

Visualidade e Encenação da História no Filme “O Dragão da Maldade Contra o Santo Guerreiro” (1969) de Glauber Rocha

Rodrigo Poreli Moura Bueno

Professor Assistente do curso de História da Universidade Federal do Tocantins (UFT/campus de Porto Nacional). Mestre em História pela Universidade Estadual Paulista (UNESP/campus de Assis). Pesquisa temas referentes à Teoria e Filosofia da História, com ênfase nas relações entre arte cinematográfica, história e memória.

RESUMO

O escopo principal deste trabalho é discutir e compreender como se dá a interface entre história e cultura visual no filme “O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro” de Glauber Rocha. Nesta obra, a composição de temas como a honra, valentia, piedade, o sincretismo religioso e a luta entre bem e mal, remetem-nos a um universo cultural fantástico, da memória coletiva, tão presente na literatura oral, principalmente, a de cordel. A montagem teatralizada e a performance dos personagens, expressam disposições inconscientes e descontroladas na textura de imagem e som, negando uma idéia linear de história e aproximando-a de uma noção entre mito e fábula. Assim, pretende-se saber o que a referida película retém destas tradições e o modo de expressá-las em imagens cinematográficas.

Palavras-chave: Cinema Brasileiro; Glauber Rocha; Memória e História.

ABSTRACT

The main scope of this paper is to discuss and understand how is the interface between history and visual culture in the movie “Antonio das Mortes” by Glauber Rocha. In this work, the composition of themes such as honor, courage, piety, religious syncretism and the struggle between good and evil, lead us to an amazing cultural universe, of collective memory, as present in oral literature, especially in the “cordel”. The theatrical *mise-en-scène* and the characters' performance, express unconscious and uncontrolled dispositions in the texture of image and sound, denying a history's linear perspective and approaching it of an idea between myth and fable. Thus, we intend to know what the film retains these traditions and the way of expressing them cinematographically.

Keywords: Brazilian Cinema; Glauber Rocha; Memory and History.

Visualidade e Encenação da História no Filme “O Dragão da Maldade Contra o Santo Guerreiro” (1969) de Glauber Rocha

Pode-se dizer que no Brasil de fins da década de 1960, com o agravamento do regime militar, a censura e a crise dos movimentos sociais e políticos, o cineasta Glauber Rocha empreendeu novos desafios para a relação entre arte e política, percebendo a necessidade de renová-las em suas obras cinematográficas. Dessa maneira, a tensão entre as já citadas arte e política, identificada na trajetória deste cineasta, adquiriu outra inflexão, pois passou a se inscrever em outro contexto histórico.

Agora, sua preocupação recairá na busca para a constituição de um cinema terceiro-mundista, que recusasse os modelos cinematográficos norte-americanos e europeus, e fosse capaz de se comunicar com o grande público. Como sabido, nessa época, inicia-se outra fase do Cinema Novo, na qual a politização da arte contra a indústria passa a se defrontar com um Estado autoritário, e com a ruptura da certeza revolucionária que abrigou anteriormente a estética de Glauber Rocha.

Seus textos e artigos, a partir deste período, demonstram a preocupação de articular uma estratégia de distribuição e exibição dos filmes, já que o seu objetivo era fortalecer a industrialização cinematográfica nacional e promover um sistema de distribuição e produção para o cinema brasileiro e latino-americano. O intento parece ser o de buscar desvios e atalhos a partir dos quais possa manter, em movimento, o seu fazer artístico imagético-antropofágico.

O seu filme “O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro” (1969), insere-se neste contexto histórico-político e reflete as discussões e mudanças estéticas realizadas e debatidas neste período. Aqui, o cineasta baiano consegue atingir um ponto de equilíbrio e boa receptividade como produto cinematográfico. Também, a partir desta obra, ele definirá o seu cinema como “ideogramático”, ou seja, caberia ao artista recriar símbolos abstraídos da mitologia cultural brasileira e projetá-los em uma nova linguagem, com múltiplos sentidos (VENTURA, 2000, p. 255-256).

Na medida em que essa simbologia é constitutiva do imaginário cultural brasileiro, a linguagem será a expressão dialógica e recodificada desse imaginário. Deve-se dizer ainda que o filme reivindica uma estética política épico-didática, no qual há a apropriação criticamente dos elementos da cultura popular. Neste projeto chamado de épico-didático, a épica demonstrará a partir de uma prática poética a força criativa do subdesenvolvimento, por sua vez, a didática operária como eixo interpretativo que organiza a poética em uma forma ética-política. (VENTURA, 2000, p. 256).

Assim, percebe-se que com esse projeto estético-político, o cineasta não só buscava se distanciar dos mitos colonialistas, mas, também inventar outros, agora libertadores, soberanos e autônomos. Glauber Rocha, a partir de “O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro”, desejava construir um

cinema que se singularizasse, independente, anti-colonialista e "nacionalista". Assim, por meio dessa arte cinematográfica, tornar-se-ia possível contribuir para a "libertação" do país e do terceiro mundo.

Este autor filma "O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro", ciente da necessidade de aproximação com o grande público. Por isso, apoia-se em alguns gêneros cinematográficos de apelo popular, como o *western*, por exemplo, e reutiliza alguns dos temas e personagens de seu filme "Deus e o Diabo na Terra do Sol" realizado em 1964. Podemos ver ainda, aqui, a questão do messianismo, do cangaço e a presença enigmática do matador de cangaceiros "Antônio das Mortes". Destaque para este personagem que é recolocado diante das forças sociais e políticas com as quais esse matador se relacionava no filme anterior (ROCHA, 2004, p. 176-177).

O contraste simbólico, entre o Brasil moderno e o sertão, é o ponto de partida para os questionamentos de Antônio das Mortes e o fim que lhe reserva. A estética de Glauber "[...] traz novamente a teatralização, o plano-sequência, a câmera na mão, a fala solene, as longas seqüências de reflexão em que os personagens mergulham na imobilidade e as tensões deságuam na discussão sobre o poder, o mito e a história" (XAVIER, 1993, p. 162).

No filme de 1969, o cordel também acompanha a narração do espetáculo teatral e se faz presente não somente na voz do narrador/cantador da história, como ainda figura na fala dos personagens. Antônio e o cangaceiro Coirana fazem, por exemplo, um duelo de repente antes da briga com facas. O cangaceiro conta e canta sua história de vida em forma de versos. Um elemento da cultura popular nordestina que antes assumia

um aspecto extra-diegético, ou seja, fora da realidade da narrativa, passa a ter, em alguns momentos, um aspecto intra-diegético neste filme.

Nas palavras de Fernão Pessoa Ramos, "o sertão mítico já não pode mais ser representado em sua 'pureza', e a interação com o resto do país contemporâneo gera, através do contraste, uma das formações mais caras à alegoria tropicalista" (RAMOS, 1987, p. 377). Neste momento, o sertão é um mundo colonizado, ou está prestes a ser. O progresso, que no filme anterior era um elemento na iminência de acontecer, concretiza-se agora. As estradas e o capital das multinacionais já estão invadindo o sertão, é o passado no presente.

Sobre o assunto, Ismail Xavier complementa:

Não estamos no sertão de *Deus e o Diabo*, microcosmo fechado a compor um mundo de interações sociais orgânico, coeso. Aqui, o sertão já não se põe no centro, revela seus limites e reconhece todo um mundo para além de suas fronteiras, mundo de onde vem toda uma série de novidades que minam pela base a tradição (XAVIER, 1993, p. 164).

Na explicação do próprio cineasta, em "O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro" arma-se um cenário na pequena cidade sertaneja de Jardim das Piranhas, para examinar as possibilidades do embate entre aqueles que já haviam mostrado o seu poder efetivo de lutas, os messiânicos e cangaceiros.

Em suas palavras:

Eu acho o 'Dragão' o meu melhor filme, uma realização perfeita das minhas idéias. Lá eu tenho um palco, uma limitação espacial. Eu realizo um 'mise-en-scène' brechtiano com signos da sociedade brasileira onde eles realmente tinham que realizar no Terceiro Mundo (ROCHA apud GERBER, 1982, p. 90).

É dentro desse universo recheado de simbolismos que o contraditório Antônio das Mortes retorna para se redimir de seus pecados anteriores. O personagem é apresentado ao espectador como antes, matando cangaceiros, algo que faz de modo inquestionável, e continua lacônico e tranquilo como na obra de 1964. Agora, relembra saudoso da época em que conheceu Lampião e Corisco, quem ele achava ter sido o último dos cangaceiros, morto por ele. Antônio vai até a cidade de Jardim das Piranhas para se certificar se Coirana era realmente um cangaceiro, e se fosse, teria que matá-lo também (VALENTINETTI, 2002, p. 98).

Em princípio, Antônio quer continuar a cumprir sua missão, a de não deixar cangaceiro vivo no mundo. Missão que recebera no filme anterior e que realizara soberanamente, e para fazê-lo agora, rejeita qualquer quantia em dinheiro. Contratado pelo delegado Matos e rejeitado pelo Coronel Horácio, Antônio fere Coirana gravemente, que morre após longa agonia. Antônio se arrepende amargamente do crime e vê, na figura de uma Santa, uma forma de redenção. Redenção que ele busca e cultiva a partir de então, e se não realiza no plano social, tenta realizar-se no plano pessoal. Para tanto, percorre um caminho inverso pregado por Corisco anteriormente. Nessa guerra, Antônio procura arrumar o desarrumado (VALENTINETTI, 2002, p. 99-100).

Nas explicações de Célia Tolentino temos o seguinte:

É por isso que Antônio das Mortes volta no filme de 1969, para poder redimir-se diante da história e confessar que lutara do lado errado, porque não compreendia seu papel. Afinal, a guerra que veio não acabou com a miséria do sertão e, ainda por cima, levou muitos sertanejos para amargar a pobreza nas cidades,

como ele próprio, que vive em Salvador, sem função, decepcionado, na miséria do esquecimento (TOLENTINO, 2001, p. 241).

Com a morte de Coirana, Antônio passa a ser o protetor e defensor dos beatos e cangaceiros. Ele percebe que, no passado, estava do lado errado e que agira mal. Nesse ponto, as dúvidas e questões que atormentavam Antônio e o tornavam uma pessoa contraditória, deixam de existir. Agora ele sabe distinguir o certo do errado, o bem do mal. E para fazer o bem, procura de alguma forma ajudar o grupo de Coirana (VALENTINETTI, 2002, p. 102).

Primeiramente, pede ao Coronel que lhes dê moradia e alimentação. Negado o pedido e exterminado o grupo, Antônio revolta-se contra o Coronel e, a única forma de vingar o povo é acabando com o opressor, mesmo que em uma atitude tardia. Se no início Antônio era o Dragão da Maldade, agora passa a ser o Santo Guerreiro, figura que também é incorporada por outros personagens (VALENTINETTI, 2002, p. 105). Há, conseqüentemente, uma inversão de valores durante todo o filme.

Novamente, segundo Célia Tolentino:

Ao longo da narrativa haverá várias encarnações de santo e dragão, bem como troca de papéis. É como se pudéssemos dizer que, no chão social em que se estabelecem, a condenação ou consagração varia segundo a versão de cada lado e parece não ter vigência fora desse espaço. Assim, beatos e cangaceiros em princípio se opõem a Antônio das Mortes e Coronel Horácio. Com a conversão do ex-matador para o lado dos místicos, o velho proprietário será o dragão da riqueza, exterminador do povo inocente. Entretanto, no enfrentamento com o grande capital que ronda Jardim das Piranhas, é também um lutador para a manutenção das velhas e conhecidas estruturas de dominação contra o dragão voraz e invisível da modernização (TOLENTINO, 2001, p. 249).

Defensor da tradição popular e da permanência do estilo de vida sertanejo, o Coronel faz um papel de Santo. Todavia, diante da população oprimida que necessita de ajuda, torna-se opressor, o Dragão. Em uma atitude cínica, pede ao seu braço direito, Batista, que abra o armazém e distribua comida entre o povo. No entanto, não pensa duas vezes antes de ordenar que Mata-Vaca e seus jagunços exterminem a sociedade formada por beatos e cangaceiros (VALENTINETTI, 2002, p. 106).

Sua esposa, Laura, mantém uma relação com o delegado Matos. Ela vê nele possibilidade de sair daquele fim de mundo, onde ainda permanece porque sabe da vida cheia de regalias que o Coronel pode oferecer. Velho e cego, ela acha que o Coronel está falecendo e, certamente, será herdeira de suas terras e de sua fortuna. Para apressar essa herança, tenta convencer Matos a matá-lo que, por sua vez, tenta convencer Antônio a fazê-lo. Na recusa de Antônio e na covardia de Matos, Laura prefere não trocar o certo pelo duvidoso e, em uma atitude desesperada para mostrar ao Coronel sua confiança, apunhala e mata o delegado após descoberta a relação. Laura, das três personagens que podem simbolizar a transição entre o campo e a cidade, ela é a mais forte e mais efetiva, centro da intriga que precipita as ações e deflagra o mecanismo da vingança (VALENTINETTI, 2002, p. 106).

Visualizam-se também, nesta obra, personagens tipicamente urbanos como o já referido Matos e o Professor. Matos é o dragão do progresso, a figura que pretende trazer a modernização para o sertão. Como delegado, está mais preocupado na sua carreira política. Não tem coragem suficiente para matar o Coronel. É um covarde nas palavras e nas atitudes, homem da cidade que vê no sertão uma forma de alavancar sua

vida pública. O Professor é um desiludido e está constantemente bêbado. Ainda assim, representa uma pequena fatia do progresso que adentrou o sertão, a civilização.

Ele, mesmo que de forma precária, procura passar seus ensinamentos aos alunos de Jardim das Piranhas. É, em boa parte do filme, apático e debocha de Matos várias vezes. Num momento de sobriedade moral, percebe que a luta armada está iminente e, apoderando-se das armas de Coirana, é o agente executor da grande guerra, juntamente com Antônio. Os dois fazem o papel do Santo Guerreiro para lutar contra o opressor Coronel e seus sequazes. Lutará com suas ideias e seu próprio sangue, se necessário, para "vingar a metade desse sertão injustiçado".

O verdadeiro agente deflagrador dessa guerra é Coirana. Mesmo sendo "puro teatro", é ele quem faz, em princípio, o papel do Santo Guerreiro. Papel esse que, em seguida, é incorporado por outros personagens. Liderando beatos e cangaceiros, Coirana invade Jardim das Piranhas com a finalidade de combater o Dragão da Maldade e desperta, em Antônio e no Professor, o sentimento da revolta. Sua morte é anunciada pelo matador, eficaz no cumprimento de sua missão desde Corisco, e é com ela que a teleologia da salvação se faz presente, com alguma referência à Paixão de Cristo (VALENTINETTI, 2002, p. 108).

Outro papel de destaque no enredo é o da Santa. Parente de beatos e cangaceiros mortos por Antônio, é ela quem desperta no matador o sentimento de arrependimento ao impedi-lo de matar Coirana. Mulher de poucas palavras, mas de um equilíbrio e serenidade incontestáveis, perdoa Antônio pelos crimes passados e procura manter a paz entre os grupos. No entanto, percebendo que a paz já não é mais possível, ela torna-se o agente anunciador da guerra vindoura.

Temos ainda, o denominado Negro Antão, por sua vez, revela ser neto de escravos e da vontade de voltar para a África para reencontrar sua identidade. Até o final do filme, ele é mais um entre a grande massa de oprimidos. Entretanto, incorpora, no desfecho da história, o Santo Guerreiro e, montado em um cavalo branco juntamente com a Santa, empunhando uma lança encarna São Jorge que matará o Dragão da Maldade, encravando-a no tórax do Coronel (VALENTINETTI, 2002, p. 109).

Dessa forma, Antão mostra-se o mais emblemático dos Santos e, uma das cenas finais, juntamente com a Santa, o Padre e Antônio, fazem uma composição visual que remete à imagem de São Jorge mostrada no início e final do filme. O estilo da imagem atesta a natureza popular de sua circulação no mundo atual, objeto de coleção que remonta à tradição da Idade Média (os próprios elementos da imagem explicitam tal tradição: o Cavaleiro, a virgem, a Igreja) (XAVIER, 1993, p. 162).

O filme termina com a figura de Antônio das Mortes caminhando em meio a carros e caminhões que cortam o sertão com estradas de rodagem, a chegada do progresso simbolizado, com vigor, pela placa da multinacional *Shell*. E da mesma forma que chega, o herói solitário volta, enigmático. Mesmo depois da conversão e do cumprimento da tarefa justiceira, Antônio não se integra na comunidade que favorece. A mancha que o acompanha o condena a um exílio renovado, como em *westerns* clássicos. No entanto, sua imagem e seu percurso solitário lembram melhor o herói do faroeste italiano, figura carrancuda que chega ao local com ares de capanga do grande proprietário, termina aliado aos oprimidos e, consumada a luta, abandona o local com o mesmo ar enigmático de sua chegada (XAVIER, 1993, p. 172).

Compreende-se, assim, que “O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro” parece assumir integralmente as diretrizes da cultura popular como saída para o projeto de modernização conservadora imposto então pelo governo militar da época. Glauber Rocha não pretende trabalhar esses elementos de forma folclorizada ou romantizada, porém, ele tenta destruir os mitos e as lendas de seu país por dentro. A visibilidade que confere ao cangaço e ao messianismo não atua para um dispositivo de poder nostálgico e conservativo. Eles são ativados por sua força de crença, não somente pelo conteúdo mitológico, pois são reconfigurados, agindo em outro campo enunciativo e servindo a outras relações de poder (BENTES, 1997, p. 26-28).

O contexto político e a crise da estética do nacional-popular, interligados, vão contribuir para a emergência do tropicalismo, movimento que pregava um fazer artístico antropofágico que religaria espacialidades e temporalidades distintas. O nacional e o estrangeiro, o tradicional e o novo deveriam ser agenciados por meio de um dispositivo de poder libertário. A saída para o artista e intelectual terceiro-mundista estaria em explorar as virtualidades da “desrazão” e do “inconsciente” presentes na cultura popular, pretendendo, assim, uma ressignificação e estetização dessa cultura nativa.

Diz o cineasta:

A cultura popular será sempre uma manifestação relativa quando apenas inspiradora de uma arte criada por artistas ainda sufocados pela razão burguesa. A cultura popular não é o que se chama tecnicamente de folclore, mas a linguagem popular de permanente rebelião histórica. O encontro dos revolucionários desligados da revolução burguesa com as estruturas mais significativas desta cultura popular será a primeira configuração de um novo signo revolucionário (ROCHA, 2004, p. 251).

Dessa maneira, foi esse procedimento que Glauber Rocha buscava representar nas figuras típicas do imaginário do sertão brasileiro como o "Dragão" (símbolo barroco da desmedida natureza e do desarmônico) e de "São Jorge" (símbolo da guerra e da caça). Os personagens mesclam esses aspectos e atuam em um clima de instabilidade moral, já que são atores de suas próprias lendas que se confundem com a política. Notamos estas características nos já citados personagens, como a Santa, o negro Antão, o professor de História, Antonio das Mortes, o cangaceiro Coirana, o Coronel, Laura, de origem urbana, mulher do Coronel e amante do delegado Matos, o padre, o jagunço Mata-Vacas e seu bando e o povo que louva a Santa e o negro Antão com seus cantos, danças, orações, bandeiras e estandartes.

A performance imagético-antropofágica desses atores se dá em um cenário simbolizado pelo sertão, local do embate e dos conflitos. Os personagens urbanos, advindos de uma classe média abastada, são apresentados com venais, volúveis e traidores, reservando a eles os espaços fechados, a moldura das fachadas, a não-profundidade de campo e as cores berrantes tanto nas roupas como nos cenários. Já os personagens sertanejos, ao contrário, além da grande dignidade da qual se revestem, têm direito à paisagem e a composições cenográficas que lembram as pinturas renascentistas. Distinguem-se também as músicas destinadas aos beatos e cangaceiros e aos personagens cidadão, bem com a própria variação do estilo na montagem das cenas (TOLENTINO, 2001, p. 246-247).

Assim, tece-se no filme uma arquitetura figurativa mais barroca na qual os personagens recolocam-se em relações mutáveis uns com os outros. Os movimentos de câmera e os longos planos-sequências indicam algumas

atitudes e características dos personagens e suas posições dentro da encenação. Ora é uma câmera fixa que os detêm estáticos em cômodos, no caso dos representantes da ordem, ora é uma câmera na mão que acompanha as multidões entoando cânticos, perscrutando tatilmente o corpos dos santos e figuras do cangaço.

Nesta película, compõem-se teatralizações e ritualizações dos conflitos em que o repente e a poesia de cordel não se limitam à narração e à figura de um cantador. Percebe-se que as formas próprias da cultura sertaneja se apoderam da *mise-en-scène*. O mesmo povo que protagoniza o conflito, também assiste o desenlace da cena. Um bom exemplo desses aspectos é o duelo entre Antonio das Mortes e o cangaceiro Coirana. Com o laço preso nos dentes, ligando um ao outro, os dois contendores tentam atingir-se. Uma cantoria de rezadeiras, seguidoras do negro Antão, emoldura o embate (o duelo é muito comum nos *westerns* clássicos, havendo sempre regras rígidas a serem obedecidas). A tomada é longa, sem cortes. Junto com a cantoria intermitente, confere à cena o tom hipnótico e performático. Antônio das Mortes finalmente vence Coirana, ferindo-o gravemente (CASTELO, 2004, p. 93-94).

Nesta obra, a ênfase na participação do público é um aspecto que deve ser ressaltado. Consideremos, por exemplo, duas cenas: a de Coirana em sua entrada em Jardim das Piranhas, e aquela do duelo entre este e Antonio das Mortes. Nessas cenas, a presença do povo, entoando cânticos e batendo palmas, lembra-nos que estamos diante de uma representação, de uma performance.

Deve-se levar em conta, igualmente, a importância da voz e dos gestos dos participantes, por um lado, e a situação de escuta, por outro. Ação dupla entre emissor e receptor, a performance oral se processa a

partir de uma série de meios, como o ritmo lento ou rápido de uma melodia, as repetições e os gestos que formam um contexto, uma situação de comunicação culturalmente motivada. Isso significa que o tempo e o lugar onde ocorrem esta performance não são indiferentes. Ela acontece, normalmente, em lugares e datas fixas determinadas pela tradição, em circunstâncias da vida privada ou pública, importantes de alguma maneira ao destino comum (nascimento, casamento, morte) (NEMER, 2005, p. 129).

Por exemplo, a chegada de Coirana a Jardim das Piranhas dá lugar a uma manifestação espontânea do povo que sai às ruas para acompanhar o cortejo liderado pelo cangaceiro e pela Santa. Ao som de cânticos que lembram os ritmos africanos, os líderes seguem à frente, dançando e balançando estandartes com as imagens de São Jorge e do Dragão. Logo em seguida, vem o povo cantando e batendo palmas. A manifestação segue seu curso até o centro da cidade onde, acompanhado pela Santa e por Antão, Coirana se apresenta ao povo e aos poderosos do local. O monólogo proferido pelo cangaceiro reporta-se a Lampião, citado nos versos da música entoada durante a procissão e na aula do professor que, na praça da cidade, pouco antes da entrada do cortejo, lembrava a seus alunos as datas importantes da história do Brasil (NEMER, 2005, p. 130).

Repetido inúmeras vezes durante as primeiras cenas do filme, o nome de Lampião reforça o sentido não oficial da manifestação dirigida por Coirana. E mais, estreita os laços de pertencimento do povo com o seu passado. Dedicada à memória do cangaceiro morto em 1938, (como lembrou o professor) a performance liderada pelo cangaceiro, aparece como um momento de comunhão coletiva. Sem data ou local programados, ela surge, de repente, espontaneamente, no

meio do povo como resposta às vozes e aos gestos que a lideram. Neste sentido, o povo que faz parte da performance contribui tanto quanto o intérprete à sua realização (NEMER, 2005, p. 130).

Colocando em relevo procedimentos correntes nas sociedades tradicionais o filme procura destacar a relação entre os protagonistas da performance e os que nela estão envolvidos. Nesse sentido, o povo que participa cantando, dançando, batendo palmas, não é apenas objeto da representação, porém, o sujeito desta performance que remete ao universo das tradições orais, em que a base da participação do indivíduo é o pertencimento a uma coletividade, a um passado comum.

Transformada pelo veículo de sua transmissão, a performance, ou melhor, o filme como encenação coreografada, estabelece com seu público uma relação de distanciamento. Separado da ação encenada, o espectador não se aliena, não se deixa absorver pelo narrado, estabelecendo com as imagens um diálogo mais aberto, isto é, menos determinado pelas convenções de gênero. Porém, isso não significa que haja uma ruptura com as convenções. Na verdade, o que o filme procura fazer é apropriar-se das convenções, criando para estas, novos usos.

Além do mais, a montagem fílmica construída, aqui, destaca a marcação teatral brechtiana, que desnaturaliza o confronto, não enfatizando acontecimentos, objeto da narração do narrador, mas a própria narração. Percebe-se também o desinteresse de alguns personagens como, por exemplo, o delegado Matos que parece um ator em folga, andando pela cidade enquanto espera o momento de entrar em cena. Glauber Rocha ritualiza e teatraliza a tomada de consciência de Antônio das Mortes, que ferindo Coirana, percebe que este é aliado, não um inimigo.

Então, desencadeia-se, novamente, o *transe* e a violência necessários para um processo transformador e revolucionário.

Por esta razão "O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro" inscreve-se na perspectiva global de mistura de gêneros que informam o esquema narrativo do filme no qual os personagens atuam como se estivessem participando de um jogo, de uma luta na qual a violência é tão simulada quanto à dos participantes da cantoria. O tratamento dado à violência nesta obra, uma violência encenada, teatralizada, quebra o efeito de verossimilhança da representação tal como buscado no cinema tradicional onde o convencimento do público depende da naturalidade dos atores na interpretação de seus papéis (VALENTINETTI, 2002, p. 108).

Esse filme rejeita a forma tradicional de representação cinematográfica na qual a atuação dos atores deve ser o mais natural possível, a fim de passar ao público a impressão de veracidade. Obviamente, o espectador comum não leva em conta que essa naturalidade é acompanhada de um trabalho prévio (roteiro, direção) que informa ao ator o modo como o personagem deve ser interpretado. A suposta naturalidade do ator depende, portanto, do domínio das técnicas de arte dramática. Negando essa forma de interpretação, em que o artificial se faz passar por natural, os atores (livres dos códigos da representação clássica) atuam espontaneamente diante da câmera que se limitava a reproduzir seus movimentos (VALENTINETTI, 2002, p. 112-113).

Relevante dizer, destarte, que "O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro" é um filme que trabalha quase no nível da instantaneidade, da criação simultânea à captação da imagem. Estamos aí muito próximos do cinema documentário, inclusive em relação ao uso do som direto que até

então não havia sido empregado por Glauber Rocha. A preocupação com a sincronização, com a captação do som no momento de sua emissão é um ponto que deve ser ressaltado, na medida em que a referida obra se apresenta como uma performance, como um ato de criação coletiva, em que o *transe* perpassa sua dimensão espetacular e figurativa.

Sabe-se que uma das constantes do cinema glauberiano é a questão do *transe*. Dada a cristalização de determinado olhar sobre as coisas, ele possibilita desarrumá-lo, rearranjá-lo, trazê-lo para um espaço liso, onde possa explorar todas as suas virtualidades. O *transe* é transição, passagem, devir e possessão, sendo que Glauber Rocha faz dele uma forma de experimentação e conhecimento. Dá-se com o *transe*, deste modo, visibilidade ao invisível e dizibilidade ao indizível. Provoca-se, pois, estado de colapso nos elementos agenciados, principalmente, naquele que olha, permitindo uma variação e uma mutação nas noções de historicidade e temporalidade (BENTES, 1997, p. 26).

"O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro", é um filme tanto da convulsão, da fabulação, quanto do dilaceramento. Nele, o sertão e seus atores são marcados pela inconstância, corroídos e carcomidos pela morbidez e pela degenerescência. Antônio das Mortes, por exemplo, cômico de sua finitude, sabe que, após cumprir sua função, deve desaparecer. O delegado Matos, simbolizando a burguesia nacional, morre assassinado no local que acreditava que o enriqueceria.

Vemos, assim, que o cineasta baiano recorre à estética do *transe* para intensificar elementos cinematográficos, sendo que a performance dos personagens e a teatralização das cenas permitem a emergência de forças latentes, potências de mudanças e transformações.

Na montagem fílmica, cangaceiros e beatos olham diretamente para a câmera, ou em um silêncio inquisitivo e perturbador, ou berrando chavões revolucionários.

Já figurantes e personagens secundários, ao mesmo tempo em que atuam, são também espectadores comuns. A música funciona como contraponto às imagens, possibilitando um distanciamento do que é mostrado, parecendo até algumas vezes irônico. Os gêneros cinematográficos clássicos são remodelados, principalmente o *western*, o fantástico/horror e o melodrama, no intuito de, implodindo por dentro o cinema *hollywoodiano*, atrair e conscientizar o espectador (VALENTINETTI, 2002, p. 67).

Provocando o *transe* na composição de cenas e personagens, tentava-se decompor os mitos, produtos do colonialismo "imperialista", auxiliando-os depois a recompor as partes, em produção ininterrupta de novas mitologias, novas fabulações, agora soberanas, nacionalistas e terceiro-mundistas. Na medula espinhal de "O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro" encontra-se o esforço do seu autor de aliar cultura popular, prática revolucionária, mito e história. Para ele, o papel histórico dos povos do terceiro-mundo se cumpre em conformidade com a tradição, não com a negação dela. Logo, a questão maior não é a superação do mito, mas a sua encenação e reinterpretção pela comunidade, em termos dos projetos de liberação (XAVIER, 2004, p. 138).

Neste movimento, anuncia-se um tempo da redenção no qual este próprio tempo parece não conseguir manter sua estabilidade e precisão. Desta vez, a encenação do filme não coroa sua estória com um refrão já conhecido como "o sertão vai virar mar" junto à imagem da esperança. Em vez da invocação da ruptura, do canto que anuncia

a consumação de um tempo radicalmente novo, "O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro" retoma no final o acento melancólico de seus frequentes instantes de imobilidade, em uma espécie de refluxo da vertente épico-mítica que notadamente marcou o ponto climático dos combates nele representado (XAVIER, 1993, p. 173).

Tal refluxo, no entender de Ismail Xavier, recebe um sopro a mais no plano em que Antônio das Mortes se retira para voltar à cidade grande. Na beira da estrada, o posto de gasolina assinala o trabalho de um outro tempo alheio ao sacrifício de Coirana. Tempo que se move oculto em um mundo que cerca o cenário da luta e ameaça invadi-lo, mudando os termos do conflito em Jardim das Piranhas. Tempo que se faz presente nas falas de Antônio, de Matos e do próprio Coronel, mas, esteve ausente da cronologia das rupturas evocadas no início pelo professor. Tempo acumulativo da modernização tecnológica e do crescimento econômico (XAVIER, 1993, p. 173-174).

Daí ser importante mencionar ainda que o cinema político de Glauber Rocha é pródigo na reconfiguração de lendas e de mitologias. Preocupado em captar o tempo, o vir-a-ser, ele abandona a "representação" para buscar o desvio, a diferença, o que foge à explicação. Neste sentido, a história passa a ter papel fundamental, já que as temporalidades são sua matéria-prima. O tempo linear do cinema clássico, produtor do mito, da representação, é abandonado em função de uma noção de tempo fluida, variada, figurativa e barroca, capaz de em um mesmo espaço, aproximar passado, presente e futuro, possibilitando a emergência da "imagem-tempo" (Ver: DELEUZE, 1990).

Na película em questão, realça-se uma narrativa permeada pelo *transe* na qual o tempo é múltiplo, fato este que afeta a

história, sendo que ela já não é nem a do passado nem a do presente ou a do futuro. Essa peculiar narrativa glauberiana reúne em uma perspectiva histórica, o passado, o presente e o futuro, que por si sós são fabulações, já que tornam possíveis o ato de fala e a recriação de lendas. Destruindo os mitos de seu povo "de dentro", Glauber Rocha tenta produzir "enunciados coletivos capazes de elevar a miséria a uma estranha positividade, a invenção de um povo" (DELEUZE, 1990, p. 269).

Percebermos que atores-personagens e o povo se direcionam, um para o outro, em um "duplo devir", resultando a obra cinematográfica um próprio ato de fabulação. Este, enquanto uma palavra em ato, um ato de fala pelo qual a personagem nunca pára de atravessar a fronteira que separa seu assunto privado da política. É a palavra emitida como ato expressivo, poético, fora da linguagem articulada do cotidiano, em fuga das significações dominantes, criadora de sentido, instauradora de acontecimento, é a linguagem rompida de seu sentido usual. Linguagem, fala, palavra, que vêm perturbar o repouso dos sentidos. Daí o cinema do Terceiro Mundo, ser um cinema que fala, um cinema do "ato de fala", ato este que constitui a fabulação enquanto memória (TEIXEIRA, 2003, p. 61)

Nesse sentido, o cineasta defronta-se com uma dupla colonização do povo: como uma "exocolonização" (das "histórias vindas de outros lugares") e com uma "endocolonização" (dos "próprios mitos" transformados em "entidades impessoais à serviço do colonizador"). Frente a essa situação, não deve o autor "fazer-se etnólogo do povo" nem tornar-se inventor de uma "ficção pessoal" (TEIXEIRA, 2003, p.61-62). Ambos os caminhos constituem uma espécie de captura a serviço do colonizador. Resta

ao cineasta, para efetivamente tornar-se "agente coletivo" de um povo por vir, ou seja, tomar personagens reais e não-fictícios, mas colocando-as em condições de "ficcional" por si próprias, de "criar" lendas, "fabular".

Assim, pode-se notar que a obra "O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro" ao colocar em cena as imagens e sons da história e da política, frenéticas e ritualizadas, procura linhas de fuga e desvios na arte cinematográfica e na sociedade terceiro-mundista, a fim de explorar suas virtualidades, visualidades e contradições. História, fábula e tempo se entrelaçam e passam a ser atualizados, reconfigurados, potencializados, no intuito de se compreender a própria realidade e contribuir para um novo patamar de experiências estéticas, políticas e culturais.

Referências Bibliográficas:

- BENTES, Ivana. O Devorador de Mitos – Introdução. In: ROCHA, Glauber. *Cartas ao Mundo*. Org. de Ivana Bentes. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. p. 9-74.
- CASTELO, Sander Cruz. "O dragão da maldade contra o santo guerreiro" (1969) e o terceiro cine: entre o cinema de autor europeu e o cinema clássico hollywoodiano. 2004. f. 93-94. Dissertação (Mestrado em História Social) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. Trad. Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- NEMER, Sylvia Regina Bastos. *A função intertextual do cordel no cinema de Glauber Rocha*. 2005. f. 129. Tese (Doutorado) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro.
- RAMOS, Fernão Pessoa. (org). *História do Cinema Brasileiro*. São Paulo: Círculo do Livro, 1987.
- ROCHA, 1977 apud GERBER, Raquel. *O mito da civilização Atlântica: Glauber Rocha, cinema, política e estética do inconsciente*. Petrópolis: Vozes, 1982.
- _____. *A Revolução do Cinema Novo*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. **O terceiro olho:** ensaios de cinema e vídeo (Mario Peixoto, Glauber Rocha e Júlio Bressane). São Paulo: Perspectiva/FAPESP, 2003.

TOLENTINO, Célia Aparecida Ferreira. *O rural no cinema brasileiro*. São Paulo: Ed. UNESP, 2001.

VALENTINETTI, Cláudio M. *Glauber Rocha, um olhar europeu*. São Paulo: Instituto Lina Bo e P. M. Bardi: Prefeitura do Rio, 2002.

VENTURA, Tereza. *A poética política de Glauber Rocha*. Rio de Janeiro: Funarte, 2000.

XAVIER, Ismail. *Alegorias do subdesenvolvimento:* Cinema Novo, Tropicalismo, Cinema Marginal. São Paulo: Brasiliense, 1993.

_____. *O cinema brasileiro moderno*. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.