

# A fabulação como jogo

The fabulation as a game

Luciano Viegas da Silveira<sup>1</sup>

## Resumo

Neste artigo, buscamos identificar como o gesto de fabulação se constitui enquanto procedimento formal seminal na obra do cineasta tailandês Apichatpong Weerasethakul. Empreendemos uma análise focada no longa-metragem de estreia *Objeto misterioso ao meio dia* (2000), destacando a relevância da fabulação como força-motriz do filme, o que se dá aos moldes de um jogo. Em seguida, apontamos que tal função fabuladora seria apropriada de forma definitiva pelo cineasta, a partir de outras modulações, nos filmes mais conhecidos que compõem sua cinematografia subsequente, como *Mal dos trópicos* (2004), *Tio Boonmee, que pode recordar suas vidas passadas* (2009) e *Cemitério do esplendor* (2015).

**Palavras-chave:** Cinema; Documentário; Ficção; Fabulação.

## Abstract

In this article, we aim to identify how the act of fabulation functions as a seminal formal procedure in the work of Thai filmmaker Apichatpong Weerasethakul. We undertake an analysis focused on his debut feature *Mysterious object at noon* (2000), emphasizing the importance of fabulation as the driving force of the film, which takes the form of a game. We then suggest that this fabulating function would be definitively appropriated by the filmmaker, through other variations, in his more well-known films that make up his subsequent filmography, such as *Tropical malady* (2004), *Uncle Boonmee who can recall his past lives* (2009), and *Cemetery of splendor* (2015).

**Keywords:** Cinema; Documentary; Fiction; Fabulation.

Em uma das últimas sequências de *Objeto misterioso ao meio-dia* (*Dokfa Nai Meuman*, 2000), primeiro longa-metragem de Apichatpong Weerasethakul, o cineasta abre o microfone para um grupo de crianças (Figura 1). Elas devem se encarregar do desfecho de uma longa história, sobre um menino com deficiência física e sua professora, nomeada Dogfahr, que vinha sendo narrada de boca em boca, por personagens encontrados pela equipe de filmagem ao longo de um processo de pesquisa, que

1

Graduação em Comunicação Social pela UFRGS e Mestre em Comunicação Social pela UFMG, onde defendeu a dissertação "Realismo Heterocrônico: uma abordagem ao cinema de Apichatpong Weerasethakul".

percorreu a Tailândia de norte a sul, durante o ano de 1998.

Figura 1- Hora do jogo



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Estruturalmente, este filme foi concebido a modo do jogo surrealista *cadavre exquis*<sup>2</sup>. Isto é, Apichatpong opera uma passagem deste método para o cinema e, com isso, descobre um dispositivo agenciador de fabulações, movido por certo impulso lúdico, a convocar crianças e adultos com disposição para o jogo. Sem dúvidas, a potência criativa do método original resiste, ainda, na imprevisibilidade dos encontros e na improvisação, demandada de cada um dos personagens reais. O cineasta solicita a eles livre invenção de histórias, estimulando a emancipação dos seus imaginários. Quando este grupo de crianças entra em cena para dar continuidade à história, o jogo torna-se, enfim, impraticável. Pois se havia antes qualquer espécie de fio narrativo localizável, cronológico e linear, que nos fazia perceber um encadeamento minimamente coerente, organizado pela montagem, as crianças tratam de destituí-lo. Recomeçam do zero a fabulação, mudando as regras do jogo.

Nosso propósito é destacar, aqui, algumas sequências de *Objeto misterioso ao meio-dia* que sejam exemplares do modo como o filme solicita aos seus personagens que efetuem, em cena, tal função fabuladora<sup>3</sup>. Entendemos os atos de fabulação, na esteira de Gilles Deleuze, que transpôs para o campo do cinema o conceito filosófico bergsoniano elucidado em *As duas fontes da moral e da religião*: “em Bergson a fabulação é esta misteriosa

2

Concebido pelos integrantes do movimento surrealista francês, a partir de 1925, de acordo com André Breton, o *cadavre exquis* é um método de colagem ou *assemblage* que consistia, originalmente, em um jogo literário ou em uma troca de desenhos, que se dava entre três ou quatro artistas. Havia uma única regra fundamental: eles deveriam adicionar à composição elementos novos, no entanto, sem que pudessem ver as contribuições daqueles que os antecederiam. Com ênfase no processo colaborativo, o resultado das peças era aleatório, jamais predisposto de início.

3

“O que se opõe à ficção não é o real, não é a verdade que é sempre a dos dominantes ou dos colonizadores, é a função fabuladora dos pobres, na medida em que dá ao falso a potência que faz deste uma memória, uma lenda, um monstro” (Deleuze, 2011, p. 183).

faculdade que tem o poder de falsificar a memória substituindo as imagens-lembrança reais por imagens falsas, imagens-fábula, as quais interferem diretamente em nossa ação sobre o mundo” (Pimentel, 2010, p. 134-135)<sup>4</sup>. Gilles Deleuze exalta a novidade das obras de Jean Rouch e Pierre Perrault em relação à tradição etnográfica do cinema até então (Flaherty, Grierson, Leacock), ainda afeitos a uma excessiva ficcionalização dos personagens, em detrimento de suas próprias histórias reais. Ele formula, em oposição, que seria preciso apreender, portanto, “o devir da personagem real quando ela própria se põe a ‘ficcionar’, quando entra em flagrante delito de criar lendas” (Deleuze, 2011, p. 183). Reconhecemos que o processo criativo em *Objeto misterioso ao meio-dia*, ao estimular seus personagens a um exercício contínuo de invenção de histórias, continuada entre uns e outros, aos moldes de um jogo, alinha-se à tal função fabuladora do documentário, como fora designada por Deleuze.

Portanto, o que é rompido aqui é mais do que o modelo verídico interno à narrativa ficcional, é o modelo que faz da ficção uma verdade superior e por isso apartada da vida. Encontrar a função fabuladora é reencontrar o elo entre a vida e a ficção. É fazer ver a realidade da ficção, é fazer ver que a sua potência falsificadora é antes de tudo uma potência criadora de mundos, de mundos habitáveis e vivíveis. Portanto o que é afirmado não é a verdade da ficção, mas a sua realidade falsificadora. Talvez a tenhamos separado da vida por prudência (Pimentel, 2010, p. 134).

Na cartela de abertura do filme, antes ainda de se anunciar a banda da imagem, nos era dado a ler o “Era uma vez”, quer dizer, a assunção do jogo fabulatório como mecanismo, ou força-motriz deflagradora de acontecimentos, amparado nos ritos de encenação e performance, estimulados pela presença da câmera e pelas intervenções pontuais do cineasta. Não à toa, Apichatpong será creditado em *Objeto misterioso* como editor e não como diretor, o que não o exime, é claro, de responsabilizar-se pela composição dos planos e de interferir em cena com perguntas e provocações. De fato, não, se trata aqui de uma organização da *mise-en-scène*, em sentido clássico, mas de uma disposição da câmera para acolher

4

Mariana Rodrigues Pimentel segue explicitando que: “A fabulação rompe, portanto, a nossa suposta relação verídica com a vida ao se inserir no sistema produtor de imagens. Se, em Bergson, isso indicava um procedimento segundo, inferior, é porque, como já mostramos, a memória é para o filósofo a instância metafísica de conservação do passado sem a qual há criação do presente, pois a duração é o seu ato, ato através do qual o presente passa. No entanto, com Deleuze é o futuro que força a passagem, que faz o presente passar, sendo assim a memória deixa de ser o centro da operação de nossa relação com o presente, para tornar-se um mecanismo de conservação deste presente que passa e não de produção do presente que será” (Pimentel, 2010, p. 135).

os gestos dos personagens, que apresentam sua *auto-mise-en-scène*, diria Jean-Louis Comolli (2008, p. 85): “Trata-se de uma retirada estética. De uma dança a dois. A *mise-en-scène* mais decidida (aquele que supostamente vem do cineasta) cede lugar ao outro, favorece seu desenvolvimento, dá-lhe tempo e campo para se definir, se manifestar”.

Figura 2 – Criança imagina o filme



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 3 – Vendedora de peixes de Bangkok



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Algumas interrupções, incorporadas à fatura do filme, o constituem tanto quanto outros acontecimentos menores, por assim dizer, desvinculados

do eixo central de fabulação, que seria a história de Dogfahr. Quando os atores amadores discutem entre si o que constitui propriamente a cena, ou questionam ao cineasta por que se deve repetir uma tomada etc., essas passagens atestam o caráter de *Objeto misterioso ao meio-dia* como filme colaborativo, em aberto. Em outros momentos, o motivo da cena se desloca, podendo se tornar a expectativa de uma criança sobre aquilo que o filme poderia ser (Figura 2). Um menino desabafa a respeito de seus planos, sobre o que pretende fazer logo após o término das filmagens, quando findar a brincadeira enfasiante do registro, que exige sempre repetições, reelaborações. Assim, a potência do imaginário, liberada, deriva para além do que a cena se propunha inicialmente, confirmando a função fabuladora. Conforme outra formulação posterior de Deleuze (1997), em se tratando da invenção literária, a fabulação corresponderia a uma espécie de força impessoal, capaz de fazer emergir singularidades, modos de aparição não-identitários, a partir daqueles a enunciam: “como Bergson soube vê-lo, a fabulação, a função fabuladora não consiste em imaginar nem em projetar um eu. Ela atinge sobretudo essas visões, eleva-se até esses devires ou potências” (Deleuze, 1997, p. 13).

James Quandt (2009) aproxima o gesto fabulatório em *Objeto misterioso* às “trocas de presentes” que o antropólogo Marcel Mauss verificava como ato sacro de passagem em etnias da Polinésia – o que implica interdependência entre aquele que oferta a história e o próximo, que tem a incumbência de continuá-la. “Mauss supunha que o presente criava coesão ou solidariedade entre a comunidade, à medida que o objeto passava de mão em mão” (Quandt, 2009, p. 32, tradução noss<sup>5</sup>). Toni Pape (2017), por sua vez, caracteriza o método desenvolvido no filme como abertura a uma experiência “do múltiplo”. Seja a partir de histórias familiares ou de mitologias compartilhadas, o ato de narrar teria a potência cabal de reunir ou dissolver uma comunidade. Mais do que isso, afirma Pape, o trunfo da fabulação é o de fazer variar a percepção de um indivíduo ou de uma comunidade sobre si mesma, afirmando-se como ato de reinvenção coletiva, capaz inclusive de transformar determinações do passado: “uma história, lembrada, inventada ou ambas as coisas, abre-se em direção a um sonhar coletivamente, em que a vida-como-ela-é suaviza, torna-se sensível à sua própria potência: a vida no modo do se” (Pape, 2017, p. 21, tradução

5

No original: “Mauss surmised that the gift exchange created community cohesion or solidarity as the object passed from hand to hand” (Quandt, 2009).

nossa<sup>6</sup>).

César Guimarães (2000, p. 30) cita a contribuição do filósofo Gilbert Durand que entende a fabulação, também influenciado por Bergson, como “um movimento vivo, uma força criadora que anima a imaginação simbólica nos mais diversos planos: biológico, psicossocial, sociológico e antropológico”. Isto porque, em Bergson, ainda que o conceito de função fabuladora apareça como um efeito próprio da religião, no contexto de uma distinção formal que autor postula entre as religiões estáticas e as religiões dinâmicas, ela já seria designada como “criadora tanto de espíritos e seres imaginários quanto de mitologias, novelas e dramas” (Guimarães, 2000, p. 30). Ou seja, em Bergson a fabulação já não estaria restrita apenas ao âmbito da religião, mas também vinculada ao surgimento da literatura e do teatro, em abertura, portanto, ao campo estético.

A fabulação criadora, entretanto, não é privilégio de gênios ou artistas; ela não se atualiza exclusivamente nesses sujeitos, mas em todos aqueles que são ultrapassados pelas forças que excedem o vivido e que passam a dispor de algum meio expressivo - escrita, voz, pedra, tinta, corpo, imagem - que permita “liberar a vida lá onde ela é prisioneira”. O que é decisivo aqui, como ressalta Bergson, é a diferença de natureza entre uma moral fechada e estática, que obriga à vida em comum – fixada nos costumes, nas ideias, nas instituições – e uma outra moral, aberta, dinâmica, animada por impulsos criadores, e que se propaga através das imagens e símbolos que a função fabuladora fornece (Guimarães, 2000, p. 30-31).

Sobretudo, este modo de invenção fabulatória não se abstrai da comunidade, mantendo-se sempre perto dos personagens, que se tornam engajados em um processo de elaboração coletiva. Pape destaca o momento preciso, logo ao início de *Objeto Misterioso*, em que a intervenção do cineasta, ao entrevistar uma vendedora de peixes de Bangkok, demarca uma cisão entre o relato rememorado de uma experiência traumática e o que ele chama de “incipiência da fabulação” (tradução nossa<sup>7</sup>) (Figura 3). Enquanto a personagem contava ter sido vendida pelos pais, na infância, e

6

No original: “The telling of a story, remembered or invented or a bit of both, opens towards a collective dreaming, in which life-as-is softens and becomes sensitive to its own potential: life in the mode of what if”.

7

No original: “incipiency of fabulation”.

algumas lágrimas já começavam a se precipitar em seu rosto, Apichatpong solicita que ela conte alguma outra história, de um livro ou de outra fonte que não sua própria memória, fosse verdade ou ficção. Este ponto é crucial, pois se podemos reconhecer nessa intervenção do cineasta quiçá uma impertinência ética, por outro lado, o que se lhe oferece é uma chance de liberação da carga negativa que aquela memória antiga lhe inflige: “[...] diga-nos algo mais, algo mais que não seja você. Você + n. É assim que *Objeto Misterioso ao meio-dia* passa do pessoal ao impessoal” (Pape, 2017, p. 22, tradução nossa<sup>8</sup>). Quando o ato de fala se torna ato de fabulação, ele ganha, então, o valor de discurso indireto livre e o alcance político de constituição de um povo (Deleuze, 2011).

Essa estranha faculdade é uma palavra em ato, onde a personagem não para de devir outro, pois ela é enquanto se diz, ela é enquanto se fabrica, o “povo que falta”. É neste sentido que podemos entender a assertiva do filósofo segundo a qual o papel do cineasta político, em contraponto ao etnógrafo, é extrair do mito um atual vivido (potência de fabulação) e não tentar descobrir por trás deste uma estrutura arcaica (modelo de verdade). Cabe ao cineasta, ou melhor, ao artista operar essa abertura, transformando o ato de fala em ato de fabulação (Pimentel, 2010, p. 137).

Antes mesmo que a vendedora de peixes, em *Objeto Misterioso*, comece a fabular e sua nova história inventada tome corpo, a montagem precipita o corte: vemos na imagem um menino sobre uma cadeira de rodas e uma mulher que olha pela janela. Na banda sonora, ouvimos ainda a voz daquela mulher, que se permite imaginar outra situação. Ela inventa e nomeia seus personagens: o menino é deficiente físico, não pode andar, e tem como professora uma mulher que vem lhe ensinar em casa todos os dias, chama-se Dogfahr (Figura 4). Aquilo que ela vem a narrar, portanto, adquire uma conformação visual a partir das imagens montadas posteriormente pelo cineasta, com a mobilização de outros personagens que passam a compor aquela comunidade fílmica, todos imbuídos em torno de um mesmo esforço fabulatório, ao modo do jogo *cadavre exquis*. A contribuição da vendedora de peixes irá se prolongar na imaginação de outros tantos personagens

8

No original: “Tell us any story besides yours. Or rather: now that we have heard your story, tell us something else, something more that isn't you. You+n. This is how *Mysteriou Object at Noon* passes through the personal into the impersonal”.

até aquele momento derradeiro que mencionamos inicialmente, quando as crianças entram em cena e vão colocar em xeque a própria existência de Dogfahr e do menino, sugerindo um recomeço. É desse modo que o trabalho de fabulação se caracteriza, ao longo de *Objeto Misterioso*, como um jogo de peças desconstruídas que a montagem organiza, conferindo aos relatos, na medida do possível, aos saltos, alguma coerência.

Figura 4 – Nascem os personagens, através do ato de fabulação



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

A partir da formulação de Émile Benveniste, amparada em sugestão de Lévi-Strauss, Giorgio Agamben (2014, p. 84) recupera a relação complexa entre jogo e rito: “o rito fixa e estrutura o calendário; o jogo, ao contrário, mesmo que não saibamos ainda como e por que, o altera e destrói”. Segundo Benveniste, o que assegura a reprodução do rito como ato sagrado é sua conjugação inalienável com o mito, que enuncia a história; o jogo, no entanto, prescinde do mito, nele apenas o rito persiste. Isso determina, portanto, a temporalidade do jogo (do latim *in-ludere*: ilusão, conforme Agamben elucidada) e, mais particularmente, do brincar enquanto materialização da historicidade contida nos objetos “é algo de singular, que pode ser captado apenas na dimensão temporal de um ‘uma vez’ e de um ‘agora não mais’” (Agamben, 2014, p. 86). Tendo em vista todas as guinadas às quais a narrativa se permite, parece-nos coerente aproximar o método explorado em *Objeto misterioso* a uma espécie de jogo fabulatório, o que caracterizaria o filme



de modo distintivo.

Ainda na cena da escola que já mencionamos, um dos meninos, por fim indeciso, após ter demandado a morte de todos os outros personagens da narrativa em torno de Dogfahr, fantasia a respeito de uma feiticeira capaz de metamorfosear-se em tigre – ideia que seria retomada por Apichatpong, mas somente em um filme posterior, *Mal dos trópicos* (2004). Sua intervenção desarticula, simplesmente, a organização diacrônica que a montagem procurava ao interligar os relatos anteriores e instaura aquele “agora não mais”, reafirmando a temporalidade sincrônica da fabulação, ao repetir a enunciação do “era uma vez”. Esse mesmo menino, que ao início da cena se encontrava posicionado ao centro do plano, afinal era dele que se esperava o ato de fabulação em curso - isto é, que repetisse a história que havia contado ainda há pouco, em off, para a equipe de filmagem - toma outra vez a frente do grupo para sugerir o desvio: recomeço da história (Figura 5). Ele começa dizendo de um menino misterioso que ia colher flores para sua professora, mas um tigre desejava devorá-lo. Em seguida, o tal menino se revela um *alien*, outro tigre devora a professora e tudo isto se dá em um mesmo e contínuo ato de fala. Os outros colegas estavam ao seu lado, ouvindo com certa impaciência, como se estivessem à espreita de sugerir algum encaminhamento mais significativo para a história.

Figura 5 – Recomeço da história



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 6 – Discussão sobre os rumos da história



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Nada escapa à câmera: o silêncio e a expectativa dos meninos, que precede o início da fabulação; a hesitação, quando já não sabem como continuar; o estímulo mútuo para que alguém assuma a voz narrativa, e novamente certa expectativa ao negociarem com o cineasta que ele permaneça ali, até que a história se produza. O menino que detinha o ato de fala, por fim, recua em relação à câmera, como se tivesse chegado ao limite da sua própria contribuição para o filme, enquanto os outros o estimulam a continuar ou começar uma outra história. Algumas meninas estão à beira da janela e praticamente não se pronunciam, a não ser quando uma delas se põe a reclamar de um dos garotos que se posiciona bem à sua frente (ela também quer aparecer no filme,oras) (Figura 6).

A câmera aguarda, paciente, enquanto a fabulação vai se configurando, ainda em estado germinal. Ou seja, o que conta não é a história em si, mas toda a situação filmada, que ganha força de acontecimento. A fabulação emerge deste empurra-empurra, enquanto todas as crianças imaginam juntas e opinam sobre a história de Dogfah e do menino paraplégico, conforme ela lhes foi contada. Por fim, quando a situação já se tornou demasiadamente dispersa, aquele mesmo menino que havia iniciado a narração sugere que se recomece o jogo, ao seu modo: "Eu só sei a história da tigresa feiticeira". Neste sentido, a temporalidade da cena é sincrônica, inclusive, nos moldes da afirmação de Comolli (2008): "O 'realismo ontológico' do cinema concerne menos à imagem fotográfica,

impressão do mundo visível, e bem mais ao tempo, a um tempo comum, a uma regra de tempo comum à ação e ao seu registro - a um sincronismo." (Comolli, 2008, p. 219<sup>9</sup>). Reivindicamos aqui, ainda, um sentido de temporalidade sincrônica, em oposição a uma temporalidade diacrônica ou cronológica, na medida em que o próprio ato de fabulação congrega esta capacidade de evocar heterocronias, ou melhor, a assunção de múltiplas temporalidades, neste caso, como livre invenção das crianças: um mundo que abriga a agência de um xamã, outro tomado de assalto por intrusões alienígenas, etc.

Logo, notamos que o ato fabulatório no cinema de Apichatpong, aqui brevemente identificado, em *Objeto misterioso ao meio-dia*, abre a cena a um regime de coabitação de múltiplas temporalidades. Caracterizamos a fabulação como uma operação que, ao incidir na realidade diegética, oporia ao tempo cronológico, linear, uma dimensão temporal sincrônica, intensiva. Isso significa que, tão logo um ato de fabulação se efetua, a coesão temporal da diegese imediatamente se complica, passando a abrigar estratos temporais ou dimensões de realidade anteriormente imperceptíveis, que se precipitam mediante as sugestões de histórias contadas por algum dos personagens ou de novos elementos que entram em cena, prontamente admitidos pela ficção. No caso de *Objeto misterioso*, como procuramos demonstrar, a fabulação assume um caráter lúdico, de livre invenção, e mergulhada na experiência de uma comunidade reunida ao redor da Tailândia, cabendo à montagem mediar uma realidade comum entre personagens de diferentes localidades. O empreendimento é bem-sucedido porque, aqui, o ato de fala tem a característica de tornar-se acontecimento, aos moldes do que Gilles Deleuze (2011) reivindicava para o cinema de Pierre Perrault. Assim dizendo, cada fabulação vale por sua própria vibração ou "força vital"<sup>10</sup>.

Por isso, sugerimos aqui tal proximidade entre a fabulação e o jogo, dado que o tempo cronológico é interrompido pela enunciação de narrativas não-verídicas, a potência do falso. Quando, na escola, o menino conta a história da feiticeira, temos uma transição de cena e, em seguida, sobem os créditos. Nos deparamos, então, com uma versão quase idêntica ao conto literário baseado na mitologia animista *khmer* que seria adaptado pelo cineasta posteriormente no longa-metragem *Mal dos trópicos* (2004).

Comolli propõe, aqui, um deslocamento em relação ao realismo revelatório baziniano, levando em conta o que ele chama de "inscrição verdadeira", que implica a presença simultânea de um ou vários corpos junto ao dispositivo maquínico e o registro sincrônico da ação, ou seja, caracteriza-se sobretudo uma inscrição do tempo.

Independentemente de quais artificios se lance mão, a máquina cinematográfica participa de uma partilha real, atesta uma interação entre corpos e o desgaste destes corpos expostos, pela passagem do tempo. "Arte figurativa por excelência, é inicialmente sobre o realismo de suas representações da figura humana que o cinema constrói seus estilos" (Comolli, 2008, p. 220). Portanto, o cinema é uma arte física, filma-se "não os seres ou as coisas como tais (ainda que seja reconfortante acreditar nisso), mas sua relação com o tempo" (Comolli, 2008, p. 226).

Agamben recupera da tradição, etimologicamente, o sentido da expressão "força vital", em Heráclito, associada ao tempo eterno, intensivo e disruptivo, Aion. Para dizer desse outro modo de ser temporal que se opunha à sucessão e à continuidade de Chronos, Heráclito o associava ao modo de ser da criança: "Se é verdade que aquilo com que brincam as crianças é a história, e se o jogo é o relacionamento com os objetos e os comportamentos humanos que capta nestes o puro caráter histórico-temporal, então não parecerá irrelevante que, em um fragmento de Heráclito – nas origens do pensamento europeu, portanto -, Aion, o tempo em seu caráter originário, figure como uma 'criança que joga com os dados', e que a dimensão aberta neste jogo seja definida como 'reino de criança'. Os etimologistas remetem a palavra aion a uma raiz \*ai-w, que significa 'força vital'" (Agamben, 2014, p. 88).

Também, a criança nos revela que aquela história era contada por um tio – o que reforça a relevância da oralidade como substrato primordial aos filmes de Apichatpong Weerasethakul.

Neste momento, vemos em cena uma casa de madeira no estilo rural tailandês, filmada do interior, em *travelling*, com as janelas abertas para uma densa floresta (Figura 7) – sendo que este mesmo estilo de tomada, em exploração da parte interna de uma locação, seria revisitado posteriormente no curta-metragem *Uma carta para o Tio Boonmee* (2009) (Figura 8), que precede, como filme de pesquisa, o longa-metragem *Tio Boonmee, que podia recordar suas vidas passadas* (2009). Neste sentido, *Objeto misterioso* parece se configurar, praticamente, como um manancial de opções formais e um repositório de histórias nunca abandonadas por Apichatpong. Em outras palavras, como uma ampla pesquisa de campo que manifesta certo interesse etnográfico, ao localizar histórias e mitos, encontrando cenários e sugestões de cenografia, enquadramentos e soluções formais que viriam a ser retomadas em filmes posteriores.

Figura 7 – Travelling no interior de uma casa



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 8 – Travelling no interior de uma casa



Fonte: Frame de *Uma carta para o Tio Boonmee* (2009).

Mais cedo ainda no filme, uma velha aldeã se põe a fabular acerca de um “objeto misterioso”, redondo, que teria saído rolando de dentro da saia de Dogfahr no momento em que o menino paraplégico a encontrara desmaiada no chão. Consultando inicialmente o marido, atento ao fundo do campo, ela pergunta à equipe do filme sobre a possibilidade deste objeto se tornar uma criança (Figura 9). Quando lhe é concedida carta branca para continuar a história, é a um universo de ficção científica a que ela se reporta: trata-se de um objeto voador que desce à terra, de onde sai um menino vidente. A ideia do menino vidente reapareceria, muitos anos mais tarde, reformulada, na personagem da médium em *Cemitério do esplendor* (2015) que conta a Jenjira lembrar-se de uma vida passada, quando era um menino e morreu ao cair de uma árvore. Seguimos notando como *Objeto misterioso ao meio-dia* antecipa motivos fabulatórios a serem explorados pelo cineasta em filmes subsequentes. Ou seriam os filmes posteriores que os rememoram? Logo a seguir, notamos que a história do menino caído do céu tem correspondência com o fragmento de um programa de televisão tailandês apropriado na fatura do filme: nele, vemos a entrevista (algo espetacular) com a família de um bebê, o único sobrevivente de um acidente de avião no Camboja (Figura 10). Atribui-se o milagre a dois amuletos de grande poder que o menino usava durante o voo. Em outras sequências, é a mídia radiofônica que funciona como voz de fundo na banda sonora a narrar situações em paralelo ao que vemos na imagem. A mesma velha aldeã,

agora mais animada e desinibida, após ter sido estimulada pela equipe com um pouco de bebida, continua a história, contando-a como se fosse um sonho (Figura 11). Ela chega a mencionar uma esposa falecida que vem visitar o marido à noite – outra sugestão fabulatória, esta seria retomada em *Tio Boonmee, que pode recordar suas vidas passadas* (2009) – antes de se perder outra vez em suas próprias divagações. Ela dialoga com a equipe: “De noite ou ao meio-dia? Quando foi que colhemos as laranjas para a festa?”. O próprio Apichatpong, enquanto interlocutor, responde que teria sido à noite. No entanto, ela afirma enfaticamente: “Não, foi ao meio-dia!”. O diálogo nos remete ao próprio título do filme em outras línguas, conferindo centralidade ao modo espontâneo de fabulação daquela anciã (que assume aqui, igualmente, a espontaneidade das crianças). Então, o segmento final, que sucede à cena da escola, será intitulado “Meio-dia”, e se distingue do restante do filme pelo anúncio de um intertítulo, apresentado como uma espécie de epílogo que abriga diversas situações lúdicas: crianças jogando bola em um campinho, nadando e correndo pelas vielas de um vilarejo, etc.

Na última sequência do filme, três meninos amarram um carrinho de brinquedo ao pescoço de um cachorro, para vê-lo arrastar o objeto (Figura 12). Nesse momento, a fabulação enquanto ato de fala se rarefaz e restam somente os ritos coletivos dos meninos, a vida convertida em jogo, como no país dos brinquedos de Pinóquio ao qual Agamben (2014) alude para demonstrar que, quando a vida é invadida pelo jogo, há implicações temporais concretas: isto é, a percepção do tempo se acelera e, no mesmo lance, destitui-se o calendário. Desse modo, a dimensão temporal diacrônica perde relevância diante da potência sincrônica que os eventos lúdicos instauram.

Figura 9 – Aldeã é convidada a participar do jogo



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 10 – Cena televisiva



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 11 – Aldeã retorna à cena, agora mais animada



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Figura 12 – Cachorro entra na brincadeira dos meninos



Fonte: Frame de *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000).

Em uma narrativa folclórica da tradição tailandesa recuperada por Supaporn Vathanaprida (1994), notamos que as crianças também são associadas a uma mesma força de invenção irrestrita. Reelaborado a partir de memórias de infância do autor, este conto foi livremente intitulado *Os mentirosos competem*. Retomemos a narrativa, de modo resumido, sem perder, contudo, o cerne de sua estrutura: Diz-se que, no passado, cada vilarejo tinha seus grandes contadores de histórias, muito reputados entre as populações locais. A eles eram designadas casas específicas onde pudessem reunir a comunidade para ouvi-los. Elas eram construídas ao modo das antigas casas tailandesas de regiões alagadiças, apoiadas sobre palafitas, com um espaço vago embaixo. Certo dia, um contador de histórias forasteiro, recém-chegado, propôs-se a desafiar o contador local. Chegando à sua casa, lá encontrou apenas o filho do nativo. Ao ser avisado de que o pai estava tirando um cochilo, o forasteiro pensou em se divertir um pouco às custas do menino e lhe perguntou se acaso ele não teria visto o seu búfalo, que estava perdido: seria muito fácil reconhecê-lo, pois seus chifres eram tão longos que quase alcançavam o céu. Então a criança retrucou: “Ah, sim, caro homem velho, eu vi o seu búfalo. Ele atravessou por debaixo da minha casa não faz muito tempo. Ele foi naquela direção” (Vathanaprida, 1994, p. 5, tradução nossa<sup>11</sup>). Ao ouvir a resposta do menino, o forasteiro empalideceu e se deu conta que, se naquele vilarejo o filho do contador de histórias mais famoso era capaz de acolher e prosseguir com uma mentira tão despropositada, seu pai deveria contar histórias ainda melhores. Às pressas, o forasteiro saiu então do vilarejo, convicto de que seria necessário preparar-se melhor antes de desafiar aquela família de contadores. Enfim, este conto tradicional tailandês, de estrutura sintética, atesta, igualmente, que a criação fabulatória é uma virtude da criança, dada sua incrível capacidade de imaginação, desconcertante a qualquer expectativa de coerência. Apichatpong se vale dessa noção em *Objeto misterioso*, não se eximindo de incluir as crianças como operadoras exemplares do jogo *cadavre exquis*.

Procuramos reconhecer, até aqui, a singularidade dos atos de fabulação em *Objeto misterioso ao meio-dia* (2000), conforme compreendemos seu modo de operação no interior da construção diegética: trata-se de liberar a *auto-mise-en-scène* de personagens reais

11

No original: “Oh yes, Dear Old Man, I did see such a buffalo. It walked under my house not long ago. It went in that direction” (Vathanaprida, 1994).



que, juntos, chegam a co-instituir um mundo comum, cuja coerência (parcial) cabe à montagem organizar. A princípio, a história gira em torno de Dogfah e de seu aluno e em seguida avança em derivas da imaginação. Parece-nos evidente que essa definição de jogo fabulatório não será suficiente para caracterizar os filmes posteriores de Apichatpong – quando a encenação já não depende do improviso de personagens reais, mas propriamente de uma organização da *mise-en-scène*, contando com o trabalho de atores. Porém, vimos aqui, como o exercício da fabulação, neste filme, engendra elementos, de modo seminal, que serão trabalhados mais à frente na obra do cineasta, resguardando sua “força vital” e promovendo o imbricamento entre estratos temporais diversos interiores à *mise-en-scène*.

Por fim, reconhecemos que o gesto de fabulação, enquanto força propulsora de situações cênicas, não será jamais abandonado por Apichatpong, sendo elemento constitutivo de seus filmes mais conhecidos, como *Mal dos trópicos* (2004), *Tio Boonmee* (2009) e *Cemitério do esplendor* (2015). Em nossa compreensão, a fabulação adquire, isto sim, outros modos, operando no interior da *mise-en-scène*, que nos informa, sobretudo, a respeito da grande permeabilidade e profusão de crenças cosmológicas que competem às contribuições das tradições budista e animista, onipresentes no âmago da vida cotidiana e no imaginário do povo tailandês. Nesse sentido, os atos de fabulação resguardariam, em filmes subsequentes, uma função de mediação, como destacamos em *Objeto misterioso*, quer dizer, a garantia ao espectador de acesso a um universo do imaginário popular e local, cuja estranheza, por se admitir a possibilidade de convivência entre seres humanos e fantasmas, por exemplo, é validada pela convenção da ficção. Parte-se de um imaginário religioso, arraigado ao cotidiano, para em seguida se levar a cabo um trabalho de figuração de seres espectrais, tornados visíveis em cena, a coabitar o mundo com os humanos, ao modo de uma vizinhança. Essa coabitação nos leva a indagar sobre a complexidade temporal de tais cenas, de natureza heterocrônica. Trata-se, a princípio, de um abandono de certo paradigma diacrônico, que prezaria, na montagem, pela sucessão coerente de eventos narrativos, em favor dos atos de fabulação, cuja potência encontra-se em seu caráter sincrônico, acontecimental, intensivo, instaurando em cena um aspecto de coexistência entre mundos ou camadas temporais.

## Referências

AGAMBEN, Giorgio. *Infância e história: destruição da experiência e origem da história*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

BERGSON, Henri. *As duas fontes da moral e da religião*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

COMOLLI, Jean-Louis. *Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2011.

DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles. *O bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 1999.

GUIMARÃES, Cesar. *O rosto do outro*. Belo Horizonte: Catálogo Fórum DocBH, 2000.

PAPE, Toni. The vitality of fabulation: improvisation and clichés in Mysterious Object at Noon and the Adventures of Iron Pussy. In: *Nocturnal fabulations. Ecology, Vitality and Opacity in the cinema of Apichatpong Weerasethakul*. Londres: Open Humanity Press, 2017.

PIMENTEL, Mariana Rodrigues. *Fabulação: a memória do futuro*. Tese de doutorado em Letras. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2010.

QUANDT, James. Mysterious object at noon. In: QUANDT, James (org.). Apichatpong Weerasethakul. *Filmmuseum Synema Publikationen*, v. 12, 2009, p. 31-42.

VATHANAPRIDA, Supaporn. *Thai tales: folktales of Thailand*. Libraries Unlimited, 1994.

WEERASETHAKUL, Apichatpong. A memória de Nabua. In: AZZI, Daniella; AZZI, Francesca (orgs). *Apichatpong Weerasethakul*. São Paulo: Iluminuras, 2014.