

# VOYEURISMO INCÔMODO – A CONSTRUÇÃO IMAGÉTICA DO FILME *SHAME*

Tatiana Lee – PPGAV/UDESC<sup>1</sup>

## RESUMO

Este artigo analisa a construção imagética do filme *Shame*, de Steve Mc Queen, traçando uma reflexão sobre questões da visualidade e a imagem a partir das expectativas que gera e frustra no espectador. *Shame*, através de sua construção visual, se afasta dos filmes comerciais atuais e nos leva à possibilidade de um olhar voyeur, mas que não é prazeroso e sim constrangedor. Através dessa análise, pretende-se evidenciar as complexidades envolvidas na discussão sobre a visualidade no cinema atual.

**PALAVRAS-CHAVE:** cultura visual, visualidade, cinema.

Antes que apareçam as primeiras imagens a visualidade começa na palavra e no desejo. É o que acontece quando decidimos assistir um filme. Na locadora as capas de DVD e a divisão denunciadamente arbitrária de gêneros jogam com nosso desejo, instigando-nos ao consumo de determinadas histórias-imagens em detrimento de outras.

“Estamos limitados a pensar a imagem em termos do visível?”, se pergunta Steffen Siegel (in: ELKINS, 2010). Parece que não, se considerarmos a imagem que surge a partir da imaginação, da memória ou do desejo que podemos ter *antes* do evento de ver propriamente dito. Há uma visualidade instigada pela experiência, pela história.

Para ELKINS (2010) essa – como todas as outras questões filosóficas envolvendo a definição do *que é imagem*, não é nada simples. Discutir o que se encontra fora das imagens – ou da imagem – é uma questão que “começa com o conceito como um todo, não diferenciado e coloca uma pergunta sobre o que poderia ser omitido ou incluído.” (p.136) Ao assistir a um filme qual é o exercício de incluir e omitir que realizamos? O que, de nossa própria relação com a imagem levamos para a compreensão de um filme e como um realizador pode *mexer* com essas expectativas?

---

<sup>1</sup> Graduada em Psicologia pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e em Cinema pela Escuela Internacional de Cine y TV (EICTV), de Cuba. Possui especialização em Estudos Culturais (UFSC), Antropologia Social (UFSC) e Cinema (National Film and Television School, UK). Tem experiência na área de artes com ênfase na área de cinema e vídeo. Atualmente desenvolve pesquisa relacionando mito e cinema no mestrado em Artes Visuais na UDESC.

Marie-José Mondzain acredita que antes da imagem há o desejo, já que essa é a condição que move a todos os humanos. Trata-se do desejo de ver e também o desejo de mostrar. Assim, “se o desejo de ver é o princípio do próprio pensamento, há algo na imagem que comparte alguma coisa com a condição do pensamento em si.” (in: ELKINS, 2010, p.136) A imagem, nos diz a autora, não é necessariamente um objeto em si e a presença do pensamento, nas imagens, se encontra dentro das imagens. (in: ELKINS, 2010, p.136) Temos, então, o desejar, ver e pensar como um processo interligado que condiciona nossa compreensão do que é o *olhar*.

Ter assistido *Shame*<sup>2</sup> foi um processo assim, que começou com o contato com o DVD e sua sinopse. Ao ler o texto, uma imagem começou a se formar a partir do não visível – ou de um visível que não é *imagem*? Houve uma imagem que se formou a partir de uma memória e de um desejo contidos nas possibilidades de imagem, através de um texto.

A sinopse nos diz:

Brandon, sujeito bem-sucedido que mora em Nova York e tem uma vida quase perfeita, se não fossem seus problemas para se relacionar intimamente. Sua fuga está no sexo – frívolo, banal, sem pudor, sem concessões. Sua vida fica ainda mais conturbada quando sua irmã Sissy (Carey Mulligan) chega à cidade de surpresa.<sup>3</sup>



Capa do DVD do filme SHAME – versão brasileira.

<sup>2</sup> SHAME, 2011. Direção: Steve Mc Queen.

<sup>3</sup> Sinopse da capa do DVD, edição brasileira.

Quando lemos essa descrição imaginamos um filme que tende para o drama leve, com toques de erotismo explícito, mas não vulgar, buscando acender o desejo de quem assiste, mas ao mesmo tempo com um toque de moralidade no final que, como - quase - sempre nos filmes comerciais, é feliz. Essa é a história pregressa que temos com o cinema e que é alimentada pelo apelo visual e textual dos DVDs. Esse é o olhar educado com o qual começamos a assistir o filme.

O primeiro momento de *Shame* é um plano médio aberto, estático e zenital, com Brandon, o personagem principal, deitado na cama, olhando pra cima, imóvel. Depois de vinte segundos, o personagem move os olhos e o plano persiste por mais aproximadamente 30 segundos, até que o personagem se levanta e sai de quadro. Um plano longo e lânguido.

Não é o que estamos acostumados a ver em filmes com temática erótica nem tampouco em filmes de narrativa clássica, *mainstream*, que cada vez mais nos bombardeiam com imagens rápidas como que em uma urgência para conferir emoção às imagens. Os manuais de roteiro<sup>4</sup> ensinam que nos 10 primeiros minutos de filme temos que prender a atenção do espectador sob pena dele desistir da narrativa. Para isso o ritmo rápido na edição e a quantidade de informações transmitidas no início do filme são cruciais. Em *Shame*, ao contrário, o diretor nos desafia com um plano de um homem olhando pra cima por praticamente um minuto. O *olhar*, aqui - o nosso e o do personagem -, tem que se deter por um tempo longo. O que temos que ver?

A próxima sequência acontece no metrô, onde vemos o personagem em um intento de conquista pelo *olhar*. Ele troca olhares com uma mulher desconhecida. O *olhar* conduz o jogo de sedução. Ouvimos sons *off*<sup>5</sup> de uma relação sexual e essa cena do metrô é intercalada com cenas de sexo no apartamento de Brandon, onde vemos ele, mas não o rosto da mulher que o acompanha. Ela não é importante. É apenas um corpo, sem identidade. Escutamos uma voz de mulher na secretária eletrônica suplicando que Brandon atenda o telefone, novamente voltamos à cena de conquista no metrô e de novo ao personagem no apartamento, dessa vez com uma prostituta. Ela começa a tirar a roupa e aqui criamos a expectativa: esperamos ver uma cena de sexo. O diretor, porém, corta a cena e, conseqüentemente, nosso desejo. Esse não vai ser um filme sobre um erotismo fácil.

O filme desde o início nos mostra que o teor da montagem é lento, indo de encontro à concepção de que os filmes têm um ritmo de edição cada vez mais rápidos. ELKINS (2003) menciona o trabalho de Jonathan Crary sobre a natureza fragmentária e efêmera da atenção moderna, que aponta como não gostamos de ver uma imagem por um período longo de tempo (2003, p. 128). De fato, é um desafio comercialmente arriscado optar por planos

---

<sup>4</sup> Ver, entre outros, Syd Field, Manual do Roteiro. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001. Syd Field é conhecido mundialmente por ter analisado o paradigma que é utilizados nas histórias de sucesso dos filmes comerciais.

<sup>5</sup> Sons fora de quadro, não diegéticos.

lentos, que nos obriguem a persistir na mesma cena. Nosso olhar não está acostumado a se *deter*. Mas sem essa persistência como adentrar a perversão desse personagem? Como construir um filme sobre sexo que não seja *sexy*<sup>6</sup>?

Aliado a esse olhar forçosamente lento, temos os ambientes que são opressivos, apesar do visual *clean*. Há poucos objetos, há uma elegância sóbria mostrando o controle de Brandon sobre seu ambiente. Ao mesmo tempo, esse é um personagem partido, dividido entre uma *persona* e sua compulsão. O interior se expressa no exterior e, na composição visual do espaço sempre há um corte, um reflexo, uma parede, um jogo de claro e escuro, ângulos cortando a passagem do personagem. A sensação que temos é que existe pouco espaço, criando uma impressão de claustrofobia. Aos poucos vamos percebendo que essa claustrofobia é psicológica: estamos face a um personagem preso em si mesmo.

Os diálogos não trazem muita explicação sobre as situações ou sobre a vida dos personagens. Para conhecê-los é preciso senti-los em sua densidade, acompanhá-los em seus segredos. Aqui não há explicações fáceis. Não se usa a teoria do “patinho de borracha”, que oferece uma razão lógica e simples para os problemas e traumas pregressos dos personagens<sup>7</sup>. Não estamos diante da facilidade. Por que um homem aparentemente bem sucedido não consegue ter uma relação verdadeira? A arte só pode observar e retratar, diz o diretor<sup>8</sup>. E seguimos o retrato denso do vício do personagem.

Brandon caminha completamente despido em direção à câmera. Ele urina, ele se masturba no chuveiro. O personagem aparece nu, compartilhamos de sua *intimidade*, em *takes* quase documentários devido ao convite para o nosso olhar. Ainda assim, de certa maneira, o personagem permanece oculto. Seus atos não conquistam nossa simpatia e, portanto, não há cumplicidade. O que vemos dele não nos permite entrar no seu modo de ser, nas suas razões. Para conhecer não basta *ver*. A visualidade é um aspecto, mas não o todo. Aqui o processo de observar não é gerador de empatia. Ele é um personagem aparentemente frio e que tem sua rotina sob controle. Nós somos observadores igualmente

---

<sup>6</sup> Essa foi a pergunta constantemente feita ao diretor: How can you make a film about sex that isn't sexy? (<http://www.guardian.co.uk/film/video/2012/jan/10/michael-fassbender-carey-mulligan>) Parte do desafio do diretor foi o tema. Outros vícios, como drogas ou álcool são mais fáceis de mostrar visualmente. Mostrar sexo como compulsão traz essa dificuldade da construção da cena para que o espectador não se enganche no erotismo e esqueça a parte do vazio e da relação sem sentido que o personagem sente. “I chose sex because people don't talk about it. Sex has a stigma that drugs or alcohol no longer have.” (<http://www.guardian.co.uk/theobserver/2012/jan/08/steve-mcqueen-shame-sex-addiction-interview>)

<sup>7</sup> Essa explicação do “patinho de borracha” é uma expressão ironicamente muito usada pelos roteiristas quando há a necessidade de encontrar uma explicação para a vida pregressa do personagem que justifique as compulsões ou as situações pelas quais passam no filme. Quando é preciso explicar, dizemos que tal personagem virou assassino porque roubaram o seu patinho de borracha quando tinha três anos de idade. Os filmes comerciais americanos costumam precisar dessa explicação fácil, o que tem uma implicação ideológica, já que mantêm o espectador passivo e sem necessidade de criar relações complexas entre os eventos. É uma maneira de preservar o individualismo exacerbado, já que a explicação recai sobre a história individual e não sobre um possível conjunto de forças.

<sup>8</sup> <http://www.guardian.co.uk/theobserver/2012/jan/08/steve-mcqueen-shame-sex-addiction-interview>

frios.

A troca de olhares é um ponto crucial da construção do filme. O aspecto da visualidade é um jogo. Nós olhamos um personagem que joga com seu olhar para conquistar e que é olhado de volta. Os planos fora de foco e com enquadramentos que não nos permitem ver completamente fazem parte dessa relação e parece que nos avisam: nem tudo está sendo visto, ou pelo menos não está sendo visto claramente. Essa relação de olhares enfatiza o clima entre personagens, o ensejo da conquista, acentua o tempo, lento e tenso. Essa é a história que deve ser contada, com seu peso, mas não é possível acelerar a narrativa. Há um voyeurismo implícito e incômodo para o espectador: essa é a história de um viciado em sexo.

No seu ambiente de trabalho também percebemos um ambiente opressor, sempre com linhas cortando o plano. Aqui são as linhas dos vidros da janela e das divisórias entre ambientes. Do lado de fora, os edifícios criam ainda mais essa sensação de estar em um ambiente sem muita saída. A sensação de confinamento não é criada pelo excesso de objetos no ambiente, mas pelo cruzamento dessas linhas. O ambiente parece querer nos mostrar que tudo está partido, cortado, não inteiro.

A cidade é um personagem importante desse mosaico. Ela é mostrada em seus becos, em sua urbanidade cotidiana, suja, pichada, quebrada, escura, desconstruída. Não vemos grandes planos do lado “bonito” da cidade. Assim como o personagem, somos apresentados ao seu lado mais cru, não sentimental, não maquiado. A Nova Iorque vista aqui não é a cidade exuberante no seu brilho que captura e seduz, mas sim o lugar impessoal e frio, que não acolhe e nem se importa.

A chegada inesperada da irmã perturba a rotina de sexo do personagem. Vemos um pouco da relação de ambos e começamos a perceber que essas personagens nos escondem seus segredos. Talvez escondam também de si mesmos. Há um acordo de silêncio, das coisas que não se falam. O silêncio, aliás, acompanha todo o filme.

Silêncio, aqui, entendido como o *não-dito* e como uma trilha sonora que não tenta ser redundante com a imagem. CHION nos lembra da importância de entendermos a relação entre imagem e som. Esse alerta é importante porque “continuamos dizendo ‘ver’ um filme ou uma emissão de TV, ignorando a modificação introduzida pela trilha sonora. Na realidade, na combinação áudio+visual, uma percepção influi na outra e a transforma: não se ‘vê’ o mesmo quando se ouve; não se ‘ouve’ o mesmo quando se vê.” (1993, p. 11, 12)

---

<sup>9</sup> “Sigue diciéndose ‘ver’ una película o una emisión, ignorando la modificación introducida por la banda sonora. En la realidad, en la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se ‘ve’ lo mismo cuando se oye; no se ‘oye’ lo mismo cuando se ve.” (CHION, 1993, p.11,12)

O som, nos ensina CHION, funciona como um “valor acrescentado”<sup>10</sup> à imagem, enriquecendo a percepção que temos dela, tornando-a mais natural e suavizando a sensação do corte. O nível mais básico e primitivo do valor que acrescenta é o texto, de tal maneira que CHION adverte que “o cinema é vococentrista e com maior precisão verbocentrista”<sup>11</sup>. (1993, p. 17) Isso significa que o cinema favorece a voz, colocando-a em evidência sobre os outros sons. E a voz utilizada não em gritos ou gemidos, mas a voz como suporte para a expressão verbal, daí a ideia de *verbocentrismo*, onde o texto estrutura a visão. A imagem, assim, não aparece sozinha, mas com um texto que a emoldura de maneira rigorosa, nos dizendo como entendê-la.

No caso de *Shame*, com seus diálogos escassos e a fuga proposital de explicações verbais fáceis, é o uso de uma trilha sonora que, aliada aos planos longos e sem muito movimento de câmera, permite que o espectador investigue a imagem, sem estar conduzido pelo texto. O uso da trilha musical é igualmente sutil, marcando os momentos, mas sem explorar a emoção da dramaticidade fácil.<sup>12</sup> A sonoridade do filme é criada com cuidado de não cair nas redundâncias óbvias.

Quando os personagens esperam, juntos, o metrô, Sissy, a irmã, se aproxima demais da borda da plataforma e é rapidamente retirada por Brandon. Houve uma tentativa de suicídio no passado?

Ela o convida para vê-la cantar, afinal ele nunca foi a uma de suas apresentações. Após alguma relutância ele acede e vai vê-la. Sissy se apresenta em um *nightclub* e canta *New York, New York* como um *blues*, acentuando a ideia de solidão e abandono que dilacera até mesmo os pontos otimistas da canção: “*I’ll make a brand new start of it*” se transforma em uma esperança triste, desolada. Uma mentira. Não há recomeços positivos e os personagens intuem isso. A cena de Sissy cantando, sendo observada pelo irmão e seu chefe, dura quase cinco minutos e aqui se entrelaçam os personagens: a cidade, a relação entre irmãos, o chefe perverso.

A cidade está na música, lenta e sem esperança, e também nos reflexos de anúncios publicitários no vidro do táxi que leva os personagens até o apartamento de Brandon. Enquanto a irmã e o chefe têm seu momento sexual, Brandon corre pela cidade, escura e opressiva, em um *travelling* lateral de mais de dois minutos.

Há uma ironia da perversão. Enquanto Brandon é viciado em sexo, mas realiza suas

---

<sup>10</sup> “Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo en el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo ‘natural’ de lo que se ve, y está contenida en la sola imagen.” (CHION, 1993:16)

<sup>11</sup> “Porque el cine es vococentrista, y con mayor precisión verbocentrista”. (CHION, 1993, p. 17)

<sup>12</sup> A música é utilizada, sobretudo, para sublinhar a emoção da cena. É muito comum a redundância entre o tom da cena e o tom da música; por exemplo, um momento triste ser acompanhado de um solo de violino. Esse uso da trilha musical força a emoção no espectador e é, por isso, condenada como um recurso fácil.

atividades com frieza e calculismo, sem envolvimento emocional, o chefe, casado e com filhos, se entrega voluptuosamente aos prazeres com Sissy. Aqui nos perguntamos: o que é considerado socialmente normal ou aceitável? Um viciado em sexo ou um homem que trai a mulher? Por quais convenções sociais nos guiamos?

A irmã, por sua vez, demonstra sua fragilidade e carência, mas, ao contrário de Brandon, ela consegue expor esses sentimentos, embora tampouco de uma maneira saudável.

Quando Brandon está na rua ele vê um casal transado selvagemmente, apoiados na janela. Há uma clara menção ao filme “Janela Indiscreta”<sup>13</sup> de Hitchcock. E aqui, mais uma vez, percebemos que a questão do *olhar* – e, portanto do aspecto da visualidade – é um ponto essencial do filme.

Esse *olhar* é provocado pela cinematografia, através dos enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera, mas sobretudo pela escolha proposital de planos e cenas com duração longa e também do uso de planos sequência. Esses últimos são recursos que permitem que vejamos os personagens de maneira mais direta e que decidamos, sem a manipulação do corte, sobre qual aspecto reside a importância do momento. É colocar o espectador numa posição ativa, como defendia Bazin na sua defesa dos planos sequência, pois eles implicam “uma atitude mental mais ativa e até mesmo uma contribuição positiva do espectador à *mise-en-scène*.” Nos planos sequência o diretor não guia o olhar do espectador, que é deixado livre para escolher onde colocar o olhar. “De sua atenção e de sua vontade depende em parte o fato de a imagem ter um sentido.” (BAZIN, 1991, p.77).

Como não interrompe a realidade da representação da imagem, o espectador pode acompanhar de maneira mais livre o desenvolvimento da história e ter uma ampla percepção visual sem ser conduzido pela manipulação dos cortes, ao contrário do que acontece na narrativa clássica.

Na maneira clássica de planejamento dos planos, a escolha do ponto de foco marca onde o realizador quer colocar a sua ênfase e, conseqüentemente, conduz a atenção do espectador. Se em uma conversa entre dois personagens o diretor muda o foco de um para outro, está guiando nossa atenção, dizendo-nos o que é realmente importante naquela situação. Em uma discussão, por exemplo, o diretor pode nos levar a acreditar que um personagem tem mais razão que o outro através da escolha de quem está em foco. (LEE, 2009)

Com o uso de planos sequência, especialmente se combinados com profundidade de campo, é o espectador quem decide o que é mais interessante ou significativo.

---

<sup>13</sup> “Rear Window, 1954, dirigido por Alfred Hitchcock.

Esse tipo de plano reintroduz o que Bazin chama de *ambiguidade* na estrutura da imagem. “Quando o cineasta não monta, ele estaria abrindo mão da sua visão de mundo para deixar passar a realidade na imagem e permitir a completa expressão de toda a sua ambiguidade.” (REZENDE) A ambiguidade, segundo Bazin, é potencialmente rica em significado e coloca o espectador em uma posição de escolha, o que é uma postura similar a que temos que ter diante da vida.

O plano sequência representa um verdadeiro desafio para os atores. É o que observamos na cena em que Brandon convida Marianne para jantar, onde podemos acompanhar toda a tensão da relação *estranha* entre esses personagens tão diferentes que, ao mesmo tempo em que procuram se conhecer, são constantemente interrompidos pela incompetência e a falta de *timing* do garçom. Com essas interrupções, o diretor nos traz para uma visão realista e não permite que a cena evolua para algo romântico, que seria o esperado de uma cena de “*date*”. Há uma incerteza sobre as regras da atração e uma crítica sobre as convenções do que é esperando em uma situação de encontro. Os pontos de vista dos personagens são explicitados de maneira objetiva e direta e as perguntas respondidas com uma honestidade que socialmente beiram o inaceitável. Esse conjunto cria um estranhamento quase *brechtiano* e deixa o espectador em uma situação de desconforto.

Apesar disso, é com Marianne que Brandon vai tentar uma relação humana – ou seja, não baseada no uso meramente sexual. Após uma violenta discussão com a irmã, Brandon joga seus objetos pornográficos no lixo e busca Marianne no trabalho, levando-a para um quarto de hotel. Sua tentativa de conexão, contudo, fracassa e Brandon não consegue sustentar a relação sexual. Após a saída de Marianne, nesse mesmo quarto de hotel ele chama uma prostituta e consegue reproduzir a cena sexual que viu em uma janela quando corria na rua. Após o ato, ele fica sozinho no quarto, olhando pela janela um barco passando. Ele, a cidade, a solidão.

Em seguida Brandon e Sissy têm uma conversa. Vemos ambos de costas, na frente de um aparelho de televisão transmitindo um desenho animado. A conversa é sobre ser família. Ela representa a emoção, o drama, enquanto ele continua mantendo a sua frieza. O desenho animado representa a tentativa de recuperar os momentos da infância. Ele termina mandando a irmã embora.

A sequência que se segue mostra Brandon na rua, em um bar, provocando o namorado de uma garota, entrando em um *dark room* de um ambiente gay, em um *puteiro*, buscando sexo desesperadamente. É a decadência do personagem ou o ápice da sua patologia: “prisioneiro de suas próprias necessidades, Brandon (...) abusa de si mesmo impiedosamente.”<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> A. O. Scott “A prisoner of his own needs, Brandon — to use a curiously apt Victorian phrase — abuses himself mercilessly.” <http://movies.nytimes.com/2011/12/02/movies/shame-directed-by-steve-mcqueen-review.html?smid=tw-nytimesmovies&seid=auto&r=2&>



Nós o vemos completamente modificado: vestido com roupas simples, sujo, fumando, se metendo em becos escuros e ambientes duvidosos. A sequência é inteiramente mostrada fora de ordem cronológica e o ponto de ligação, que faz com que o espectador reconstrua a ordem dos fatos na sua cabeça é uma cicatriz que Brandon tem do lado esquerdo do rosto, resultado de uma briga, onde ele apanha e é cuspidado sem tentar se defender.

O aspecto curioso em termos de imagem nessa sequência é o fato da cicatriz no rosto do personagem não ter relação com o realismo. Às vezes a cicatriz está inchada, às vezes é pequena. Mesmo considerando a inversão cronológica, ainda assim a cicatriz não se enquadra dentro dos critérios de continuidade clássica. Parece ser que o diretor está nos dizendo que os critérios de realismo não são cabíveis nessa situação. A emoção do momento supera as necessidades de uma continuidade perfeita, que coloque o espectador dentro da ilusão de que tudo aconteceu em uma ordem estabelecida.

Estar diante de uma quebra de continuidade nos coloca frente à questão de que não estamos vendo a realidade, mas sim um filme. Essa é uma técnica *brechtiana*, que foi muito utilizada por cinemas que contestaram a passividade do espectador<sup>15</sup> diante da história que está assistindo. É o que acontece no caso de *Shame*. A continuidade de uma cicatriz é irrelevante diante dos fatos expostos. Outra interpretação possível é entender que um rompimento da continuidade rompe a questão temporal da imagem em movimento. Esse fato, associado a uma sequência montada fora de ordem cronológica, nos retira do tempo diegético. Quando tudo aconteceu? Sempre?

Para o personagem há um ar de passividade nesse momento, como se estivesse indo ao encontro de seu destino, como se todo esse calvário fizesse parte de um *castigo* merecido, não em um sentido de punição religiosa ou moral, mas como um *fundo do poço* já esperado pela própria consequência de seus atos.

Suas buscas sexuais vão se tornando mais depravadas, incluindo homossexualidade com desconhecidos em um *dark room* e sexo grupal. O seu reflexo num vidro da cidade é distorcido, o sexo é filmado em pedaços mostrando seu lado mais animalesco, a sua cara buscando o momento de um gozo que não vem é grotesca, desesperada e há um momento em que parece que chora. O sexo é sem sentido, há desespero.

Enquanto vemos a cena grupal escutamos a voz da irmã em um recado deixado na secretária eletrônica: “Nós não somos más pessoas; nós só viemos de um lugar ruim”. Aqui, se torna muito claro que a perturbação que Brandon sente com a sua irmã vem de uma ferida profunda do passado de ambos.

---

<sup>15</sup> Desde a cena da “Escadaria de Odessa”, do filme “Encouraçado Potemkin” (1925) de Eisenstein até o Cinema Marginal, no Brasil passando pela Nouvelle Vague francesa vários são os exemplos onde a continuidade é rompida sobretudo por questões ideológicas.

Brandon volta para casa, sujo, ferido, cansado. No seu regresso depara-se com uma evacuação do metrô por conta de um acidente. Ele lembra do momento em que sua irmã estava perigosamente à beira da plataforma do trem? Ele corre em desespero para a sua casa. Ele liga várias vezes para a irmã, que não atende. A música é insuportavelmente calma em contraste com o desespero do personagem. O tempo se dilata. Os planos permanecem longos.

Brandon finalmente alcança o apartamento e vê a irmã no chão do banheiro após uma tentativa de suicídio. O personagem desborda seus sentimentos não revelados durante o filme. No final, ele se importa.

O filme termina com Brandon no metrô, em uma situação similar à do início. Há uma troca de olhares com uma mulher, mas dessa vez não sabemos como será a sua reação. O diretor impede que nosso olhar vá adiante e assim o final é deixado nas mãos do espectador.

*Shame* não é um filme fácil. Como afirma DANTO “Na maior parte das vezes, uma obra de arte disponibiliza seus significados e seus métodos lentamente, raramente de uma única vez” (2009, p. 5) e é o que percebemos nesse filme, com seus planos longos e seu convite para adentrarmos em uma narrativa onde o que conta a história são os silêncios e as tensões nas relações, percebidas através do tempo e da possibilidade de um olhar *voyeur*, mas que não é prazeroso e sim constrangedor. “A arte contemporânea dificilmente é um banquete para os olhos”, diz DANTO, e no caso de *Shame* percebemos que apesar da beleza da cinematografia, os aspectos de conteúdo tornam a história nem sempre fácil de tragar. Como resume a crítica de Bradshaw, “this is a horrible inferno.”<sup>16</sup>

As discussões sobre a visibilidade não são tão simples quanto aparentam. Nesse sentido, é importante dizer que qualquer tentativa de falar sobre as imagens são aproximações que de nenhuma maneira conseguem dar conta do todo. A imagem extrapola as possibilidades de uma transliteração para o mundo verbal. É preciso entrar no mundo da percepção e dos aspectos visuais. Falar sobre *Shame*, portanto, é também lembrar que interpretar demais é esquecer que um filme é um filme, e que as imagens extrapolam as interpretações.

*Shame* transcende uma história de um indivíduo ou de uma identidade em particular. Há algo aqui para ser apreendido com a percepção, algo que escapa das descrições e que ultrapassam o uso da linguagem. A estética escolhida para a sua visualidade – que também inclui os aspectos de sua sonoridade – têm uma implicância ética, mas que devem ser analisados através de seus aspectos cinematográficos.

*Shame* constrói sua narrativa de modo que rompe com as expectativas do espectador. Nada é o que parece. Um desses aspectos é o próprio nome do diretor: Steve McQueen. O

---

<sup>16</sup> Peter Bradshaw <http://www.guardian.co.uk/film/2012/jan/12/shame-film-review-fassbender>

filme é filmado nos Estados Unidos, retratando uma cidade perfeitamente americana, mas não é um filme hollywoodiano. *"I could never make American movies – they like happy endings", nos diz o director. "I'm about challenging people. Like, properly challenging them and their assumptions"*.

E nós temos muitas suposições. Nós julgamos e ansiamos por uma resposta fácil. *Shame*, contudo, não nos diz claramente onde nos leva, não nos permite ter empatia ou piedade pelo personagem principal e nos obriga a olhar o sexo como dor. A construção imagética nos leva a outro lugar – o da sensação. É um processo de voyeurismo incômodo, não prazeroso.

Embora termine com crítica moral, não aponta solução. Há ou não uma segunda chance? No olhar do personagem no final do final: ele resiste ou sucumbe? Onde está a solução para essa crise? Possivelmente tudo depende de como percebemos o filme e como ressoa no nosso mundo 'real'. A responsabilidade volta para o espectador. As escolhas são nossas. Os personagens não existem: seu caminho acaba ali. As imagens são espelhos.

## REFERÊNCIAS

BAZIN, André. **O Cinema**: Ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

CALASANS, Paulo e LEE, Tatiana. **Edição e Finalização em Multimídia Digital**. Palhoça: Unisul Virtual, 2009.

CHION, Michel. **La Audiovisión**. Barcelona: Paidós Comunicación, 1993.

DANTO, Arthur C. **Da filosofia à crítica de arte**. REVISTA PORTO ARTE: PORTO ALEGRE, V. 16, Nº 27, NOVEMBRO/2009.

ELKINS, James. **Un seminario sobre la teoria de la imagen**. Estudios Visuales, n. 7, p. 132-173, Enero 2010.

\_\_\_\_\_. **Visual Studies. A Skeptical Introduction**. New York: Routledge, 2003.

MOXEY, Keith. **Los estudios visuales y el giro icónico**. Estudios Visuales, n. 6, p. 8-27, Enero 2009.

REZENDE Filho, Luiz. **Realismo e Neo-Realismo em André Bazin**. Contracampo Revista de Cinema. Disponível em <<http://www.contracampo.com.br/01-10/andrebazin.html>> Acesso em: 12 de julho de 2013.

<sup>17</sup> <http://www.guardian.co.uk/theobserver/2012/jan/08/steve-mcqueen-shame-sex-addiction-interview>

### Referências sobre *Shame*

SOLOMONS, Jason. Steve McQueen: 'I could never make American movies – they like happy endings'. THE OBSERVER, 8 de janeiro de 2012. Disponível em <<http://www.guardian.co.uk/theobserver/2012/jan/08/steve-mcqueen-shame-sex-addiction-interview>> Acesso em: 12 de julho de 2013.

BRADSHAW, Peter. Shame – Review. THE GUARDIAN, 12 de janeiro de 2012. Disponível em <<http://www.guardian.co.uk/film/2012/jan/12/shame-film-review-fassbender>> Acesso em: 12 de julho de 2013.

Michael Fassbender and Steve McQueen on Shame: 'How can you make a film about sex that isn't sexy?' Disponível em <<http://www.guardian.co.uk/film/video/2012/jan/10/michael-fassbender-carey-mulligan>> Acesso em: 12 de julho de 2013.

SCOTT, A. O. SHAME. THE NEW YORK TIMES, 01 de dezembro de 2011. Disponível em <[http://movies.nytimes.com/2011/12/02/movies/shame-directed-by-steve-mcqueen-review.html?smid=twytimes-movies&seid=auto&\\_r=2&](http://movies.nytimes.com/2011/12/02/movies/shame-directed-by-steve-mcqueen-review.html?smid=twytimes-movies&seid=auto&_r=2&)> Acesso em: 12 de julho de 2013.