da série e gerente do parque é Ricky “Jupe” Park, a criança que escapou incólume ao ataque do chimpanzé.

Os escritórios de *Jupiter's Claim* são um museu que conserva adereços, cartazes e objetos colecionáveis da série de televisão. O mesmo se aplica à decoração do gabinete de Jupe (Steven Yeun), que recebe os irmãos vestido como a personagem que interpretou quando era criança. Depois de se descrever como uma admiradora de *Kid sheriff*, Emerald faz uma vistoria às fotografias em exposição e pergunta pelo paradeiro do ator negro que contracenava com Jupe. Este comentário, feito de soslaio, reforça uma vez mais o problema do esquecimento do legado dos profissionais negros da indústria.

O diálogo triangulado continua até que Emerald chama a atenção para a capa da “Revista MAD” emoldurada e exposta na parede. A capa apresenta uma ilustração de Gordy, sorridente, numa sala de estar. O cenário está coberto de creme de bolo e o mesmo acontece com o chimpanzé, que tem junto a seus pés uma câmara de filmar. O quadro que se sucede ao plano-detalle da capa desorienta a perceção que se tem do espaço cénico. O enquadramento que figura Emerald, OJ e Jupe parte da perspetiva da capa. O plano causa estranheza porque personifica as ilustrações, criando a impressão de que o chimpanzé e a câmara representados no desenho observam os protagonistas.

Animado pelo entusiasmo de Emerald, Jupe oferece-se para mostrar um compartimento secreto, adjacente ao seu escritório, onde está conservada *memorabilia* de *Gordy's home*, inclusive adereços usados no dia da tragédia. Jupe gaba-se de que costuma cobrar pela visita, que constitui uma experiência exclusiva para os mais curiosos. A violência infligida ao chimpanzé, que foi utilizado até se tornar num alvo a abater, e ao próprio Jupe, cuja imagem era igualmente explorada e que viveu um evento traumático, é transformada num espetáculo capitalizável, tal como Amy Bride deixa claro:

Held in a secret room only accessible via his office, the memorabilia of Gordy's Home, which include vintage merchandise, video reels of the show, and the bloodied shoe of a cast member attacked by Gordy on set, act as a vault come-mausoleum in which the physical signifiers of Jupe's pain, to say nothing of the cast members whom Gordy attacked, become one-of-a-kind commodities that customers pay to see, discuss, and photograph. (2023, p. 151)

A antecâmara secreta foi concebida como um espaço de culto voyeurístico ao espetáculo da violência. Aliás, ao sintetizar a premissa de *Gordy's home*, Jupe segue um roteiro que enfatiza como a brutalidade do ataque foi espetacular. Perto do final da visita, Jupe senta-se numa cadeira dobrável de realizador – o seu papel agora não é o de ator controlado pelo estúdio, mas o de realizador-protagonista de um espetáculo baseado no seu trauma. Todavia, quando Emerald lhe pede para detalhar o acidente, Jupe descreve como a tragédia foi parodiada num episódio do programa televisivo *Saturday Night Live* ao invés de narrar os acontecimentos a partir da sua perspetiva. Segundo o próprio, o programa de *sketches* humorísticos representa melhor como o evento foi incrível. A substituição do relato pessoal pela representação televisiva denota como a lógica da espectacularização é insidiosa. Jupe não só capitaliza o trauma ao criar uma atração baseada na sua tragédia, como se deixa contaminar por essa discursividade, silenciando a experiência que teve e privilegiando as representações mediáticas que dela se fizeram.

Conclui-se que o ataque do chimpanzé, que simboliza a revolta do *outro* transformado em objeto, pôs fim a *Gordy's home*, que foi descontinuado, mas deu origem a novas formas de espetáculo. Desde os noticiários televisivos e revistas que reportaram a tragédia, à divulgação das imagens em formatos físicos e na *internet*, até ao espaço de culto edificado por Jupe. Logo, o aparato do cinema consegue metabolizar as críticas que lhe são feitas e transformá-las em produtos consumíveis.

OJ sai da reunião com uma oferta de Jupe para comprar a sua quinta, proposta que recusa por respeito ao legado do pai. Apesar de Otis Sr. ser descrito pelo filho como alguém que mudou a indústria do treino de cavalos para produções cinematográficas, OJ sabe que os feitos do pai serão apagados caso venda o negócio. Além disso, a própria história de Alistair Haywood, cuja biografia os irmãos expõem quando se apresentam às equipas técnicas com que trabalham, será esquecida.

Nessa mesma noite, enquanto os irmãos discutem sobre o negócio de família, Emerald repara que um cavalo está na arena de equitação. Sob um céu noturno e encoberto, OJ dirige-se ao local. Porém, pouco depois de se aproximar do cavalo, este pula a cerca e galopa em direção à escuridão. OJ segue o trilho do animal, o que o leva até à vedação da propriedade de Jupe. O *wrangler* trespassa o gradeamento e repara que o anfiteatro contíguo ao parque de diversões está iluminado. Apesar da longa distância, é possível ouvir Jupe ao microfone. O ator diz ao público que nos últimos meses tem sido testemunha de um espetáculo. A palavra “espetáculo” é ouvida já num tom distorcido, uma vez que as luzes entrementes se desligam, tal como acontecera antes da fatalidade que tirou a vida a Otis Sr. É então que OJ avista o disco voador.

Na ótica de OJ, o avistamento confirma que a morte do pai não se deveu à queda de detritos de um avião. Por sua vez, Emerald mostra-se menos preocupada com a morte misteriosa do pai do que em montar um esquema que capitalize a quinta, transformando-a num ponto de avistamento de objetos voadores não identificados. A irmã é caracterizada pela sua sensibilidade aos mecanismos que regem o espetáculo. Por exemplo, na cena desenrolada no estúdio, para além de cativar a atenção da equipa técnica, ao contrário do irmão, Emerald apresenta-se enquanto produto – artista multifacetada desejosa em integrar o aparato do cinema e se tornar comerciável. Neste sentido, é natural que seja ela

a estabelecer *rapport* com Jupe, outra personagem que serve o espetáculo e que tem como objetivo tornar-se numa mercadoria circulada pelo aparato.

O plano de Emerald é instalar um novo sistema de videovigilância e utilizá-lo para capturar imagens da presumida nave espacial. A intenção é vender as imagens à indústria do entretenimento. Se o treino de cavalos para produções de cinema faz com que os Haywood participem da indústria que se serve da imagem de animais para a criação de espetáculo, a captura do ser extraterrestre cimenta esta dinâmica. À semelhança do que ocorreu com o chimpanzé, Jean Jacket, como é denominado o ser que sobrevoa Agua Dulce, será transformado num espetáculo que alimenta o aparato do cinema.

De igual modo, pode-se traçar um paralelo entre o empreendimento dos irmãos e as experiências cronofotográficas. Quando Muybridge foi contratado, achava-se ser impossível capturar uma imagem nítida de um cavalo a galopar velozmente. Os irmãos enfrentam um desafio semelhante: registar uma imagem inteligível de um OVNI, algo nunca feito, uma vez que as filmagens de objetos voadores não identificados têm um denominador comum, a qualidade pobre. Os próprios irmãos comentam esta dificuldade, colocando a ênfase na visibilidade. Ou seja, os descendentes do jóquei que protagonizou uma obra que se achava ser irrealizável procuram agora filmar o impossível.

Além disso, a utilização de câmaras para fins de vigilância dá continuidade ao projeto biopolítico das experiências cronofotográficas. Informado pelo conceito cunhado por Foucault, Pasi Väliäho (2014a) assevera que a potencialidade biopolítica da cronofotografia reside no poder de capturar o movimento dos seres e de os transformar em superfícies mensuráveis e analisáveis, ou seja, em objetos de controlo. A proposta do autor é que as imagens registadas por sistemas de videovigilância, satélites, e veículos aéreos não tripulados (vulgo, drones) seguem uma lógica semelhante de cartografia e apreensão dos corpos. Neste caso, as redes de videovigilância prometem um olhar panótico capaz de estimar distâncias, detetar movimentos, prever ocorrências, contabilizar sujeitos, e agir em conformidade caso sejam verificadas irregularidades.

Na atualidade, organizações estatais como as forças armadas não detêm um monopólio sobre a recolha e o tratamento deste tipo de dados, como acontecia na época de Marey, já que existe uma vasta rede de empresas privadas, designadamente na área da computação, que extrai e comercializa informações desta natureza a outras instituições interessadas. Logo, as imagens registadas pela videovigilância têm uma qualidade operativa, porquanto não visam representar, mas sim estabelecer coordenadas, detetar desvios, e sistematizar o movimento do real (Farocki, 2002). As imagens são feitas sem um espectador em vista – são os próprios dispositivos que convertem a imagem em código e transmitem alertas automaticamente caso seja identificada alguma alteração nas métricas calculadas. Assim, o aparato do cinema desenvolveu o potencial, já patente nas cronofotografias, de tornar o real mais facilmente determinável e administrável por via da imagem.

Contudo, a intenção dos irmãos é potenciar o carácter espetacular das imagens operativas. O plano é transformar as filmagens de videovigilância em mercadorias a ser vendidas e circuladas pelas redes da economia visual. Então, o sistema de videovigilância dá aos Haywood a oportunidade inédita de integrarem o aparato do cinema enquanto realizadores. Descendentes de gerações de trabalhadores anónimos da indústria, os irmãos

reivindicam um lugar por detrás da câmara. Esta dinâmica é explicitada quando Angel (Brandon Perea) instala as câmaras no rancho. Angel é o funcionário de uma loja de eletrodomésticos que ajuda os irmãos a capturar a imagem de Jean Jacket. Na cena em questão, OJ exerce o papel de realizador, ditando o enquadramento das câmaras, ao passo que Angel, um rapaz hispânico, obedece às suas indicações.

A estreia em realização dos irmãos não é bem-sucedida. Quando, durante a noite, o alienígena se acerca da quinta e captura Clover, um outro cavalo branco, as câmaras de vigilância são incapazes de registar o acontecimento. Um louva-a-deus coloca-se à frente da câmara principal e obstrui o plano. O ser que sobrevoa Agua Dulce exerce poder sobre os animais, convocando-os na sua direção, como acontece com os cavalos, ou indicando-lhes onde se devem posicionar. Portanto, o animal que figura o aparato do cinema, interpretação que será consubstanciada no próximo segmento, resiste a que os irmãos se emancipem do papel subalterno que lhes foi legado dentro da indústria, impedindo-os de se tornarem realizadores de imagens que alimentam o espetáculo.

As imagens da nuvem, que permanece imóvel à medida que o céu muda durante o dia, são os únicos registos que indiciam algum fenómeno estranho. Porém, as imagens são pouco sensacionalistas e, por isso, não têm valor. É de importância maior frisar que os irmãos e Angel só descobrem que o animal está camuflado naquela nuvem estática devido ao *time-lapse* proporcionado pelas imagens em movimento. É a câmara de filmar que dá visibilidade e forma a um fenómeno natural de outro modo dificilmente perceptível, o que evoca, de novo, os discursos científicos da cronofotografia.

6. No ventre do aparato

Jupe é o único que consegue transformar Jean Jacket num produto comercializável ao montar um espetáculo protagonizado pelo extraterrestre. Encenado no anfiteatro de *Jupiter's Claim*, a partir do qual se vê o sem-fim de colinas do deserto de Agua Dulce, o espetáculo tem diversas atrações. Jupe é o mestre de cerimónias e os três filhos do ator exibem uma pantomima em que interpretam os alienígenas que imaginam viverem dentro da nave espacial. A venda de artigos, comida e bebida também integram o espetáculo. Porém, a atração principal é o disco voador a bordo do qual Jupe diz estar uma espécie extraterrestre que vigia os seres humanos. Jupe intitula-os de “The Viewers”.

O epíteto do monstro e a menção à vigilância caracterizam-no como uma entidade omnividente que governa sobre o real, evocando, assim, a epígrafe do filme. Também se dá o caso de o alienígena ser elevado ao estatuto de divindade por Jupe, conforme se nota pela forma como murmura “sou escolhido” para si próprio antes do espetáculo começar. A convicção de Jupe de que foi eleito para ser o mediador entre os “The Viewers” e os humanos faz de si uma figura profética, à semelhança do que se sucede com Naum. De igual modo, o espetáculo montado por Jupe consiste em convocar o Deus-monstro através de oferendas: os cavalos que tem comprado a OJ.

A atração encabeçada por animais (o monstro e os cavalos) replica a dinâmica explorativa de *Gordy's home*, com a diferença de que, desta vez, Jupe é o realizador. Contudo, independentemente do papel desempenhado, Jupe continua a agir ao serviço do espetáculo. A diferença é que ele já não é um dos sacrificados, é quem os escolhe.

Jupe está pronto para dar início ao espetáculo quando Jean Jacket surge subitamente, alterando o alinhamento do programa. Ainda camuflado no céu nublado, o alienígena liberta um som agoniado. Numa ocasião anterior, o monstro ingeriu uma estátua em tamanho real de um cavalo, objeto esse que é incapaz de digerir e que lhe causa mal-estar. Furioso, o ser extraterrestre aproxima-se do anfiteatro e a plateia, boquiaberta e petrificada, olha para o monstro ao invés de fugir. Alguns dos espectadores decidem, inclusive, filmar o espetáculo. Todos os que o olham são capturados, o que significa que este monstro cinematográfico se alimenta do olhar dos espectadores. Mais tarde, nessa noite, o monstro sobrevoa a quinta dos Haywood e regurgita sobre a casa os objetos que o seu sistema digestivo não processou. Entre esses objetos está a estátua do cavalo, assim como as moedas e chaves daqueles capturados, o que põe fim ao mistério da morte de Otis Sr. A expelição de detritos evoca uma vez mais a epígrafe. O ser panótico que decide quem vive e morre em Agua Dulce põe em prática a promessa ameaçadora de Deus aos Assírios ao lançar imundice sobre os Haywood.

A sequência de eventos analisada esclarece ainda uma outra questão. Ao serem capturados, os espectadores atravessam o túnel esofágico em que as imagens de *Gallop; thoroughbred bay mare Annie G.* são projetadas. As cronofotografias de Muybridge fazem parte do extraterrestre, nascem do seu ventre, um dado que robustece a leitura de que o monstro, cujo cine-olho captura os que o veem, simboliza o aparato do cinema.

Por sua vez, a integração das imagens nas entranhas de Jean Jacket insinua uma (con)fusão entre a interioridade e a exterioridade. A dificuldade em definir o *locus* das imagens em movimento remonta para as experiências cronofotográficas, neste caso para os dispositivos que animavam as imagens. Muybridge é o inventor de um dos aparelhos de projeção mais populares da época, o zoopraxiscópio. A invenção de Muybridge era composta por um disco rotativo em que estavam desenhadas ilustrações. Quando girado através de uma manivela, as imagens do disco aparentavam movimentar-se devido à “persistência da visão”. Este fenómeno resulta de uma particularidade do sistema visual humano que, a partir de uma velocidade de projeção superior a 16 quadros por segundo, é incapaz de destrinçar as imagens individualmente, produzindo uma fluidez ilusória. Portanto, as imagens são animadas pelo sistema nervoso, o que gera indefinição quanto ao *locus* das imagens em movimento, se o aparato neurofisiológico do ser humano se o do cinema, conforme é lembrado por Văliaho:

At the basic level, cinema plays on perceptual thresholds occupied by intervals of motion succeeding each other so quickly that the brain is unable to detect them, that is, to make the distinction between the inside (images in consciousness) and the outside (movements on the screen). (2010, p. 58)

Todavia, a integração das imagens no interior do monstro indica que ambos os aparatos estão entrelaçados. A literatura científica sustenta esta proposta ao atestar que o ser humano exterioriza a sua cognição através da tecnologia ao mesmo tempo que vê a sua cognição ser alterada pelas tecnologias que utiliza (Belk, 2016; Clark & Chalmers, 1998; Rupert, 2009). No caso concreto do cinema, os aparelhos que produzem e circulam imagens em movimento, dispositivos esses que são onnipresentes, alteram a constituição

do ser humano ao formatar a sua afetividade e pensamento. Atualmente, a emergência de dispositivos de realidade virtual, que são representados na cena em que Emerald e Angel procuram evadir as preocupações respeitantes ao monstro através da utilização de VR *headsets*, acentua a potencialidade da imagem em movimento para alienar e programar a sensibilidade do ser humano (Väliho, 2014b). Logo, o aparato do cinema, que remonta pelo menos até à cronofotografia, não só torna certas coisas percecionáveis como influencia modos de ver, pensar e ser.

7. O olhar medúxico

Após os eventos da noite em que Jean Jacket cobre a casa dos Haywood de detritos, OJ, Emerald e Angel reagrupam-se. Desta feita, a equipa tem o auxílio de Antlers Holst (Michael Wincott), um cinematógrafo afamado que os irmãos conhecem durante a rodagem do anúncio publicitário. Holst está munido de uma câmara analógica, um dispositivo imune à capacidade do alienígena anular aparelhos eletrónicos.

O plano do grupo consiste em utilizar OJ como isco. Montado a cavalo, OJ irá percorrer uma pista predefinida e atrair o monstro das nuvens para a planície, permitindo, desta forma, que a sua imagem seja capturada com nitidez. O estratagema replica as experiências cronofotográficas de Muybridge: OJ é o jóquei que monta o cavalo cujo galope irá tornar visível o que antes era impercetível, neste caso, a compleição de um ser extraterrestre. A dinâmica de poder entre quem está à frente e atrás da câmara também é análoga. Cabe a OJ atrair Jean Jacket, ao passo que Holst regista o facto. “I’ll get the shot”, diz o diretor de fotografia, uma frase ambivalente, porquanto insinua que Holst poderá vir a apropriar-se da imagem e tirar proveito exclusivo dos feitos da equipa.

Muybridge desempenha um papel crucial no clímax do filme. Embora o seu nome não seja proferido, a sequência de créditos final revela que o repórter de tabloide que interrompe o plano de filmar o alienígena se chama “Ryder Muybridge”. O repórter entra na quinta dos Haywood ao volante de uma moto de alta cilindrada. Feito de um material refletor, a única parte do seu capacete que não é espelhada é uma esfera negra, parecida a um olho, que se encontra no lado direito do visor protetor. Uma vez abordado por Emerald, Muybridge retira uma estrutura que lhe permite manusear duas câmaras de filmar em simultâneo e aponta-a à protagonista, como uma arma de fogo. A banda sonora, pautada por acordes iguais aos que sinalizam a presença de Jean Jacket, figura a ideia deste repórter ser perigoso e ter uma natureza idêntica ao monstro.

Ryder Muybridge representa o ser humano transformado em monstro óculo-cêntrico dependente da produção e consumo de imagens. Depois de sofrer um acidente de moto aparatoso, o enquadramento figura as câmaras de Muybridge em primeiro plano e o motociclista, distante, no plano de fundo. O destaque é dado aos dispositivos porque são eles que sustentam a vitalidade do repórter. Quando OJ se acerca dele para o resgatar, a primeira coisa que Muybridge faz é perguntar se a queda foi filmada, e depois questiona onde estão as suas câmaras. De maneira a não atrair o monstro, OJ diz-lhe várias vezes para não olhar para o céu e “fechar o olho”, como se ao invés de dois olhos, a visão de Muybridge se concentrasse num único olho, como uma câmara. Este homem da câmara de filmar doentio suplica a OJ para que o filme em vez de o ajudar e alicia-o com a

promessa de fama. Com a aproximação de Jean Jacket, OJ deixa Muybridge, que morre espectador do aparato do cinema enquanto implora pela câmara.

A noção de que existe um grau de parentesco entre Eadweard Muybridge e Ryder Muybridge insinua, de igual modo, uma continuidade genealógica entre a cronofotografia e a produção audiovisual contemporânea. A ideia subjacente é a de que no projeto cronofotográfico está o embrião da espectacularização do aparato do cinema, encarnado no repórter de tabloide obcecado em transformar tudo em imagem.

Holst tem uma morte semelhante a Muybridge, ainda que as suas motivações sejam diferentes. A captura do impossível é o que o entusiasma. Holst concretiza essa missão ao registar a imagem de Jean Jacket, que cai na artimanha que lhe é lançada ao seguir OJ pela planície descoberta. Porém, a ambição de Holst vai além de filmar o monstro – ele deseja olhar Jean Jacket, ser capturado, e documentar a própria morte. É isso que se sucede: Holst sobe para o topo de uma colina, olha e é visto pelo extraterrestre e, num paroxismo final, é capturado pelo monstro. A sua morte evoca a advertência que faz a Emerald: “this dream you’re chasing, the one where you end up at the top of the mountain, all eyes on you... it’s the dream you never wake up from.”⁶

Após capturar Holst, o monstro dirige-se para a sala onde Emerald está a manobrar as câmaras de vigilância, sendo que o *feed* desses dispositivos constitui parte das imagens desta sequência, o que evidencia como Hollywood simula o código visual das imagens operativas e converte-as em espetáculo. À primeira vista, o ataque ao centro de controlo das câmaras é inusitado, visto que foge à regra do animal apenas atacar pessoas ou objetos que aparentam dirigir-lhe o olhar. Contudo, na realidade, o que o ataque sugere é que Jean Jacket reconhece a sala de monitorização como um *locus* de percepção aumentada em que todos os “olhos” procuram incidir sobre si.

O ser extraterrestre metamorfoseia-se após capturar o painel de controlo. O monstro, que até então se assemelhava a um disco voador, adquire uma forma indefinida. A parte superior assemelha-se a um pano branco enfunado e a parte inferior, que se arrasta como uma cauda, pode ser comparada a um pano solto ao vento. Ou seja, o material que constitui a verdadeira face do alienígena aproxima-se ao de uma tela. No centro do monstro está o cine-olho. O olho é negro, quadrado, e espelhado no meio, idêntico à lente de uma câmara ou projetor. À sua volta esvoaçam listas verdes (Figura 4).

⁶ “Esse sonho atrás do qual corres, aquele onde alcanças o cume da montanha e todos os olhares se voltam para ti... é o sonho do qual jamais despertarás.”

Figura 4. Fotograma de *Nope*

Numa ação provocadora, que visa distrair Jean Jacket e viabilizar a fuga da irmã, OJ olha o monstro e desafia-o a segui-lo. Se olhar o monstro significa olhar a morte, porquanto o cine-olho de Jean Jacket captura e mata, então ao fazê-lo OJ consegue o impossível, ver a morte sem morrer. O mesmo acontece ao espectador, na medida em que a câmara enquadra repetidamente o olhar do monstro, desafiando-nos a correr o risco (de morte) de olhá-lo. O engodo resulta e Emerald foge em direção a *Jupiter's Claim*. Lá, a irmã solta um balão gigante de Lil' Jupe, a personagem interpretada por Ricky Park em *Kid sheriff*. Incapaz de distinguir a representação da pessoa figurada, o monstro toma o balão por um ser vivo e engole-o. O balão explode dentro de Jean Jacket, fazendo o alienígena implodir devido à pressão libertada pelo ar. A ação que mata o ser extraterrestre coincide com o tirar de uma fotografia. Uma das atrações do parque de diversões é um poço no fundo do qual está uma máquina fotográfica manual que registra a imagem numa placa metálica. Emerald vale-se desse dispositivo para capturar a verdadeira aparência do monstro, dado que até então Jean Jacket só tinha sido registrado na sua forma de disco voador.

A coincidência entre a morte do alienígena e o tirar da fotografia indica que o monstro foi figurativamente morto pelo disparo da câmara. O ser cujo cine-olho captura os que o veem é morto pelo olhar medúsico de uma câmara fotográfica. Jean Jacket tem múltiplos traços em comum com Medusa: as vítimas do extraterrestre ficam imóveis quando olham para si; o extraterrestre instrumentaliza o olhar das pessoas contra si próprias; e em redor do seu cine-olho o monstro tem listas verdes serpenteantes. Por sua vez, diversos teóricos de fotografia e cinema encontraram no mito de Medusa uma metáfora apta para descrever as potencialidades da câmara fotográfica e de filmar (Dubois, 1990; Kracauer, 1960). Assim sendo, ao ter o seu verdadeiro rosto fotografado, Jean Jacket, o monstro medúsico que representa o aparato do cinema, está a ser confrontado com um olhar idêntico ao seu, porquanto a câmara fotográfica também petrifica os objetos da sua visão. A consequência de ser capturado por um olhar igual ao seu dita a morte do extraterrestre.

Nope termina com uma troca de olhares. Emerald olha longamente para o irmão, montado num cavalo como seu antepassado, Alistair Haywood. A banda sonora e a paisagem do faroeste ao pôr do sol exaltam OJ como herói *cowboy*. No entanto, num último gesto autorreflexivo, o derradeiro plano do filme é o da fotografia de Jean Jacket, a prova fotográfica que promete trazer reconhecimento e visibilidade aos Haywood.

8. Conclusão

Tendo como ponto de partida uma análise fílmica sensível às imagens e às suas potencialidades de significação, o presente ensaio propôs uma leitura de *Nope* orientada por uma reflexão acerca das principais temáticas abordadas pelo filme. Uma vez que a obra de Jordan Peele é explicitamente autorreflexiva, na medida em que a imagem em movimento e os dispositivos que a captam são o eixo a partir do qual a parábola meta-cinematográfica é construída, o objetivo do texto consistiu em apurar os traços com que o aparato do cinema é representado no filme.

A leitura aqui proposta é a de que o cinema adquire uma forma concreta, é encarnado numa figura monstruosa com qualidades medúscas. O seu nome é Jean Jacket. O ser extraterrestre é um monstro de visão panótica, de configuração idêntica a um disco voador, que captura os que o olham. Jean Jacket figura a transformação do cinema numa entidade terrorífica que se alimenta do olhar obsessivo de espectadores que não conseguem desviar a sua atenção do espetáculo das imagens. Conforme apontado, no ventre do alienígena, que tem propriedades cinematográficas, são projetadas as imagens cronofotográficas de *Gallop; thoroughbred bay mare Annie G.* A inscrição da obra de Muybridge no âmago do monstro sugere que o poder pernicioso do cinema, dos seus dispositivos, das suas imagens, e das realidades por si criadas, já se encontrava em potência na cronofotografia. Assim, é insinuado que, para além da captura do movimento da vida, o que liga ontologicamente estes parentes distantes é o seu poder insidioso.

Em *Nope*, a relação genealógica entre a cronofotografia e os aparelhos que sustentam a atual economia de imagem em movimento é uma via para se refletir acerca de outras matérias, nomeadamente a questão do apagamento dos profissionais e artistas negros da história do cinema norte-americano, em particular o produzido em estúdio. Neste sentido, o ensaio procurou ser diligente na análise de questões menos estritamente autorreflexivas, mas que se relacionam, não obstante, com problemáticas respeitantes ao cinema, como é o caso da representação. Para além de investigar o modo como animais e certos grupos sociais são menosprezados, caricaturados, e utilizados como adereços que servem o espetáculo, o ensaio procurou explorar um dos paradoxos do aparato do cinema: na mesma medida em que tornou visível o que antes era impercetível e deu origem a novas formas de ver, sentir e pensar, o cinema também sentenciou pessoas à invisibilidade, consolidando a sua marginalização no espaço social. *Nope* combate esta dinâmica não só ao criticá-la, mas também ao dar protagonismo a heróis negros num contexto em que raramente tiveram visibilidade, o *western*.

Financiamento: Esta pesquisa foi financiada pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia no contexto do Doutoramento em Ciências da Comunicação, número de concessão 10.54499/2023.04643.BD.

Referências

- Adams, V. N., & Stevenson, H. (2012). Media socialization, black media images and black adolescent identity. In D. Slaughter-Defoe (Ed.), *Racial stereotyping and child development contributions to human development* (pp. 28–46). Karger.
- Adams-Bass, V. N., Stevenson, H. C., & Kotzin, D. S. (2014). Measuring the meaning of black media stereotypes. *Journal of Black Studies*, 45(5), 367–395. <https://doi.org/10.1177/0021934714530396>
- Belk, R. (2016). Extended self and the digital world. *Current Opinion in Psychology*, 10, 50–54.
- Braun, M. (2010). *Eadweard Muybridge*. Reaktion Books.
- Bride, A. (2023). ‘What if it’s not a ship?’: reading the monster octopus in Jordan Peele’s *Nope*. *Gothic Studies*, 25(2), 137–151. <https://doi.org/10.3366/gothic.2023.0161>
- Chadarevia, S. D. (1993). Graphical method and discipline: self-recording instruments in nineteenth-century physiology. *Studies in History and Philosophy of Science*, 24(2), 267–291. [https://doi.org/10.1016/0039-3681\(93\)90048-O](https://doi.org/10.1016/0039-3681(93)90048-O)
- Clark, A., & Chalmers, D. (1998). The extended mind. *Analysis*, 58(1), 7–19. <https://www.jstor.org/stable/3328150>
- Dubois, P. (1990). *O ato fotográfico e outros ensaios* (M. Appenzeller, Trad.). Papyrus.
- Farocki, H. (2002). Influences transversales. *Trafic*, 43, 9–24. <https://archiv.harun-farocki-institut.org/en/bibliografie/schrift/ohne-titel-150/>
- Fischer, L. L. (2005). No animals were harmed...: protecting chimpanzees from cruelty behind the curtain. *UC Law SF Communications and Entertainment Journal*, 27(2), 406–441. https://repository.uclawsf.edu/hastings_comm_ent_law_journal/vol27/iss2/4
- Foucault, M. (1998). *The history of sexuality, vol. 1: the will to knowledge*. (R. Hurley, Trad.). Penguin.
- Haraway, R. D. (2001). African American cowboys on the western frontier. *Negro History Bulletin*, 64(1–4), 27–32. <https://www.jstor.org/stable/i24766954>
- Heide, M. J. (1995). *Television culture and women's lives: “thirtysomething” and the contradictions of gender*. Filadélfia University of Pennsylvania Press.
- Iacona, J. (2016). Behind closed curtains: the exploitation of animals in the film industry. *Journal of Animal and Natural Resource Law*, 12, 25–52. <https://heinonline.org/HOL/P?h=hein.journals/janimlaw12&i=39>
- Kashani, T. (2010). Hollywood and nonhuman animals: problems of ethics of corporate cinema. In B. Fryme & T. Kashani (Ed.), *Hollywood’s exploited: public pedagogy, corporate movies, and cultural crisis* (pp. 219–234). Palgrave MacMillan. https://link.springer.com/chapter/10.1057/9780230117426_14
- Kracauer, S. (1960). *Theory of film: the redemption of physical reality*. Oxford University

Press.

Lusted, D. (2003). *The western*. Routledge.

Rupert, R. D. (2009). *Cognitive systems and the extended mind*. Oxford University Press.

Solnit, R. (2003). *River of shadows: Eadweard Muybridge and the technological wild west*. Penguin Books.

The Holy Bible: New King James Version (T. Nelson, Trad.). 1982.

Väliaho, P. (2010). *Mapping the moving image: gesture, thought and cinema circa 1900*. Amsterdam University Press.

Väliaho, P. (2014a). Marey's Gun: Apparatuses of Capture and the Operational Image. In A. van den Oever (Ed.), *Technē/technology. researching cinema and media technologies – their development, use, and impact* (pp. 169–176). Amsterdam University Press.

Väliaho, P. (2014b). *Biopolitical Screens: Image, Power and the Neoliberal Brain*. Cambridge: The MIT Press.

Waterman, R. W. (2019). The dark side of the farce: racism in early cinema, 1894–1915. *Politics, Groups and Identities*, 9(4), 784–806. <https://doi.org/10.1080/21565503.2019.1674670>

[recebido em 24 de junho de 2024 e aceite para publicação em 17 de novembro de 2025]