

CONEXÃO MEMÓRIA: UM CLICK COM AS IMAGENS DO TEMPO

MARCELA PENAFORTE FERNANDES

RESUMO

Este artigo pretende identificar as manifestações da memória no filme *Click* (2006), dirigido por Frank Coraci, refletindo sobre a linha do tempo que entrelaça passado, presente e futuro, transitando pelos conceitos de Didi-Huberman quanto à experiência visual, abordando ainda o passado na perspectiva de Nietzsche e trazendo para a reflexão as imagens. Tendo como objeto um conteúdo da fantasia e um personagem que faz viagens no tempo, o estudo considera a temporalidade que passa pela memória criativa. O processo de olhar para o tempo e ser mais que um espectador é a temática dessa narrativa fílmica. Explorar territórios novos é o que Michael faz todas as vezes que tenta se aproximar do passado, fabricando assim, histórias por meio desse olhar que se atualiza no aqui e no agora. A potência das imagens, os recursos fílmicos (iluminação, som, posição da câmera) e a construção da narrativa também estão em análise.

Palavras-chave: memória, tempo, imagens, linguagem.

ABSTRACT

This article aims at investigating signs of memory in the movie Click (2006), directed by Frank Coraci, reflecting upon the timeline that links past, present and future, transiting across Didi-Huberman's concepts regarding visual experience, still approaching the past in Nietzsche's perspective and bringing images to reflection. Taking as an object a content that comes from fantasy and a character who travels in time, the study considers the temporality that passes through a creative memory. The process of looking at time and being more than an audience is the theme of this film's narrative. Exploring new territories is what Michael does every time he tries to get closer to the past, thus fabricating stories through this look that is updated in the here and now. The power of images, the film resources (lighting, sound, camera position) and the narrative building are also under analysis.

Keywords: memory, tense, images, language.

O que vemos só vale - só vive - em nossos olhos pelo que nos olha. Inelutável porém é a cisão que separa dentro de nós o que vemos daquilo que nos olha. Seria preciso assim partir de novo desse paradoxo em que o ato de ver só se manifesta ao abrir-se em dois. (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 29).

A passagem joyciana "fechemos os olhos para ver", retirada da ficção de Ulisses, funciona como fio condutor da experiência visual trabalhada por Didi-Huberman (2010). Pensando na imagem como algo desconcertante, a partir do próprio título do livro *O que vemos, o que nos olha*, torna-se sugestivo um campo de inacessibilidade, um vazio "inelutável", tal como sente Stephen Dedalus que experimenta a morte da mãe "como se tivesse sido preciso fechar os olhos de sua mãe para que sua mãe começasse a olhá-lo verdadeiramente" (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 32). O movimento fechar/abrir faz parte deste conceito: promove a presença pela ausência. Assim, diante de uma imagem, o elemento da ordem do inquietante constrói mundos pela via da criação. Essa capacidade de imaginar é algo potente na obra cinematográfica em análise.

No filme *Click* (2006), o sonho, de olhos fechados, é o canal para fazer abrir os olhos. Michael Newman interage pouco com a família, vivendo para o trabalho, nele se consumindo diariamente e exaustivamente. Esse personagem principal atua como arquiteto é casado com Donna Newman e tem dois filhos, Ben e Samantha. Desejando uma vida “mais fácil, rápida e não tão complicada”, aposta num controle remoto experimental, recomendado pelo vendedor Morty. Neste momento, o protagonista, dormindo em uma cama da loja *Bed Bath & Beyond*¹, ganha de presente um aparelho, *Life menu* (menu da vida), que utiliza para pausar, voltar, acelerar, fatos, “capítulos”, da sua vida. No entanto, essa programação da memória que Michael faz altera o curso natural do tempo; torna-se um descontrole que vem de exibição de uma imaginação fértil.

A relação com o tempo pelo movimento das imagens no plano cinematográfico está para o que Walter Benjamin chama de dialético e anacrônico². Essa experiência dialética faz parte da vida do narrador de Laub (2011) quando ele cria histórias ao visitar os tempos inacessíveis.

O passeio pelas histórias e acontecimentos, envolto por uma tensão que não se resolve, é o pano de fundo que marca o distanciamento e a aproximação de Michael das cenas da sua própria história. Sua percepção fica sendo constantemente alterada, no contato com situações inéditas, e mesmo, pela sensação do conhecimento dos detalhes nesse lugar do fantástico. O senso de avaliação é desenvolvido assim como o desejo de se viver só as partes consideradas boas da vida. Essa permanente desorientação que surge com os cliques é a evidência de que:

O ato de ver não é o ato de uma máquina de perceber o real enquanto composto de evidências tautológicas. O ato de dar a ver não é o ato de dar evidências visíveis a pares de olhos que se apoderam unilateralmente do “dom visual” para se satisfazer unilateralmente com ele. Dar a ver é sempre inquietar o ver, em seu ato, em seu sujeito. Ver é sempre uma operação de sujeito, portanto uma operação fendida, inquieta, agitada, aberta. (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 77).

A abertura mencionada acima se associa ao lado inventivo, ou seja, o ver como algo inacabado pela exponente ferramenta da imaginação. No caso, o filme em questão traz essa noção de movimento criativo nas experiências de Michael, que tem no retrovisor do passado, um olhar dinâmico para os fatos, e o desejo de intervir nos tempos.

A leitura das cenas da vida do personagem passa também pela observação dos recursos utilizados no cinema – intervalos, sequências, cortes. Nesse ponto, a obra de Jullier e Marie (2009) pode ser uma importante ferramenta para se fazer uma exploração da linguagem do cinema, abrindo possibilidades de interpretação do plano e trazendo mais consistência para os estudos sobre o filme.

Logo no início da trama, o acesso de Michael ao departamento *Way Beyond*, da loja *Bed Bath & Beyond*, acontece por meio de um som ambiente de suspense, os barulhos das trancas das portas reforçam esse tom: o ruído como “invisibilidade da fonte” (JULLIER; MARIE, 2009, p. 39). Esses rompantes do silêncio conversam com a visibilidade desenvolvida por Didi-Huberman (2010), o ver e o ser visto, na medida em que o olhar sobre o passado fica associado à capacidade de criação, ou seja, não está acabado. O personagem viajante no tempo experimenta uma mobilidade temporal ao se fazer mais que um mero expectador das cenas da vida, mas um ser que olha e é olhado pelas imagens.

1 Cama, banho e muito mais – tradução livre. Lojas de grande porte que comercializam produtos para casa.

2 BENJAMIN apud DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 114-115.

A linguagem do cinema traz as passagens pelos tempos com a alteração da paleta cromática, marcando o fluxo da imaginação com tons azulados e misturados com cinza, comprometendo a nitidez, gerando um aspecto embaçado. Porém, nos momentos de acesso às memórias, as cores ficam limpas, naturais e Michael se faz presente naqueles contextos em que “visita” pela força da narrativa criativa. O percurso de Michael mistura noções de felicidade e comando. Os cliques o “transportam” para lugares inimagináveis (intimidade dos pais dele, ocasião do seu nascimento – parto –, comemorações, etc.). Contudo, o olhar para o passado é dinâmico: Michael congela e descongela cenas para agir sobre os momentos, como na parte em que ele, sua ex-esposa, o novo marido dela estão na área externa de uma casa. Michael não viu parte da sua história por ter acelerado os acontecimentos e descobre que Donna já tinha assumido um outro relacionamento (1:12:20min. – 01:14:07min.).

Outra abordagem memorialística do filme leva em conta a trilha sonora que sublinha as “combinações audiovisuais” na *mise en scène* (JULLIER; MARIE, 2009, p. 39). Uma ilustração disso seria a parte em que Michael olha para a cena do seu primeiro beijo em Donna (0:50:08min. - 0:52:15min.): a música e as imagens trazem a memória pelo índice material da audição. O ato romântico sob a perspectiva do olhar desse personagem que está passeando pelos tempos pode ser associado ao que se lê em Didi-Huberman (2017, p. 64): “(...) o distanciamento cria intervalos ali onde não se via senão unidade”. As quebras estão nas pausas, na forma nova de ver o passado, considerando as experiências de vida, os objetivos, etc., e na possibilidade de opinar e agir sobre esse tempo. Nesse sentido, o personagem fílmico vive, revive e cria sua própria linha do tempo.

Utilizando a função do controle remoto de saltar etapas da sua história, Michael percebe o estranhamento da sua rotina e Morty aparece num fundo escuro, explicando: “Não está com problema, é uma das funções. Ele está usando suas memórias para executar suas preferências”. Nesta parte, Michael entende que tudo que quis se livrar já está registrado como perfil pelo aparelho; algo irreversível assim como a devolução do produto (1:03:21min. – 1:05:15min.). Por esse ângulo, pode-se pensar na questão tempo/olhar, diante desse personagem, a partir das imagens dialéticas de Benjamin³, rotuladas também de autênticas: “(...) uma imagem que critica nossas maneiras de vê-la, na medida em que, ao nos olhar, ela nos obriga a olhá-la verdadeiramente. E nos obriga a escrever esse olhar, não para transcrevê-lo, mas para constituir-lo”. Apesar das inquietações de Michael perante os cliques existe um desejo de pular 2 meses de vida, o que parece ser um indício do “controle” que assumia ter sobre sua história e suas escolhas, afirmando, ao mesmo tempo, o rastro de uma segurança na identificação dos melhores recortes das suas experiências.

Considerando a fragmentação das cenas quando do acesso às memórias o elástico dos *flashes* aponta para um personagem que desenha suas cenas, rejeitando o que não considera tema de felicidade. Essa seleção temporal está para o que defende Machado (2007, p. 14, grifo do autor) ao tratar da complexidade da linguagem cinematográfica:

(...) no cinema a coisa não é tão simples assim, pois não se trabalha apenas com o discurso (verbal) de cada personagem, mas também com o olhar que cada uma delas deposita sobre a cena. Mais que um jogo de falas, uma “polifonia”, como queria Bakhtin, no cinema temos um jogo de olhares, uma “polivisão, cuja natureza é difícil decifrar”.

Assim, os cruzamentos dos tempos abrem espaço para uma reflexão na qual se assume a tessitura narrativa por meio de um olhar da multiplicidade. Avaliando os olhares de Michael para o túnel do tempo fica evidente sua insistência pela captura de trechos e pormenores do que se foi, para transformar o aqui e agora, na lógica das vantagens que estava mirando ininterruptamente. A busca pela exatidão dos fatos passados é uma ação oposta ao que Nietzsche (2003, p. 8) defende à luz do processo das habilidades humanas:

A todo agir liga-se um esquecer: assim como a vida de tudo o que é orgânico diz respeito não apenas à luz, mas também à obscuridade. Um homem que quisesse sempre sentir apenas historicamente seria semelhante ao que se obrigasse a abster-se de dormir ou ao animal que tivesse de viver apenas de ruminância e de ruminância sempre repetida. Portanto: é possível viver quase sem lembrança, sim, e viver feliz assim, como o mostra o animal; mas é absolutamente impossível viver, em geral, sem esquecimento.

A passagem acima importa para se pensar a memória e o esquecimento na comédia em estudo. A leitura desses traços no filme concentra-se no olhar de Michael para o passado, no seu desejo de acessar as memórias que estariam intactas, de emitir julgamento sobre elas e de intervir. Por outro lado, sua visão criativa o desprende desse modo fixo que o passado parece ocupar. A indivisibilidade dos movimentos memória e esquecimento e suas conexões é algo que se atualiza toda vez que o personagem se surpreende com o que vê ao “visitar” os tempos. Nessa perspectiva nietzschiana esquecer e lembrar são fluxos das construções dos tempos, sendo esse um dos pontos de interesse nesse filme comercial. Contrariando esse modo de entender o tempo ao pretender espreitar a íntegra das cenas passadas, Michael também se confronta com aquilo que Didi-Huberman (2010, p. 86, grifo do autor) acredita: “liberamos imagens” quando rimos, todavia, “(...) elas nos escapam sempre, retornam, deixam-se por um instante dominar e se vão de novo, e sempre *tornam a cair*”. O filósofo afirma ainda que mesmo tentando “manipulá-las”, elas “escapam” de nós. Forjando sua própria história, o personagem parece ignorar a condição das interações com o tempo, mas, ao exhibir um olhar criativo, se aproxima potencialmente das referidas formas de compreender o tempo, as imagens, a memória.

Os tópicos tratados são questões de relação com as pessoas, com o tempo, com o visível e o invisível. O imperceptível costuma estar tão perto que fica longe quando o olhar não consegue alcançar. Ilustra esse “encandeamento de imagens” o cubo negro de Tony Smith, que “funciona como um lugar onde o passado sabe tornar-se anacrônico, enquanto o presente mesmo se apresenta *reminiscente*” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 115, grifo do autor).

(...) o anacronismo essencial implicado por essa dialética faz da memória, não uma instância que retém – que sabe o que acumula –, mas uma instância que perde: ela joga porque sabe, em primeiro lugar, que jamais saberá por inteiro o que acumula. Por isso, ela se torna a operação mesma de um desejo, isto é, um repór em jogo perpétuo, “vivo” (quero dizer inquieto), da perda. Um jogo com a perda, como o Fort-Da podia oferecer a repetição rítmica de um “ponto zero do desejo”, e podia de certo modo fixar o infixável: ou seja, um laço de abandono que se torna jogo, que se torna uma alegria de ébano – que se torna uma obra. Em outras palavras, um monumento para compacificar o fato de que a perda sempre volta, nos traz de volta. (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 115-116, grifo do autor).

As imagens que saltam da vida de Michael se convergem para um personagem que se envolve com a fantasia para desenvolver as histórias: um controle remoto, um dedo indicador que aponta para as teclas fantásticas – prenúncio da estampa do filme. O desejo de experimentação

alimentado pelas vivências, pelos sucessos e fracassos, conduz Michael a um contato com as pastas da sua vida por meio de um diretório “objetivo” e “eficiente”. Esse controle remoto seria uma estratégia que põe em movimento: tempos e memórias. As aventuras do arquiteto são recheadas de agitações que surgem de várias pontas: do aparato digital (impaciência, velocidade, tédio), da família (tempo, proximidade, conversas), do trabalho (notoriedade, reconhecimento, lucros), da possibilidade de acessar os acontecimentos passados.

A relação de Michael com esse controle remoto está para o conceito do olhar e ser olhado de Didi-Huberman (2010). O *frame* do sonho que gera toda a fantasia da viagem no tempo proporciona ao personagem estabelecer conexões de encontros e desencontros pelas vias do pensamento. Visualizando “seres habitados de tempo” (PLAZA, 2003, p. 5) Michael experimenta a história como “possibilidade”⁴ e se localiza na esteira da criação de “re- configurações” repetidamente, ou seja, rumo ao encontro com o inexistente. As interferências nas cenas se articulavam com esse território do inexplorado mesmo em uma situação passada, posto o olhar criativo do personagem diante daquilo que nem lembrava ou poderia recordar.

Frente à impossibilidade de tocar o passado na totalidade dos fatos, o itinerário fantástico de Michael pelo viés de ingenuidade da integralidade dos episódios, contrasta com as teorias mencionadas anteriormente, posto que ao pausar as cenas das histórias, o personagem estaria não só como um expectador dos arquivos supostamente preservados da ação do tempo, mas especificamente como um agente transformador das histórias já vividas e daquelas que ainda estariam porvir. Como ser atemporal, o papel de Michael pode ser pensado na direção do reconhecimento do passado que aparece nos escritos de Nietzsche (2003, p. 23):

O fato de que algo envelheceu dá agora ensejo à exigência de que ele precisa se tornar imortal; pois quando alguém calcula tudo o que uma tal antiguidade⁵ – um hábito antigo dos pais, uma crença religiosa, um privilégio político herdado – experimentou em meio à duração de sua existência, qual soma de piedade e veneração por parte do indivíduo e das gerações, então parece arrogante ou mesmo vicioso substituir uma tal antiguidade por uma novidade, para contrapor a esta acumulação numérica de atos de piedade e veneração aquela do que devém e está presente.

O trecho propõe o reconhecimento da indivisibilidade do tempo e suas conexões. Neste sentido, a memória e o esquecimento estão na esteira de um passado que expressa uma linha do tempo que tem no antes uma construção de valores que não podem ser simplesmente trocados pelos vigentes. Pensar o tempo dessa forma é compreender que o passado não fica para trás, pelo contrário, se atualiza, no caso, nas atitudes do personagem fílmico. Esse aspecto do olhar que fabula é o que torna a temporalidade memorável em rotas móveis, desprendendo a possibilidade de qualquer fixação. Isso é verificável na expressão de surpresa de Michael ao mexer nas suas histórias e transformá-las. Assistir como ficam as cenas é justamente o ângulo que torna presente uma memória interativa, em produção.

Sendo as imagens da memória inéditas pela imaginação, Michael prova de um sonho que se faz tão vivo quanto utópico. Porém, vale dedicar atenção ao processo de olhar para o tempo e construir as memórias. A tela da imaginação é potente quando este personagem se sente estimulado para explorar seu passado e não se contenta em ficar olhando para as cenas, mas deseja participar delas “novamente”. Nesse percurso, presente e futuro são impactados e a ação do tempo se renova pela veia do devaneio.

4 BENJAMIN apud PLAZA, 2003, p. 4.

5 2 A citação original apresenta a grafia antigüidade, aqui inserida conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990 que entrou em vigor no Brasil em 2009.

Ainda que partindo do domínio da ficção, essa análise da memória, das imagens, do tempo, da linguagem sob o prisma da fonte da criação, abre possibilidades para se gerar o não exibido. Essa zona desconhecida que se ergue com a imaginação interessa para tratar das relações, da visão de mundo. Estar aberto para inúmeros caminhos é reconhecer nas convivências com o diferente, não adversidades e/ou camadas de preconceito, mas potencial de conhecimentos. As incontáveis ideias ganham valor a partir da capacidade de olhar e ser olhado, nos termos de Didi-Huberman. Essa posição significa uma mentalidade que suspeita da unidade e aspira à multiplicidade.

O caráter ininterrupto do fluxo de imaginação passa pela imagem dialética de Benjamin que é “inventada da memória”, paradoxalmente, “capaz de se lembrar sem imitar” uma “figura nova”, “inérita” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 114, grifo do autor). Essa característica de não ser copiada, mas elaborada, a torna inacessível. Nesse ponto, compensa voltar para as imagens que se abriram para o personagem Michael e notar que elas atravessaram esse lugar da experimentação, ao passo que esbarraram no lado inventivo que se depara com a impossibilidade da memória de extrair do passado alguma exatidão.

Apresentando um caráter investigativo, Michael se faz curioso e criativo acerca das suas histórias, sendo esse eixo da tessitura da trama que faz com que este personagem busque (re) conhecer o que ele deseja (re) contar.

Tendo em vista que o processo memorialístico implica o esquecimento, como sustenta Nietzsche, em certas ocasiões, o desempenho do personagem em suas evoluções pelas cenas parece revelar o contrário disso. Ao se apegar ao controle remoto para ligar-se aos instantes passados Michael estaria se dirigindo com mais energia para uma apreensão de um passado cristalizado. Todavia, descobrindo novos acessos ao passado pela criação, Michael, se desprende de qualquer estrutura fixa, para voar pelos territórios desconhecidos. A retrospectiva que traz para o instante do agora tantas histórias coloca em evidência um narrador que avalia sua própria trajetória antes e depois de sonhar dentro da loja que entrou. Nesta direção é possível fazer a leitura nietzschiana do lembrar e esquecer como faces da mesma moeda.

O jogo do tempo e da memória comunica com um levante no horizonte das imagens mentais. Lembrança e esquecimento vislumbrados pelas janelas de intertextualidade são forças existentes no filme. Por conseguinte, esses movimentos: fazer memória e esquecer se apresentam como análogos e recorrentes no *Click*. Tornar o passado presente nesses termos da imaginação é assumir a existência da variedade de portas a serem abertas, sem fincar o olhar em uma única direção. O empobrecimento da interação com os tempos está no fechamento à criação, na recusa a enxergar as variações existentes nas situações diante de cada ser. O relógio que aponta para a ideia de pensamento único joga um véu sobre as multiplicidades.

Ruminando sobre a produção das imagens junto com a capacidade de recriação dos tempos é possível reconhecer com Benjamin o caráter inovador das imagens que não são imitação das coisas: “A imaginação não é a fantasia... A imaginação é uma faculdade [...] que percebe as relações íntimas e secretas das coisas, as correspondências e as analogias”⁶.

O *Click* traz esse tom do desejo de figurar pela invenção. O movimento aqui é o da leitura do entremeio visando à viabilidade criativa de se fazer contato com os eventos da vida. As análises elencadas podem contribuir para a dinâmica das interações humanas perante o desconhecido,

6 BENJAMIN apud DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 135.

tendo em vista os horizontes mutáveis. Nesse sentido, a releitura dos acontecimentos favoreceria o reconhecimento de novas formas de se olhar para as cenas da vida. A imagem do pensamento em estudo deve instigar os leitores a perceber, nas rotas da imaginação, o ambicioso plano de se enxergar o que nunca se repete, mas se atualiza pela lente da filosofia nietzschiana. Assim sendo, fica posto o desafio de se aventurar por novos caminhos pela arte da invenção.

Referências

CLICK. Direção de Frank Coraci/Produção de Adam Sandler e Jack Giarraputo. Estados Unidos: Revolution Studios/Happy Madison, 2006. (107 min.). Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/70041162?trackId=14277281&tx=0%2C0%2C3f57d171-b7b0-4adb-aa5d-850bc48834b6-94246107%2C%2C%2C>. Acesso em: 17 nov. 2022.

DIDI-HUBERMAN, Georges. A Imagem-Malícia. História da arte e quebra-cabeça do tempo. In: **Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens**/Georges Didi-Huberman; tradução Vera Casa Nova, Márcia Arbex. – Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Quando as imagens tomam posição: o olho da história, I**. Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: UFMG, 2017.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. Tradução de Michel Lopes. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007. – (Comunicação)

NIETZSCHE, Friedrich. **Segunda Consideração intempestiva: das vantagens e desvantagens da história para a vida**. Tradução de Marco Antônio Casa Nova. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2003. *E-book*.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003. (Coleção Estudos, vol. 93).