

MODERNIDADE E CINEMA: O FANTÁSTICO NA NARRATIVA DE JULIO CORTÁZAR

Rita de Cássia Miranda DIOGO

Doutora em Letras Neolatinas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).
Professora adjunto da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UFRJ).
E-mail: ritauerj@gmail.com

Resumo:

O presente trabalho parte da relação entre modernidade, cinema e o fantástico na construção narrativa de Julio Cortázar. Pretendemos demonstrar o diálogo entre cinema e literatura fantástica como manifestações das novas formas de percepção trazidas pela modernidade: o hiperestímulo urbano, a experiência do choque, a velocidade e a fragmentação. A presença da linguagem cinematográfica nas artes de vanguarda se reflete na tensão entre verossimilhança e produtividade, fundamental na compreensão do gênero fantástico como um todo e da narrativa do escritor argentino em particular, cuja correspondência arte-mundo acaba sempre por ver-se ameaçada diante da postura crítica do autor, que insiste em evidenciar a espessura da narração. Ao problematizar o conceito de “real”, estaremos diante de textos, sejam eles cinematográficos ou literários, que primam por fazer do espectador/leitor um sujeito ativo, cuja participação torna-se indispensável para que a obra de arte realize-se plenamente.

Palavras-chave:

modernidade; cinema; literatura fantástica; Julio Cortázar

O conceito de cinema enquanto fotografia em movimento já traz em si um paradoxo, que se reflete na tensão entre a ilusão de continuidade e a presença de instantes fixos e descontínuos (OUBIÑA, 2009, p.93). Uma tensão que esteticamente se traduzirá no jogo entre a verossimilhança e a produtividade narrativa, ou seja, entre preservar a ilusão acima referida, e por extensão a identificação perfeita entre a ficção e o real, ou explicitar a espessura da narração, colocando-a em cena enquanto discurso, um “constructo” que foi produzido por um determinado autor, cuja obra quase que fatalmente refletirá sua postura ideológica, bem como os contextos sócio-histórico e geopolítico dos quais participa. Podemos dizer que segundo a profundidade desta tensão, ou ainda, segundo o grau de problematização ou não do real que essas obras ofereçam, estaremos diante do chamado cinema *mainstream* ou, por outro lado, do cinema de vanguarda.

É deste modo que os artistas vanguardistas resgatam o paradoxo do cinema e se apropriam do mecanismo cronofotográfico como uma estratégia de desautomatizar o discurso, como uma negatividade no sentido adorniano (ADORNO, 1984, p. 38), onde uma linguagem atua a contrapelo dela mesma. Retornam assim às origens do cinema, aos experimentos de Marey e Muybridge em sua obsessão pelo movimento, por dar visibilidade aos seus mínimos detalhes, num trabalho de decomposição da imagem, que muitas vezes chegava a ameaçar a própria representatividade. Em finais do século XIX, o desenvolvimento dos métodos científicos permitiu a ambos provar a ideia de que a transparência de nossa visão não passava de uma ilusão e que o real oferecia dados imperceptíveis ao nosso olhar. Segundo o próprio Marey, a cronofotografia “é a aplicação da fotografia instantânea ao estudo do movimento. Permite que o olho humano veja as fases que não poderia advertir de maneira direta e leva a cabo a recomposição do movimento que inicialmente se descompusera” (OUBIÑA, 2009, p. 57. Tradução nossa).

O primeiro destes experimentos foi realizado em relação ao galope do cavalo, a fim de responder uma pergunta que está na origem do cinema e de forma mais indireta em muitas das transformações pelas quais passou a arte do século XX: “existe algum ponto durante o galope de um cavalo, no qual suas quatro patas permanecem no ar ao mesmo tempo?” Diferentemente do que se acreditava, as sequências fotográficas de Muybridge comprovaram que isso ocorre não na fase de extensão do galope, mas na de contração, quando então retrai as quatro patas sob o seu ventre (OUBIÑA, 2009, p. 58).

Tal como Marey e Muybridge, os artistas de vanguarda também desconfiavam do que viam e encontraram no escrutínio do real uma forma de alcançá-lo mais integralmente. O que os seduzirá no cinema não é a ilusão do movimento, mas a capacidade que esta arte oferece de manipulação e desconstrução da realidade. Assim, os efeitos visuais (distorção, ilusão de ótica), a decomposição (congelado), a alteração (acelerado, ralenti, reverso) e a combinação (sobreimpressão) do movimento, são estratégias centrais no cinema experimental, que

exploram o movimento em seu aspecto lúdico e subversivo (OUBIÑA, 2009, p. 107). Por outro lado, tais estratégias discursivas impõem um distanciamento crítico que abre um espaço reflexivo, sem o qual o questionamento do real não se realizaria.

O princípio cronofotográfico resgatado pelo cinema moderno será também amplamente utilizado pelas demais artes de vanguarda, desde a decomposição cubista da realidade até a utilização de uma espécie de “inconsciente ótico” (BENJAMIN, 1985, p. 94), através do qual o surrealismo revelou o lado obscuro e sinistro dos homens e do mundo.

Na literatura latino-americana, Julio Cortázar figura entre um grupo de artistas que poderíamos chamar de excepcionais, que desconfiavam daquilo que os olhos viam e/ou liam, e que reconheciam a insuficiência das linguagens verbal e não-verbal para dar conta de uma realidade, onde as forças do acaso, que Mallarmé tão bem traduziu, disputam um lugar central lado a lado com a lógica. Neste sentido, nossa hipótese é a de que, ao seguir os passos do cinema, a narrativa cortazariana se constrói em meio ao jogo entre a arte e a ciência, a invenção e a técnica, entre a verossimilhança e a decomposição do real.

O Cinema e o nascimento da Modernidade

Na arte de vanguarda, o lúdico realizava-se como resposta ao racionalismo da sociedade burguesa e moderna, como uma estratégia de crítica ao pensamento eurocêntrico, cuja compreensão do mundo se dá pela demarcação de fronteiras entre pólos opostos, essencial para o estabelecimento daquilo que Aníbal Quijano denomina de “colonialidade do poder” (QUIJANO, 2005, p. 238).

Consubstanciais ao eurocentrismo, o conceito de raça e a naturalização das diferenças culturais permitiram à Europa Ocidental legitimar o seu domínio sobre outros povos, ao mesmo tempo em que ia acumulando riquezas para levar adiante a consolidação do sistema capitalista que já antes da descoberta da América vinha gestando-se. Este conceito foi fundamental para a distribuição racista do trabalho e das formas de exploração do capitalismo colonial, de modo a diferenciar o “branco” do “não-branco”, cabendo ao primeiro o trabalho intelectual e ao segundo o trabalho manual, o que também significa a divisão do mundo entre teoria e prática. Assim, o “não-branco” sendo considerado naturalmente incapaz deve colocar em prática as teorias desenvolvidas pelo homem branco, considerado como o representante legítimo do mundo civilizado e moderno (QUIJANO, 2005, p. 230-5).

Nas vanguardas, o combate ao eurocentrismo implica um esforço de desautomatização dos hábitos de pensar, já que tanto esta forma de construção de conhecimento como os valores que veicula encontram-se enraizados em nossa cultura e em nós mesmos. Justifica-se assim a recorrência ao choque, amplamente praticado pelas vanguardas, e que, por outro lado, remete ao conceito de modernidade como o momento formador de uma nova experiência

estética, caracterizada pela velocidade, a fragmentação e o hiperestímulo, elementos que farão parte especialmente do cinema, mas que também passaremos a encontrar na literatura.

Referimo-nos ao que Bem Singer chama de “concepção neurológica da modernidade” (SINGER, 2004, p.95). Ao citar a importância que as teorias sociais de George Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin vêm ganhando nos dias atuais, o autor discorre sobre a noção de modernidade, que enfatiza a construção de uma nova forma de percepção, baseada em estímulos inerentes ao ambiente urbano moderno, no qual o choque, seja ele físico ou perceptivo, se confunde com a definição de cidade.

Esta concepção neurológica da modernidade resultará numa nova forma de experiência estética, que anunciará o nascimento da arte moderna, ou nas palavras de Jacques Rancière (RANCIÈRE, 2009, p. 45-51), num “novo regime da arte”, no qual a banalidade do cotidiano ganhará dimensão estética.

No século XIX, Baudelaire em “A perda do Halo” (BAUDELAIRE, apud. BERMAN, 1986, p. 150), já estabelecia o diálogo entre arte e modernidade: o poeta perde o seu “halo” ao tentar desviar-se do tráfego dos bulevares, ao tentar sobreviver à velocidade e ao choque das ruas da cidade. A partir do momento que o “halo” do poeta se perde no lodaçal do mundo moderno, nada mais poderá detê-lo, tudo e todos poderão servir-lhe de inspiração, sejam os cafés dos amantes ou o submundo dos pobres de Paris. No fragmento a seguir, o poeta explicita o momento no qual a história da modernização se confunde com a história do modernismo:

Meu amigo, você sabe como me aterrorizam os cavalos e os veículos? Bem, agora mesmo eu cruzava o bulevar, com muita pressa, chapinhando na lama, em meio ao caos, com a morte galopando na minha direção, de todos os lados, quando fiz um movimento brusco e o halo despencou de minha cabeça indo cair no lodaçal de macadame (p. 151).

Será, pois, esta nova era caracterizada pelo hiperestímulo das grandes cidades, pelo acionamento constante dos estímulos nervosos, que marcará o nascimento do cinema. Os primeiros filmes giram em torno de uma estética do choque, que assusta e excita, evidenciando novos sentimentos e sensações, que passariam a ser ingredientes fundamentais da arte do entretenimento. Segundo Singer:

A excitação predominou, por exemplo, no início do “cinema de atrações” (...) e nos vigorosos melodramas de suspense como os *thrillers* de Griffith (...) Os filmes seriados do início da década de 10, como *The Perils of Pauline* e *The Exploits of Elaine*, aperfeiçoaram todas as formas de perigo físico e espetáculo sensacional em explosões, colisões, engenhocas de tortura, encenações elaboradas de lutas, perseguições e resgates no último minuto (SINGER, 2004, p. 114-5).

As vanguardas prontamente compreenderam o valor do cinema na tradução da velocidade e da descontinuidade da vida moderna, e logo se apropriaram estrategicamente de sua linguagem: fragmentação, decomposição, ou seja, montagem. No entanto, se em muitos filmes, tais elementos tão só ratificavam e consolidavam as novas forças do cotidiano, na arte de vanguarda, eles serão utilizados com o objetivo de subverter esta mesma ordem. Por mais paradoxal que possa parecer, seus artistas partiam da linguagem da modernidade para desconstruí-la, dominá-la, para assim se libertarem do jugo da ciência, da tecnologia e da razão.

Entre a ilusão e a desmontagem do real

Durante o século XIX, os estudos sobre o movimento empreendidos por Marey e Muybridge se unem aos chamados *philosophical toys*, artefatos entre lúdicos e científicos, que oscilavam entre a mera curiosidade frente aos efeitos óticos e as abordagens fisiológicas sobre o funcionamento da vista. Estes brinquedos filosóficos eram identificados sob os mais insólitos nomes, tais como fenaquistiscópio, zootrópio, taumatrópio, que acabavam na verdade por refletir o assombro dos resultados que alcançavam, já que demonstravam a insuficiência de nossa percepção visual para retratar a realidade de forma plena, revelando o quanto havia de defasagem entre o que vemos e o que de fato existe (OUBIÑA, 2009, p.39-40).

Neste sentido, podemos afirmar que, ao colocar em questão a perspectiva científica do Quattrocento, que identifica o real com o visível, os *philosophical toys* provocam um sentimento de estranhamento, que está na base das propostas da arte de vanguarda, qual seja, permitir que o “outro” irrompa sobre a “ordem” e a desestabilize.

Este mesmo sentimento aparece de forma implícita no conceito de “jogos filosóficos”, que une termos aparentemente contraditórios, pois ao mesmo tempo em que designa um passatempo infantil remete a considerações de caráter abstrato, ou seja, à filosofia, cujas concepções, por sua vez, têm origem em uma brincadeira de criança (OUBIÑA, 2009, p.39-40). Inquieta-nos, pois, a convivência daquilo que deveria permanecer separado e que vai refletir-se nas primeiras imagens fotográficas, quando então o homem assistiu atônito ao retorno do passado, nas palavras de Barthes, “ao retorno do morto” (BARTHES, 1997, p. 38-9); ou nas primeiras exposições cinematográficas, quando um trem em movimento assusta a todos em sua aparição fantasmática.

Esta mesma união entre termos opostos se repetirá com a *fantasmagoria* que, entre finais do século XVIII e meados do século XIX, já havia se difundido como um gênero dramático, exercendo ao mesmo tempo sobre o público um poder de atração e de assombro, que só a possibilidade técnica de domínio sobre o desconhecido, sobre o “outro”, pode explicar. Além disso, a perfeição do ilusionismo era motivo de estranhamento por parte das pessoas que olhavam admiradas aquilo que não podia ser real, apesar de assim evidenciar-se (OUBIÑA, 2009, p.10-11).

Deste modo, se por um lado, tanto os estudos de Marey e Muybridge quanto os brinquedos filosóficos colocam em questão a capacidade humana para apreender o real, a fantasmagoria o questiona ao reproduzi-lo em seus mínimos detalhes, levando o espectador a suspeitar de que seu mundo possa ser tão ilusório quanto um show de ilusionismo. No entanto, o importante é que, de uma forma ou de outra, todos colocam em cena a alteridade, subvertendo a ordem e a lógica dos contextos nos quais o sujeito atua.

Ainda no século XIX, o romantismo será o responsável por cristalizar estes exercícios da alteridade numa estética literária (BRAVO, 1985, p. 30), quando então a representação do mundo referencial será colocada frente a frente com o seu “outro”, a noite, os sonhos, o sobrenatural, o monstruoso, o desconhecido. Será exatamente neste contexto e dentro das propostas românticas que nascerá a literatura fantástica, que explorará ao máximo todas as possíveis lógicas de tempo, de espaço e de causalidade.

Segundo Victor Bravo (1985), diferentemente da literatura fantástica até então produzida, o romantismo se caracteriza por encenar o drama entre o “Mesmo” e o “outro” de forma consciente, conferindo ao fantástico uma configuração estética. Drama este que se reflete na tensão entre verossimilhança e produtividade, pois como afirma o autor:

La verosimilitud es el intento de alcanzar la semejanza respecto a los referentes del mundo; la productividad, al poner en escena la ‘máquina textual’, los mecanismos discursivos que hacen posibles el hecho estético, hace del referente un elemento del propio universo literario y se aparta de la verosimilitud¹ (p.22).

No século XX, um expressivo grupo de escritores hispano-americanos fará uma releitura da literatura fantástica, na qual as vanguardas europeias, em especial o surrealismo, bem como as considerações em torno de suas respectivas histórias e culturas, jogarão um papel fundamental na criação de uma estética peculiar, que pela profundidade, riqueza e variedade de suas construções até hoje escapa às mais variadas tentativas de conceituação. Refratário à lógica acadêmica, o fantástico hispano-americano continua a nos surpreender ao manter o frescor subversivo característico de suas origens.

Ao privilegiar a produtividade sobre a verossimilhança, muitos destes autores assumirão o risco de comprometer a compreensão e a legibilidade de suas narrativas. A imagem que Davi Arrigucci utiliza ao analisar a obra de Cortázar, “escorpião encalacrado” (ARRIGUCCI, 1973), reflete o risco acima referido. O exercício crítico cortazariano ultrapassa os limites da temática ou do conteúdo, refletindo-se na construção narrativa, quando então, o veneno do escorpião alcança a linguagem, a penetra, e muitas vezes a aniquila.

¹ “A verossimilhança é a tentativa de alcançar a semelhança em relação aos referentes do mundo; a produtividade, ao colocar em cena a ‘máquina textual’, os mecanismos discursivos que possibilitam o fato estético, faz do referente um elemento do próprio universo literário e se afasta da verossimilhança”. Tradução nossa

Em Julio Cortázar, como em muitos escritores fantásticos de sua geração, o cinema se encontra com a literatura, através do jogo entre a ilusão e a desmontagem do real, entre a continuidade do movimento e a sua decomposição analítica, entre evidenciar as leis da narrativa ou mascarar-las. Filiando-se ao projeto estético-político das vanguardas de desautomatização da linguagem e do pensamento, a narrativa do escritor argentino é um exemplo de diálogo bem sucedido entre cinema e literatura.

Cortázar ou a arte como jogo filosófico

Este projeto de desautomatização passa simultaneamente pelas construções lingüísticas e imagéticas, que em Cortázar ganhará um contorno cada vez mais preciso e intenso a partir do envolvimento do escritor com a revolução cubana, que por sua vez, abre-lhe as portas, ou para falar de um modo mais cortazariano, estende-lhe uma “ponte” para os problemas pelos quais passava toda a América Latina.

En “Instrucciones para subir una escalera”, Cortázar retorna à cronofotografia ao decompor verbalmente o movimento de subir uma escada. Aquilo que percebemos como algo contínuo aparece neste conto como fotogramas, unidades descontínuas, através das quais o escritor nos obriga a deter-nos sobre uma ação (“subir as escadas”), que o hábito nos leva a realizar automaticamente, sem que precisemos pensar sobre ela:

Para subir una escalera se comienza por levantar esa parte del cuerpo situada a la derecha abajo (...) que salvo excepciones cabe exactamente en el escalón. Puesta en el primer peldaño dicha parte, que para abreviar llamaremos pie, se recoge la parte equivalente de la izquierda (también llamada pie pero que no ha de confundirse con el pie antes citado)²... (CORTÁZAR, 1996, p. 155-56).

Ao reproduzir o que poderíamos chamar de um metamovimento, o escritor rompe com uma ilusão ótica, nos ensinando a duvidar de nossos sentidos, nos mostrando que por detrás do hábito existem realidades insuspeitáveis, só acessíveis à perspectiva lúdica.

Também em *Rayuela* (CORTÁZAR, 1987), em português “O jogo da amarelinha”, a estrutura externa da narrativa reproduz uma brincadeira infantil, onde os fragmentos são como fotogramas de um filme, os quais podem ser montados pelo leitor, inicialmente de forma linear ou eisensteiniana, saltando como numa amarelinha de fragmento em fragmento, segundo as orientações do autor, mas que também oferece a possibilidade de o leitor criar o seu pró-

² “Para subir uma escada, começamos por levantar essa parte situada à direita e abaixo (...) que salvo exceções, cabe exatamente na escada. Posta dita parte no primeiro degrau, que para abreviar chamaremos pé, recolhemos a parte equivalente da esquerda (também chamada pé, mas que não se confundirá com o pé antes citado)...” Tradução nossa.

prio jogo, estabelecendo novas regras de montagem. Internamente, assistimos a personagens em permanente deslocamento e que ao mesmo tempo, nunca saem do lugar. Seus movimentos são como ensaios, nos quais tentam romper com a ilusão do real, quando então caminham para frente, mas logo este mesmo real lhes prepara uma cilada e os devolve ao inferno do “mesmo”.

Estas personagens e seus dramas acabam por reproduzir assim o paradoxo do cinema, uma permanente tensão entre detenção e deslocamento. Como uma fotografia, cada fragmento parece uma unidade completa, mas que na verdade só alcança pleno significado quando colocado em relação com os demais fragmentos. Essa relação, por sua vez, se faz através do jogo, cuja ritualização evidencia uma lógica outra, contraposta à lógica causal, de modo que é a persistência do universo infantil que enseja muitas vezes digressões de caráter metafísico. Já no primeiro fragmento do livro, podemos observar o caráter ritual e mágico deste universo: “... Desde la infancia apenas me cae algo al suelo tengo que levantarlo, sea lo que sea, porque si no lo hago va a ocurrir una desgracia, no a mí sino a alguien a quien amo y cuyo nombre empieza con la inicial del objeto”³ (CORTÁZAR, 1987, p. 22).

Paradoxalmente, o jogo infantil é uma via de acesso a uma realidade “outra”, que ao mesmo tempo abre portas para um entendimento mais profundo do real. O lúdico surge assim como uma ameaça ao pensamento eurocêntrico, cujo dualismo contrapõe o primitivismo da criança ao racionalismo do adulto, sendo este hierarquicamente superior ao primeiro. Também Benjamin demonstra a falácia deste tipo de perspectiva ao falar do preconceito generalizado, segundo o qual existe um espaço incomensurável entre a compreensão da criança e a inteligibilidade do mundo adulto; para o filósofo: “A criança aceita perfeitamente coisas sérias, mesmo as mais abstratas e pesadas, desde que sejam honestas e espontâneas...” (BENJAMIN, 1985, p. 236-7).

Neste sentido, se o surrealismo toma a psicanálise como um pressuposto teórico de suas criações, Cortázar parece desconfiar de que há algo demasiadamente eurocêntrico na fronteira que Freud estabelece entre a criança e o adulto, muito semelhante a estabelecida desde o século XV por Colombo entre os índios, sejam eles bons selvagens ou canibais, e o homem branco. Na tradição do discurso eurocêntrico, crianças e índios, bem como as mulheres, poderíamos acrescentar, aparecem em torno da ideia negativa de “falta”, “carência”, que o universo adulto ou europeu deve preencher. Não nos surpreende, pois, que a literatura ou o cinema modernos estejam repletos de crianças e mulheres demoníacas, de índios bárbaros e violentos, entre as personagens que figuram como espectros do Mal.

Segundo Victor Bravo (2005), o Mal é o resultado da fragilidade do homem no mundo, reflexo do sentimento humano de desamparo. Assim, cabia

³ “Desde a infância, basta cair algo ao chão, seja o que for, tenho que levantá-lo, porque se não o faço, vai ocorrer alguma desgraça, não a mim, mas a alguém que amo e cujo nome começa com a inicial do objeto”. Tradução nossa.

ao herói épico desterrar o medo e restabelecer a ordem. No entanto, como vimos em Baudelaire, com a chegada da modernidade, o poeta/herói perde o seu “halo” no lodaçal, se dessacraliza, e aprende a transformar o caos urbano em matéria prima de sua poesia, de sua arte.

Na literatura fantástica, fruto da modernidade, tão pouco existe espaço para os heróis; em seu lugar reina o estremeamento, que surge com a ameaça da ordem, despertando, assim, nossa fragilidade, levando-nos a nos reconciliarmos com nossa natureza humana. Fundamental na construção deste gênero, o Mal coloca em questão as verdades estabelecidas pela razão, torna visível o que gostaríamos que permanecesse oculto, permitindo que o sentimento de estranhamento se estabeleça.

Ao estudar o estranhamento, Freud (s.d. p. 282) se vê obrigado a superar o dualismo eurocêntrico, já que, segundo o psicanalista, ele resulta do jogo entre o *heimlich* e o *unheimlich*, pois ninguém conhece melhor os nossos fantasmas do que nós mesmos. Esta união insólita entre opostos desestabiliza e assusta, coloca em cena a alteridade, o que nos parece intolerável.

Em *Apocalipsis de Solentiname* (1996), os fantasmas da América Latina aparecem sob a forma da violência e da repressão de regimes autoritários, que deram continuidade às mesmas relações de poder e domínio estabelecidas no continente a partir da chegada do colonizador. O narrador, cujo nome coincide com o do autor, Cortázar, tira fotos de quadros *naifs* pintados pelos camponeses da ilha de Solentiname, uma arte ali desenvolvida como parte de um projeto político de libertação nacional, do qual o poeta Ernesto Cardenal era um dos líderes. A conscientização política e o aumento da auto-estima daqueles camponeses eram dois lados de um mesmo trabalho e a arte jogava o papel fundamental de despertá-los enquanto sujeitos históricos, capazes de atuar sobre a realidade e transformá-la.

O fato fantástico é anunciado na relação do narrador com a fotografia, quando o mesmo coloca em dúvida a capacidade da câmera de representar a realidade. Para ele, e aqui coincide com o autor, não existe nada mais insólito do que ver imagens reais irem se formando num pedaço de papel, como se surgissem do nada. Neste sentido, toda fotografia, de certa forma, representa uma “janela aberta para o insólito” (CORTÁZAR, 2009, p. 418-22), que pode nos revelar muito mais do que esperamos. É exatamente o que acontecerá com as fotos dos quadros dos camponeses acima referidas, quando, então, nas palavras da personagem Ernesto Cardenal, o narrador “contrabandeia” as imagens dos quadros, numa clara referência benjaminiana à reprodutibilidade técnica da obra de arte (BENJAMIN, 1985, p. 165-96).

No entanto, mais do que pura reprodução, a fotografia interessa ao narrador enquanto “reflexo” do real, um meio pelo qual somos levados a “refletir”, a pensar sobre. Estamos, pois, diante da fotografia enquanto arte, capaz de nos devolver uma imagem “outra” do real, surpreendendo-nos ao revelar aquilo que está invisível aos olhos, não perceptível por nossa visão ordinária.

Ao convertê-las em slides, o narrador projeta as fotos tiradas na ilha de Solentiname aumentando as dimensões do real ali refletido. A partir de então, aquelas imagens do cotidiano vão ganhando vida, movimento, tornam-se independentes do espectador, que assombrado perde o controle da projeção. Neste instante, cada foto se transforma num fotograma, que conforme vai ganhando continuidade, vai também revelando o que está oculto por entre as pregas da realidade. Como ruínas do passado, essas imagens retornam para reivindicar um espaço legítimo de enunciação, uma história que persiste no presente e que ganhará no futuro a autoridade dos prognósticos que se tornam realidade. De fato, em torno de dois anos após ter escrito este conto, as imagens de violência, morte, tortura, que já vinham se realizando no continente latino-americano se repetem em Solentiname, quando o exército de Somoza invade a ilha e destrói todo um projeto utópico que nunca mais voltaria a se repetir naquele país.

Ao problematizar a relação entre arte e vida, Cortázar consegue penetrar o invisível, colocando-o em cena, ao mesmo tempo que demonstra a precariedade de nossa visão física e epistemológica.

DIOGO, R. DE C. M. MODERNITY AND FILM: THE FANTASTIC IN THE NARRATIVE OF JULIO CORTÁZAR

Abstract

This article presents the relationship between modernity, film and the narrative construction of Julio Cortázar. We intend to establish a dialogue between film and fantastic literature as manifestations of new forms of perception brought by modernity: the urban hyperstimulation, the experience of shock, the speed and fragmentation. The presence of film language in the vanguard arts is reflected in the tension between verisimilitude and productivity, essential in understanding the fantastic genre as a whole and the narrative of the Argentine writer in particular. By questioning the concept of "real", we are faced with texts, whether literary or cinematic, that strive to make the viewer / reader an active subject, whose participation is indispensable to the work of art to realize fully.

Keywords

modernity, film, fantastic literature, Julio Cortázar

Referências

ADORNO, Theodor. *Dialética negativa*. Trad. José María Ripalda. Madri: Taurus, 1984.

ARRIGUCCI, Davi. *O escorpião encalacrado: a poética da destruição em Julio Cortázar*. São Paulo: Perspectiva, 1973.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas. Magia e Técnica, Arte e Política*. 4^a. Ed. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERMAN, Marshall. *Tudo o que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade*. Trad. Carlos Felipe Moisés & Ana Maria L. Ioriatti. São Paulo: Schwarcz, 1987.

BRAVO, Victor. *Los poderes de la ficción: para una interpretación de la literatura fantástica*. Caracas: Monte Ávila, 1987.

_____. El miedo y la literatura. In: *Anales de Literatura Hispanoamericana*, Madrid, n. 34, p. 13-17, 2005.

CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Madri: Alianza, 1987.

_____. Instrucciones para subir una escalera. In: *La autopista del sur y otros cuentos*. Nova York: Penguin Books, 1996.

_____. Apocalipsis de Solentiname. In: *La autopista del sur y otros cuentos*. Nova York: Penguin Books, 1996.

_____. Ventanas a lo insólito. In: *Papeles inesperados*. México: Alfaguara, 2009.

FREUD, Sigmund. O estranho. In: *Obras completas*. Vol. XVII. Rio de Janeiro: Imago, s.d.

OUBIÑA, David. *Una juguetería filosófica: cine, cronofotografía y arte digital*. Buenos Aires: Manantial, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. Trad. Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO experimental/34, 2005.

SINGER, Bem. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. Trad. Regina Thompson. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Edgardo (org.). *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Trad. Júlio César Casarin Barroso Silva. Buenos Aires: CLACSO, 2005.

O FANTÁSTICO E A FICÇÃO CIENTÍFICA

