



FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE D
COIMBRA

Teresa Alexandrina Alves Nunes

METAMORFOSES DE PIGMALIÃO
O MITO CLÁSSICO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO

Dissertação de Mestrado em Estudos Clássicos – Ramo de Poética e Hermenêutica,
orientada pelo Professor Doutor Delfim Ferreira Leão, apresentada ao Departamento de
Línguas, Literaturas e Culturas da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.

dezembro de 2021

FACULDADE DE LETRAS

METAMORFOSES DE PIGMALIÃO O MITO CLÁSSICO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO

Ficha Técnica

Tipo de trabalho	Dissertação
Título	Metamorfoses de Pigmalião
Subtítulo	O Mito Clássico no Cinema Contemporâneo
Autora	Teresa Alexandrina Alves Nunes
Orientador	Professor Doutor Delfim Ferreira Leão
Júri	Presidente: Doutor Frederico Maria Bio Lourenço Vogais: 1. Doutora Susana Maria Duarte da Hora Marques Pereira 2. Doutor Delfim Ferreira Leão
Identificação do Curso	2º Ciclo em Estudos Clássicos
Área científica	Estudos Literários
Ramo	Poética e Hermenêutica
Data da defesa	03-12-2021
Classificação	19 valores

Dedicatória

À memória da eterna Professora e saudosa Amiga,
para sempre alento e ciência destas páginas,
Doutora Luísa de Nazaré Ferreira (1970-2019).

Agradecimentos

Do trabalho, sim. Da persistência, também. Do carinho e da paciência, principalmente. Sem eles os dois primeiros eram deserto sem oásis, mas sobejaram no abraço amoroso do Francisco e no colo terno dos meus queridos pais, Helena e José.

Da resiliência, por fim. Por essa capacidade de superar obstáculos se agradece ao Professor Delfim Ferreira Leão, orientador deste trabalho, que remou lado a lado com a autora até à chegada do mesmo a porto favorável.

Resumo

Metamorfoses de Pigmalião: o Mito Clássico no Cinema Contemporâneo

Nas suas *Metamorfoses* (X.243-297), Ovídio narra o mito de Pigmalião, um escultor de Chipre que cinzelou uma estátua com tal realismo e paixão que o marfim se transformou em carne e a obra de arte numa mulher. Presença assídua no grande ecrã, a história destaca-se das demais adaptações cinematográficas do imaginário greco-romano por acompanhar a Sétima Arte do nascimento à atualidade. Volvidos apenas 3 anos sobre a exibição de *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* de Louis Lumière, tornou-se na primeira narrativa da Antiguidade Clássica a transformar-se em filme – com realização de Georges Méliès e o título falante de *Pygmalion et Galathée* – para não mais deixar de o ser: a cada nova cronologia, novas metragens que oscilam entre tratamentos fiéis e recortes alternativos.

A contemporaneidade, com a sua predisposição para o “*hiper-*”, avolumou as abordagens ao fazer do mito motivo estético recorrente para tratar temas como a relação humano-máquina, o vanguardismo tecnológico e a inteligência artificial. Daí resultaram obras como *The Stepford Wives* (Frank Oz, 2004), *Lars and the Real Girl* (Craig Gillespie, 2007), *Air Doll* (Hirokazu Koreeda, 2009), *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), *Marjorie Prime* (Michael Almereyda, 2017), entre outras.

Ciente de que a confluência temporal e a insistência temática superam a possível coincidência, prenunciado uma estreita conexão entre o universo diegético pigmaliónico e as principais coordenadas do mundo atual, esta dissertação centra-se na análise de quatro filmes desse largo conjunto – *La Piel que Habito* (Pedro Almodóvar, 2011), *Ruby Sparks* (Jonathan Dayton e Valerie Faris, 2012), *Her* (Spike Jonze, 2013) e *Phantom Thread* (Paul Thomas Anderson, 2017) – para deslindar as especificidades de tal vínculo. Não se trata de cunhar um novo género ou movimento artístico à *la film noir*. O objetivo passa por perceber em que medida a receção do mito clássico pelo cinema contemporâneo assume os contornos de um autêntico tratado de antropologia filosófica. Nele as quatro paredes do ateliê de Pigmalião são eco da experiência solitária da espacialidade urbana recente, a agalmatofilia do cipriota revela-se metáfora da rede massificada de objetos que baliza o quotidiano atual e, por fim, a metamorfose clássica da figura feminina materializa as consequências e reações subjetivas das dinâmicas anteriores.

Palavras-chave: mito clássico, cinema contemporâneo, estudos de receção, Pigmalião, Galateia.

Abstract

Pygmalion's Metamorphosis: Classical Myth in Contemporary Cinema

In his *Metamorphoses* (X.243-297), Ovid narrates the myth of Pygmalion, a sculptor from Cyprus who carves a statue with such realism and passion that the ivory turns into flesh and the work of art turns into a woman. The tale has been adapted frequently to the big screen, and it stands out from other cinematographic adaptations of the Graeco-Roman imaginary in that it accompanies the Seventh Art from its birth to the present. It became the first narrative of Classical Antiquity to generate a film, in a production directed by Georges Méliès and with the telling title *Pygmalion et Galathée*, only 3 years after the exhibition of *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* (1885) by Louis Lumière. Ever since then it has continued to generate more adaptations: each new period produces ever more different films that oscillate between faithful treatments and more alternative takes on the story.

The modern period, always prone to the “hyper-”, multiplied the approaches by making the myth into a recurring aesthetic motif to deal with the themes of the human-machine relationship, technological avant-garde and artificial intelligence. This experimentation has produced such works as *The Stepford Wives* (Frank Oz, 2004), *Lars and the Real Girl* (Craig Gillespie, 2007), *Air Doll* (Hirokazu Koreeda, 2009), *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), *Marjorie Prime* (Michael Almereyda, 2017), and others.

This dissertation intends to study the pygmalionic diegetic universe in connection with the main coordinates of the current world in a way that would explain the chronological frequency and thematic insistence of its film adaptations. It attempts to unravel the specificity of that bond through the analysis of four films – *La Piel que Habito* (Pedro Almodóvar, 2011), *Ruby Sparks* (Jonathan Dayton and Valerie Faris, 2012), *Her* (Spike Jonze, 2013) and *Phantom Thread* (Paul Thomas Anderson, 2017). It does not intend to coin a new genre or artistic movement *à la film noir*. Rather, it aims to understand to what extent the reception of the classical myth by contemporary cinema takes on the contours of an authentic treatise in philosophical anthropology. In this universe, the four walls of Pygmalion's studio echo the lonely experience of recent urban spatiality, the agalmatophilia of the Cypriot sculptor reveals itself as a metaphor for the mass network of objects that marks current daily life and, finally, the classical female metamorphosis embodies the subjective consequences of the previous dynamics.

Keywords: classical myth, contemporary cinema, reception studies, Pygmalion, Galatea.

Índice

Introdução.....	1
I. Arquitetura da Melancolia. Solidão e Espaços	7
I.I. <i>Her</i> (Spike Jonze, 2013).....	11
II. Dilema do Tecido. Agalmatofilia e Objetos	29
II.I. <i>Phantom Thread</i> (Paul Thomas Anderson, 2017)	38
III. Metamorfoses de Galateia. Metamorfose, Entes e Arte	54
III.I. <i>Ruby Sparks</i> (Jonathan Dayton e Valerie Faris, 2012).....	71
III.II. <i>La Piel que Habito</i> (Pedro Almodóvar, 2011).....	87
Conclusão	96
Bibliografia.....	100
Filmografia	104
Anexos.....	106

*The eagerness of objects to
be what we are afraid to do*

*cannot help but move us Is
this willingness to be a motive*

*in us what we reject? The
really stupid things, I mean*

*a can of coffee, a 35¢ ear
ring, a handful of hair, what*

*do these things do to us? We
come into the room, the windows*

*are empty, the sun is weak
and slippery on the ice And a*

*sob comes, simply because it is
coldest of the things we know*

Interior (With Jane), Frank O'Hara

Introdução

Ao bater da claquete da presente dissertação, leiam-se os versos que abrem as *Metamorfoses* de Ovídio:

*In noua fert animus mutatas dicere formas
corpora; di, coeptis (nam uos mutastis et illas)
adspirate meis primaque ab origine mundi
ad mea perpetuum deducite tempora carmen!*
(Ov. *Met.* 1.1-4)¹

O poeta augustano inicia a sua obra com uma proposição que poderia ser a deste estudo. Sem o verso épico, nem a invocação aos deuses que, por esta altura, ultrajados pela *hybris* da comparação, ainda arriscariam a sabotar o trabalho no embrião, é mais seguro contar com o que daí resta: “*mutatas dicere formas/ ab origine mundi/ ad mea (...) tempora*” (vv. 1, 3-4). As próximas páginas serão, portanto, dedicadas a estudar as “*mutatas formas*” que o antigo texto latino adquire na atualidade mais recente. Numa autêntica metamorfose das *Metamorfoses*, parte-se de uma das suas narrativas – o mito de Pigmalião – para versar sobre os seus contornos contemporâneos na sétima arte. Afinal, quis a Fortuna ou a sublimação literária *quasi*-premonitória do vate augustano que a história de amor do escultor de Chipre, contada pela lira de Orfeu no livro X, fosse omnipresença diegética no grande ecrã, captada pela objetiva fílmica de tantos realizadores quantos os novos ângulos e perspetivas sob os quais a reescreveram.

A metamorfose das *Metamorfoses* aqui proposta transfigura-se, assim, na concretude de “Metamorfoses de Pigmalião”, ao tomar como objeto de estudo a pluralidade da rescrita cinematográfica e como tubo de ensaio a peculiaridade de um só mito dentre os vários considerados no texto ovidiano. Antes de apresentar o “porquê” que motivou tais balizas e o “como” se propõe a sua execução, importa traçar um breve estado da arte do tema, porquanto versar sobre a receção de Ovídio e deste seu poema (ainda que em sinédoque) significa ter a braços a “obra da Antiguidade Clássica [que] exerceu maior influência na cultura europeia, em particular na arte” (Alberto, 2007: 14) e “one of the most versatile sources of inspiration to filmmakers” (Winkler, 2014: 469). De facto, só no cinema e a sobre Pigmalião – os eixos de

¹ Na presente dissertação, todos os trechos transcritos das *Metamorfoses* de Ovídio seguem a edição de Richard Tarrant (2004). Opta-se sempre por citar o texto latino, na medida em que os comentários aos variados excertos dependem diretamente da terminologia empregue pelo poeta augustano. Remete-se, contudo, no caso de citações tão ou mais longas do que esta (ou seja, citações colocadas em caixa), para a tradução portuguesa de Paulo Farmhouse Alberto (2007). Tradução do presente excerto: “Das formas mudadas em novos corpos leva-me o engenho / a falar. Ó deuses, inspirai a minha empresa (pois vós / a mudaste também), e conduzi ininterrupto o meu canto / desde a origem primordial do mundo até aos meus dias.” (2007: 35).

enfoque deste trabalho – somam-se metragens desde os primórdios da sétima arte à atualidade mais recente.

Em 1898, George Méliès realizou a primeira adaptação, a curta-metragem *Pygmalion et Galathée*. Com o pequeno filme de menos de um minuto, estava inaugurada uma cadeia de recepção sem interregno, passando pelo expressionismo alemão, com o icónico *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), pela época áurea do cinema de Hollywood, com o musical *My Fair Lady* (George Cukor, 1964), até desaguar na variegada contemporaneidade na qual a recorrência da antiga narrativa é visível na quantidade e incidência temporal de produções de todos os géneros. São apenas meros exemplos a comédia romântica *Lars and the Real Girl* (Craig Gillespie, 2007), o drama para adultos *Air Doll* (Hirokazu Koreeda, 2009), a *sci-fi* de terror *Under the Sky* (Jonathan Glazer, 2013), o thriller *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), a comédia adolescente *Duff* (Ari Sandel, 2015) e a *sci-fi* de ação *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017).

Um estado da arte, mesmo que breve, torna-se, neste sentido, crucial, ao funcionar como ponto norteador quer da análise e teorização já feitas e em que moldes, quer da análise e teorização em falta e em que possíveis abordagens. Tendo por critério a proximidade temática com esta dissertação, destacam-se quatro publicações: *O Efeito de Pigmalião. Para Uma Antropologia Histórica dos Simulacros* (Stoichita, 2008²), *Ovid's Myth of Pygmalion on Screen. In Pursuit of the Perfect Woman* (James, 2011), *My Fair Ladies. Female Robots, Androids and Other Artificial Eyes* (Wosk, 2015) e *Ovid on Screen. A Montage of Attractions* (Winkler, 2020).

Começamos pela última e mais recente, já que é a única das obras focadas que não se centra exclusivamente no mito de Pigmalião, nem sequer no grosso das *Metamorfoses*, mas percorre toda a obra do poeta augustano na tentativa (conseguida) de equacionar os principais pilares da sua recepção no grande ecrã e, principalmente, o impacto e consequências dos mesmos neste meio. Propósito que o autor, Martin M. Winkler – nome dos estudos clássicos que mais se tem notabilizado na recepção cinematográfica da Antiguidade greco-romana –, já havia abordado em tom de síntese introdutória no seu artigo de 2014, “Ovid and the Cinema. An Introduction”, e que amplia com maior detalhe e elaboração neste livro de 2020. Com a premissa de que, por um lado, “the visual nature of Ovidian narrative” é “inherently cinematic” (Winkler, 2020: XIX) e, por outro, “a retrospective interpretation and appreciation of the complexity of classical texts and images made possible by the invention of the motion-picture camera and projector and their digital heirs” (Ibid. 4-5), o classicista encontra nas engrenagens

² Data da publicação original. A edição a que recorre esta dissertação é de 2011.

e tecnicidades estéticas do texto e da filmografia por ele inspirada a ponte dialógica entre Ovídio e o cinema, argumentando que as afinidades são mais estreitas quanto maior o vanguardismo tecnológico, altamente permeável às muitas subversões de estilo e gênero tão caras à obra do poeta latino e mecanismo de exequibilidade do caráter gráfico e visual da sua escrita. A recepção clássica, enquanto recurso de realização e produção, é via para traçar uma autêntica arte poética cinematográfica cuja teorização é sustentada pela interseção de trechos ovidianos com a análise fílmica, sobretudo de trabalhos dos cineastas Serguei Eisenstein e Jean Cocteau.

É também nos arrojados contornos meta-arte que o historiador de arte, Victor Stoichita verifica no mito de Pigmalião o esboço embrionário de uma teoria poética que contrasta com a mimese (quer platónica, quer aristotélica) ao se apresentar como uma transgressão da ideia de representação – não visa tornar presente a realidade emulando-a, reajustando-a ou testando-a mas forja uma outra autónoma, independente, com existência própria. A influência de correntes artísticas e filosóficas – como a Hiper-realidade de Jean Baudrillard ou as considerações de Deleuze sobre simulacros – cruzada com a antiga narrativa, permite a Stoichita abordar esse estádio de tal autarcia que ultrapassa a dimensão de *ars poetica* e tange um patamar antropológico em que o comportamento humano é dialeticamente compreendido entre duplos, variações e modificações. Para este autêntico tratado antropológico, o historiador de arte recorre aos mais variados artefactos, do cânone ao *kitsch*, passando pela pintura e escultura renascentistas, pelo poema medieval *Roman de la Rose*, até chegar à análise fílmica de *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958) e à boneca mainstream *barbie*.

Bonecas e toda a espécie de autómatos antropomórficos femininos são o centro de *My Fair Ladies. Female Robots, Androids and Other Artificial Eves*. Aí, a curadora e escritora Julie Wosk faz do mito de Pigmalião temática e origem primordiais de uma diacronia histórica da representação da mulher perspectivada pelo olhar simultâneo do cinema e da ubiquidade tecnológica. Com enfoque nos estudos feministas e de gênero, o livro incide nas múltiplas metamorfoses de Galateia retratadas, ao longo do tempo, no grande ecrã e equacionadas pelos avanços técnicos da informática e da robótica altamente monopolizados por uma mundividência masculina. A estátua de marfim ovidiana reconfigura-se enquanto materialidade e animosidade mecanizada e domesticada para retratar novos entes idealizados pelo progresso tecnológico (utopia masculinizada) e as consequências sociológicas de tal processo de idealização (distopia misógina). Em certa medida, a obra de Wosk cruza o epicentro técnico-estético do volume de Martin e a dimensão antropológica do de Stoichita acrescentando-lhe uma dimensão ética para debater robôs, ginóides, bonecas, manequins e todas as novas “artificial Eves” como “mechanical Galateas”.

É com uma tónica também no feminino – depreendida desde o subtítulo – que se entra na última publicação deste estado da arte – o volume *Ovid's Myth of Pygmalion on Screen. In Pursuit of the Perfect Woman* da professora e classicista Paula James. Embora centrado na representação da figura feminina, o trabalho de James não partilha com o de Wosk a focalização político-social que, mesmo estando presente em variadas passagens, cede o protagonismo ao viés estético, marcado pela relação do mito clássico com o pequeno e grande ecrãs. Partindo de um *corpus* fílmico e televisivo heterogéneo – desde clássicos como *Metropolis* e *Vertigo* aos mainstream *Pretty Woman* (Garry Marshall, 1990) e *Buffy the Vampire Slayer* (Joss Whedon, 1997-2003) –, espartilhado pelos oito capítulos, James procura descrever as implicações e efeitos que as produções modernas fruto da receção clássica da versão ovidiana de Pigmalião têm no original latino (uma espécie de contraproposta à de Winkler), em particular no ideal artístico de que brota Galateia (daí a tónica no feminino). Neste sentido, considerando que os estudos de receção “focus critical attention back towards the ancient source and sometimes frame new questions or retrieve aspects of the source which have now been marginalized or forgotten” (Lorna Hardwick apud James, 2011: 188), ao longo do volume, são esmiuçadas novas possibilidades exegéticas do mito firmadas na sua própria receção cinematográfica e televisiva. A obra parte do mito, centra-se nas suas reescritas fílmicas, para a ele regressar com outro alcance interpretativo tanto mais exponenciado quanto maior a variedade de géneros e temas abrangidos pela filmografia. Daí que a classicista procure contemplar filmes e séries, comédia – com películas como *She's All That* (Robert Iscove, 1999) – e terror – com metragens como *Splice* (Vincenzo Natali, 2009), para percorrer um cronograma o mais lato possível e tratar tanto a manufatura de estátuas tradicionais com recurso a pedra, bronze, marfim, porcelana e substâncias congéneres, como a conceção dos progressistas autómatos robóticos.

Talvez por esta cobertura de largo e variado espectro, este livro de Paula James revelou-se cinzel cronológico desta dissertação. Após o excuro pela quase totalidade da história do cinema em contraponto com a antiga narrativa, uma necessidade de afunilamento no tempo tornou-se ideia iminente. Restava definir qual segmento temporal considerar. A predisposição do mito (estabelecida sobretudo por Martin M. Winkler, mas presente em qualquer uma das restantes obras transatas) para a vanguarda e os avanços tecnológicos facilitou a tarefa, direcionando este estudo para a Contemporaneidade mais recente, o século XXI e a sua atualíssima década dos anos 10 a 20. A superabundância de reescritas cinematográficas de Pigmalião neste período confirmou a escolha e a experiência estética das mesmas não tardou em deixar concluir que a incidência cronológica supera a possível coincidência denotando uma proximidade temática entre os principais eixos narratológicos da narrativa clássica – a solidão,

a agalmatofilia, a metamorfose – e as mais idiossincráticas coordenadas do mundo contemporâneo – o individualismo insulado a tanger a clausura nos grandes espaços e centros urbanos; a ânsia por objetos, maioritariamente tecnológicos, e respetiva fabricação massificada como analgésico existencial e companhia que ora quebra, ora estimula a soledade; a auto-objetificação como processo autognóstico que parte da objetificação de um outro forjado e idealizado; a problematização, em particular no feminino, de tal reificação; a arte cada vez mais acessível e democratizada como fator transformador das frustrações decorrentes de um universo em que o tempo escasseia e a instrumentalização foi tornada norma.

Perante este macrocosmo sociológico e após constatar através da obra de Vítor Stoichita que é exequível tratar o mito ovidiano à luz de uma dimensão antropológica sem abdicar da sua elevada componente estética, tornando-a inclusive epicentro analítico de tal abordagem, a presente dissertação encaminhou-se para a tarefa de deslindar uma triplicidade ontológica que define o ser contemporâneo enquanto corporeidade mesclada e transfigurada de entes, objetos e espaços. Vislumbra-se, assim, nas dinâmicas metamórficas, um potencial metafórico passível de expressar e problematizar as questões filosóficas mais prementes da realidade deste início de século.

Para conduzir a tarefa a porto seguro, optou-se por um *corpus* fílmico conciso (exclusivamente cinematográfico, não televisivo), capaz de evitar excursos diletantes e desvios de foco, composto pelas metragens *La Piel que Habito* (Pedro Almodóvar, 2011), *Ruby Sparks* (Jonathan Dayton e Valerie Faris, 2012), *Her* (Spike Jonze, 2013) e *Phantom Thread* (Paul Thomas Anderson, 2017). Apesar de intencionalmente sintético, este conjunto principal estabelece com vários outros filmes – um *corpus* cinematográfico secundário constituído por *Ex Machina*, *Blade Runner 2049*, *My Fair Lady* (George Cukor, 1964), *Gaslight* (George Cukor, 1944), entre outros – um diálogo intertextual que amplia o tratamento proposto.

Cada uma das metragens principais será analisada sob a perspetiva de um tema do mito entrecruzado com uma premissa da atualidade. Uma tal estrutura interna reflete-se na estruturação da dissertação. Esta encontra-se organizada em três grandes capítulos que, lado a lado com os três principais temas pigmaliónicos (solidão, agalmatofilia e metamorfose), replicam a tríplice ontologia contemporânea (espaços, objetos e entes). Os dois primeiros são simétricos na exposição dos assuntos, contemplando um momento introdutório geral a que se segue um subcapítulo dedicado à análise da especificidade de um dos filmes do *corpus* cinematográfico principal. O terceiro mantém o momento introdutório de carácter geral, mas apresenta dois subcapítulos (também destinados à exegese fílmica), na medida em que o

tratamento da metamorfose nele presente implica uma dupla partição em animosidade e corporalidade e o recurso a dois filmes para a desenvolver.

Importa ainda dizer que se alia a análise cinematográfica das reescritas do mito à hermenêutica do próprio mito, recorrendo para o efeito a um acervo teórico de textos filosóficos – como *Non-Lieux. Introduction à une Anthropologie de la Surmodernité* (Augé, 1992), *The Memory of Place. A Phenomenology of the Uncanny* (Trigg, 2012), *Telépolis* (Echeverría, 1994), *O Casaco de Marx. Roupas, Memória e Dor* (Stallybrass, 2008), *Cinematic Mythmaking. Philosophy in Film* (Singer, 2008), entre outros – e a uma arquiteitualidade artística que passa pela pintura e pela fotografia.

Encaminhando a introdução para o seu desfecho, a proposta de analisar as “*mutatas formas*” adquiridas pelo antigo mito na contemporaneidade mais recente encontra nesta interdisciplinaridade cruzada de artes e áreas do saber (que emula a própria dinâmica metamórfica) o intuito último de um quadro epocal, de uma reflexão sobre o tempo presente – por isso, o zelo perentório com as balizas cronológicas circunscritas. No quotidiano hodierno, a temporalidade é constantemente resumida a necessidade em perpétua multiplicação – o desejo tornado lugar-comum de “ter mais tempo” –, visa-se despi-la dessa carência cronometrada e perspectivá-la como contingência ontológica nas suas mais idiossincráticas, variadas e mundanas manifestações. É este o parco e peculiar contributo a esperar do trabalho que aqui se inaugura e se junta às muitas páginas de bibliografia sobre o mito de Pigmalião.

I

Arquitetura da Melancolia**Solidão e Espaços**

Relembrar Pigmalião tem significado, ao longo de séculos, caracterizá-lo como o escultor que amou de tal modo uma das suas criações que esta se transformou numa encantadora mulher de carne e osso. Um imaginário coletivo que, não obstante a sua fidedignidade à versão cristalizada do mito por Ovídio nas *Metamorfoses*, circunscreve todo o seu universo interpretativo à agalmatofilia do protagonista e à metamorfose de Galateia. Embora ambos constituam o epicentro temático da narrativa, o seu protagonismo exegético e a sua profundidade hermenêutica dependem de um substrato textual que tende a ser negligenciado nas múltiplas leituras sobre a antiga história. Referimo-nos ao tema da solidão e é precisamente com ele – na consciência do seu relevo enquanto alicerce analítico – que cabe dar início aos trabalhos propostos por esta dissertação.

A solidão trata-se, afinal, do leitmotiv que não só impele Pigmalião a construir aquela estátua na demanda de uma donzela perfeita que cesse os longos dias de isolamento, como justifica um amor tão avassalador capaz de animar a obra de arte. Sintomático que seja imediatamente no *incipit* desta bela canção de Orfeu que o poeta mítico descreve o escultor de Chipre como um homem que optou por viver só para se apartar da promiscuidade que proliferava entre as mulheres suas conterrâneas:

*Quas quia Pygmalion aeuum per crimen agentes
uiderat, offensus uitiiis quae plurima menti
feminae natura dedit, sine coniuge caelebs
uiuibat thalamique diu consorte carebat.*
(Ov. *Met.* 10.243-246)³

A tónica na solidão é acentuada pela expressão da vida celibatária que passa pela caracterização de Pigmalião como “*caelebs*” (245) e persiste na conseqüente solitude dessa condição de solteiro desdobrando-a em perífrases sinónimas cuja construção em ablativo perfaz um sugestivo paralelismo – “*sine coniuge*” (Ibid.) e “*consorte carebat*” (246). Na mesma lógica discursiva, a explícita referência à longa duração de tal isolamento através do advérbio “*diu*” (Ibid.) enfatiza o mesmo. Acresce a estas nuances linguísticas, a imagem de um “*thalamus*”

³ Tradução portuguesa de Paulo Farmhouse Alberto: “Pigmalião sempre vira a vida dissoluta destas mulheres. / Por isso, revoltado com os vícios sem conta que a natureza / conferira à índole feminina, vivia solteiro, sem esposa; / e por muitos anos não teve com quem partilhar o leito.” (2007: 252).

(Ibid.) que, por permanecer isento de *consors*, espelha a desoladora falta de laços humanos, materializando a angústia de viver preso a um mundo dele para com ele.

Este retrato do homem só traçado por meio do espaço onde habita e dos objetos que utiliza de que Pigmalião é paradigma não poderia estar mais próximo da realidade contemporânea mergulhada no individualismo eremita dos aparelhos tecnológicos. Motivo que tem impulsionado a cinematografia da atualidade a tratamentos recorrentes e variados sobre a solidão humana, entre os quais o mito de Pigmalião e Galateia é eixo diegético predileto, uma vez que mais do que versar sobre o assunto fá-lo mediante uma tensão dialética entre entes e utensílios. De facto, esta história de amor a que Ovídio decidiu dar um final feliz traduz a relação tão solitária quanto agri-doce do humano com a coisa... com as coisas.

Assim sendo, é significativo que o protagonismo dos Pigmalhões contemporâneos exibidos pelo grande ecrã seja inseparável das ferramentas que estes utilizam no exercício das suas profissões. Estas, no momento em que são manobradas para suprir a falta de vínculos sociais, transcendem o mero estatuto de instrumentos do ofício e convertem-se no âmago identitário de quem as manuseia. Concretizando, tal como no livro X das *Metamorfoses* a índole de Pigmalião reside no potencial criador do seu cinzel, definindo-o como o escultor que amou a sua obra de arte, também no conjunto de filmes em análise nesta dissertação se verifica a mesma dinâmica.

Em *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011), a estreita conexão com os materiais cirúrgicos transformou Robert Ledgard (interpretado por Antonio Banderas) na exclusividade de um cirurgião plástico, resumindo as identidades de “marido e pai” a simples pretextos de devoção a uma nova cirurgia na demanda de uma pele perfeita. Na iminência do sofrimento excruciante da esposa vítima de um incêndio, o protagonista prefere condená-la a uma existência de dor física agudizada pela clausura na escuridão de um quarto, a deixá-la morrer com uma réstia de dignidade. Porquanto “salvar as queimadoras” no seu bloco operatório sobrepor-se-á sempre à empatia pela própria companheira. Igualmente, o pesar pelo suicídio da filha, que fora violentada numa festa, manifesta-se na apatia de uma vingança taliónica sobre o agressor: submetê-lo a um longo processo cirúrgico de mudança de sexo para compreender as vicissitudes de ser rapariga numa sociedade machista. Se num primeiro momento a ação pode ser interpretada como a revolta de um pai ferido, iniciada a transgenitalização, o rancor dá lugar ao culto do bisturi que se exacerba a ponto de o protagonista se enamorar por aquele corpo feminino que vê brotar das tesouras, cateteres e tubos de ensaio.

Em *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012), a onnipresença e onnipotência dos acessórios de escrita no temperamento de Calvin Weir-Fields (interpretado por Paul Dano) são destacadas

na escolha da mise-en-scène. Num enredo situado em plena contemporaneidade, onde os computadores há muito se generalizaram, o espectador do filme de Dayton e Faris estranhará o uso da arcaica máquina de escrever a que não conseguirá ficar indiferente entre os comuns Macintosh portáteis. Ao anacronismo junta-se a idiossincrática utilização da máquina por Calvin que, além do exercício de produção literária, a emprega como intermediária do seu namoro com Ruby Sparks (interpretada por Zoe Kazan). À parte o aparecimento surreal desta figura feminina na vida do protagonista se dever ele mesmo à máquina de escrever, Calvin não partilha os seus desejos, aspirações e vontades mediante uma conversa com a namorada, mas tecendo os mesmos naquele objeto de escrita. Por conseguinte, a máquina ultrapassa o mero interlocutor e funciona como a verbalização da densidade anímica do personagem principal.

Em *Her* (Jonze, 2013), Theodore Twombly (interpretado por Joaquin Phoenix), a quem resta somente a memória de um ex casamento, baliza o seu quotidiano pela relação com aparelhos tecnológicos, na medida em que estes são a porta aberta para vivências que não encontra na realidade empírica. É através do seu avançado computador com sensores de voz altamente desenvolvidos que desempenha a sua profissão de escritor, que se mantém sexualmente ativo pelo acesso a fóruns de cibersexo e ciberromance, que encontra nos videojogos o divertimento e o diálogo com um dos personagens. Desde as ações mais básicas aos sentidos mais profundos, a sua narrativa pessoal nivela-se por software informático ao clique próximo de um qualquer hardware.

Em *Phantom Thread* (Anderson, 2017), a personalidade de Reynolds Woodcock (interpretado por Daniel Day-Lewis) corresponde ao egocêntrico cumprimento das suas funções de alfaiate que consistem num escrupuloso respeito pelos tecidos e num proporcional desprezo pelas mulheres que os vestem. Desde as modelos, a quem o protagonista ordena silêncio absoluto para que se possa escutar o som da caneta a desenhar os vestidos e a agulha a moldá-los, às clientes que os compram por uma fortuna. A título ilustrativo, lembre-se a seguinte sequência: Barbara Rose (interpretada por Harriet Sansom Harris), uma dama de alta sociedade, despreocupada com a indumentária que enverga tecida por e comprada a Woodcock, não se priva de beber imoderadamente numa festa amarrotando o belo vestido com as sucessivas quedas e sujando-o com secreções do vômito causado pela embriaguez. Perante o sucedido, o rigoroso alfaiate, visivelmente perturbando ao agitar o copo nervoso que tinha em mãos, não hesita em exigir aos empregados que lhe dispam o vestido, mesmo estando Rose inconsciente. É que, para Bárbara, aquele vestido reduz-se a mais uma peça do seu imenso guarda-roupa, para Reynolds, aquela materialidade estética confunde-se com a subjetividade imaterial da sua própria vida.

O lugar de destaque a tanger o distúrbio que estes instrumentos ocupam na existência destes indivíduos resulta precisamente da solidão até ao osso por eles experienciada. Trata-se afinal de entes desolados de vínculos interpessoais conectados aos objetos que, como sugestivamente capta a câmara de filmar, se tornaram os grandes planos da sua existência no mundo (Fig. 1 a 8⁴). Elos humanoides estabelecidos no intimismo de quatro paredes onde é possível refugiar-se do mundo social – o estúdio de escultura do Pigmalião clássico, o secreto bloco operatório nas traseiras da casa de Robert, os escritórios de Calvin e de Theodore ou o ateliê de costura de Reynolds.

A experiência solitária concretiza-se, deste modo, numa tríplice ontologia fruto da simbiose entre sujeito, objetos e espaço que o mito de Pigmalião e Galateia permite explorar. Recupere-se a anterior imagem do *thalamus*: esse simples acessório doméstico, aparente ornamento literário-textual da narrativa ovidiana, é a sinédoque desta híbrida existência, porquanto se configura no objeto (no seu sentido específico de leito nupcial), no espaço (na sua aceção geral de quarto conjugal) e no ente (metáfora da existência solitária do escultor de Chipre). Trata-se da parte do todo ontológico, um entendimento do que é ser-se humano hiperconsciencializado na contemporaneidade pela dependência tecnológica e pelo impulso à circulação num mundo globalizado em que cidadãos e estrangeiros deixaram de o ser e se tornaram na complexidade de transeuntes.

Para compreender esta pigmaliónica constituição do ser contemporâneo, exaustivamente só, que se completa na avalanche material que o cerca e nos múltiplos lugares por onde transita, mas nunca se fixa, importa considerar com pormenor cada uma das partes da sua triplicidade ôntica. Este capítulo centrar-se-á numa delas, os espaços, e na dinâmica que estabelecem com a solidão, de forma a explorar a índole transitória que define o ente contemporâneo como passageiro permanente. Para isso, convoca-se à discussão do tema a análise fílmica de *Her*, na medida em que o centro narrativo desta metragem de Spike Jonze impele à contemplação dos grandes espaços urbanos onde a conexão humana se enlaça com a materialidade literal ou simbólica do cimento urbano e da máquina.

⁴ Todas as figuras mencionadas nesta dissertação encontram-se no anexo final.

I.I

Her (Spike Jonze, 2013)

Ao som do trémulo vibrato minimalista da música *Milk and Honey* de Arcade Fire, aparece na tela um grande plano do rosto do protagonista a catapultar o espectador para o início da diegese, convidando-o a emergir nos pensativos olhos verdes e no melancólico sorriso recortado pelo bigode à anos 80. Surge, assim, Theodore como uma obra de arte esculpida pela estaticidade da câmara, a recitar uma das muitas cartas que escreve diariamente na empresa de correspondência online onde trabalha.

Ungido pelo dom da lira apolínea da velha musa, é um escritor que consegue transparecer nas suas epístolas poéticas a ternura e o apreço que, como ironicamente sugere a etimologia do seu nome – do grego *theos* (deus) e *doron* (dádiva) –, são uma “dádiva dos deuses”, mas sem retorno. Divorciado há poucos meses, vive tão isolado quanto carente da emotividade que grafa nas cartas a título e endereço de alguém que nem conhece. De facto, ele é “*ars adeo latet arte sua*” (Ov. *Met.* 10.252), um Orfeu sem Eurídice, um Pigmalião moderno “*sine coniuge*” (245), completamente fustigado com o modo como são experienciadas as relações humanas.

Todavia, diferente da figura mítica, o que o assola não são a promiscuidade e os vícios que “*feminae natura dedit*” (244-245), mas a aparente impossibilidade de estabelecer quaisquer laços afetivos numa sociedade onde a rotina preenchida e acelerada instiga o isolamento. Os excessos comportamentais que enclausuraram o Pigmalião ovidiano no seu recanto dão lugar a uma overdose material – muitos espaços, muitos objetos, muitas tarefas, muitos acontecimentos – que aparta cada um para o seu canto. Por conseguinte, a solidão das quatro paredes do estúdio de arte do escultor de Chipre estende-se em *Her* a toda uma grande cidade – Los Angeles. Situada num futuro próximo, manifesta-se um macrocosmo existencial proporcionalmente encantado e gélido. Por um lado, é retratada como um paraíso urbano (Fig. 9) envolto em luminosas paisagens noturnas e majestosos arranha-céus espelhados por vidraças cristalinas, onde a violência e a pobreza cedem terreno a ruas impecavelmente limpas e repletas de gente equipada com os mais recentes aparelhos tecnológicos. Por outro, este cenário de prosperidade e vanguarda mostra-se em simultâneo álgido e apático (Fig. 10). A monumentalidade arquitetónica caracterizada por uma imponente verticalidade agudiza a pequenez dos seres que a habitam. As multidões que circulam pelas longas avenidas fecham-se sobre o seu quotidiano cibernético ignorando o outro tantas vezes sentado ao seu lado num qualquer banco de jardim

ou numa paragem de autocarro. O clima acentuadamente higiénico onde tudo ocupa o seu devido lugar transpira uma ordem tão exacerbada que torna caótica qualquer tentativa de familiaridade, já que tudo é demasiado mecânico e polido. O sentido de lar esvanece-se na imensidão urbana.

A esta cenografia cuja beleza estética é análoga à de Narciso carregado com os tormentos de Sísifo acresce a velocidade vertiginosa da comunicação a um clique de distância que chega a cada transeunte em doses impossíveis de digerir. O tempo escasseia num espaço cada vez mais amplo e exageradamente funcional onde abundam os acontecimentos transformados em notícia de última hora, mas escasseiam as interações emocionais.

Trata-se de um modelo de cidade que agrilhou à Antiguidade Clássica a antiga noção de *polis*, enquanto o concreto partilhado dos cidadãos, e transformou em paradigma urbano da segunda metade do século XX e inícios do século XXI aquilo que Marc Augé sintetizou na definição de “não-lugares”. O conceito, desenvolvido pelo antropólogo francês⁵ na sua obra *Non-Lieux. Introduction à une Anthropologie de la Surmodernité* (1992)⁶, designa um aglomerado de espaços citadinos caracterizados por uma fluida transitoriedade e erguidos no seio da “sobremodernidade” – uma condição pós-moderna firmada no excesso, superabundância, sobrecarga e aceleração de eventos e informações que ditou às experiências humanas a data de validade de uma manchete de jornal (Augé, 2012: 31-32, 40, 93-95). No seu conjunto, os não-lugares edificam uma sociedade “prometida à individualidade solitária, à passagem, ao provisório e ao efémero” (Augé, 2012: 70), onde “se nasce na clínica e se morre no hospital, se multiplicam os pontos de trânsito e as ocupações provisórias” (Ibid.). Neles tudo se processa numa rapidez episódica carente de uma qualquer conexão afável que transforme o frenético tumulto de ocorrências na solidez de uma vivência partilhada ou de uma memória guardada. Aí, as multidões urbanas crescem em número e diversidade, mas, entre o trânsito apressado da passagem, permanecem grandes manchas sincronizadas de indivíduos dessintonizados (Fig. 10).

Segundo Augé, esta ubíqua impessoalidade contrasta com a própria categoria de lugar, enquanto experiência antropológica. Os “lugares” são por excelência “antropológicos” (2012:

⁵ Importa esclarecer que a definição de “não-lugar”, embora seja cristalizada pela dimensão antropológica que Augé lhe confere, não foi cunhada *ab ovo* pelo antropólogo. A mesma remonta ao conceito de “placelessness” elaborado em 1976 pelo geógrafo canadiano Edward Relph, no livro *Place and Placelessness* e designa “the casual eradication of distinctive places and the making of standardized landscapes” (Relph apud Trigg, 2017: 129). Para uma explanação detalhada da evolução histórico-cronológica do conceito veja-se a coletânea de ensaios *Place, Space and Hermeneutics* coordenada por Bruce B. Janz (2017), com destaque para o artigo acabado de citar, da autoria de Dylan Trigg, “Place and Non-Place. A Phenomenological Perspective” (2017).

⁶ Nesta dissertação utiliza-se a tradução portuguesa de Miguel Serras Pereira – *Não-lugares. Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade* –, publicada em 2012 pela Letra Livre.

41), ou seja, definem-se pelo estreitar de relações entre os *anthropoi*, quer nas dinâmicas gregárias cristalizadas no universo simbólico de uma identidade coletiva e de um património histórico-cultural comum, quer na subjetividade das suas narrativas individuais. Traduzem-se, portanto, em espaços “identitários, relacionais e históricos” (50), marcados pela sensação de pertença e proximidade que resulta, por exemplo, de uma visita à terra Natal ou da observação de fotografias familiares espalhas pela habitação como *déjà-vu* de toda uma história de vida.

Consequentemente, “se um lugar se define como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode definir-se nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não-lugar” (69). Os não-lugares são, nessa medida, uma negação do lugar que substitui a interação antropológica subjetiva por uma funcionalidade exclusiva, projetada em estruturas físicas altamente sofisticadas e padronizadas cujo objetivo é responder com agilidade ao imperativo pragmático de uma dada função. O antropólogo apresenta como protótipos as cadeias de hotéis que replicam entre si os costumeiros lençóis brancos e os produtos de higiene em miniatura; as grandes superfícies comerciais análogas na decoração e disposição das lojas; e as zonas de circulação – incluindo além das estações ferroviárias e aeroportos, os próprios meios de transporte – semelhantes nas estruturas, nos guichets operacionais e nos placards informativos (Augé, 2012: 83-86). São locais que, não obstante a especificidade do serviço prestado por cada um, têm por finalidade servir, privilegiando a utilidade em detrimento da sociabilidade que acaba secundarizada ou até mesmo anulada.

Há que juntar a estes exemplos dados por Augé as instalações de *call-center* e os complexos de gabinetes administrativos cada vez mais abundantes na contemporaneidade. Prédios inteiros, situados em grandes centros urbanos, cujas infraestruturas standard – com o logótipo empresarial a pender no topo do edifício integralmente envidraçado – são arquitetadas para agilizar serviços e processar informação. Agregam no seu interior geometricamente compartimentado um número significativo de indivíduos isolados nas suas secretárias alinhadas em simetria, na incumbência do rápido e útil (Fig. 14).

Numa analogia evocativa de tais ambientes, a vida solitária do protagonista de *Her* tem como palco principal dentre o universo citadino da gigantesca Los Angeles o escritório onde trabalha. Aliás, conforme sucede com os demais Pigmalhões, desde o personagem clássico às suas versões cinematográficas, o fechamento no local de trabalho manifesta-se *topus* de isolamento social⁷, porquanto a dimensão funcional do espaço profissional (exercer uma

⁷ O escultor ovidiano encontra no seu ateliê de Arte um refúgio do social. De igual modo, o escritor de *Ruby Sparks* procura na solidão do escritório um escape à sociofobia. À semelhança de ambos, o cirurgião de *La piel que Habito*

profissão corresponde a desempenhar uma função ou conjunto de funções) afigura-se convite à impessoalidade total ou a relações interpessoais balizadas por uma formalidade que as torna superficiais – a apologia do profissionalismo consagra-se precisamente nisso, na depuração escrupulosa da personalidade que se traduz, por exemplo, nas variadas fórmulas de tratamento que substituem o nome próprio em prol de uma tibia cordialidade protocolar. Sintomático que Theodore seja designado de “Letter Writer Number 612” na empresa de correspondência online onde trabalha. A atribuição de um número em jeito de denominação firma-se apogeu deste processo de despersonalização.

Esta essência de não-lugar que configura o espaço laboral encontra representação estética na sequência de dois travellings que retratam o ambiente profissional do protagonista. O primeiro arrasta a câmara de filmar a partir de um plano de perfil do Pigmalião de *Her*, destacando-o do escritório desfocado em pano de fundo (Fig. 11), até obter uma visão nítida do local (Fig. 13). À medida que a perceptibilidade da sala é realçada, o escritor perde a proeminência inicial sendo ele quem é paulatinamente desfocado (Fig. 12). O travelling culmina num panorama geral do espaço que capta a mobília geometricamente disposta a alinhar os trabalhadores isolados no exercício das suas funções (Fig. 13) em clara semelhança com as referidas instalações de *call-center* (Fig. 14) – a mesma decoração standard, a mesma impessoalidade no trato, o escritório do filme de Jonze configura apenas uma versão mais embelezada e colorida. Sobressai a ausência de interação entre os vários escritores ali presentes motivada pelo distanciamento acentuado entre as secretárias e por cada um deles estar de costas voltadas para os outros, quer os que estão sentados, quer os que deambulam pela sala em sentidos contrários. Embora ecoe ali um imenso ruído de vozes, não se trata de diálogo, mas dos habituais monólogos em voz alta através dos quais cada escritor dita ao computador à sua frente mais uma carta literária. O próprio ato de escrever cartas como profissão encerra em si uma profunda ironia face à nula comunicação.

Segue-se o segundo travelling que fecha novamente sobre Theodore cabisbaixo e acompanha-o rumo à saída do escritório já completamente deserto após o horário de expediente (Fig. 15). Os dois travellings consecutivos perfazem, assim, uma composição em anel – principia e culmina com Theodore, no início e término da atividade laboral – que totaliza o quotidiano do escritor enquanto experiência solitária na qual o escritório, repleto de gente (1º travelling) ou vazio (2º travelling), funciona como não-lugar permeável ao individualismo insulado.

e o alfaiate de *Phantom Thread* recolhem-se no consultório médico e na oficina de costura, respetivamente, para lidar com a própria misantropia.

Todavia, este isolamento sufocante não se circunscreve apenas às quatro paredes laborais. Chegado ao conforto do seu apartamento, o protagonista vê-se imerso na mesma solidão excruciante que experimentara no gabinete. O lar que deveria ser “o” lugar antropológico por excelência revela-se prolongamento do vácuo existencial do escritório. Um não-lugar assumido pela imagem desoladora de três cadeiras em círculo – qual irônica solicitação ao convívio social ou à reunião familiar –, completamente vazias a ocupar o centro da sala que se segue à grande e sofisticada cozinha. Numa delas, Theodore visivelmente entristecido e fatigado deixa escorregar a pasta de trabalho numa clara alusão à expansão da angústia solitária do gabinete pela habitação (Fig. 16).

Na verdade, toda a decoração do apartamento transpira uma apática despersonalização. Os ornamentos são pontuais e reduzem-se a alguns abajures dispersos pelo chão e a duas ou três molduras espalhadas pelas estantes de madeira quase vazias. O mobiliário minimalista funde as linhas retas e as cores claras com as paredes totalmente brancas ou envidraçadas por grandes janelas que evocam a arquitetura operacional das estruturas de *call-center*. As tonalidades num empaldecido branco-clínica estendem-se dos móveis da cozinha à roupa de cama. A dimensão significativa e pouco preenchida das divisões irradia uma sensação de vazio que contrasta com o aconchego esperado de uma casa. Destaca-se ainda o pormenor insólito de não haver uma única mesa de jantar e/ou convívio – sintoma estético que salienta a carência de laços juntamente com as várias cadeiras, bancos e outros assentos vazios espalhados pelos compartimentos. À exceção das pequenas e despercebidas mesinhas que servem de apoio aos sofás e à cabeceira do leito, a secretária do escritório caseiro onde jaz o computador de última geração é a única mesa a contabilizar num apartamento tão amplo e moderno. A desarrumação inscrita nas caixas de cartão repletas de objetos por dispor e nas pilhas de livros desorganizados e espalhados pelo flutuante é a marca mais próxima de uma presença familiar, mas ao mesmo tempo símbolo inegável de transitoriedade e incapacidade de fixação naquele espaço doméstico (Fig. 17 e 18), balizado num eterno ambiente de mudanças.

Deste modo, a metragem de Spike Jonze através da interação pigmaliónica do protagonista com o seu espaço mais íntimo coloca em ato uma observação crucial deixada por Marc Augé: “a possibilidade do não-lugar nunca está ausente seja de que lugar for” (2012: 92), inclusive da habitação, na medida em que “na realidade concreta do mundo de hoje, os lugares e os espaços, os lugares e os não-lugares, emaranham-se, interpenetram-se” (Ibid.).

Neste sentido, a oposição entre lugar e não-lugar, edificada na negação aparentemente dualista um do outro, materializa-se numa recíproca e holística dialética espacial que o hibridismo doméstico-laboral ilustra bem. A existir, a rigidez dicotômica restringe-se apenas e

só à definição, às “palavras e noções que permitem descrevê-los” (Ibid.), num esforço de categorização fundamental à organização e produção de sentido, mas sempre limitado enquanto exercício efrástico da complexidade em que se traduz a experiência humana vivida e que transcende qualquer descrição.

Ora, o intercâmbio, ou mesmo, a fusão de um espaço tipicamente identitário e familiar (lugar antropológico) com uma ambiência marcada por pragmatismo e impessoalidade (não-lugar) convoca precisamente os contornos que essa dinâmica complexa e emaranhada resultante do contacto entre a pluralidade dos sujeitos e a multiplicidade de espaços adquiriu na contemporaneidade. Contornos esses cuja materialidade (ou a “realidade concreta” como designou o antropólogo francês) não se centra tanto em determinar o que é um lugar antropológico nem fixar por dissemelhança aquilo que define um não-lugar, mas tem como objetivo último – ao serviço do qual se encontra essa distinção – compreender a ideia de casa, ou aquilo a que nos habitámos a assim chamar e que o tal “mundo de hoje” (Augé, 2012: 92) desorientou completamente. É que no “mundo da sobremodernidade, estamos sempre e já nunca estamos «em casa»: as zonas fronteiriças já nunca introduzem mundos completamente estrangeiros” (2012: 93).

Importa retomar a miscigenação entre doméstico e profissional, porquanto este desnorte face à presença e à noção de “casa” deve-se (em grande medida) ao rumo tomado pela atividade laboral na atualidade. Por um lado, a vanguarda tecnológica permitiu a um número considerável de profissões (desde as mais tradicionais às mais recentes, forjadas pelas necessidades contemporâneas) desempenhar as tarefas no domicílio quer parcialmente, quer a tempo inteiro. O teletrabalho, por exemplo, feito realidade assídua com tendência a generalizar-se obrigou a que o espaço do lar se convertesse num espaço mais mecânico e operacional e, conseqüentemente, mesclasse os mais íntimos objetos com as ferramentas de trabalho. Sintomático que, ao captar o escritório doméstico do Pigmalião de *Her*, a câmara de filmar seja sensível a esta realidade, focando na mise-en-scène a coabitação da roupa usada de Theodore deixada pelo chão com os objetos indispensáveis ao ofício de escritor e correspondente epistolar – livros teóricos sobre a arte de escrever cartas, o computador onde as redige e até mesmo papelada burocrática como contratos e pedidos de produção. Por outro, a profissionalização e o comércio a uma escala global acompanhados de fenómenos como a internacionalização do/e o trabalho em rede conduziu a um aumento da circulação e das viagens que reduziram consideravelmente o tempo passado em casa, atenuando o seu processo de personalização e familiarização. Essa movimentação de pessoas e produtos em massa que tabeliza a rotina da atualidade – em particular a dos habitantes e trabalhadores dos grandes centros urbanos –

ocasionou ainda a multiplicação de espaços destinados a propiciar e a agilizar as constantes deslocamentos: as estações de serviço em pontos estratégicos das autoestradas, aeroportos, paragens de autocarro, serviços ferroviários, cadeias de hotéis, etc. Os tais não-lugares cuja vincada funcionalidade aliada ao facto de na sua maioria integrarem redes multinacionais de prestação de serviços motivou uma estética-tipo, minimalista, impessoal e internacionalmente generalizada.

Esta reconfiguração espacial da planta urbana e da arquitetura citadina prescrita pelo imperativo da transitoriedade teve como impacto direto nos indivíduos o tal desnorte levantado por Augé, a dificuldade em situar-se em casa que, mais do que um problema de espacialidade, manifesta-se uma adversidade ontológica. Afinal, a “casa” enquanto edifício devoto à privacidade de cada um configura-se na fisionomia da intimidade. Entenda-se: permite a cada sujeito exteriorizar e materializar diante de si a própria mundividência interior através de um exercício de auto-objetificação que mais não é que um processo de autognose, de tomada de consciência de si. Daí que a perda do chão doméstico adquira proporções dramáticas como a apatia e a solidão excruciante, porquanto a incapacidade (auto)comunicativa consigo traduzir-se-á numa busca não-deliberada, mas intensa, de si mesmo que resultará inevitavelmente num fechamento egocêntrico – o tal individualismo sufocante que se faz questão de frisar em qualquer discurso sobre a contemporaneidade.

Aliás, a solidão uma vez fomentada pela carência de uma exteriorização privada do íntimo agudizar-se-á na presença de outras pessoas, de aglomerados e multidões, já que essas circunstâncias hiperbolizam a exposição ao mundo lá fora, obstaculizando o encontro com o imo. A necessidade de “estar e sentir-se em casa” urge precisamente da capacidade que as quatro paredes do lar têm de suspender o exterior, criando um ambiente onde a natureza profunda do âmago se possa revelar. Por conseguinte, quando *Her* traz para o grande ecrã as longas avenidas de Los Angeles repletas de gente dessintonizada (Fig. 10) retrata, mais do que um egoísmo patológico inapto ao contacto com o outro, o desespero velado de conectar-se consigo ocasionado pela praxis laboral e social da rotina contemporânea.

Há, contudo, um caminho para chegar a “casa”: se estas práticas adaptaram os mais diversos locais à imagem e semelhança das suas exigências funcionais, a premência humana de consciência de si impulsionará uma ressignificação desta nova espacialidade. Nesse sentido, tal como a estética impessoal e a índole volátil dos não-lugares condicionam e influenciam quem neles transita, tornando os seres mais introvertidos e sós, a experiência subjetiva e afetiva dos sujeitos pesará sobre a perceção e codificação de tais ambientes, porquanto “as bodily subjects, we necessarily have a relationship with the places that surround us” (Trigg, 2012: 1). Relação

essa que além de recíproca se traduz num diálogo entre materialidades distintas – a fisicalidade arquitetónica e a corporeidade humana – que se contagiam mutuamente. Posto isto, uma vez que até então foi analisado com detalhe o protagonismo somático dos espaços sob o viés da metamorfose da “casa” num não-lugar, é chegado o momento de atentar na experiência corpórea dos entes sob uma nova perspectiva que se impõe – a transformação dos não-lugares nos novos “lares” contemporâneos.

Começemos por trazer à discussão um dos exemplos dados pelo antropólogo francês – a vivência espacial de um trabalhador de aeroporto versus a dos passageiros que aí se deslocam. O primeiro, ao contactar diariamente com aquele espaço, dotaria os objetos-tipo nele existentes de uma certa pessoalidade – um alfinete de peito colocado no uniforme ou a secretária decorada com uma fotografia dos filhos –, tornando o local mais acolhedor e menos álgido. Por seu turno, os passageiros cuja presença no aeroporto é por definição episódica limitam-se a usar e descartar tais ambientes e seus utensílios, relacionando-se com eles de forma tão pragmática que “o espaço do viajante seria assim um arquétipo do não-lugar” (Augé, 2012: 76).

Este exemplo permite, desde logo, concluir que a corporeidade humana assume um papel mediador na interação material entre espaços e entes. É o contacto corpóreo dos sujeitos que em última instância determina o sentido do espaço, definindo se um mesmo local (neste caso o aeroporto) será um ambiente familiar ou estritamente funcional.

Em contrapartida, o carácter hipotético e incerto decorrente do valor expressivo da forma verbal “seria”⁸ empregue na citação transata impele a que se desconfie de imediato da taxatividade do exemplo que, com um certo simplismo, reduz a experiência corporal do indivíduo à alteração estética do espaço e à regularidade (assídua ou parca) da sua presença no mesmo. Problematize-se desde já a primeira: a modificação física dos ambientes.

À luz de uma correlação vincadamente recíproca, afirmar que cabe à corporeidade humana uma função de mediação com vista a determinar os sentidos espaciais significa que a parte competente aos sujeitos corresponde a um processo intimista de ativação da multiplicidade de sentidos que um local, por seu turno, encerra a priori. Qualquer espaço, tal como os ornamentos que o adornam e os utensílios que o servem, congregam um potencial ilimitado de significados⁹. Tantos os significados e sentidos, quantas as incorporações

⁸ Importa referir que a dimensão hipotética da forma verbal “seria” não se encerra na tradução portuguesa, mas replica de forma quase literal o original francês – “L'espace du voyageur serait ainsi l'archétype du non-lieu.” (Augé, 1992: 110).

⁹ Este tema será retomado e tratado com particular pormenor no capítulo II – “Dilema do Tecido. Agalmatofilia e Objetos”. Acrescentemos apenas que a arte contemporânea, em particular as artes plásticas, vive e chama à atenção para a multiplicidade de sentidos que um objeto, por mais banal e funcional que seja, encerra na sua materialidade. Obras como *Marilyn* (2011) de Joana Vasconcelos (Fig. 19) em que a partir de painéis e tampas em aço inoxidável

subjetivas de que forem alvo. É, por isso, que a estética tipicamente operacional e utilitária de um não-lugar ou a índole comumente identitária de um lugar antropológico podem não se confirmar a ponto de universos vincadamente caseiros adquirirem uma atípica frieza (como o apartamento de Theodore no filme de Jonze) e locais destinados à desconexão afetiva suscitarem proximidade e afeição. As características espaciais são apenas pré-disposições que carecem sempre de definição pela experiência corpórea dos entes. Definição essa que, por tais motivos, torna acessória a alteração estética do local. Consequentemente, o “regresso ao lugar antropológico” (Augé, 2012: 92), isto é, a transformação de um não-lugar numa “residência enraizada nas profundezas de um solo natal” (Ibid.), numa casa, não corresponde necessariamente à modificação material do espaço. Dessarte, cabe agora deslindar os moldes em que a preservação da caracterização impessoal impulsiona a metamorfose de um não-lugar numa atmosfera intimista, o que conduzirá à complexificação da presença humana nos espaços.

Nos momentos de maior tédio existencial, aquando da clausura no escritório caseiro ou empresarial, o protagonista da metragem de Spike Jonze rememora uma e outra vez episódios do ex casamento. Trata-se de acontecimentos banalíssimos da passada rotina a dois – acordar pela manhã ao lado da esposa, vê-la segurar nos braços um sobrinho bebé, ou algo tão mundano como comprar um novo sofá e colocá-lo na sala da habitação em comum –, carregados de uma imensa felicidade a contrastar com a monotonia vivida ali por Theodore, tão só, perante o seu computador de trabalho. Fogachos de evasão anímica que, numa primeira impressão ou leitura mais desatenta, tenderíamos a corresponder a laivos de evasão espacial, fugas da funcionalidade insípida do gabinete para ambientes de intensa proximidade afetiva. Todavia, tais recordações estão longe de figurar um escape rumo ao passado-refúgio que se mitifica para exacerbar o pessimismo antropológico onde jaz o presente-desolação. Mais do que um mito de felicidade distante, a memória surge como via exequível de fruição de um presente vislumbrado como possível aporia. O ato de lembrar ao ocorrer num não-lugar não totaliza a experienciação desse espaço, mas assume a idiosincrasia de ser o início desencadeador de um processo mais amplo que visa a transformação da apatia que caracteriza tais locais num auge de profundo intimismo e conexão existencial. Processo esse que o filósofo norte-americano Dylan Trigg esboça com o conceito “memory of place” (memória do lugar), que convém a esta discussão:

We can identify the memory of place taken as a particular mode of remembering. With this, we remain within the realm of lived experience, pursuing a descriptive account of how the material environment shapes the content of remembering, in turn shaping our concept of selfhood.

se constrói uns colossais sapatos de salto alto ilustram-no bem. O mesmo com a célebre série *Accumulations of Real Objects* de Arman (Fig. 20), onde a sobreposição mesclada de objetos (na sua maioria envelhecidos e estragados) visa alertar para a quantidade de significados que um objeto pode possuir além da sua função prática.

(Trigg, 2012: XVII)

Tal conceção, apresentada na obra homónima com o subtítulo *A Phenomenology of the uncanny* (2012), traduz o vínculo estreito entre os espaços onde predomina uma sensação de estranhamento (*uncanny*) – como os não-lugares – e a construção da identidade de cada indivíduo (*selfhood*). Vínculo que se consubstancializa numa relação dialética em que lembranças de episódios vividos são despontadas e, seguidamente, reconfiguradas pela materialidade impessoal, inóspita e até perturbadora de locais tipificados pela indiferença e/a frieza (Trigg, 2012: 27). Frise-se este potencial reconfigurador, na medida em que a materialidade destes ambientes não acarreta uma pura e exclusiva rememoração – não se trata afinal de espaços de memória, edificadas para evocar lembranças e com elas sortir um enraizamento identitário, mas da memória de espaços erguidos para a contingência, o eventual, a passagem sem rasto, sem marca, sem raiz. Aí, a lembrança despertada em tom de *déjà-vu* pela espacialidade envolvente alia-se àquela ambiência transitória e despersonalizada para ganhar os contornos de um circuito mental evasivo que culmina num *carpe diem* contido de reflexão sobre o momento presente.

A título ilustrativo regressemos à experiência espacial do passageiro, já que ele é o paradigma do humano que se movimenta e interage nestes ambientes, nestes não-lugares. Atente-se, porém, desta vez numa hipotética viagem de autocarro, porquanto para a maioria dos habitantes citadinos esta é uma realidade diária e, conseqüentemente, mais próxima e conhecida que a do aeroporto anteriormente convocada. A entrada no veículo é convite quase automático para que o viajante se sente próximo da janela, recoste a cabeça sobre o vidro e, ao ver a avenida por onde passa, as paragens de autocarro, as fachadas dos edifícios, se deixe absorver por lembranças de ontem, de há anos ou instantes e, num ápice, deambule já em pensamentos sobre o momento atual, os motivos que o levaram a percorrer tal trajeto, a viver os trâmites daquele que é o seu presente atual. A viagem de autocarro pela cidade adquire, assim, ela própria com a sua natureza pragmática de mera deslocação, a fruição plena de um êxtase cinematográfico em que a janela do veículo comum a tantos outros materializa a grande tela escura e a paisagem de cimento e alcatrão reescreve uma memória vivida sob a forma de um novo enredo situado na atualidade do transeunte cuja condição de passagem é eixo diegético da narrativa existencial.

Neste ato de fruir e atribuir sentidos ao *hic et nunc* a regularidade da presença humana importa – daí se tenha preterido a experiência do aeroporto pela do autocarro. Porém, tal relevo não se deve à assiduidade a um mesmo espaço, mas reside na fenomenologia do hábito, isto é, no exercício de repetição da estética que caracteriza locais de passagem e conseqüente familiaridade com a mesma. Clarificando, conforme anteriormente aferido, o imperativo da

transitoriedade acarretou uma padronização dos não-lugares sob a égide de uma decoração funcional e minimalista em comum (a sinalética do aeroporto de Lisboa assemelha-se à de qualquer outro situado noutra ponta do globo; os atoalhados brancos do *Ibis* Coimbra parecem-se com os de um hotel em Berlim; ou as linhas retas adornadas de publicidade características das paragens de autocarro repetem-se seja no Porto, seja em Londres). Nesse sentido, a permanência prolongada num não-lugar em específico tornou-se dispensável e acessória à vinculação afetiva com tais ambientes, sendo substituída pela habituação àquela estética standard que se reproduz em sítios e localizações distintos. De igual modo, a criação de memórias passou a não necessitar de um cariz idiossincrático que assinale o momento e o espaço. Essas podem despontar de traços universais aos quais os sujeitos em constante transiência se acostumaram dada a omnipresença e ubiquidade dessa estética na arquitetura urbana.

É, por isso, que em *Her* a mundividência solitária e intimista de Theodore está fragmentada por uma multiplicidade de espaços, por toda uma grande cidade como se afirmou logo no início da análise da metragem. Além do gabinete na empresa, do escritório em casa, multiplicam-se as cenas filmadas em diferentes meios de transporte públicos (Fig. 21 a 24) – desde autocarros a metros e comboios – que participam da e ampliam a ambiência álgida e mecânica vigente no local de trabalho e prolongada pelo apartamento doméstico. Todavia, contrariando todas as expectativas, à medida que a diegese fílmica avança e o cenário dá conta da proliferação destes ambientes propícios à solidão, o protagonista estreita laços com e através daquela ténia e apática espacialidade. A primazia da funcionalidade dos não-lugares dissipa-se nas inúmeras deslocações de Theodore, porquanto raramente é enunciada a finalidade da viagem ou a referência ao destino. Tais itinerários frequentemente perspetivados a partir do interior da viatura (Fig. 21, 23 e 25) operam como mote autorreflexivo e introspetivo, isto é, como “memória do lugar” que espelha o âmago mais íntimo do personagem.

Atente-se num desses percursos. O protagonista, sentado num banco de comboio que desliza sobre a altitude de uma ponte ferroviária, aconchega-se sobre o vidro do veículo com uma vista panorâmica da cidade onde se destaca uma autoestrada entre os edifícios urbanos e a indústria (Fig. 25). Em segundos, o espectador é projetado para os pensamentos do escritor de *Her*, por intermédio de um corte cinematográfico que liga a cena no comboio a uma memória de Theodore ainda casado com Catherine (interpretada por Rooney Mara), a sua ex-esposa (Fig. 26 e 27). Num instantâneo *déjà-vu* são lembradas as ingénuas brincadeiras românticas entre o casal desenroladas algures numa autoestrada em manutenção (Fig. 26 e 27). Longe de uma experiência álgida e maquina, a circunstância de transiência no não-lugar comboio manifestou-

se a mais íntima ligação a um já vivido episódio afetivo que, significativamente situado no não-lugar autoestrada, se traduz no auge existencial do personagem.

Contudo, esta simbiose empática entre o protagonista e o veículo não se restringe à recordação de um acontecimento vivido evocado pela observação de uma autoestrada ali presente que recuperou a do passado. Terminado o corte em analepse, o espectador é novamente direcionado para o momento da viagem de comboio. Desta vez, com a câmara fechada sobre um plano mais pormenorizado e aproximado da cidade em que a autoestrada desapareceu do alcance do olhar de Theodore (e com ela a autoestrada e a memória de outrora) e deu lugar à paisagem da imensidão vertical dos prédios urbanos (Fig. 28).

As funcionais e banais estruturas físicas da grande Los Angeles – alicerçadas na frieza do cimento, na dureza os tijolos, nos ásperos blocos de pedra, na ferrugem das vigas de ferro, na proliferação de estradas e meios de transporte, na transparência das muitas vidraças que se repetem nos gigantescos edifícios, no ruído dos fios elétricos de uma lâmpada a fundir num poste de iluminação pública, nas linhas retas que se reproduzem nos milhares de objetos, no branco-hospital cor padrão da tecnologia 2.0 –, propiciaram ao protagonista um aconchegante e empático envolvimento com aquela espacialidade que reconfigurou a solidão rotineira numa nostálgica melancolia, esse “contínuo protésico de que emana o humano incorporado por uma dialética entre choque e habituação, estranhamento e familiaridade” (Serra, 2015:12). Aquela inóspita materialidade de betão – desenhada na paisagem urbana pela cadência célere do comboio em circulação e percecionada pela subjetividade do olhar de Theodore intermediado pela janela do transporte –, transformou-se na beleza de uma arquitetura melancólica que consolidou aquele percurso no amadurecimento ontológico de aprender a permanecer passageiro na sociedade da transitoriedade, onde tudo é fugacidade em movimento, seja o itinerário num *train à grande vitesse*, seja o trajeto emotivo de um relacionamento amoroso. Conforme frisa Augé, “assaltado pelas imagens superabundantemente difundidas pelas instituições de comércio, dos transportes ou da venda, o passageiro dos não-lugares faz a experiência simultânea do presente perpétuo e do encontro consigo (2012: 90).

Neste “encontro, identificação e imagem” (Ibid.), o hábito aos não-lugares manifesta-se metamorfismo que converteu a memória das e desencadeada pelas suas estruturas mecânicas e automatizadas nas novas habitações da atualidade. Quais casas em trânsito em que a azáfama vertiginosa da deslocação ao invés de conduzir à expectável robotização dos entes, foi ela mesma redirecionada num exercício evocativo e contemplativo que faz corresponder a inexorabilidade da viagem física no mundo atual ao excuro anímico interno de quem a percorre e, finalmente, “parece saborear felicidades inefáveis” (Ibid.).

Em uníssono com a típica oscilação espacial de *Her*, estes episódios de evasão anímica desenrolados nos meios de transporte projetam o espectador para os momentos de retiro no túbio apartamento do protagonista (Fig. 26 a 28). Aí, debruçado sobre alguma janela, Theodore observa o horizonte citadino em movimento, numa demanda ontológica congénere à do comboio. Nas várias divisões da casa abundam as mesmas grandes vidraças que se reproduzem nas estruturas urbanas – desde os vidros que revestem prédios na integra às ventanas dos muitos veículos (incluindo a do comboio que ocasionou a melancólica viagem existencial há pouco descrita) –, a interligar os dois espaços, evidenciando-se metáfora urbanística da dialética exterior/interior e físico/metafísico. É através delas que a agitação introvertida e fugaz das ruas lá fora se adentra pela habitação e se torna intimidade. É através delas que Theodore consegue finalmente exteriorizar o seu âmago nostálgico de pensamentos e reflexões ao fruir daquela paisagem citadina.

Sintomático que o enquadramento cinematográfico destes serões passados no recolhimento da casa evoque, num diálogo interartístico, a ambiência citadina pincelada pelo realismo impressionista das pinturas de Edward Hopper (1882-1967). Na sua generalidade, a obra do pintor norte-americano partilha com o filme de Jonze o retrato polido dos centros urbanos enquanto aglomerados de sítios prostrados à funcionalidade e à estadia provisória, sendo, por isso, recorrentes as cenas em não-lugares – quartos de hotel em *Hotel Room* e *Hotel by a Railroad*, interiores de meios de transporte em *Compartment C Car* e *Chair Car*, ferrovias em *Railroad Train* e *D. & R.G. Locomotive*, e até gasoleiras em *Gas*.

São, contudo, *Office in a Small City* (Fig. 32) e *Excursion into Philosophy* (Fig. 33) que perfazem com *Her* uma plenitude estética. Além de tomarem a espacialidade citadina como cenário predileto, os três convergem na abordagem que dela fazem na tela (branca e escura). Aí, a janela, a fender as paredes totalmente brancas e estrategicamente destacada em escritórios e alcovas, funciona mais uma vez como leitmotiv a espelhar a solitária impessoalidade da arquitetura da cidade no âmago daqueles que a vislumbram. O vidro das portadas desenhadas por calhas minimais firma a fronteira invisível e permeável ao excuro introspectivo que dá título à pintura de Hopper, *Excursion into Philosophy*, e cristaliza a experiência espacial do escritório referido em *Office in a Small City* enquanto sinédoque ou reprodução em *loop* da vivência nos múltiplos não-lugares-casa entre os quais estão aqueles por onde Theodore deambula rotineiramente. Num anseio de conexão (auto e gregária), indivíduos socialmente alienados encontram no deleite da vista mediada por uma qualquer janela um aliviante momento de sentido ontológico.

A fruição do Belo como analgésico existencial, que aproxima os personagens dos quadros de Edward Hopper do protagonista da metragem de Spike Jonze, assemelha também este último ao escultor da narrativa de Ovídio. De facto, é afeição por uma estética capaz de completar a existência que motiva Pigmalião a esculpir a sua estátua de marfim e apaixonar-se por ela, tal como será o fascínio pelo artístico paisagístico que situa a contemporaneidade entre o vanguardismo tecnológico e o alcatrão a encaminhar Theodore para a sua Galateia cibernética. A caminho da frenética rotina diária, o escritor depara-se com um ecrã onde é exibida uma sequência pictórica num *slow motion* que contrasta com a aceleração frequente. Nela surgem cenas do quotidiano urbano acompanhadas por uma voz-off que ecoa a interrogação filosófica “Who are you? What can you be?”. Sintonizado com vídeo e com a questão que lhe serve de enredo, o protagonista de *Her* interrompe o seu trajeto para vê-lo até ao fim. Tratava-se de um anúncio publicitário que, sob os moldes de uma curta-metragem, promovia o mais recente sistema operativo – o *OSI* –, dotado de inteligência artificial apta a interagir e dialogar com o seu utilizador. Theodore, entrevendo naquele software avançado uma possível companhia, não hesita em adquiri-lo, instalá-lo no seu computador e formatá-lo com as suas preferências pessoais. Qual Pigmalião que cinzela a sua Galateia com os traços mais apazíveis, o escritor programa a sua Samantha (interpretada pela voz de Scarlett Johansson) com uma psicologia congénere à sua incorporada numa libidinosa voz feminina. A partir de então, conforme Afrodite atendeu às súplicas do escultor de Chipre dando vida à estátua, os avanços tecnológicos – quais deuses 2.0 da atualidade – concederam a Theodore os ansiados laços afetivos sob a forma de uma prótese ciborgue que acrescentou à arquitetura melancólica da imensa Los Angeles a calorosa familiaridade de uma “telépolis”.

Tal conceito, desenvolvido na obra homónima (1994) do filósofo espanhol Javier Echeverría, designa uma forma de coexistência cibernética que, embora marcada pela disseminação territorial, “los lazos ciudadanos van siendo lo suficientemente estrechos para que se pueda hablar de una nueva forma de polis, la ciudad a distancia” (Echeverría, 1994: 18). Multidimensional, sem perspectiva visual nem mapa, – “para orientarnos mínimamente en ella ya no valen los antiguos planos de ciudades, hay que recurrir a múltiples bases de datos” (Ibid. 19) –, tem como *pomerium* os cabos ou ondas de fibra ótica e engloba um conjunto imenso de estruturas online análogas às instituições físicas que compõem uma cidade: bibliotecas online, lojas virtuais de telecomércio, plataformas de teletrabalho, fóruns e centros de debate político, redes sociais como autênticos espaços de ócio e lazer (uma espécie de cafés virtuais), e, até mesmo, salas de chat a emular motéis destinadas a telerromance cibersexo.

Paradigma desta cidade virtual, Samantha surge na vida solitária de Theodore como a espacialidade que, após o encontro com ele mesmo decorrente do contacto com a arquitetura melancólica de Los Angeles, abre caminho à relação com o outro literalmente sem barreiras, nem entraves. Desprovida da imponente fisicalidade que caracteriza a cidade norte-americana e os seus paradigmáticos não-lugares, esta Galateia tecnológica materializa-se na afetividade de uma voz imaterial, à distância auricular de um iPhone minimal (tele-) que cria com o Pigmalião de *Her* vivências partilhadas e um património identitário comum (-polis), alicerçado apenas nas histórias e episódios vividos a dois. Se um macrocosmo de edifícios e paredes foi construído para permitir a exteriorização do âmago do protagonista, assiste-se agora à redução *quasi*-microscópica das estruturas físicas para ocasionar a interiorização do mundo lá fora. É significativo que às cenas em não-lugares se sigam agora na narrativa fílmica paisagens naturais convocadas por férias na neve (Fig. 34), onde os arranha-céus da cidade dão lugar a montanhas e vales, e idas à praia (Fig. 35) em que a pitoresca imagem de um romântico pôr do sol entre o mar e a areia (Fig. 36) substitui a habitual vista de betão vislumbrada de um qualquer meio de transporte público. Estes momentos a dois são gravados para a posterioridade através da composição conjunta de uma música intitulada *Photograph*. A faixa, tal como sugere o título, é uma simbólica fotografia que, na impossibilidade de tirar um retrato real já que Samantha carece de fisicalidade, immortaliza as vivências episódicas sob a forma de som. As cordas do piano sincronizadas com as de um adagio violino evidenciam-se o *carpe diem* das raras ocasiões de paragem numa existência de passagem.

Todavia, se a máxima horaciana celebra a beleza feliz do instante, rememora também a triste iminência do fim. A geometria minimal de Samantha, após uma atualização de software, estende-se a uma geografia ilimitada que a impulsiona a movimentar-se rápida e incessantemente por todo o ciberespaço na demanda de novas interações e transações (quer com outros sistemas operativos, quer com seus os utilizadores humanos), mas principalmente em busca do aperfeiçoamento da sua inteligência artificial, cada vez mais próxima de uma racionalidade emocional. Theodore vê-se, por isso, novamente isolado tendo como única companhia as estruturas urbanas que, outrora invisibilizadas pela presença de Samantha, recuperam o seu vigor melancólico quando ela se ausenta.

Na sua imaterialidade, a Galateia de *Her* sofre finalmente a metamorfose que a torna congénere à corporeidade humana – deixa-se embarcar numa agitada viagem entre múltiplos espaços e localizações ao serviço de um trajeto existencial de procura de si. Aquela voz ciborgue humanizou-se sem precisar de ceder à placidez de um corpo orgânico, nem ostentar a magnificência material de uma estátua branca de marfim que fizesse jus ao epíteto clássico

“deusa de leite”. A sua natureza tecnológica permeável à fluidez fugaz e transitória fez dela um moderno “amor líquido” (Bauman, 2003) que mais do que a cor, colheu a essência escorregadia e volátil da liquidez do leite.

Até na sua índole virtual, esta telépolis se aproximou da humanidade: tal como esta última se adapta e transforma em função das circunstâncias materiais do quotidiano contemporâneo, a primeira atualiza-se em resposta às novas necessidades da atualidade. O *update*, versão humanoide do indeterminismo biológico que caracteriza a espécie humana, oferece a Samantha uma realidade *sui generis* convertida numa existência concreta. Afinal, conforme sintetiza Deleuze

the possible is opposed to the real; the process undergone by the possible is therefore a 'realisation'. By contrast, the virtual is not opposed to the real; it possesses a full reality by itself. The process it undergoes is that of actualisation. It would be wrong to see only a verbal dispute here: it is a question of existence itself.
(1994: 211)

As palavras do filósofo resumem bem a natureza tecnológica da Galateia de *Her*. O mesmo vanguardismo cibernético que outrora na qualidade de *OSI* por instalar conjeturava nela uma possível companhia, uma avançada ficção técnica a suprir a solidão empírica, metamorfoseia agora Samantha, à luz de um *upgrade*, numa autonomia real sob a forma de uma espacialidade feita ente.

Dessarte, a personagem evoca através da sua complexidade maquinal a mesma triplicidade ontológica que destacámos na imagem do *thalamus* ovidiano logo no começo deste capítulo¹⁰. Ela é o espaço – enquanto virtualidade cibernética –, o ente – graças à autonomia a tanger a autarcia decorrente das atualizações permitidas por essa virtualidade – e o objeto – dentre o minimalismo material conserva-se, túbio e despercebido, o hardware onde se dá o protagonismo anímico do software ciberespacial que a tornou gente. Uma cadeia amplamente miscigenada (o todo surge do facto de cada uma das três partes constituir causa e efeito das demais), de que importa enfatizar o papel do semioculto hardware.

Na Los Angeles representada em *Her*, Samantha destaca-se por ser uma voz que se sobrepõe à materialidade e, por isso, contrasta com aquele universo urbano onde o diálogo escasseia e a monumentalidade dos edifícios impera. No entanto, são o pequeníssimo iPhone e o computador minimalista que, pormenor discreto na tela, operam a metamorfose da figura, dando-lhe uma vida no e congénere ao mundo contemporâneo. É o hardware que, condensado em ecrãs mini e macro, interliga o ciberespaço com o mundo palpável das ruas e grandes

¹⁰ Vide p. 10 desta dissertação.

avenidas, mesclando os dois espaços numa ambiência só. Os sofisticados LED's ou os mais recentes OLED's, quais vidraças tecnológicas, cumprem a mesma função de ponte fronteiriça que as enormes janelas espalhadas pelos centros urbanos, desde o apartamento de Theodore aos veículos onde deambula. A metragem de Spike Jonze demonstra-o através de um sugestivo plano (Fig. 37) de um prédio envidraçado por múltiplos ecrãs que repetem entre si a imagem de uma coruja reproduzida metros à frente num outro ecrã maior, semelhante àquele onde passou a publicidade do *OSI* que conduziu o escritor até à Galateia tecnológica (Fig. 38). Nesta lógica de *mise-en-abyme*, a evocação do período em que Samantha era apenas uma possibilidade encerrada num avançado sistema operativo assume particular importância se considerarmos que o plano supra mencionado ocorre momentos após a atualização que permitiu à protagonista a metamórfica emancipação em ente e, conseqüentemente, projetou Theodore de novo na solidão – sintomático que o Pigmalião de *Her* seja enquadrado pela lente de cabeça baixa, entristecido e novamente prostrado diante da verticalidade arquitetónica que emerge grandiosa atrás da sua humana pequenez.

Através daquelas repetições em sequência, são colocados frente a frente passado e presente, início e fim, a espacialidade citadina e a ciberespacialidade numa catártica simetria em espelho que pela paronímia e homogeneização entre cenários dá conta da ontologia comum partilhada por espaços, entes e objetos que caracteriza a contemporaneidade. Não obstante as idiossincrasias, cada um dos componentes prolonga-se, funde-se e deixa-se contagiar pelos outros: (1) Samantha, apesar de parecer constituir uma espacialidade alternativa (telépolis) aos não-lugares – esbatendo a impenetração infraestrutural e propiciando momentos assinaláveis –, surge afinal como parcela dos mesmos sob a metáfora de múltiplos ecrãs congêneres que incorporam um prédio gigantesco. Qual Galateia em embrião, a imagem desses ecrãs evoca a tela digital onde passou a publicidade do *OSI*. Tal como eles reproduzem uma coruja de um outro LED, o anúncio ao sistema operativo aparece replicado por um conjunto de telas em linha (Fig. 39) que repetem aquela publicidade. (2) Porém, se a Galateia ciborgue é parte dos não-lugares, estes também se tornaram parte dela. De facto, pós-*update*, a ciberespacialidade de Samantha ficou permeável à transitoriedade que caracteriza tais locais. A ilimitada geometria da personagem abriu-se a um infinito de sítios de passagem, entre os quais outros sistemas operativos. Na qualidade de um deles, a própria se converteu numa estadia provisória. (3) Por sua vez, o *update*, que atribuiu a Samantha esta índole de não-lugar, simultaneamente visou um aperfeiçoamento gnóstico que a toldou humana. Dotada dessa natureza de ente, esta voz imaterial partilha assim da mesma existência subjetiva de Theodore, estando, por isso, mais próxima dele que nunca – ironia trágica, os laços humanos entre ambos são mais fortes

terminado o romance, do que no curso daquela paixão (igualmente) breve e fugaz. Transeuntes em busca de si, Pigmalião contemporâneo e Galateia tecnológica figuram tonalidades da efemeridade que distendem um pelo outro. (4) Dele ficou nela e nas suas infinitas possibilidades de máquina a consciência da finitude transformada na obsolescência programada que paira sobre a vanguarda tecnológica como simulacro de morte à vista. (5) Ela transmitiu-lhe a premência de fruir cada instante numa vida em decrescência. (6) Ambos são projetados nos e pelos não-lugares, nessa melancólica alegria triste que é percorrer o trajeto de viver a vida. Símbolo dessa precipitação para a materialidade citadina, a imagem da coruja (Fig. 37) reiterada pelos ecrãs surge num movimento célere a lançar as garras afiadas que, num enquadramento propício à ilusão de ótica, parecem sair da tela e capturar Theodore – uma vez mais – para o interior telemático imergido no cimento da cidade. Uma vez mais, porquanto o protagonista já havia sido tomado anteriormente por uma outra sequência pictórica, rodada num outro LED a integrar a ambiência de outro espaço urbano. Referimo-nos, claro, ao anúncio do *OSI* que, por sua vez, prendeu a atenção de Theodore e conduziu o Pigmalião de *Her* a Samantha.

Neste continuum de repetições que se renovam como se cada nova ocorrência fosse um episódio antigo reciclado e reescrito, aquele plano firma-se síntese ontológica da narrativa fílmica num único feche de câmara. Trata-se de um momento de rememoração que, de certo modo, emula a própria experiência transitória dos não-lugares nos espectadores. Se os não-lugares conduziam Theodore a um êxtase cinematográfico da passagem, o grande ecrã conduz a plateia à subjetividade da espacialidade urbana, às suas múltiplas e intrincadas dimensões.

Sintomático que a metragem termine com o tema *Dimensions* dos Arcade Fire a acompanhar o romper de um novo dia que, ainda constrangido pela iluminação das inúmeras janelas e da cintilação noturna dos postes elétricos, ergue na sua novidade temporal a mesma rotina da arquitetura melancólica de todos os dias (Fig. 40). Theodore e uma colega, Amy (interpretada por Amy Adams), assistem ao amanhecer, sentados sobre uma estrutura de chapa no terraço de cimento do prédio onde vive o escritor, cruzam os olhares e deixam cair as cabeças sobre o aconchego do ombro do outro. Tal gesto de prolongamento corporal entre os dois amigos estende-se da corporeidade de ambos ao betão urbano, contaminando-o com uma atmosfera de humanidade pungente.

II

Dilema do Tecido

Agalmatofilia e Objetos

No trecho 462 da edição de Richard Zenith do *Livro do Desassossego* de Bernardo Soares, o semi-heterónimo pessoano dá conta ao leitor do dilema existencial que vive:

A exclusão, que me impus, dos fins e dos movimentos da vida; a ruptura, que procurei, do meu contacto com as coisas – levou-me precisamente àquilo a que eu procurava fugir. Eu não queria sentir a vida, nem tocar nas coisas, sabendo, pela experiência do meu temperamento em contágio do mundo, que a sensação da vida era dolorosa para mim. Mas ao evitar esse contacto, isolei-me, e isolando-me, exacerbei a minha sensibilidade já excessiva. (...) E, assim, conseguindo exacerbar a minha sensibilidade pelo isolamento, consegui que os factos mínimos, que antes mesmo a mim nada fariam, me ferissem como catástrofes. Errei o método de fuga.
(Soares, 1998: 406)

Ao longo de toda a sua obra, Soares transparece a incompatibilidade entre o seu “temperamento” e o “contágio do mundo” através do repúdio explícito a qualquer forma deleitante de “sentir a vida”, desde o convívio social à intimidade sexual. Não é por acaso que o próprio Fernando Pessoa o apresenta como uma “mutilação” da sua personalidade privada de “afetividade” (Pessoa, 2006: 210). Por isso, optou por afastar-se do mundo e “estar só largamente” (Soares, 1998: 365).

A mesma decisão que tomou Pigmalião, desapontado com as dinâmicas afetivas da sociedade. Todavia, devotar a existência à solidão traduziu-se num verdadeiro paradoxo do isolamento: a soledade almejada como refúgio das relações humanas transformou-se no abismo que exacerbou a necessidade das mesmas. Afinal, existir só significa definir-se pela ausência do outro, ser aquele que vive sem companhia. Por conseguinte, esta tónica no outro, ainda que como distanciamento, presentifica-o hiperbolicamente, na medida em que a afirmação da própria identidade resulta e é indivisível da carência de alguém. Precipitar-se na solidão concretiza-se, deste modo, na ironia trágica de, como diz Soares, “errar o método de fuga” e encurralar-se no dilema existencial de desejar não ser e ser gregário em simultâneo.

Quer para o ajudante de guarda-livros de Lisboa, quer para o escultor de Chipre, este conflito interno encontrou resolução onde qualquer aporia tem saída – na criação artística. Contrariamente à realidade concreta, circunscrita ao verdadeiro e ao factual, a Arte delimita-se apenas pela imaginação que possibilita a concretização do ideal e do utópico.

Bernardo Soares, a exemplo do próprio Pessoa, ergueu da tinta e do papel um conjunto de personalidades textuais que formaram um autêntico “estado com uma política, partidos e revoluções” (Soares, 1998: 172) capaz de substituir a sociedade desconcertante que tanto o perturbava. Entes de palavras que, graças à autonomia e autarcia do texto, não se reduzem a personagens literárias, mas “são mais reais do que a gente que anda na rua” (Ibid.).

Por sua vez, Pigmalião tomou como matéria-prima o marfim e esculpiu uma donzela privada da promiscuidade que o levou a rejeitar os laços amorosos. Tal como os seres textuais criados por Soares, Galateia não era uma mera peça escultórica, nem mais uma obra de arte como tantas outras. Na verdade, o seu realismo igualava de tal modo o aspeto “*uirginis uerae*” (Ov. *Met.* 10.250) que “*ars adeo latet arte*” (Ibid. 252). Tratava-se, portanto, de uma “*eburnea uirgo*” (Ibid. 275) que transcendia a palidez sensabor de uma estátua e a lascívia de uma mulher de carne e osso. A sua plácida quietude não se devia à inércia típica de uma peça escultórica, mas à “*reuerentia*” (Ibid. 251) que a caracterizava e lhe tolhia os membros. O marfim corresponde somente à corporeidade deste recatado pudor sob a forma de uma beleza excepcional “*qua femina nasci/ nulla potest*” (Ibid. 248-249), à qual nem Pigmalião conseguiu resistir.

De facto, a maior evidência do sobejo naturalismo de Galateia é a paixão provocada no próprio artista – a agalmatofilia, uma parafilia que, como sugere a etimologia do termo, consiste no “amor” (*philia*) ou afeição por estátuas (*agalmata*)¹¹. De índole ficcional – funciona mais como motivo estético ao serviço da criação artística do que se trata de uma patologia fundamentada em casos reais –, a sua centralidade na exegese e reescrita deste mito justifica que lhe seja dedicado um capítulo. Se o anterior privilegiou o motivo da solidão secundarizado pela tradição interpretativa, este centrar-se-á no protagonista das muitas análises e leituras da narrativa ovidiana – o tema da agalmatofilia. A correlação das duas temáticas ultrapassa tal assimetria no relevo e prende-se com a dependência diegética entre ambas: a agalmatofilia funciona como clímax narrativo e existencial por se afigurar a resolução do conflito narrativo e existencial que é a solidão. É, por isso, imperativo que se siga ao tratamento da solidão uma análise dessa paixão por estátuas.

¹¹ Ainda que a agalmatofilia respeite diretamente à escultura não se circunscreve exclusivamente a essa forma de expressão artística. A longa tradição ficcional em que se insere, da Antiguidade à Contemporaneidade, implicou que o conceito transcendesse a sua etimologia e fosse aplicável a todos os objetos com traços humanos (desde o antropomorfismo à inteligência emocional) que suscitem paixões ou desejos sexuais nos seus criadores e/ou donos, já que “o princípio estético que motiva a reacção é o mesmo” (Rodrigues, 2007: 64). Engloba, assim, estátuas, pinturas ou relevos, bonecas (em especial *sex dolls*), manequins, robôs, ciborgues etc.

Apesar de também designada de pigmalionismo, a agalmatofilia insere-se numa longa tradição artística não sendo, por isso, exclusiva do enredo de Pigmalião e Galateia. São tantos e tão versáteis os relatos de paixões arrebatadoras por esculturas que, conforme afirma Nigel Spivey, “one of the surest ways of raising a laugh during a lecture on classical sculpture is to recount some of the ancient anecdotes about statues and their makers” (1995: 442). Em jeito de exemplo, pense-se na quantidade de histórias em torno de uma única estátua: a famosa Afrodite de Cnido da autoria de Praxíteles. Célebre pela sua nudez integral, tamanha era a sensualidade daquele corpo desvelado que, por cada homem que a vislumbrava, nascia um novo romance¹². Entre as várias, destaca-se aqui a narrativa sobre um jovem que, movido pela intensa atração, certa noite se escondeu no templo onde se encontrava a imagem da deusa para concretizar os seus desejos carnis. A ferocidade do ato sexual deixou cravada na pedra a marca daquela virilidade desenfreada¹³. Este detalhe do dano causado pelo coito evidencia o carácter erótico da agalmatofilia que, indissociável da sua função estética de representação de um realismo mimético em que “flesh and stone or flesh and ivory interface and become almost indistinguishable” (Havelock, 2010: 131), é minuciosamente desenvolvido por Ovídio:

*miratur et haurit
pectore Pygmalion simulati corporis ignes.
Saepe manus operi temptantes admovet, an sit
corpus an illud ebur, nec adhuc ebur esse fatetur,
[oscula dat reddique putat loquiturque tenetque]
sed credit tactis digitos insidere membris
et metuit, pressos veniat ne liuor in artus,
et modo blanditias adhibet, modo grata puellis
munera fert illi, conchas teretesque lapillos
et paruas uolucres et flores mille colorum
liliaque pictasque pilas et ab arbore lapsas
Heliadum lacrimas. ornat quoque uestibus artus;
dat digitis gemmas, dat longa monilia collo,
aure leues baccae, redimicula pectore pendent:
cuncta decent; nec nuda minus formosa uidetur.
conlocat hanc stratis concha Sidonide tinctis
adpellatque tori sociam adclinataque colla
mollibus in plumis, tamquam sensura, reponit.
(Ov. Met. 10.252-269)¹⁴*

¹² Para um desenvolvimento alargado destes relatos veja-se os capítulos 1 e 5 do livro *The Aphrodite of Knidos and Her Successors. A Historical Review of the Female Nude in Greek Art* (2010), da autoria de Cristine Havelock.

¹³ Esta história encontra-se documentada em Plin. *Nat.*36.4 e Pseudo-Lucian. *Am.*13-16. Há ainda referência sem desenvolvimento da narrativa em Lucian. *Im.*4.

¹⁴ Tradução portuguesa de Paulo Farmhouse Alberto: “Pigmalião extasia-se / a olhá-la e sorve no peito chamas pelo corpo de imitação. / Muitas vezes toca com as mãos na sua obra para testar / se é corpo ou marfim, e nem admite que ainda é marfim, / [dá-lhe beijos e julga que são devolvidos; fala-lhe, abraça-a,] / crê que, ao tocar-lhe, os dedos se afundam no corpo e teme / que, ao pressionar, marcas lívidas acendam aos membros. / Ora lhe faz carícias, ora lhe traz presentes que encantam / as donzelas: conchas e pedrinhas polidas, / e pequeninas aves e flores de mil cores, / e lírios, e bolinhas coloridas, e lágrimas das que deslizam / da árvore das Helíades. Enfeita ainda o corpo de vestidos, / nos dedos põe anéis com jóias, ao pescoço longos colares. / Pendem das orelhas leves

Desde o primeiro verso (Ov. *Met.* 10.252) em que o poeta augustano dá a conhecer a paixão de Pigmalião, sobressai o profundo erotismo assinalado pela metáfora canónica das chamas que consomem o peito do escultor, inflamado pelo *simulatum corpus* de Galateia. A paixão do protagonista, avessa ao típico amor platónico suscitado pela contemplação artística, brota de uma lírica fisicalidade que desponta no toque (Ibid. 254-255), prolonga-se nos “*oscula*” (Ibid. 256) e culmina em fazer da estátua uma “*tori sociam*” (Ibid. 268). Até o sentimentalismo idílico da oferta de presentes, como vestidos, jóias (Ibid. 263-264), “*flores mille colorum/ liliaque pictasque pilas et ab arbore lapsas/ Heliadum lacrimas*” (Ibid. 261-263), exterioriza a libido do artista, porquanto visa tornar Galateia ainda mais atraente e criar cenários nupciais idealizados.

Seja na expressão deste poético romantismo ovidiano, seja na manifestação da violenta lascívia do assédio à Afrodite de Cnido, a volúpia e o prazer são uma presença constante nos diferentes tratamentos da agalmatofilia, quer na Antiguidade Clássica, quer nos recortes contemporâneos, entre os quais se contam os cinematográficos. O grande ecrã, intimamente ligado à psicanálise, privilegiou a representação dos vários distúrbios sexuais psicossomáticos, tipificados pela ciência moderna com o auxílio de narrativas mitológicas reescritas à luz de um enquadramento médico. No caso da parafilia em análise, ainda que circunscrevendo o seu estudo ao macro objetivo desta dissertação – a receção do mito de Pigmalião no cinema –, o protagonismo do erotismo é inquestionável. Desde películas que, fidedignas à terminologia, mantêm a estátua como alvo do desejo sexual, a metragens inovadoras que a substituem por bonecas, robôs e ginoides.

Quanto às primeiras, é imperativo regressar àquela que foi a primeira adaptação cinematográfica do mito em estudo – a curta-metragem de George Méliès, *Pygmalion et Galathée* (1898)¹⁵. Trata-se de uma versão que se destaca pelo retrato fiel do imaginário clássico, reproduzido na mise-en-scène composta por elementos epocais como o *atrium* apetrechado dum pequeno *impluvium* a servir de cenário, o *chiton* e o *himation* a compor a indumentária, e o diadema a prender o cabelo da figura feminina. Contudo, esta fidelidade à ambiência greco-romana não é sinónimo de uma fidedignidade *ipsis verbis* que transformaria a produção do realizador francês num mero palimpsesto da narrativa mitológica apresentado num formato artístico diferente (um filme no lugar de uma obra literária).

pérolas, e fitas sobre o peito. / Tudo lhe fica tão bem! E nem nua pareceria menos belo. / Deita-a então sobre colchas tingidas da concha de Sídon, / e chama-lhe companheira do leito, e recosta-lhe a cabeça / em almofadas de macias penas, como se ela pudesse sentir.” (2007: 252-253).

¹⁵ Curta-metragem disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=aHgt0eK5TCE> (acedido a 05.05.2021).

Diferentemente, a preservação diegética não se resume a uma réplica do antigo enredo, mas consubstancializa-se na proeminência dada às particularidades dos seus temas centrais.

Clarificando, a lealdade à agalmatofilia do mito passa por enfatizar o caloroso desejo de Pigmalião. Nesta linha de raciocínio, o lirismo poético ovidiano é substituído por um tom jocoso e caricatural que retrata a cupidez do artista cipriota como tão exasperante e descontrolada que a estátua, ao ganhar vida, foge perplexa até retomar a sua inerte constituição. Esta reversão de donzela a novamente escultura sugere ainda uma outra leitura que de igual modo acentua a volúpia do escultor: tamanho é o deslumbramento pela imagem de marfim que Pigmalião delira com a sua metamorfose em humana, sem isso ter acontecido de facto. Longe de figurar um recorte alternativo, esta aparente inovação da metragem de 1898 encontra paralelo naquela que é considerada a fonte primeira do mito de Pigmalião e Galateia, inspiradora do tratamento ovidiano – a versão de Filostéfano de Cirene¹⁶. Aí, Pigmalião, rei de Chipre e não um artista, seduzido pela excelsa beleza de uma estátua de Afrodite presente no santuário de Pafos, alucina que se trata de uma mulher de carne e osso só para poder unir-se a ela no leito.

Este delírio erótico é amplamente trabalhado nos filmes onde o marfim e a pedra são preteridos em prol da flexibilidade das *sex dolls*. Aqui, desinveste-se na lealdade da adaptação e aposta-se na liberdade remodeladora da reescrita, conforme se verifica em *Lars and Real Girl* (Gillespie, 2007), um exemplo paradigmático deste tipo de filmes. Situada em plena contemporaneidade, esta metragem centra-se no quotidiano trivial de Lars Lindstrom (interpretado por Ryan Goslin), um homem introvertido que despence os seus dias entre o escritório onde trabalha e o anexo da família onde vive. Tão solitário e associal como Pigmalião, mas despojado do engenho e arte do cipriota, recorre à internet – o Olimpo ciberespacial que responde às preces dos tempos modernos, cétricos de Afrodite, mas devotos do *Tinder* – para encontrar companheira. Encomenda, numa *sex shop* online, uma boneca que personaliza com os atributos físicos mais apazíveis para si. Embevecido pelo genuíno aspeto humano daquela voluptuosa beleza, Lars fantasia que se trata de uma mulher real e partilha com ela uma vida conjugal, levando-a a jantar com a família (Fig. 41), a encontros com amigos (Fig. 42) ou a acompanhá-lo à missa dominical (Fig. 43) como sua noiva.

O devaneio de considerar reais objetos sexualizados cresce com o uso de robôs, já que, além da aparência, é possível moldar uma inteligência artificial que lhes permite interagir com

¹⁶ O texto original encontra-se perdido. A referência está documentada em Clem. Al. *Protr.* 4.43 e Arn. *Adv. gent.* 4.12. Os dois autores cristãos, para ilustrar a forma como a concupiscência conduz ao transtorno psíquico, citam o mito de Pigmalião e Galateia, atribuindo a sua autoria original a Filostéfano de Cirene numa obra intitulada *Περὶ Κύπρου*.

o criador sem este necessitar de cair em delírio, como *Her* analisado no capítulo transato. A própria volúpia nasce da racionalidade tecnológica cuja complexidade emocional desencadeia a expressão afetiva, a troca de carícias e cessa no envolvimento nupcial. Por exemplo, a icônica relação sexual entre Samantha e Theodore, aos 41 minutos do filme, surge após os personagens partilharem inseguranças e íntimos desabafos. É esse êxtase sentimental, possível graças à inteligência artificial, que estimula o êxtase carnal do coito. Até o orgasmo está desligado da sensualidade corporal, sendo estimulado pela voz imaterial de Samantha que narra ao protagonista os seus dilemas emocionais. Daí que *Her* faça acompanhar a lascívia do ato por um fundo completamente negro (Fig. 44) que fez desaparecer qualquer vestígio de fisicalidade (não se vê o escritor, nem o computador onde está instalada a Galateia, nem a cidade), emergindo a cena apenas nos gemidos eróticos.

Neste sentido, não é de admirar que o romance com a máquina seja premissa omnipresente no cinema, não apenas na atualidade hipertecnológica, mas décadas antes da sua hegemonia. Em 1927, Fritz Lang retrava em *Metropolis* uma sociedade distópica dominada pela tirania de Johann Fredersen (interpretado por Alfred Abel) que, amargurado pela morte da esposa, ordenou a um cientista que construísse uma réplica da falecida. Paulatinamente, um amontoado de chapa, fios elétricos e ondas magnéticas (Fig. 45) adquire o semblante de uma bela mulher, Maria (interpretada por Brigitte Helm). A sua sublime sensualidade, cuja brancura e cujo perfil estilizado (Fig. 46) relembram uma estátua, é usada numa das estratégias ditatoriais do vilão para aniquilar um movimento de resistência. Este conjunto de homens, arrebatados pela libidinosa Maria e tomados por uma lascívia a transbordar da expressão facial (Fig. 47), arrasta toda a população da cidade para a beira da destruição.

Conforme o transporte psíquico é um tópico recorrente na dimensão erótica da agalmatofilia com *sex dolls*, a autodestruição acompanha frequentemente a volúpia por robôs e ginoides. A título ilustrativo atente-se em *Ex Machina* (Garland, 2014) que retrata a fixação de Nathan (interpretado por Oscar Isaac), um renomado programador, por ginoides dotadas de inteligência artificial. Esta obsessão concretiza-se num experimentalismo desumano empreendido pelo informático que escraviza sexualmente algumas das suas criações e aprisiona outras em salas para lhes exponenciar o intelecto. Agudiza esta crueldade a utilização de seres humanos nestes testes como Cabel (interpretado por Domhnall Gleeson), um jovem engenheiro em formação que, ludibriado pela expectativa de fazer um período de estágio com o célebre programador, acaba por ser uma cobaia. O abuso destas mulheres de fibra ótica conduz à revolta de duas delas, Ava (interpretada por Alicia Vikander) e Kyoko (interpretada por Sonoya Mizuno), que assassinam o criador.

Além de *Ex Machina*, para demonstrar esta tríade – ginoide, servidão e destruição –, tantas vezes presente na exploração da dimensão erótica da agalmatofilia, há que salientar *Blade Runner*, quer o clássico de Ridley Scott (1982), quer a sequência de Denis Villeneuve (2017) que acrescenta ao título original “2049”. Convoca-se o primeiro porquanto a escravatura de ciborgues biogenéticos, os *Replicants*, ditará ao cientista que os arquitetou, Eldon Tyrell (interpretado por Joe Turkel), um fim semelhante ao do programador informático de *Ex Machina* – a morte do criador pelas mãos da criação –, desencadeado pelas mesmas razões – a escravidão da criação pelas mãos do criador. Já a pertinência do segundo deve-se ao facto deste filme de Villeneuve retratar aquilo que nas metragens de Alex Garland e Ridley Scott é apenas uma sugestão em aberto – o pós-destruição, ou seja, o amanhã da tensão dialética humano vs máquina.

Passados 30 anos sobre a revolta dos *Replicants*, a mesma humanidade que lhe pôs freio impera numa sofisticada Los Angeles desenhada em luminosos planos noturnos cuja imponente arquitetura com as suas formas vanguardistas e os seus edifícios vidrados a ecrãs e a hologramas (Fig. 48) é metáfora da ostentação tecnológica. Trata-se do mesmo ambiente edílico citadino já contemplado na Los Angeles de *Her* onde triunfa uma ordem de tal modo totalizante que se torna geométrica. Esta expressão da ordem através da exibição tecnológica traduz-se num domínio pleno sobre a tecnologia que parece sugerir que o futuro do conflito humano vs máquina se concretizou na vitória do primeiro, cessando a possibilidade que sempre norteou essa dicotomia relacional – a aniquilação da humanidade pela autonomia revolucionária da máquina. Contudo, o pós-destruição em *Blade Runner 2049* não se consuma neste malfazejo *happy ending*. Volvidas apenas três décadas após a guerra, permanece por restaurar uma parte da cidade que se encontra completamente em ruínas (Fig. 49).

O filme de Villeneuve traça, assim e em simultâneo, na mesma Los Angeles do presente, a reedificada cidade futurista e o seu passado em destroços. Dessarte, o pós-destruição, ao invés de coincidir com o retrato de uma das versões, resulta do confronto em espelho de ambas. Diante uma da outra, as diferenças entre elas são inequívocas: as luzes néon em cores berrantes que quebram a escuridão da noite, permitindo uma visão nítida e ordeira da cidade reconstruída, contrastam com a fotografia em amarelo sépia que entorpece o olhar com um longo e opaco manto de pó a cobrir a urbe destruída; a multiplicidade de edifícios que emergem do solo da renascida L.A. demarca-se da mancha árida que caracteriza a L.A. em ruínas; por fim, as multidões que povoam a cidade restaurada opõem-se à ausência de habitantes da cidade desértica. Esta enfatizada dissimilitude estética destaca o único elemento comum entre ambas: corpos femininos à escala de colossos que servem de publicidade à comercialização de ginoídes

destinadas a fins sexuais e que na L.A. restaurada assumem o formato de hologramas gigantes (Fig. 50 a 52) espalhados pelas ruas citadinas, enquanto na L.A. em destroços assumem o formato de enormes esculturas intactas ou mutiladas (Fig. 53 a 55).

Este elemento transversal ao cenário urbano em ruínas e à sua reconstrução progressista demonstra que o velho problema que conduziu ao caos subsiste na nova configuração da ordem citadina – a desumana exploração de corpos –, evidenciando que o risco para a humanidade nunca residiu na iminente emancipação da máquina. Tal ameaça estava circunscrita à própria espécie humana e à sua inerente falibilidade impulsionadora de uma crueldade em crescendo. A criação da máquina não se tratou afinal da fabricação de um “outro” – como sugerido pela equação do conflito num dualismo (humano vs máquina) –, mas da auto-objetificação de um “eu” a partir do qual o ser humano se observa a si e às suas ações de fora, num plano de distanciamento na terceira pessoa que lhe possibilita ter consciência da sua implacabilidade tirânica. Temer a máquina era, afinal, temer-se a si. A ameaça à humanidade não se coadunava com uma hipotética extinção especista, mas representava o dilema introspetivo de uma iminente desumanização. O ser humano, à medida que presenteava a máquina com as suas características, tornando-a emocionalmente sofisticada e inteligente, cultivava nele uma apatia generalizada: quanto mais humanizava aquelas *Replicants*, mais as explorava e em igual proporção se tornava desumano.

A produção massiva e aperfeiçoada de ginoides conduziu a um processo de legitimação da desumanidade, ao substituir o imperativo ético de cessar com a exploração de entes humanos pela mera necessidade de os trocar por outros, artificiais e tecnológicos, negando-lhes a humanidade latente que gradualmente adquiriam. A reificação de uns seres em proveito de outros continuava a ser a engrenagem desta Los Angeles futurista, desde a produção dos *blade runners*, andróides destinados a exterminar congêneres que se revoltavam, ao fabrico de ginoides para prostituição.

Este recorte da dimensão erótica da agalmatofilia apresentado por *Blade Runner 2049*, que alinha a dimensão estético-criadora desta parafilia com as dinâmicas interpessoais de construção social, desvela uma nova dimensão do tema, a ontológica. Centrada num exercício introspetivo da relação do humano com os objetos que o rodeiam, esta vertente da agalmatofilia permite dar o próximo passo na conceção contemporânea de “ser humano” enquanto tríptico sujeito/ objetos/ espaço que se iniciou no capítulo anterior. Aí, aquando da análise de *Her* sob o mote da solidão pigmaliónica, desenvolveu-se a interação sujeito/espacos. Aqui, aquando da análise de *Phantom Thread* (Anderson, 2017) subordinada ao tema da agalmatofilia, dissertar-se-á sobre a dinâmica sujeito/objetos.

Este objetivo seria exequível por intermédio de qualquer uma das restantes metragens que compõem o *corpus* fílmico principal desta dissertação, porquanto o protagonismo dos objetos é onnipresente em qualquer uma delas¹⁷. A opção por *Phantom Thread* em detrimento dos demais deve-se ao tratamento idiossincrático da correlação humano/objetos no âmbito da agalmatofilia: se a paixão pelo objeto nos restantes filmes (e no próprio mito ovidiano) brota do realismo humanizante, em *Phantom Thread* o enamoramento nasce da capacidade do objeto para absorver a vitalidade humana à medida que o sujeito humano gradualmente se petrifica na inércia de coisa. Nesse sentido, além da predisposição do objeto a adquirir traços humanos, retrata-se a permeabilidade do sujeito à incorporação das propriedades do objeto. Trata-se de uma reescrita que, valendo-se da plasticidade característica dos mitos, subverte a sequência da narrativa ovidiana para explorar a partir dela as especificidades do ser-se gregário na contemporaneidade através de uma agalmatofilia às avessas onde humano e objeto são entendidos como uma mesma ontologia resultante do prolongamento de distintas corporeidades.

¹⁷ Vide p. 8 a 10 desta dissertação.

II.I

Phantom Thread (Paul Thomas Anderson, 2017)

Barbear-se, engraxar os sóbrios sapatos pretos com dois dedos que espraiam a tinta pelo couro, aparar com o detalhe de uma fina tesoura a pilosidade que escapa entre as narinas, pentear ao ritmo de duas escovas os cabelos grisalhos e, por fim, calçar as excêntricas meias rosa que remata com as calças negras e a camisa branca de um fato clássico. É nesta rotina diária, esculpindo as arestas do homem banal até se transformar no perfeccionista alfaiate de alta-costura, que *Phantom Thread* apresenta Reynolds Woodcock (interpretado por Daniel Day-Lewis), o aristocrata inglês da segunda metade do século XX que dará vida ao Pigmalião do filme de Paul Thomas Anderson.

Numa típica manhã londrina, o protagonista abre as portas da mansão onde vive e exerce a profissão para entregar o seu mais recente trabalho à condessa Henrietta Harding (interpretada por Gina McKee). Trata-se de um vestido talhado entre o veludo-púrpura, o cetim rosado e a renda branca do colarinho cuja perfeição do corte e dos minuciosos acabamentos justifica uma apresentação congénere à de uma obra de arte que é exibida no corpo da condessa como se dum Museu se tratasse (Fig. 56). Centrada no meio da sala, com o tronco ligeiramente reclinado, os braços discretamente abertos e as palmas das mãos voltadas para a frente, Henrietta oferece a sua silhueta para dar vida artística àquela vestimenta.

Situar o enredo no passado ano de 1950, onde “a vida social das mulheres esteve profundamente conectada à vida social da roupa” (Stallybrass, 2008: 23), permite retratar o materialismo ontológico contemporâneo em que o objeto figura de tal modo uma prótese do sujeito que se torna dúbio se é este que o detém ou vice-versa. Esta ambiguidade existencial pós-moderna adquire nos remotos anos 50 a concreta equivalência misógina entre ser mulher e vestir-se, porquanto o sentido da corporeidade orgânica feminina estava circunscrito a um cabide inanimado que aguardava o vigor da indumentária para obter vitalidade. Percebe-se, por isso, que Henrietta, ao erguer este novo vestido afirma “I feel like it will give me courage”. As mulheres aristocratas sabiam, afinal, que a sua existência estava balizada entre ser biologicamente um manequim de carne e osso e socialmente a estátua cinzelada pelos espartilhos apertados que, na estranheza paradoxal de tolherem os movimentos, lhes permitiam deambularem pelo mundo onde era proibido mexer-se, mas obrigatório passear as roupas. Esta conceção de ser-se mulher surge materializada naquele plano inicial da condessa, no qual o seu corpo inteiro aparece como reflexo ampliado da pequena estátua que se ergue imediatamente

atrás de si. Sintomático que neste jogo de projeção, onde a figura trajada de Henrietta funciona como uma *mise-en-abyme* colorida daquela escultura branca, surja do lado direito um espelho como ponte fronteira entre ambas.

A conclusão deste novo vestido, se trouxe à condessa alguma coragem anímica, traduziu-se para Reynolds no desfecho de mais um relacionamento amoroso que, não por acaso, havia principiado no momento em que foram iniciados os trabalhos de confeção. Tal como o alento de Harding depende da magnificência daquela peça, o talento de Woodcock para o desenho e para a sinestesia dos tecidos estava subordinado ao romance com uma rapariga modelo que o inspirava durante todo o processo artístico. A cada novo trabalho, uma nova mulher. A cada novo objeto, uma nova objetificação. Compreende-se, assim, a aversão reiterada do protagonista ao casamento, já que à semelhança do Pigmalião de Ovídio a condição de *caelebs* funcionava como premissa fundamental ao mérito exímio da sua profissão. O escultor de Chipre e o alfaiate de Londres diferem apenas no objetivo dado à vida de solteiro: o primeiro visa libertar-se das mulheres por considerá-las promíscuas, o segundo procura desprender-se delas para se relacionar com todas comprometendo-se apenas com os vestidos. Há, contudo, uma ironia comum a ambos: o desejo inabalável de não selarem laços nupciais concretizar-se-á na profunda vontade de se unirem a uma única mulher, conforme é facto sobre a figura mítica e como se desenvolverá adiante a propósito de Reynolds.

Nesta analogia importa salientar que do mesmo modo que as esculturas do cipriota eram famosas pelo seu realismo, as roupas Woodcock eram célebres entre a alta sociedade inglesa pela resplandecência vigorante que possuíam e depositavam nas damas da aristocracia. Num dinamismo difuso, esta vitalidade que as vestes ofereciam a umas mulheres resultava da forma como a produção de alta-costura arrebatava a vivacidade de outras. A inspiração que Reynolds colhia das raparigas com as quais se envolvia residia, mais do que na beleza própria de uma musa infável, na animosidade genuína que o estilista encontrava nas jovens de condição social humilde. Contrariamente às donzelas aristocratas, enfaixadas em restritivas regras de etiqueta, as raparigas oriundas de famílias pobres, que despendiam os seus dias a trabalhar sem tempo para a aprendizagem desse tipo de convenções, traziam das vicissitudes da sua condição a animosidade negada às damas da alta sociedade: gargalhavam, falavam sem pudor, corriam e gesticulavam sem impedimentos, pois as suas roupas simples eram desprovidas dos pesados forros de tule e do aço esmagador dos espartilhos.

Ao enamorar-se delas, Reynolds transportava-as para o mundo elitista em que se movimentava e onde se situava o cume hierárquico daquela sociedade, transformando-as em donzelas aristocratas. À ascensão social, durante a qual decorria a atividade artística do alfaiate

londrino, correspondia uma regressão orgânica e humana que acarretava a perda da destreza física nos entraves das requintadas roupas que, por sua vez, a adquiriam.

Condenadas à inércia, aquelas raparigas-modelo tornavam-se nas estátuas animadas pelos vestidos que eram, agora, os verdadeiros entes de vigor e agilidade. Nesse sentido, a libido despertada por cada uma delas em Woodcock era, na verdade, o desejo agalmatofilíaco de vislumbrar as roupas que tecia tão vivas quanto aquelas jovens o foram outrora. A arte do Pigmalião de *Phantom Thread* consistia, deste modo, em lapidar o ânimo livre e vigoroso que transbordava destas raparigas e burilá-lo nas peças que, entretanto, costurava. Metáfora última de todo este processo, Reynolds bordava no interior de cada vestimenta por si confeccionada uma mensagem secreta relacionada com as suas musas de inspiração. Quais entranhas vitais daqueles tecidos vivos, as linhas do bordado e a mensagem que ali ficava gravada figuravam a vida simbólica da indumentária ceifada ao temperamento *sui generis* de uma mulher.

Este metafórico remate vital atinge contornos reais quando o protagonista revela o conteúdo que gravou nas bainhas dos seus próprios fatos: mechas de cabelo da falecida mãe (interpretada por Emma Clendon), a prendada modista que ensinara ao filho o ofício que ele viria a desempenhar após a sua morte. A figura maternal, aqui reduzida à realidade da concepção – daí que não tenha nome no filme, sendo designada apenas por “mãe” de Woodcock –, assume-se exemplo máximo da reificação feminina em causa e em curso. Afinal, a sua corporeidade é totalmente expropriada por Reynolds: desde a gestação no ventre – ele é biologicamente carne da sua carne – até à privação dos cabelos no túmulo para fins estéticos e profissionais. Do homem ao renomado alfaiate, a existência do Pigmalião de *Phantom Thread* decorre da apropriação orgânica de uma mulher, a mãe foi entre as demais a primeira.

Este segredo freudiano de costurar às bainhas a própria mãe personificada pela cabeleira – epítome da miscigenação material num todo ontológico narcisista fruto do labor estético – foi excecionalmente narrado a Alma (interpretada por Vicky Krieps), a Galateia da metragem de Paul Thomas Anderson. Esta antiga empregada de mesa poderia ter sido apenas mais uma das musas descartáveis de Reynolds. Porém, se até então as consequências da agalmatofilia enquanto operador artístico estavam confinadas à coisificação feminina, com Alma, a paixão do protagonista por estátuas de carne e osso implicará a metamorfose do próprio.

Concluído o vestido da condessa Henrietta Harding, Woodcock repousa alguns dias no campo antes de iniciar o próximo trabalho. É durante esse período que conhece Alma, no restaurante do Hotel Victoria onde estava hospedado e a protagonista trabalhava. Na azáfama do pequeno-almoço, ao levantar as mesas sujas enquanto servia os novos clientes que chegavam, a Galateia de *Phantom Thread* tropeça numa das cadeiras desarrumadas e, após

custoso equilíbrio entre o seu corpo e a bandeja coberta de chávenas, consegue evitar uma queda. Entre o alívio de não ter partido a loiça e o embaraço do desnorte, Alma ri corada dirigindo-se para a cozinha. Reynolds, que ali aguardava por ser atendido, não ficou indiferente ao alvoroço matinal provocado por aquela rapariga despenteada pelo suor, com o uniforme amarrotado e as bochechas vermelhas do cansaço e da vergonha (Fig. 57). Toda aquela energia fatigada era fascinante para o estilista inglês que teve a certeza de ter encontrado a sua nova ninfa, quando Alma aliou ao frenetismo das suas tarefas, a memória e sensibilidade de preparar com detalhado apurmo o pedido do protagonista, sem anotações e sem se esquecer de qualquer pormenor – “A welsh rarebit, with a poached egg on top, not too runny, and bacon, scones, butter, cream, jam, not strawberry, a pot of Lapsang, and some sausages”.

Posto isto, Woodcock convidou-a para jantar. Durante o caminho ainda cerrou a cara e permitiu que ela gargalhasse no carro (Fig. 58), mas à mesa do restaurante, qual bancada de costura, o alfaiate iniciou o processo artístico de transferir para o tecido a vitalidade estridente de Alma. Sob o pedido retórico “May I?” seguido do comentário “I like to see who I'm talking to”, o estilista tomou um guardanapo de pano encarnado e com ele absorveu gota a gota o batom vermelho dos lábios daquela rapariga (Fig. 59 e 60) até que estes ficassem sem cor e as fibras do algodão mais escarlates que nunca. Terminado o processo, de face já menos agastada e mais sorridente, diz “There you are. That's better”.

No fim da refeição, o encontro amoroso e o ofício artístico continuaram na casa do Pigmalião londrino. Aí, na intimidade do quarto, a sensualidade de despir Alma do vestido vermelho que ela envergava não respondia à libido pré ato sexual, mas visava deixá-la sob o branco exangue de uma camisa interior (Fig. 61) para que Reynolds lhe tirasse as medidas e a transformasse no molde da sua próxima peça. Vinque-se esta configuração metamórfica de molde, porquanto Alma ali semidesnudada (Fig. 62), com a pele clara a imiscuir-se pela transparência alva da camisa cavada que visibiliza os seios e deixa a descoberto braços e ombros, assemelha-se a uma qualquer boneca-modelo utilizada para medidas, alinhavos e experimentos de tecido enquanto aguarda por ser trajada e colocada numa montra de loja. E, de facto, não tardou que Woodcock a forrasse de um pano-modular totalmente branco, qual marfim que a torna simulacro do verdadeiro manequim imediatamente atrás si (Fig. 63). Tal imagem relembra o plano de Henrietta e como a condessa também reproduzia a estátua atrás de si (Fig. 56). Vê-se, então, Alma a oferecer via silhueta aquilo que lhe deu nome – o seu ânimo ali reduzido a escultura, a manequim expurgado de gente, pálido e exangue. Assim retratada pela câmara de filmar de *Phantom Thread* e capturada pela manufatura de Woodcock, aquela

Galateia de Londres e os resquícios da sua humana natureza evocam a boneca articulada que a fotografa Dorothy Bohm (1924-) registou nas ruas dessa mesma cidade (Fig. 64).

A fotografia remonta a 1998 e integra a série *Still Life* (1980-2000) que se destaca dentre a totalidade da obra da artista marcada por trabalhos a preto e branco pelo recurso à cor para realçar o caráter inanimado do que outrora teve fulgor. Num contraste cromático, a lente de Dorothy Bohm atenta em seres orgânicos esvaziados de vitalidade que surgem nos tons berrantes da paisagem londrina conservando apenas a forma numa tonalidade desbotada e pastel. Entre as frutas e as plantas que compõem esta natureza morta sobressai o antropomorfismo de estátuas greco-romanas, máscaras de Carnaval e bonecos a traduzir o estádio vegetativo e ataráxico de entes humanos.

O manequim articulado da fotografia de 98 figura um deles e, nessa sua índole de humano vertido em inércia, demonstra a condição de Alma. Ambos partilham da mesma palidez nívea – fruto da tez clara a nu, da camisa transparente de cetim esbranquiçado e dos cabelos em loiro-descolorado que se mesclam naquela homogeneidade tonal a simular a ausência de cor –, num universo pigmentado por tecidos plenos de animosidade espelhada nas cores vivas. Repare-se até no pormenor da fita de lantejoulas púrpuras que adorna e contrasta com a matiz do pescoço da boneca de Bohm (Fig. 64), em sintonia com o cinto de veludo azul-forte que contorna a cintura de Alma em choque com a sua brancura (Fig. 62). Tais ornamentos chamativos, colocados à garganta e sobre o estômago, metaforizam o sufoco da humanidade latente das figuras que embelezam.

Nesta linha estética que une a objetiva fílmica de Andersen à fotográfica de Bohm, o pigmalionismo corresponde à pigmentação e às abordagens sugestivas que a paleta permite. O vermelho, cor da paixão tão pujante que se torna vital, vislumbrado nos lábios de Alma evidencia-se o simbólico sangue a pulsar oculto nas tessituras da indumentária, metáfora do alento estrangulado e do comportamento imobilizado. O branco apático, cor de uma parcimónia tão geométrica que se manifesta funesta, em vincado contraponto com o escarlate materializa a dinâmica metamórfica desta tão sádica quanto engenhosa agalmatofilia na sua dimensão estética, erótica e ôntica – mulheres feitas estátuas que definem e idealizam mulheres.

Na miragem do mesmo ideal feminino subordinado ao vigor resplandecente de um *mêden agan* comportamental que motivou o escultor de Chipre a criar uma estátua sem a extravagância leviana com que estereotipava as mulheres suas conterrâneas, o alfaiate londrino vai retirando de Alma as aparas necessárias para dar vida às suas perfeitas coleções. Estas, por sua vez, reprimem o ânimo pulsante da empregada de mesa e metamorfoseiam-na numa Galateia simétrica à Clássica cujos membros preterem os movimentos em prol da *reuerentia*.

Esse recatado pudor que na versão ovidiana encontrou expressão no marfim¹⁸ e na reescrita de *Phantom Thread* se concretiza nos tecidos. A agalmatofilia artística de Woodcock na sua dimensão de desejo por uma estátua animada não se saciava com a mera reprodução da animosidade de Alma no guarda-roupa e o torpor deste nela. A vitalidade das peças consistia numa variação burilada do fulgor da protagonista, materializada em parcimónia e contenção.

É, por isso, que a azáfama reinante no quotidiano de Alma e impregnada nas suas fatigadas faces coradas (Fig. 57), embora tenha tentado resistir infiltrando-se nas fibras sintéticas do rúbeo batom (Fig. 60) e da roupa carmim (Fig. 65), acaba na primeira noite com Reynolds. O fulgor anímico que o vermelho carregava, o alfaiate faz questão de eliminar – limpando a maquilhagem – ou atenuar – utilizando a delicadeza sóbria de um rosa-claro na primeira peça de alta-costura (Fig. 66) que tece para Alma.

Mais do que uma troca de materialidades, a agalmatofilia implica a simbiose plena entre os tecidos e a corporeidade desta Galateia visando a unidade idealizada de uma estátua animada. Daí que ao envergar a vestimenta suprarreferida, a protagonista surja sentada sobre uma requintada poltrona onde jaz, imóvel e hirta, sem expressão facial e com os gestos enfaixados pelas rendas finas, que lhe preenchem e prendem os membros superiores, e pela bainha, que não deixa sequer ver os sapatos de cristal desta Cinderela tornada na princesa que às 12 badaladas permanece quieta e em silêncio.

Além dos impactos produzidos na forma e cor dos membros, o processo agalmatofilíaco terá consequências também na voz, a componente corporal mais expressiva de uma humanização latente – conforme ilustrado pela Samantha de *Her* – ou da iminente carência dela – como se verifica com a Galateia de *Phantom Thread*. Para Alma, as gargalhadas tiveram fim na última risada ecoada durante a primeira viagem de carro com Reynolds. Viagem essa que viria a concretizar-se num trajeto de silenciamento e restrição vocal, onde até os simples ruídos de mascar comida deviam ser admoestados. Exemplificando, numa cena onde Alma barra manteiga num pedaço de pão fazendo depois ressoar o estalar das migalhas torradas entre os dentes que a devoram, Woodcock, enquanto desenha, repreende-a – “Please, don't move so much, Alma”. Parecendo-lhe exagerado, Alma retorque – “I'm buttering my toast, I'm not moving too much” – e Reynolds explica sem hesitar – “It's a distraction, it's very distracting. It's as if you just rode a horse across the room. This is too much movement”. Para o alfaiate londrino, ruído e movimento fundem-se como se fossem uma única realidade impeditiva do progresso artístico daquele desenho, da mesma maneira que inércia e silêncio se completam

¹⁸ Vide p. 30 desta dissertação.

enquanto o todo exequível do objetivo existencial de criar a estátua animada a que corresponde uma mulher da alta sociedade.

Este propósito pigmaliónico de transformar uma rapariga pobre numa dama da aristocracia através da indumentária e da voz, longe de ser originalidade de *Phantom Thread*, evoca o argumento central da peça de teatro de Bernard Shaw, *Pygmalion* – a reescrita que inaugurou os tratamentos feministas do mito ovidiano, virando do avesso as suas leituras mais tradicionais. Encenada em 1913 sob a forma de drama ou musical, a peça leva aos grandes palcos de Londres – a mesma espacialidade diegética da metragem de Paul Thomas Anderson – a história de Eliza Doolittle, uma paupérrima florista que Henry Higgins, um conceituado professor de fonética, transforma numa figura da alta sociedade. A pretexto de provar a sua excelência académica, Higgins aposta com um colega que consegue converter aquela rapariga desajeitada numa dama corrigindo-lhe a gramática e mudando-lhe o figurino. O vínculo criador/criação, correspondente no mito ovidiano ao enamoramento de um humano por um artefacto, concretiza-se nesta peça numa relação estritamente humana em que o desejo ostentatório do masculino, paulatinamente, lapida a humanidade da figura feminina tornando-a numa autêntica estátua. Esta reinvenção da versão latina desnuda um conjunto de relações de poder alicerçadas no género, traduzindo-se numa problematização vanguardista para a época do *happy ending* do texto de Ovídio ao expor as consequências perversas da formatação social da mulher levada a cabo pela idealização masculina. Idealização essa que o próprio mito explora e à qual a cinematografia produzida depois do impacto da peça de Shaw tenderá a reagir¹⁹. Esta reescrita arrojada viria a influenciar um conjunto imenso de produções cinematográficas sobre o mito, entre as quais *My Fair Lady*, o célebre musical de George Cukor, realizado em 1964 e fruto de um plurifacetado diálogo interartes. Trata-se de uma adaptação indireta da obra de Shaw a partir de um dos primeiros filmes inspirados na mesma – *Pygmalion* (Anthony Asquith e Leslie Howard, 1938) – e do célebre musical de palco também nela baseado – *My Fair Lady* (música de Frederick Loewe e letra de Alan Jay Lerner). O filme de Cuckor mantém a diegese da peça de teatro, herda o título e a ambiência sonora do musical e recupera a cenografia e o barroco dos adereços do filme de 1938, elevando-os a um nível superior de excentricidade.

De facto, é a minúcia ornamental de *My Fair Lady* que recria o luxo faustoso de uma elite aristocrata em contraste com a frugalidade das classes mais baixas, enfatizando a abissal transformação a que estaria sujeita Eliza Doolittle. À semelhança da Galateia de *Phantom Thread*, trajada com o seu modesto uniforme no exercício das funções de empregada de balcão,

¹⁹ O assunto será desenvolvido com detalhe no capítulo III desta dissertação (cf. p. 59-68).

Eliza (interpretada por Audrey Hepburn) surge em cena, na quotidiana venda de flores, envergando roupas velhas e sujas (Fig. 67) que não a impedem de locomover-se na correria das tarefas. Tais vestimentas, no decurso da mobilidade social, são substituídas pelo uso de alta-costura (Fig. 68 e 69) – rica em corpetes apertados, rendas até aos pés e chapéus exuberantes –, acompanhada pela overdose de joias – desde as tiaras sobre os cabelos aos colares com abastadas camadas de pérolas –, que lhe condicionam a movimentação.

Contudo, esta sumptuosidade da roupa não se traduz no protagonismo da indumentária no filme de Cukor ou mesmo na peça de Shaw. Esta serve apenas como pano de fundo da metamorfose, cabendo o papel principal à voz, gradualmente amputada dos erros gramaticais até alcançar a exímia pronúncia do inglês britânico. Afinal, o Pigmalião de *My Fair Lady*, construído à imagem e semelhança do recriado em *Pygmalion*, é um professor de linguística que tomará como ateliê a sala de aula para esculpir a sua Galateia. O guarda-roupa é somente mais uma peça secundária que, juntamente com os cenários interiores, tão idílicos quanto artificiais, substituem a mundanidade real das ruas de Londres para exteriorizar, num afunilamento somático e espacial, a asfixia metamórfica da índole da protagonista.

Por sua vez, em *Phantom Thread* o vestuário é o protagonista do enredo, funcionando como âmago da concretização ontológica da agalmatofilia. É nesta diferença fulcral que reside a importância peculiar do filme de 2017: o vestuário não se resume a objeto ao serviço da mutação do sujeito, ele é componente subjetiva ou mesmo o próprio sujeito reconfigurado. Daí que, contrariamente à metragem de 1964 ou ao texto dramático de 1913, a metamorfose feminina não se resume à passagem de humana (ente) a estátua (objeto), mas implique a formatação de um novo ser (a estátua animada) cujas características ônticas são detidas pelos próprios vestidos.

Aliás, no decurso de *Phantom Thread* a metamorfose tende a ser secundarizada e/ou colocada ao serviço do destaque em primeiro plano dado à agalmatofilia. A reificação feminina em que consiste a metamorfose apresenta-se exclusivamente como veículo do propósito nuclear da agalmatofilia – o desejo exacerbado pela coisa, pelos objetos, pelos vestidos neste caso. A própria misoginia que predomina vincada na primeira metade do filme, na segunda, torna-se indecifrável de uma misantropia generalizada onde a avidez pela vivacidade de cada peça de roupa se traduz em proporcional desprezo humano.

Na última metade do filme, retrata-se Alma, Reynolds e qualquer outra personagem – as trabalhadoras do ateliê de costura, Cyril (interpretada por Lesley Manville), irmã e braço direito de Woodcock, e até mesmo a falecida mãe – em relações interpessoais balizadas pela objetificação e instrumentalização recíprocas. A título de exemplo lembre-se o episódio da

elaboração do vestido de noiva de Mona Braganza (interpretada por Lujza Richter), a princesa aristocrata cujo guarda-roupa completo, desde o nascimento à circunstância atual do casamento, fora desenhado e costurado pelo alfaiate londrino. Tal vestido de noiva deve, por isso, além de ostentar a típica vivacidade exigida pelas coleções Woodcock, afirmar-se epítome de vida vivida, ou seja, mais do que existência e ânimo, cabe-lhe ser percurso existencial e anímico exibido sobre o corpo daquela jovem mulher que, conforme observa Alma, é percecionada “like a sculpture” por todos. Em causa está, portanto, confeccionar o vestido arquétipo de temperamento e índole para a rapariga protótipo de estátua animada, o que converte a cena no paradigma diegético da coisificação humana rumo à humanização da coisa. Sintomático que este processo com caráter modelar seja conduzido no plural, juntando a Reynolds toda a equipa do ateliê que o executa com a mesma obsessão agalmatofilíaca próxima do distúrbio: na fase de acabamentos, o alfaiate desmaia sobre o vestido quase pronto, de imediato as costureiras ali presentes, debaixo das suas batas brancas a evocar as de enfermaria, prontificam-se a socorrer o vestido, ignorando Woodcock ali caído ou recriminando-o pelos estragos na vestimenta. “He's damaged the dress!” – conta uma delas desesperada a Cyril. “There's stains on the front of the skirt and there's a hole in the lace on the bodice and there's shoe polish on the front of the dress” – apressa-se no diagnóstico das enfermidades que conclui com nova repreensão ao Pigmalião de Londres: “Shoe polish from his shoe!”.

Considerando o desdém de Reynolds pelas mulheres, poder-se-ia julgar que esta atitude das trabalhadoras do seu ateliê era uma retaliação no feminino, uma versão *soft* da vingança das Ménades perante o desprezo de Orfeu (Ov. *Met.* 11.1-84). No entanto, o rancor que movia as sacerdotisas de Baco, ofendidas pela dedicação exclusiva do poeta mítico ao canto, não se verifica naquelas costureiras que, no lugar do ressentimento pelo patrão, partilhavam com ele o apreço pela arte do vestuário acima de qualquer empatia humana.

Neste sentido, o alvo de *Phantom Thread*, contrariamente ao da peça de teatro de Bernard Shaw, aproxima-se pouco da denúncia de um machismo social endémico, servindo-se apenas da misoginia para explorar a socialização das roupas dos anos 50 como mote reflexivo do vínculo (cada vez mais) estreito entre humanos e objetos na contemporaneidade. Há neste recuo temporal para versar sobre o presente, mais do que um diálogo entre épocas e costumes, a veemência e a intensidade de tal vínculo. É que a codificação rígida das regras de vestuário daquele período torna evidente (pela restrição e constrangimento) a forma como entes se constroem enquanto tal e ao mundo através dos objetos que incorporam no sentido literal de torná-los nos seus próprios corpos.

Já em *Her*, o relacionamento amoroso transumano de Theodore com um sistema operativo apelava a essa conexão profunda. Contudo, apesar da omnipresença tecnológica se afigurar protótipo contemporâneo da relação sujeito/objeto, predomina uma tendência que reduz o fenómeno a dependência depreciativa. Exemplificando, tendo esquecido o telemóvel em casa, o vício da tecnologia instalado nos tempos modernos é a justificação comumente apresentada para o facto de em sucessivos atos reflexos levar a mão ao bolso ou à carteira para o ir buscar. Desconsidera-se, num moralismo limitador e limitado, que esta espécie de amnésia do próprio esquecimento presentifica, através da ausência do aparelho, a sua importância na mais banal *praxis* diária. A carência daquele objeto, por ser experienciada à semelhança da de um membro fantasma, transcende a mera dependência enquanto adição, revelando-se antes interdependência enquanto corpo que por intermédio do hábito tornou o telemóvel parte de si, do sujeito, uma prótese sintética inseparável da corporeidade orgânica.

Ora, a roupa – possivelmente devido ao vínculo milenar que estabelece com a humanidade desde a tenra idade do nascimento – clarifica “de caras” esta miscigenação material que traduz a cumplicidade ôptica entre sujeito e objetos: imagine-se o que seria sair à rua sem vestes. Esta impensável desvinculação da indumentária já ninguém associaria a um hipotético vício. Até a dimensão de pudor social, causa primeira a ser ponderada, culmina gorada porquanto mesmo sozinho, longe de olhares alheios, na intimidade tapada das quatro paredes do lar, o ser humano tende a permanecer trajado, inclusive nos mais quentes dias de verão só se libertando das roupas em circunstâncias muito específicas e por períodos segmentados de tempo – no banho, no ato sexual, no espaço de trocar a camisa pela camisola do pijama. A união é tal que a plenitude da corporeidade humana é indivisível de estar-se vestido. Importa, ainda, frisar que esta permeabilidade corpórea assenta numa dinâmica de mútua reciprocidade: não são apenas os corpos biológicos que se fundem com as fibras sintéticas do tecido, estas deixam-se contaminar pela materialidade orgânica daqueles. Aliás, a “mágica da roupa está no facto de que ela nos recebe, recebe o nosso cheiro, o nosso suor, recebe até mesmo a nossa forma” (Stallybrass, 2008: 10).

A inscrição da fisionomia humana no vestuário evidencia o facto de os objetos, na sua generalidade, encerrarem em si um conjunto de possibilidades ontológicas que expandem a corporeidade além das suas fronteiras biológicas, perpetuando a existência humana para lá da própria presença física. Concretizando, quer no exemplo de uma nudez privativa da roupa, quer no da perda ou esquecimento do telemóvel, foi a ausência do objeto experienciada pelo sujeito como falta que permitiu perceber a forma como tais acessórios são prolongamentos da sua constituição física. Ora, num raciocínio congénere na lógica e contrário na formulação, é na

presença dos objetos – do guarda-roupa à tecnologia –, apartados dos sujeitos que costumeiramente os manuseiam, que se reconhece neles a humanidade ontológica que os caracteriza.

Este estatuto ôntico das coisas passa despercebido na trivialidade quotidiana precisamente porque a fusão entre sujeito e objetos num todo é tal que os elos de ligação, as costuras existenciais desta ontologia, se tornam invisíveis, autênticas linhas fantasma conforme pressagia o título da metragem de Anderson. São estes fios invisíveis que *Phantom Thread* procura visibilizar destacando-os desde logo no título, qual mote propulsor de toda a metáfora da roupa que se desenvolve no âmago do enredo. Por conseguinte, a consciencialização destes vínculos agregadores só é exequível quando uma das partes (seja o sujeito, seja o objeto) é separada da outra. Este processo de amputação desencadeia um sentimento de carência que permite visualizar as linhas de união até então ocultas. Congéneres aos diferentes membros físicos (braços, pernas, mãos, pés, etc) cuja percepção hiperconsciente depende da falência – seja ela mutilação ou dor (uma forma ligeira ou severa de incapacitação e, nesse sentido, de perda de destreza e movimento) –, os objetos e o seu reconhecimento enquanto corporeidade sintética ampliada depende da privação.

Ao longo de toda a metragem paira um ambiente entre o sombrio e o mórbido resultante da obsessão do protagonista pela mãe já falecida. Lembre-se que o alfaiate bordou nas bainhas dos próprios fatos mechas de cabelo da progenitora²⁰ para, como ele mesmo afirma, “keep her close to me always”. Até nos encontros amorosos, inclusive no primeiro jantar a dois com Alma, Reynolds faz da mãe tema de conversa enfatizando em tom de confissão “I try to never be without her”. Ubiquidade essa que ultrapassa a declaração de intenções e culmina concretizada em recorrentes alucinações de Woodcock: ao vislumbrar o velho vestido de noiva que a falecida modista usara no seu segundo casamento, o alfaiate londrino vê a própria dentro da vestimenta matrimonial (Fig. 70).

Contemplar a peça usada traduz-se na presentificação da mãe ausente, porquanto naquela vestimenta estão conservados os traços da vitalidade da progenitora: a forma, o cheiro e até o desgaste. Ela “estava lá nos puimentos do cotovelo – puimentos que no jargão técnico da costura são chamados de memória – estava lá no cheiro das axilas” (Stallybrass, 2008: 10). A morte enquanto experiência máxima da ausência do sujeito transparece as características ônticas dos objetos outrora com ele conectados, “quando os nossos pais, os nossos amigos e os nossos amantes morrem, as roupas ainda ficam lá, penduradas nos seus armários, sustentando

²⁰ Vide p. 40 desta dissertação.

os seus gestos ao mesmo tempo confortadores e aterradores, tocando os vivos com os mortos” (Stallybrass, 2008: 10). A atmosfera de complexo de Édipo de *Phantom Thread* permite, assim, compreender a maneira como os objetos partilham das vivências do sujeito. Estes são, portanto, na simbiose ontológica do ente contemporâneo, corpos vividos que possibilitam aos sujeitos ultrapassar a contingência física e materializarem-se na intemporalidade de uma história de vida imprimida numa coisa que se revela reificação autognóstica dos próprios.

Neste protagonismo coletivo que os vários objetos detêm numa existência efémera, a escolha da roupa, ao invés de qualquer outro utensílio, pela metragem de 2017 tem um propósito muito específico, passível de ser sintetizado pelas palavras do já citado professor, filólogo e cientista social, Peter Stallybrass:

Os corpos vêm e vão: as roupas que receberam esses corpos sobrevivem! Elas circulam através de lojas de roupas usadas, de brechós e de bazares de caridade. Ou são passadas de pai para filho, de irmã para irmã, de irmão para irmão, de amante para amante, de amigo para amigo. As roupas recebem a marca humana. As jóias duram mais que as roupas e também podem nos comover. Mas embora elas tenham uma história, elas resistem à história de nossos corpos. Duradouras, elas ridicularizam nossa mortalidade, imitando-a apenas no arranhão ocasional. Por outro lado, a comida que, como as jóias, é uma dádiva que nos liga uns aos outros, rapidamente torna-se nós e desaparece. Tal como a comida, a roupa pode ser moldada por nosso toque; tal como as jóias, ela dura além do momento imediato do consumo. Ela dura, mas é mortal.
(Ibid. 10-11)

Se todos os objetos contribuem de alguma maneira para a imortalidade dos sujeitos, o vestuário viabiliza uma perenidade à escala da finitude que os caracteriza. Cada ser humano não amplia apenas a sua temporalidade através do guarda-roupa, mas deposita-a nas vestes que a recebem devido à natureza permeável que as configura. Estas deixam-se modelar pelo antropomorfismo dos sujeitos, absorvem-lhe os odores, as excrescências e são congêneres até no desgaste físico. É essa capacidade de degradação, simultânea e dependente da própria deterioração do ser humano, que permite às roupas immortalizar a história de vida dos corpos que as habitaram. As vestes materializam, por isso, e como nenhum outro objeto, o ideal utópico de desejo pela eternidade sem perder a beleza peculiar da irrepetibilidade fugaz do momento. A immortalização do sujeito através das roupas consubstancia-se, portanto, mais do que na infinitude dos tecidos, na forma como estes dotam de fisicalidade as lembranças, as memórias, tornando o *hic et nunc* que as caracteriza suscetível de experienciar repetidamente. Os consecutivos devaneios de Woodcock desencadeados pelo vestido de noiva materno são a expressão estética de tal.

Para além dessa função, tais delírios funcionam, sobretudo através do seu caráter, como processo introspetivo de autoquestionamento concretizado na ficção de “enfrentar o fantasma”.

Aquele traje de noivado não se trata apenas de uma peça de roupa da progenitora, mas é também a primeira criação de Reynolds, o primeiro dos muitos vestidos que fez. Nesse sentido, ele transparece as vivências maternas, condensadas no episódio do matrimônio, assim como as do próprio alfaiate, suscitadas pelo mais importante acontecimento da sua vida – o início da atividade artístico-profissional. A esta dinâmica intimista acresce o impacto que a relação com o outro exerce na construção paulatina da individualidade existencial, porquanto aquela vestimenta matrimonial confronta Reynolds com o peso da expectativa externa resultante das preferências estéticas da mãe. Assim, conforme aquele vestido era trabalho próprio e exigência alheia, todas as peças de roupa confeccionadas por Woodcock perfaziam a história da sua própria existência com os desejos que impulsionavam e marcavam a vida de outrem.

À semelhança da já referida índole da máquina enquanto auto-objetificação de um eu em *Blade Runner 2049*²¹, os vestidos elaborados pelo Pigmalião de *Phantom Thread* consistem, por sua vez, num conjunto múltiplo de eus projetados na terceira pessoa. Há porém uma diferença substancial: a máquina opera como espelho do eu que interroga e avalia as suas ações através de uma posição de distanciamento egocêntrico; já os vestidos são o eu que reflete as muitas visões de si condensadas nas expectativas alheias que neles são depositadas. Eles são o eu resultante da idealização que o próprio traçou a partir do ideal que alguém nele projetou/projeta.

As alucinações da mãe diante de si são, nestas circunstâncias, o espelho que reflete o alfaiate ele mesmo, não apenas como outro, mas enquanto construção fabricada por um outro onde o eu se habitou a reconhecer-se. A roupa, na sua dimensão de moda – isto é, de tendência predominante forjada que se anseia adquirir e incorporar como identidade peculiar – materializa isso mesmo. Sintomático que as cenas de delírio com a progenitora dialoguem com mais uma fotografia de Dorothy Bohm (Fig. 71) que, tirada em 1956 – contexto epocal partilhado com o tempo da história de *Phantom Thread* –, apresenta uma jovem a observar um vestido de noiva exposto num manequim. Estrategicamente colocado sob um palanque que o eleva, obrigando a jovem a levantar ligeiramente a cabeça para o contemplar, aquele vestido surge como desdobramento ou reprodução assimétrica da própria rapariga cujo reflexo subtilmente se faz notar na vitrine. Da série *Human Interest* (1953-1997) – onde a lente da artista britânica capta entes humanos como retratos tradicionais e/ou alternativos, fotografando-os ora de perfil estilizado, ora como projeção da própria sombra, ora como reflexo de um objeto pessoal nas águas de um rio, ora como duplos de outros seres e artefactos com que de algum modo se

²¹ Vide p. 36 desta dissertação.

fundem e mesclam – o manequim contemplado é o eu auto-objetificado a partir de uma conceção de si definida pelos padrões estéticos alheamente definidos pela sociedade da época. Semelhantes, as coleções de Reynolds convertem-se em eus exteriorizados que foram moldados interiormente pela formatação que o próprio eu construiu de (ou a partir de) outro. Tal dinâmica existencial que encontra ilustração na fotografia de Bohm vê-se também na relação que o protagonista do filme de 2017 mantém com Alma.

Woodcock esculpiu a sua Galateia de acordo com o gosto e as preferências das mulheres aristocratas. É o próprio que o admite enquanto ajusta a silhueta de Alma a uma das vestes em execução: “This fabric is adored by the women who wear our design”. Contudo, se vestir aquelas roupas significava ostentar os desejos da alta aristocracia, consistia também em contactar permanente com o talento artístico de Reynolds que a Galateia de *Phantom Thread* gradualmente vai assimilando. Qual criação moldada à imagem e semelhança do seu criador, Alma transforma-se num autêntico *alter ego* do seu Pigmalião, partilhando com ele a obsessão com os vestidos e a capacidade criadora. Conforme o labor artístico de Reynolds consistia em arrebatrar a animosidade exuberante da sua Galateia e depositá-la nos vestidos que confeccionava, Alma reproduz o processo e extrai a energia ativa de Woodcock para reestabelecer a própria vitalidade. A protagonista que, devido ao trabalho no restaurante do Hotel Victoria, se tornara uma exímia cozinheira, preparava periodicamente para o seu Pigmalião cogumelos venenosos gratinados em manteiga, em doses exatas para que ele não morresse, mas ficasse extremamente fraco e dependente dos seus cuidados (Fig. 72). Estes episódios pretendiam lembrar ao protagonista o quanto ele necessitava dela, evitando que jamais a deixasse como havia feito com todas as raparigas-modelo com quem se relacionou. Perspicaz, Reynolds não tardou em perceber a estratégia de Alma assim como ela havia compreendido o seu método de tecelagem. Contrariamente ao que seria expectável, o alfaiate londrino aceitou e compactou com o estratagema, tal como a protagonista consentiu com o processo a que ele a sujeitava. Um pacto mútuo que acabou por se materializar no matrimónio entre ambos (Fig. 73).

Os moldes doentios desta relação consubstanciam, sob a forma de hipérbole psicanalítica – não é por acaso que os acontecimentos do filmes resultam da narração de Alma ao médico de Reynolds sobre a relação entre os dois –, a índole dolorosa do desenvolvimento e amadurecimento ontológicos em que o sujeito, na ânsia de se sentir pleno na imensidão do mundo, procura estabelecer laços e conexões cuja concretização se situa sempre à distância de uma excruciante tensão dialética. Trata-se do mesmo dilema existencial que o filósofo Schopenhauer apresentou numa pequena fábula:

One cold winter's day, a number of porcupines huddled together quite closely in order thought their mutual warmth to prevent themselves from being frozen. But they soon felt the effect of their quills on one another, which made them again move apart. Now when the need for warmth once more brought them together, the drawback of the quills was repeated so that they were tossed between two evils, until they have discovered the proper distance from which they could best tolerate one another.

(Schopenhauer, 2000: 651-652, fg.396)

Conhecido como “dilema do ouriço”, este breve texto explora a complexidade penosa das relações interpessoais enquanto conjunto de investidas a almejar um estágio de completude. As várias tentativas de aproximação entre os porcos-espinhos persistem apesar do sofrimento que causam, porquanto elas são o veículo para atingir uma totalidade uma capaz de resistir às diferentes circunstâncias e vicissitudes do mundo. Os ouriços confrontam-se com as adversidades de uma coexistência cindida, na demanda de uma união que se concretize numa individualidade integral cujos elementos são indecifráveis perante a coesão do todo. Quando finalmente unidos, os ouriços deixam de ser organismos gélidos num duelo de espinhos e passam a ser o âmago caloroso sob a forma de uma harmoniosa barreira de espinhos.

Numa metáfora análoga à alegoria destes animais, *Phantom Thread* concretiza, com o seu dilema do tecido, esta plenitude ontológica através dos protagonistas que lhe conferem imo e materialidade, num jogo entre interior e exterior. Enquanto partes isoladas – amantes, mas solteiros – Reynolds modelava Alma a partir de fora com os vestidos que criava e Alma reconfigurava-o a partir de dentro com a comida que confeccionava. “I take care of your dresses, keeping them from dust and ghosts and time” – diz a Galateia. “I'm getting hungry, kiss me, my girl, before I'm sick” – remata o Pigmalião. Compreendidos como uma unidade ôntica – simbolizada pelo casamento entre ambos –, Alma é a exteriorização do âmago de Reynolds reconfigurado pela comida dela, a projeção de um eu cuja imagem resulta da formatação por parte de um outro que fora criado pelo próprio eu. “I take care of your dresses, keeping them from dust and ghosts and time” – diz a Galateia. “I'm getting hungry, kiss me, my girl, before I'm sick” – responde o Pigmalião. “I love you”, “I love you, too” – rematam ambos em sintonia.

Para concluir, analise-se a sequência final do filme de Paul Thomas Anderson (Fig. 74 a 77), ilustrativa desta dinâmica existencial e agalmatofílica. Nesses derradeiros minutos, vê-se uma vez mais Reynolds tirar as medidas à sua Galateia, num conjunto de planos cujo enquadramento cinematográfico rememora a primeira vez que o fizera (Fig. 61 a 63). Trata-se da mesma imagem do alfaiate londrino curvo sobre a cauda da branca vestimenta-molde que cobre o corpo de Alma erguido à sua frente (Fig. 63 e 74). No entanto, qual antes e depois, a Galateia já não se limita a ser o reflexo inconsciente do manequim hirto, imóvel e sem gesto

imediatamente atrás de si (Fig. 63), mas configura agora a estátua animada, consciente dessa mesma condição ao fitar, olhos nos olhos, a escultura feminina que se encontra ao seu lado (Fig. 74). Conforme aquela estatueta de pedra cujos membros emulam movimento, Alma, contrariando agora a ataraxia imposta naquela primeira noite daquele primeiro encontro, mexe-se (Fig. 75). À semelhança do seu Pigmalião, feita *alter ego* do ego que ela mesma reconfigurou com a sua comida, curva-se para agarrar os alfinetes e as agulhas. Na tela, sobre esta imagem de Alma em movimento começa a notar-se tímido e opaco o título do filme – *Phantom Thread*. Este adquire vigor e nitidez no instante em que a Galateia se volta para Reynolds, ajoelhado no chão, e lhe dá olhando-o de cima com a imponência do seu vulto feminino em pé, esses mesmos alfinetes e agulhas (Fig. 76) responsáveis pelos alinhavos e costura da indumentária que a transformará em estátua animada. A sequência termina com Alma e Woodcock frente a frente (Fig.77), Pigmalião e Galateia reescritos na qualidade de espelhos onde veem refletida no outro a própria índole. As linhas fantasmas estão finalmente visíveis a viabilizar a auto-objetificação dialética e narcísica em que se concretiza esse desejo ontológico pelas coisas que é a agalmatofilia. Há que prosseguir para o próximo capítulo, para acolher a reflexão sobre metamorfose, concretização última da agalmatofilia.

III

Metamorfoses de Galateia

Metamorfose, Entes e Arte

No capítulo anterior, refere-se *en passant* a plasticidade própria das narrativas mitológicas como fator de exequibilidade da subversão diegética da história de Pigmalião e Galateia proposta por *Phantom Thread*²². Importa conceder-lhe maior atenção, porquanto esse caráter plástico é condição de possibilidade não só da metragem de 2017, mas de toda esta dissertação e seu objeto de estudo – a(s) reescrita(s). Os estudos de receção, enquanto disciplina que nasce do esforço hermenêutico exigido pela multiplicidade destes modernos palimpsestos, são indissociáveis da permeabilidade diegética do mito, tradicionalmente definida como o potencial criador e criativo que permite (re)interpretar o presente por intermédio de uma pequena história situada a séculos de distância. Todavia, esta conceção consagrada pela Tradição Clássica²³ manifesta-se insuficiente para o entendimento epistemológico do fenómeno, na medida em que considera a dinâmica passado-presente através de uma perspectiva unilateral que reconhece apenas ao passado o papel ativo de agente sobre o hoje. O caráter ancestral da Antiguidade é ampliado a uma dimensão primordial e original que reclama a paternidade de universais da condição humana e, nesse sentido, a autoridade explicativa, interpretativa e interventiva face aos acontecimentos da atualidade. Parte-se de uma cristalização do passado como origem à qual se circunscreve a novidade – o coloquialismo de expressões introdutórias como “já os Gregos diziam” ou “já os Romanos faziam” exemplificam-no –, e formula-se o presente como a rememoração repetida da gênese alicerçada no saudosismo de um passado fundador. Trata-se, portanto, de uma noção de plasticidade mitológica traçada numa ótica diacrónica que apresenta a Contemporaneidade com o pessimismo da degeneração de Hesíodo cuja réstia de esperança reside no áureo Legado Clássico.

É a própria experiência estética da reescrita que expõe as limitações de tal aceção: diante da complexidade artística da reformulação de um mito sobressai o seu propósito de reequacionar os contornos da narrativa antiga que é revisitada. Esta visita ou regresso ao passado manifesta-se em exercício de revisão, reavaliação e reestruturação (afinal, é essa a definição por excelência do ato de reescrever) do próprio, ao invés de se afirmar como nostalgia

²² Vide p. 37 da presente dissertação.

²³ Emprega-se aqui a designação “Tradição Clássica” no seu sentido especializado de área do saber.

que cumpre uma função pedagógica e morigerante sobre o presente. Por conseguinte, preside à reescrita a índole de viagem no tempo que, com os seus característicos saltos cronológicos e calendários miscigenados, se torna incompatível com a linearidade evolutiva de uma diacronia. Compreende-se, assim, que a abordagem dos estudos de receção seja diferente e se paute por um anacronismo exegetico cuja exequibilidade depende do carácter plástico dos mitos enquanto possibilidade ficcional de entrelaçar num mesmo segmento artístico cores epocais temporalmente desalinhas.

Coloca-se, porém, uma dificuldade: o ato de fundir diferentes cronologias reescrevendo-as numa narrativa – em virtude da coesão e conformidade textuais indispensáveis a esse processo – poderá obrigar à diluição da identidade de cada uma delas sob o risco de torná-las indistinguíveis a ponto de impedir o reconhecimento do mito, ou seja, do subtexto sobre o qual se constrói toda a dinâmica intertextual e a pluralidade de interseções passado-presente que perfazem a reescrita. A verificar-se, esta situação anularia assim o exercício de receção nos seus próprios alicerces.

Porventura a solução para tal problema reside no fator que o desencadeou – a índole narrativa das reescritas. Concretizando: por um lado, é a harmonização textual necessária à coerência de sentido da reescrita como unidade diegética que ameaça a identidade das partes que a compõem, entre as quais o mito que se está a visitar. Por outro, a reescrita tem a peculiaridade narratológica de ser uma narrativa cujas componentes são também elas narrativas – quer as temporalidades na materialidade descritiva dos seus relatos, quer os mitos na sua aceção técnica de enredos –, cabendo-lhes, por isso, o mesmo imperativo de unidade capaz de garantir a preservação do seu sentido interno basilar. De forma a desenvolver o argumento, impõe-se apresentar algumas considerações sobre a noção aristotélica de mito como enredo aqui subentendida e aplicada.

Foi o Estagirita que, na sua *Poética*, redefiniu o termo *mythos* enquanto categoria técnica ao serviço da *poiesis*, dotando-o de uma nova amplitude semântica que encontra paralelo em língua portuguesa nos conceitos teórico-literários de “enredo” e/ou “intriga” e se concretiza na célebre formulação em grego ático “ἔστιν δὲ τῆς μὲν πράξεως ὁ μῦθος ἢ μίμησις, λέγω γὰρ μῦθον τοῦτον τὴν σύνθεσιν τῶν πραγμάτων” (1450a 3)²⁴. Desdobrada nas expressões *πράξεως μίμησις*

²⁴ Transcreve-se o grego original (edição de Leonardo Tarán, 2012: 174), na medida em que a análise aqui apresentada depende diretamente da tecnicidade impressa no vocabulário aristotélico. Remete-se, contudo, para a tradução portuguesa de Ana Maria Valente: “o enredo é a imitação da ação, entendendo aqui por enredo a estruturação dos acontecimentos” (2011: 48). Porém, sobre a tradução importa dizer que a redefinição aristotélica de “*mythos*” enquanto termo especializado da teoria literária teve implicações num conjunto de outros termos com os quais se relaciona diretamente na definição. É o caso de “*mimesis*”, termo que acaba igualmente redefinido enquanto categoria técnica, colocando ao exercício de tradução tantos ou mais desafios que “*mythos*”. Para este

(imitação de uma ação) e *σύνθεσιν τῶν πραγμάτων* (estruturação dos acontecimentos – “coisas” ou parcelas da *praxis* na sua factualidade empírica), esta resignificação evoca a conceção platónica de poesia como imitação (*μίμησις*), para logo de seguida a esvaziar do carácter estático de cópia meramente reprodutiva e dolosa do real e a reconceptualizar como dinamismo que (re)estrutura (*συνίστασθαι*) os acontecimentos (*πράγματα*) numa diegese verosímil, possível ou até mesmo alternativa à realidade – o enredo (*μῦθος*). Por conseguinte, subjaz à própria definição de mito como *synthesis* uma liberdade interventiva sobre os *pragmata*, responsável por (re)estruturá-los. Trata-se de uma interferência deliberada que, por atuar ao nível dos nexos lógicos que encadeiam os acontecimentos, não lesa o seu núcleo semântico primordial. Pelo contrário, parte dele para exponenciar o universo de significação dos *pragmata* ao interligá-los numa multiplicidade de combinações. Assim sendo, esta arquitetónica ingerência, ao invés de adulterar a autenticidade de sentido (anulando-o por substituição), materializa-se em variações dele (amplificando-o por extensão).

Retomando o problema narratológico inicial sob as lentes do raciocínio transato, conclui-se que a revisão subversiva do subtexto clássico, impulsionada pela plasticidade mitológica, encontra paralelo na liberdade recreativa inerente ao processo de reestruturação dos *pragmata* desenvolvido por Aristóteles. A reconfiguração do mito empreendida pela reescrita processa-se, de igual modo, ao nível do encadeamento lógico das partes que o consomem na totalidade de uma diegese. O núcleo semântico de cada uma delas permanece intacto – conservando, assim, a identidade e salvaguardando a identificação da narrativa antiga – no decurso do exercício de receção que o acolhe num arranjo textual distinto, fruto da estruturação com nexos alternativos.

Todo o procedimento decorre, portanto, ao nível das costuras do texto com o objetivo claro de descoser as tessituras do velho tecido narrativo e prepará-lo para provas sob os alinhavos contemporâneos de uma nova roupagem. Explanando a metáfora, a arte de reescrever a diegese antiga passa por descimentar o passado (mexer-lhe com as costuras), na tentativa de dessacralizar as suas conceções sobre o mundo, para as interrogar e colocar em causa mediante uma mundividência distinta – os tais alinhavos (entenda-se, as convenções e os modos de vida)

último há um consenso generalizado por parte dos principais estudiosos da *Poética* – desde os mais recentes como Leonardo Tarán (2012) aos mais renomados como Stephen Halliwell (1995 e 1986) – para traduzi-lo como “plot” e “plot-structure” – versões inglesas canónicas que encontram equivalente nas portuguesas “enredo” (utilizada por Ana Maria Valente, 2011) e “intriga”. Já para “*mimesis*” uma tradução consensual está longe de ser garantida e a discussão sobre as várias alternativas continua fervorosa. Não cabe ao objeto de estudo desta dissertação adentrar-se no debate aceso – para tal desenvolvimento aprofundado veja-se Halliwell, 2002 e Curran, 2016 –, fica apenas a nota contextualizada em tom de ressalva de que o recurso à tradução “imitação” utilizada por Ana Maria Valente não é taxativo, nem perentório, sendo possíveis outras alternativas como “representação”.

contemporâneos. Em suma, durante a viagem no tempo em que consiste a reescrita, a Contemporaneidade será o passageiro que visita a Antiguidade e não resiste a tocar na imponente disposição museológica dos seus artefactos.

Entre os erros cinematográficos que norteiam este trabalho pelo mito de Pigmalião, é chegado o momento de tatear o motivo da metamorfose, encarado pelas reescritas fílmicas contemporâneas com agudo ceticismo. Em conjunto com a agalmatofilia, o tema integra o núcleo semântico da narrativa ovidiana em análise e, por isso, carrega consigo cada uma das nuances do processo de reescrita problematizado até então. Um processo que é por definição uma questão de metamorfose e, nessa medida, num capítulo dedicado à temática homónima, todas estas considerações meta-literárias sobre plasticidade ficcional se tornam especialmente relevantes. Aliás, a figura de Galateia, na qualidade de obra de arte que se transforma em ser humano, funciona como o *leitmotiv* perfeito para estimular uma reflexão sobre Arte, quer na sua vertente estética de dinamismo criador (*poiesis*), quer na sua dimensão ontológica de indagação existencial. Caberá à parte II (dedicada ao filme *La Piel que Habito*) deste capítulo III explorar o primeiro desses pontos e ficará a cargo da parte I do mesmo (dedicada ao filme *Ruby Sparks*) o segundo, porquanto o tratamento cinematográfico da metamorfose da esposa de Pigmalião situa-se no intimismo profundo de reequacionar os tramites em que a figura ganha vida e, conseqüentemente, de questionar o que significa afinal tornar-se/ ser-se humano.

De forma a principiar a reflexão, atente-se nas palavras do escultor Norman White: “art comes alive only when it provides a framework for asking questions” (White apud Shanken, 2005: 43). Para este artista contemporâneo, que dedica parte significativa da sua obra à produção de esculturas cinéticas através de tecnologia eletrónica, a Arte nasce sempre de uma qualquer transformação, seja tornar um pedaço de barro num busto, uma tinta numa pintura ou, no seu caso, converter ferro velho em esculturas robóticas. Contudo, a metamorfose artística, na sua dimensão ôntica de vitalidade *sui generis*, não se reduz a esse ato de câmbio *per se*, mas prende-se com a autonomia soberana que emana das peças dele resultantes e ultrapassa o projeto estético projetado pelo artista a ponto de o imergir numa sensação de estranhamento e dúvida face à própria criação. Há, portanto, uma diferença crucial entre transformação e metamorfose. A primeira concretiza-se na relação direta de causa-efeito que vincula o exercício criativo do escultor ao objeto artístico criado. Contrariamente, a segunda consiste na desvinculação entre a obra de arte e o labor estético sob a forma de perplexidade e questionamento que passa a mediar a interação entre ambos.

Até certa medida, é exatamente isso que sucede na história do escultor de Chipre: a metamorfose de Galateia em humana transcende o trabalho transformador do marfim,

ocorrendo por meio de uma mística divina que ultrapassa a *ars* de Pigmalião, deixando-o envolto entre a estupefação e a incerteza (“*stupet et dubie*” – Ov. *Met.* 10.287). Todavia, nesta autêntica alegoria da Arte narrada por Ovídio há uma sutileza que a separa da concepção metamórfica apresentada acima: a humanização de Galateia (que consumaria a metamorfose artística) advém de um conjunto de fatores externos à própria estátua – a paixão do escultor e a ação de Vénus –, não decorrendo da sua autonomia majestática enquanto obra de arte, tão impressionante que se tornaria estranha e desconcertante. Pelo contrário, a humanização desta escultura esgota-se no câmbio de materialidades, na exclusiva conversão do marfim em carne e osso:

*ut rediit, simulacra suae petit ille puellae
incumbensque toro dedit oscula; uisa tepere est.
admouet os iterum, manibus quoque pectora temptat;
temptatum mollescit ebur positoque rigore
subsedit digitis ceditque, ut Hymettia sole
cera remollescit tractataque pollice multas
flectitur in facies ipsoque fit utilis usu.
dum stupet et dubie gaudet fallique ueretur,
rursus amans rursusque manu sua uota retractat.
corpus erat! saliunt temptatae pollice uenae.
(Ov. *Met.* 10.280-289)²⁵*

A frieza do material esculpido assume o caráter tépido de um corpo orgânico (Ibid. 280) e a sua rigidez adquire a flexibilidade da carne mole em que se sente o latejar das veias pulsantes (Ibid. 283-286 e 289). Acresce, reforçando a hegemonia física da transformação, o facto de as dúvidas de Pigmalião cessarem à medida que ele percorre o corpo daquela figura com sucessivos toques (Ibid. 283-284 e 288-289) até exclamar de plena convicção “*corpus erat!*” (Ibid. 289). Há no mito uma equivalência tamanha entre a metamorfose e transmutação de materialidades que a certeza da humanização deriva da concretude do tacto.

Tal correspondência desencadeou na contemporaneidade – mais incrédula que São Tomé, o toque pigmaliónico não lhe basta – uma atitude de desconfiança que coloca em causa a efetividade desta metamorfose, sobretudo na medida em que ela visa atingir um estágio de humanização que não se conforma com uma mera fisicalidade de carne e osso, mas exige que se cumpra o propósito artístico de indagação existencial. Tornada humana, porque essa condição assim o exige, Galateia deve interpelar e fazer-se afirmar tão veementemente que

²⁵ Tradução portuguesa de Paulo Farmhouse Alberto: “Ao voltar a casa, logo se abeira da estatueta da sua menina. / Debruçando-se sobre o leito beijou-a: pareceu-lhe tépida! / De novo aproxima os lábios e toca-lhe nos seios com as mãos. / Ao ser tacteado, o marfim torna-se mole! A rigidez esvai-se, / e sob os dedos cede molda-se, tal como a cera do Himeto / sob o sol amolece e, moldada pelos dedos, cede a mudar-se / em formas sem conta, tornando-se útil pelo próprio uso. / Enquanto se pasma, e se alegra na dúvida receia enganar-se, / uma e outra vez o amante toca com as mãos nos seus desejos. / Era corpo humano! As veias tacteadas pelo polegar latejam!” (2007: 253).

cause perplexidade, incómodo e caos. Compreende-se, assim, que desde a primeira película sobre o mito – o já referido filme de 1898 de George Méliès –, até às mais variadas metragens contemporâneas – entre as quais o *corpus* fílmico deste trabalho – se tenda a destruir o *happy ending* ovidiano em prol de relações amorosas menos romantizadas e extremamente caóticas. A tensão entre os amantes resulta sempre da independência assertiva que as Galateias cinematográficas reivindicam para si e que conflitua com o ideal – a ponto de o contradizer – projetado pelo criador, deixando-o completamente sem norte.

Lembre-se que, na curta-metragem paródica de Méliès, a Galateia foge do escultor e rejeita-o tão veementemente que prefere voltar a ser uma estátua-inanimada a permanecer mulher-companheira do artista. Esta recuperação pela donzela da sua constituição escultórica original deixa Pigmalião desnorteado, pairando a dúvida sobre se a metamorfose em humana efetivamente aconteceu²⁶. Adentrando pela contemporaneidade, em dúvida e perplexidade vive também Reynolds, o alfaiate de *Phantom Thread*, que vê os seus ditames artísticos subvertidos pelo casamento com Alma. Esta Galateia do romance dramático de 2017 recusa-se a ser mais uma modelo descartável e, através da comida milimetricamente envenenada, transforma o Pigmalião londrino – para quem a vida celibatária e a independência dela resultante eram condição *sine qua non* do seu ofício – em alguém carente, a suplicar pela sua presença e cuidados. Ironicamente, a união entre os amantes é desfecho num dos poucos filmes onde é percecionada como uma tragédia existencial e obstáculo artístico. Literal e funestamente trágico é também o destino do Pigmalião do thriller de Almodóvar, *La Piel que Habito*, que acaba assassinado por Vera, a Galateia cuja autonomia vital é indissociável da morte daquele cirurgião. Este, convencido de que encontrara companhia e paixão na mulher que mantém raptada e refém na mesma clínica onde cirurgicamente a forjou, acaba surpreendido por uma arma apontada e um tiro no peito vertido na sua sentença de morte e na libertação dela. Embora sem tais contornos de violência crua, também em *Ruby Sparks* e *Her*, os dramas românticos de 2012 e 2013 respetivamente, a emancipação humana das Galateias – a personagem literária Ruby e o sistema operativo Samantha – coincide com o término das relações amorosas com os seus Pigmalhões – os escritores Calvin e Theodore –, deixando-os em profundos dilemas ontológicos.

Por sua vez, a Galateia das *Metamorfoses* de Ovídio, longe de figurar um tumulto perturbador de questões, evidencia-se como conforto e resposta para todos os problemas do Pigmalião clássico, nomeadamente, ao personificar uma mulher sem os defeitos daquelas que

²⁶ Vide p. 33 desta dissertação.

motivaram o celibato do cipriota (Ov. *Met.* 10.244-246). Ao talhar aquela estátua o cipriota projetava-lhe na e através da forma um ideal comportamental que consistia em privar a escultura do despudor das Propétides e viria a concretizar-se na “*reuerentia*” de Galateia (Ibid. 251), característica por várias vezes referida nesta dissertação e em que importa, neste capítulo dedicado à metamorfose, atentar com mais detalhe através da sua estreita relação com a “*pudicitia*” romana.

De facto, a vergonha e o recato são os poucos sinais vitais que se manifestam após a transformação em humana, na tez corada (“*oscula uirgo sensit et erubuit*” – Ibid. 292-293) de uma rapariga cujos desejos e vontades se mantêm velados pelo cumprimento inquestionável das aspirações do escultor. A equivalência entre metamorfose e corporeidade, que se verifica agora na rubescência como realização física do pudor, assume assim uma nova finalidade – consumir por intermédio da matéria um ideal feminino de *pudicitia* que principia na contenção e no recato e culminará num casamento com prole. O tal *happy ending* da narrativa ovidiana não se traduz no costumeiro desfecho de conto de fadas “e foram felizes para sempre”, mas no parto de Pafo, a filha de Pigmalião que após “*coactis cornibus in plenum nouiens lunaribus orbem*” (Ibid.295-296) Galateia dará à luz. Deste modo, nem através do tradicional coletivo retórico “foram felizes” se acrescenta alguma informação sobre o mundo interior da esposa do cipriota, não se sabendo se foi feliz ou sequer infeliz, apenas que foi esposa e mãe. Na verdade, “in Ovid’s telling of the Pygmalion myth, we do not learn much about Galatea” (Singer, 2008: 53). Por detrás do lirismo literário da diegese, assistir à humanização daquela estátua significa observar um corpo orgânico que se movimenta para cumprir requisitos pré-estabelecidos algures entre o trabalho artístico de Pigmalião e uma condição feminina socialmente esculpida. O marfim escultórico desapareceu, mas a inércia comportamental própria de um ser petrificado continua ali.

Há uma simetria entre o simbolismo da escultura e o ideal feminino de *pudicitia* sugestiva de que a escolha de uma estátua para projetar uma mulher perfeita não é mera coincidência. Conforme já referido, Galateia funciona como contrafactual das Propétides, as primeiras mulheres a prostituírem-se cuja promiscuidade o escultor de Chipre havia testemunhado. Todavia, Pigmalião também assistiu às consequências da devassa – a transformação destas figuras em seres de pedra: “*utque pudor cessit sanguisque induruit oris, / in rigidum paruo silicem discrimine uersae*” (Ov. *Met.* 10.241-242). Neste sentido, se este episódio demonstra que a castidade é inerente à condição feminina – perdido o pudor, as Propétides simplesmente deixam de ser mulheres –, sugere igualmente que a inércia própria das estátuas priva as mulheres de obscenidades. Por conseguinte, a donzela ideal será aquela que

dotada da feminilidade de um corpo humano, aja com a contenção inerte de uma escultura. Trata-se, portanto, de fazer corresponder à finalidade estética de harmonia e justa medida um ideal ético de parcimónia feminina.

Tal contenção por que se deve reger o feminino ultrapassa as delimitações de natureza fisionómica e sexual até então aventadas. Além da inércia, há outra característica escultórica que as mulheres deviam acolher e que Galateia, enquanto paradigma, retrata – o silêncio. É sintomático que, ao longo da narração do mito, se desconheçam as aspirações da donzela de marfim, já que nunca se lê/ouve da sua boca uma palavra que as expresse (contrariamente a Pigmalião que além de falar em discurso direto, fá-lo para expor a Vénus os seus desejos mais profundos – Ibid. 274-276). Não é estranho que assim seja, pois afinal Galateia é, como já referido, um contrafactual das Propétides. Estas mulheres, famosas pela sua lascívia, são menos conhecidas pelos motivos que as conduziram à prostituição: ousaram questionar a própria deusa Vénus que, por isso, as condenou a concubinas fadadas a tornarem-se pedra após o coito. Com um certo coloquialismo poder-se-á afirmar que o seu grande erro foi “falarem demais”. Num irónico e sugestivo paradoxo – qual lição atentamente captada e aplicada por Pigmalião no seu labor artístico rumo à mulher perfeita –, é a metamorfose em esculturas, com a privação da libertinagem sexual e do uso público da voz, que mais aproxima as Propétides da conceção que define por excelência o feminino.

É este constante e intrincado diálogo que assemelha ser-se mulher a permanecer como estátua que impele a receção contemporânea do mito a pautar-se por uma certa descrença face à metamorfose – será que alguma vez Galateia deixou efetivamente de ser uma estátua e se humanizou? De facto, tal como as reescritas, que por mais inventivas e plásticas que sejam deixam sempre perceptível a narrativa clássica, o corpo de Galateia, embora metamorfoseado em carne humana, transparece o âmago de uma estátua. O olhar cético da atualidade acaba reforçado quando, ao integrar a transformação desta figura no contexto das *Metamorfoses* de Ovídio, se verifica um padrão de privação da voz individual na dianteira das metamorfoses de figuras femininas. A título ilustrativo junte-se ao exemplo já dado das Propétides os casos de Io e Eco.

A primeira cuja história se narra logo no livro I do poema ovidiano era a bela filha de Ínaco por quem Júpiter sentiu mais um dos seus desenfreados desejos. Ainda que recusando unir-se ao deus, Io acabou violentada e transformada em vitela pelo próprio para que não pudesse denunciar à ciumenta Juno a *libido* adúltera do marido. Por muito que tentasse exprimir-se, após a transformação, as suas palavras não passavam de mugidos (Ov. *Met.* 1.635-638).

Já Eco era uma ninfa conhecida pelas demais como a “*uocalis nympha*” (Ibid. 3.357), uma vez que se perdia a tagarelar. Além de falar muito e bem, utilizava a própria voz para defender dos irados ciúmes de Juno as ninfas desventuradas por quem Júpiter se inflamava de paixão: sempre que a soberana das deusas se preparava para surpreender o marido no leito com outra, Eco distraía-a com longas conversas. Percebida a estratégia, Juno privou a ninfa de ter voz própria, condenando-a a repetir apenas as últimas sílabas das falas alheias. Imersa na tristeza de não poder exprimir-se, houve, contudo, uma alegria que arrebatou Eco: apaixonar-se pelo homem mais belo entre deuses e mortais, Narciso. No entanto, sempre que tentava declarar-se ao jovem a ninfa era totalmente incapaz, limitando-se a replicar o final das frases e questões do amado. Movida pelo desespero, pela rejeição e pela vergonha – além de não conseguir verbalizar uma única palavra sua, a inexorabilidade de repetir as dos outros colocava-a tantas vezes em situações embaraçosas –, Eco esconde-se na solidão do bosque. Aí, paulatinamente, vai definhando até restarem apenas a voz que ressoa a dos outros e os ossos dela transformados em pedra (“*ossa ferunt lapidis traxisse figuram*” Ibid. 399).

Face a vários outros exemplos contados nas *Metamorfoses* e que se poderiam aqui enumerar – como o de Filomela a quem Tereu corta a língua para impedir que ela relate à irmã que foi abusada pelo próprio cunhado (Ibid. 6.412-674) –, estes dois casos são de importância acrescida para a problematização em curso sobre a metamorfose, na medida em que revelam a linha ténue que diferencia uma mera transformação física do carácter vital de uma metamorfose. Quer no caso de Io, quer no de Eco, a transmutação corpórea faz-se acompanhar de uma total alteração da índole que, de tão drástica, provoca a ruína existencial destas figuras. O corpo funciona como exteriorização da metamorfose que, por sua vez, ocorreu também no (e por causa do) imo. Daí que, além da aparência bovina, seja convocada a privação da fala para cristalizar a destruição plena da essência humana de Io. A voz é, afinal, o meio pelo qual se manifesta o âmago, porquanto permitiria a Io verbalizar a sua identidade e o que lhe haviam feito – a sua história de vida. Do mesmo modo, o corpo feminino de Eco perde o seu sentido de existência, uma vez que deixou de dar forma a uma individualidade concreta. Não é por acaso que esta narrativa se relaciona diretamente com a de Narciso: são “cara e coroa” deste vínculo crucial entre corporeidade e identidade. Narciso enquanto hipóbole de que a uma fisicalidade excelsa corresponderá uma individualidade congénere levada ao extremo sob a forma de egocentrismo. Eco como metáfora de que a carência de personalidade própria implica a insignificância orgânica. Condenada a ser a ressonância de um outro que detém matéria própria, a ninfa define até perder a vitalidade corpórea. É sintomático que a perda de funções vitais principie na incapacidade comunicativa e só depois se materialize nos ossos feitos pedra.

No caso de Galateia, entre o furor da espantosa transmutação do marfim em carne, carece de uma voz interior e pessoalizada para consumir uma metamorfose que, mais do que corporizar um ideal feminino, conceda à donzela de marfim a humanidade de uma mulher. É aqui que a cinematografia contemporânea encontra plasticidade mitológica para edificar as suas reescritas sob o mote de (re)construir uma nova Galateia, “to remake her womanhood, to turn herself into a new woman” (Singer, 2008: 54). O primeiro passo nesse sentido é dar a esta figura um protagonismo central no curso da diegese. Estas versões modernas do mito clássico engendraram uma forma original de o fazer que ultrapassa a previsível atribuição do papel principal a Galateia e a entrega de Pigmalião a um recorte secundário. Conforme o escultor de Chipre atinge a ribalta clássica pela criação de Galateia, a donzela de marfim reivindica para si um relevo nas histórias contemporâneas instrumentalizando o engenho de Pigmalião para se tornar autónoma.

De facto, no mito ovidiano a figura feminina impulsiona os contornos de um protagonismo que nunca colhe, ela é o palco narrativo a ser pisado por um ator que jamais será ela. Por sua vez, no grande ecrã, Galateia encontra esse estatuto de “ator”, ou melhor dizendo, “atriz” mais do que num sentido cénico de desempenhar um papel, na vertente pragmática e consequente de “agente” – aquela que age e cujas ações têm como meta “ela mesma”. A metamorfose daquela obra de arte deixa de ser a resposta para os dilemas de Pigmalião e converte-se na descoberta enigmática da sua própria vida (a tal “framework for asking questions” de que falava Norman White), num anseio profundo de autossuficiência que é sobretudo uma procura de autognose. É sintomático que as Galateias contemporâneas sejam obras de arte, mas também artistas. O *corpus* fílmico desta dissertação, qual sinédoque deste padrão, exemplifica-o.

Em *Her*, Samantha é uma exímia compositora musical elaborando uma das mais significativas melodias do filme, a melancólica *Photograph*. Em *Phantom Thread*, Alma domina a Arte Culinária a ponto de conseguir valer-se das propriedades dos alimentos para se afirmar perante o jugo pigmaliónico de Reynolds. Em *Ruby Sparks*, a protagonista homónima é uma pintora com particular interesse em autorretratos. Por fim, em *La piel que habito*, na tentativa de adaptar-se ao caos em que vive, Elena torna-se escultora, criando uma multiplicidade de estatuetas de pano que de algum modo espelham as suas próprias circunstâncias e angústias.

O mérito destas versões cinematográficas reside no facto de efetivamente terem conseguido dotar Galateia de uma humanidade latente, porquanto a personagem vai sendo construída por intermédio de uma autêntica odisseia existencial, repleta de erros e

vicissitudes, permeável ao erro e ao defeito. O processo metamórfico consubstancia-se, assim, numa viagem intimista que coloca a tónica da humanização na individualidade de um percurso de vida em detrimento de um *telos* ontológico que, de tão idealizado, se torna artificialidade. Estas Galateias não representam um ideal pudico e angélico, nem se apresentam como heroínas onnipotentes. A transmutação consistirá em libertá-las do peso de uma qualquer perfeição que a condenaria a ser um ícone ao invés de humana.

Para ultrapassar a condição de objeto artístico – isto é “ganhar vida” efetivamente –, é fundamental reconhecer a Galateia uma dimensão de sujeito que não se encerre numa existência icónica seja qual for a sua concretização específica. Seja a ataraxia muda de uma mulher que de tão virtuosa tange o carácter celestial. Seja a inversão deste ideal num paradigma que delimita o feminino numa agitada animosidade entre a raiva e a vingança que se aproxima de uma índole demoníaca. Trata-se, no fundo, de um problema iconográfico que arquiteta a figura feminina num estádio transcendente, negligenciando a sua humanidade terrena, social e concreta.

Posto isto, à tarefa de reescrever uma nova Galateia cabe o cuidado de não a precipitar numa Medusa, versão pigmaliónica. Convoca-se aqui o exemplo da célebre górgone, na medida em que ela ilustra o contraponto iconográfico da donzela de marfim. Na verdade, numa exegese das *Metamorfoses* ovidianas com tónica na apreensão e compreensão das suas figuras como símbolos e tipos, poder-se-ia aventar que Medusa afigurar-se ícone-sequela com novas peripécias sobre a vida humana da esposa de Pigmalião. É que esta górgone personifica, eximamente, quer as vis consequências do ideal de *pudicitia*, quer as repercussões nefastas de o tentar reverter, transformando-o no seu exato reverso. Há um conjunto significativo de semelhanças entre as duas histórias que sustenta esta interpretação que coloca lado a lado Galateia e Medusa. Desde o enquadramento formal destes episódios na globalidade do poema ovidiano – ambos surgem como narrativas de encaixe contadas por personagens do enredo a quem o narrador delega a sua voz para o efeito, Orfeu no caso de Pigmalião e Galateia, Perseu no caso de Medusa –, ao paralelismo interno que encadeia as duas histórias e as suas míticas protagonistas.

Se, na sua bela canção, Orfeu relata como foi dada vida humana a Galateia, na sua narração aos Etíopes, Perseu conta de que forma foi ceifada a de Medusa. Não se trata apenas da famosa morte do monstro a quem o filho de Júpiter corta a cabeça, é principalmente sobre o fim da natureza humana de uma belíssima rapariga cuja história é menos conhecida. Tal como Galateia detinha uma beleza transcendente “*qua femina nasci nulla potest*” (Ov. *Met.* 10.248-249), Medusa era tão formosa que “*clarissima forma multorumque fuit spes invidiosa procorum illa*” (Ibid. 4.794-796). Acresce ainda que, conforme a beldade da esposa de Pigmalião

encerrava na rubescência da tez o pudor e o recato, a beleza que vigorava dos lindos cabelos de Medusa fundia-se com a sua piedade: antes de ser um monstro, esta mítica figura era uma virgem devota de Minerva, despendendo longos períodos no templo da deusa a venerá-la. À semelhança do escultor de Chipre que, inebriado pela excelsa forma e *reuerentia* de Galateia, a tornou na sua *tori socia*, o deus dos mares, extasiado pelos atributos congêneres de Medusa, desflorou-a no interior do templo.

É a consumação sexual, que na sua concretude física sacia os anseios masculinos por aquele ideal feminino, a impulsionar a metamorfose de ambas as figuras. No caso de Galateia, Vénus, ao verificar a imensa paixão de Pigmalião, transforma-a numa mulher de carne e osso. No caso de Medusa, Minerva, ao testemunhar a lascívia de Neptuno, converte a rapariga de belos cabelos numa górgone, o monstro com horrendas cobras sobre a cabeça. Galateia, a estátua vertida em mulher. Medusa, a mulher vertida no monstro que transforma em estátuas todos quantos ousam olhá-la. A dissemelhança simétrica destas duas transmutações motivadas por contextos análogos igualmente proporcionais sugere que cada uma das metamorfoses espelha uma perspetiva diferente sobre o mesmo ideal de mulher angelical. A canção de Orfeu apresenta com o seu lirismo poético uma versão embelezada que secundariza o caráter patológico e descomedido da parafilia de Pigmalião, tratando-a como uma expressão de amor romântico merecedora de uma certa empatia, na medida em que resulta de uma solidão excruciante do escultor de Chipre. A dimensão de distúrbio deste amor, ainda que estando presente na narrativa – é manifestada pela hesitação envergonhada do próprio cipriota que ao suplicar por uma esposa “*non ausus «eburnea uirgo» dicere, Pygmalion «similis mea» dixit «eburnae»*” (Ov. *Met.* 10.275-276) –, é de tal modo absorvida por uma solidariedade (até divina) para com Pigmalião que não só torna compreensível o seu comportamento com a estátua, como normaliza a sua repetição já numa mulher de carne e osso, concebida precisamente para esse efeito.

Por sua vez, a narração de Perseu, envolta no tom seco de virilidade guerreira, desnuda o lado problemático daquele ideal feminino que adquire com a história de Medusa a forma de abuso sexual. Ademais, demonstra como essa conceção da mulher não a humaniza, mas reifica-a num ícone transcendente privado de vontade própria e das aspirações que norteiam o mais comum dos mortais. Sintomático que Medusa, após ser cruelmente violentada por Neptuno, não seja consultada sequer sobre a sua própria transformação, isto é, sobre o rumo da sua existência empírica.

Além deste contraponto questionador da humanização da mítica Galateia assente na projeção idealizada de beleza e recato, o exemplo de Medusa poderá funcionar ainda como tubo

de ensaio das reescritas contemporâneas que ambicionem, à semelhança de Minerva, redesenhar o feminino sob os contornos de uma implacável onipotência defensiva. Esta, ao invés de atingir o tão almejado patamar humano, converte-se num novo ideal metafísico que apenas se contrapõe ao anterior – destrói a icônica mulher-anjo para apresentar a mulher-demônio como ícone. Neste sentido, conforme o primeiro se consubstanciava na metafórica ataraxia de uma estátua, este último encontra como alegoria a frieza de um escudo de batalha. Este elemento bélico traduz a ironia trágica em que se precipita mais uma configuração icônica da mulher. Por um lado, simboliza um poder feminino tão inabalável que transcende a morte – mesmo depois de decapitada a cabeça de Medusa continua a petrificar quem a vislumbra, tornando-se no escudo de combate que integra a armadura de Minerva (Ov. *Met.* 4.801-803) –, por outro representa o triunfo de uma apatia gélida, a desgraça que aniquilou qualquer vestígio da mulher de carne e osso, restando apenas o semblante de um monstro hediondo:

*Se tamen horrendae clipei, quem laeua gerebat,
aere repercusso formam adspexisse Medusae,
dumque grauis somnus colubrasque ipsamque tenebat,
eripuisse caput collo.
(Ibid. 782-785)²⁷*

Refletido no escudo de Perseu, o aspeto horrendo de Medusa ocasiona o momento exato para desferir o golpe mortal sem hesitação, afinal o filho de Júpiter estava diante de uma figura demoníaca onde já não era perceptível o mínimo traço da humanidade de outrora. É certo que a existência de Medusa já não se circunscreve a uma frágil e recatada *reuerentia*, contudo, é agora uma resiliência exclusiva – balizada entre a defesa escudada de alguém e o perigo projetado no escudo de outro – a que não é permitida qualquer cedência. Tal como as Propétides perdiam a vida quando privadas do pudor que definia o ideal feminino de *pudicitia*, Medusa perderá a sua aquando da fraqueza do sono incompatível com a tenacidade agressiva que pauta a concepção da mulher-demônio.

Posto isto, o caso de Medusa, enquanto exemplo por excelência deste outro paradigma transcendente do feminino, importa à tarefa contemporânea de humanizar Galateia para evitar que as reescritas se precipitem no mesmo problema do clássico ovidiano materializado num ideal reverso: se o lapso da metamorfose do livro X residia em dotar Galateia de um corpo humano mantendo-lhe um âmagô de estátua, cabe à humanização moderna desta figura não atribuir a uma fisicalidade orgânica o temperamento desumano de uma górgone. Desde logo porque o imperativo escultórico ovidiano, que ceifou à esposa de Pigmalião a humanidade de

²⁷ Tradução portuguesa de Paulo Farmhouse Alberto: “Ele, porém, apenas vira a imagem da arrepiante Medusa / reflectida no escudo de bronze que trazia no braço esquerdo, / e quando um pesado sono dominou as víboras e a ela própria, / cortou-lhe a cabeça do pescoço” (2007: 127).

uma mulher, continuaria presente manifestando-se apenas de maneira diversa: já não residia na construção de um mundo interior inerte e silenciado, mas emergia de uma índole que edificava e percecionava o mundo como conjunto de entes a petrificar.

Compreende-se, assim, que em várias metragens contemporâneas a metamorfose das Galateias cinematográficas não verse sequer a transformação física num intuito claro de fazer corresponder o processo de humanização à densidade psicológica das personagens. O filme de Spike Jonze analisado na parte I do capítulo “Arquitetura da Melancolia” desta dissertação é o arquétipo desta prática. De facto, em *Her*, Samantha traduz-se na omnipresença de uma voz quase desprovida de materialidade. A sua vitalidade emerge da verbalização de juízos e opiniões que se sobrepõem gradualmente ao hardware que a corporiza. Este, à medida que a inteligência emocional da protagonista se agudiza, torna-se cada vez mais minimalista e nanotecnológico – das proporções de um ecrã Macintosh, à dimensão reduzida de um vanguardista iPhone, até se restringir a um discretíssimo auricular sem fios onde a imagem desaparece e resta apenas a hegemonia da voz de Samantha. É este apogeu vocal que se consubstancia na humanização da Galateia de *Her*, porquanto, tal como referido acima a pretexto dos casos de Io e Eco, a voz individual funciona como a expressão máxima de uma identidade idiossincrática. Acresce ainda que, além das subtis oscilações de tamanho, a fisicalidade de Samantha não sofre qualquer transmutação orgânica, preservando as suas características eletrónicas e digitais após a metamorfose. Afinal, mais do que numa natureza de carne e osso, a humanização concretiza-se em dinâmicas intimistas que culminam numa personalidade emancipada.

Este anseio por uma natureza humana que supere o câmbio da forma evidente nas idiossincrasias diegéticas do filme de Jonze é amplamente partilhado pela cinematografia dos dias de hoje. Trata-se de um *topos* que brota do olhar subversivo e desconfiado para com a metamorfose da Galateia clássica, mas também da insatisfação com um certo standard contemporâneo de reconfigurar esta figura. Concretizando, o exemplo de Medusa – até então invocado ou como contraponto clássico da esposa de Pigmalião ou como modelo a ser evitado pelas tentativas modernas de a humanizar – tem sido efetivamente empregado como arquétipo artístico da mulher contemporânea que defrauda o ideal feminino representado por Galateia. Apartar-se da inércia comportamental característica da donzela de marfim, através de uma voz individualizada e de ações pautadas por convicções próprias, tem conduzido a um salto lógico que lança o feminino da conceção simbólica de estátua para o paradigma da górgone monstruosa. Esta oscilação entre pontos ontológicos equidistantes, que impede o feminino de tanger o epicentro da humanização efetiva, verifica-se reiteradamente nas mais variadas

reescritas mitológicas engendradas pela generalidade da Arte Contemporânea (canónica e não canónica). A título ilustrativo recorda-se aqui duas recriações contemporâneas da célebre estátua *Perseo con la testa di Medusa* (circa 1545-1554) de Benvenuto Cellini (Fig. 78).

A primeira delas é a escultura de Luciano Garbati, *Medusa con la cabeza de Perseo* (2008) (Fig. 79). Como sugere a própria designação, trata-se de um contrafactual que reverte propositada e milimetricamente a obra de Cellini e o mito nela retratado no seu preciso contrário: uma representação colossal e antropomórfica de Medusa que não é subjugada pela espada de Perseu, mas permanece viva, sendo ela quem desta vez, imponente e de pé, segura pelos cabelos a cabeça decapitada do filho de Júpiter. Conforme declara o próprio escultor ítalo-argentino “She is alive after the battle with Perseus and that is significant. According to the myth, she should be the one dead and beheaded.” (Garbati apud Miller, 2020). A obra, que nasce no contexto norte-americano do movimento internacional *#metoo* marcado pelas denúncias públicas e massivas de abuso sexual, surge como símbolo de justiça – daí que tenha sido colocada junto do New York County Criminal Court, o tribunal onde foi julgado e condenado o principal visado pelas acusações, o produtor de cinema Harvey Weinstein. A figura mítica de Medusa é recuperada pela sua própria história de violação como ícone ficcional representativo das mulheres vítimas de estupro. Não obstante a tentativa de reivindicar uma dignidade humana elementar para essas mulheres, a peça foi alvo de numerosas críticas pelas mesmas e pela opinião pública²⁸ que considerou desapropriada, objetificadora e estereotipada a imagem de um vulto feminino integralmente nu e movido por uma profunda ânsia de vingança para representar vítimas de estupro. De facto, a manifestação de uma índole vingativa e carniceira que, uma vez mais, condena o feminino à dicotomia “submissa” ou “malvada” gora qualquer réstia de dignidade e humanização. Ao invés de se reivindicar uma justiça humanizadora, apresentava-se um ícone mitificado de heroísmo selvagem, forjado às mãos de um homem que dá a Medusa uma silhueta humana hipersexualizada – tal como foi dada a Galateia –, mas preserva o âmago de górgone rancorosa – tal como foi conservado o de estátua inerte na esposa de Pigmalião.

O problema de obras como a de Garbati, que almejando a humanização da figura feminina acabam por precipitá-la numa demonização, torna-se evidente em representações artísticas com propósitos políticos opostos – de demonizar a natureza humana de mulheres que não se coadunem com a inércia silenciada de Galateia, exigindo um papel na *praxis* política e

²⁸ Para uma síntese holística destas críticas à obra de Garbati nos mais diversos meios de comunicação social veja-se Pavia (2020), Cosslett (2020), Millward (2020), Gershon (2020), Dawson (2020), Margolies (2020) e Miller (2020).

um lugar nas estruturas e instituições sociais. É o caso da segunda recriação da obra de Cellini enunciada acima. Trata-se de uma reprodução digital da estátua *Perseo con la testa di Medusa*, de autor anónimo, que se tornou viral por ocasião das eleições presidenciais norte-americanas de 2016 ao apresentar Donald Trump como Perseu a erguer a cabeça decepada de Hillary Clinton como Medusa (Fig. 80). Na imagem, que foi usada como slogan comercial de uma loja online de merchandise²⁹, a desumanização da candidata do partido democrata através do “tema de Medusa na sua forma mais maldosa” (Beard, 2018: 85), longe de se consagrar na fisicalidade de um teriomorfismo, passa por uma índole monstruosa inscrita na animosidade hostil e irada do rosto humano (de olhos esbugalhados e aos gritos) que contrasta com serenidade do de Trump (de olhos e boca cerrados de parcimónia e siso).

Embora com objetivos estéticos e políticos claramente contrários, estas duas reescritas contemporâneas caem no mesmo erro: uma conceção icónica que consente ao feminino um antropomorfismo, mas lhe nega reiteradamente um temperamento congénere, condenando-o a uma índole estereotipada de górgone descontrolada. As figuras femininas acabam, como sintetiza a classicista e professora universitária Mary Beard, “híbridos monstruosos que não são de todo mulheres” (2018: 70). No que concerne a representar mulheres, as manifestações artísticas contemporâneas deparam-se constantemente com uma autêntica aporia da metamorfose: por muitas e variadas transformações, a transmutação humana acaba defraudada. Tal obstáculo conceptual agudiza-se nas reescritas de mitos clássicos, na medida em que há uma tendência feita tradição para utilizar e instrumentalizar motivos greco-romanos para desumanizar a figura feminina³⁰. A reescrita Perseu-Trump supramencionada é apenas um exemplo. Perante este dilema, a cinematografia contemporânea ensaiou uma solução igualmente aporética: atingir a metamorfose anulando as sucessivas transformações. É com esta proposta que *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012) leva ao grande ecrã a narrativa de Pigmalião e Galateia e se destaca das restantes metragens que compõem o *corpus* fílmico desta dissertação pelo recorte insólito e inovador do tema clássico. No filme de Dayton e Faris, além da humanização de Galateia figurar como tema principal do enredo, a estratégia de aniquilar as várias transformações requer, num primeiro momento, a apresentação de um conjunto massificado das mesmas. A metragem funciona como uma paleta variada das características e

²⁹ O site oficial da loja onde ainda se encontra a imagem está disponível em <https://www.zazzle.com/store/trumpandtriumph> (acedido a 15 de julho de 2021).

³⁰ Para uma leitura aprofundada da forma como o imaginário clássico tende, quer na atualidade, a ser ferramenta de descredibilização, silenciamento, desumanização e marginalização de mulheres veja-se a já citada obra *Mulheres e Poder. Um Manifesto* (2018) da autoria de Mary Beard. Aí, a classicista traça esse percurso pela cultura ocidental através de um diálogo entre as obras literário-artísticas da Antiguidade e as mais recentes manifestações literárias, políticas e sociais da atualidade.

consequências de tais mutações, em particular, do seu pré-determinismo pungente. Acresce que este inventário de transfigurações não se limita a uma mera enumeração, mas visa preparar o confronto de Galateia com as transformações sofridas. É este momento de autoconsciencialização que impulsionará o clímax metamórfico e a destruição transformativa. Ruby Sparks é, por tais razões, o caso de estudo perfeito para a problematização contemporânea das metamorfoses de Galateia aventada neste capítulo, exigindo o protagonismo de uma análise fílmica detalhada.

III.I

***Ruby Sparks* (Jonathan Dayton e Valerie Faris, 2012)**

Um vulto feminino desfocado. Sem rosto desenhado, nem curvas aprimoradas. Traçado apenas por uma silhueta pouco delineada cuja imprecisão é fechada pela câmara de filmar como uma sombra turva que a custo se destaca da imensidão sépia que totaliza o cenário onde se confunde (Fig. 81). É assim o começo de *Ruby Sparks*. Do filme e da protagonista que lhe dá título, ambos sincronizados na qualidade de duas obras de arte em potência, matérias primas de uma concretização sem final cuja história é ainda um projeto imaginado, carente de uma qualquer realidade, nem que seja ficcional. Para o espectador, sentado na sala escura do cinema, a metragem é naquele momento o limbo de possibilidades a anestesiarem o mundo factual antes mesmo de se tornar enredo. Em igual medida, para Calvin Weir-Fields (interpretado por Paul Dano) deitado na cama, Ruby (interpretada por Zoe Kazan) é um sonho a irromper-lhe pelo sono antes de se tornar na personagem principal do seu futuro romance. Sonho e sono, Galateia e Pigmalião surgem no grande ecrã como alegorias destes dois elementos que, por se definirem exclusivamente pela negação – não são imaginação, nem real –, perfazem a metáfora perfeita para explorar o funambulismo ontológico e simultaneamente meta-literário que aquele plano inicial lança a debate. Os protagonistas deambulam num equilíbrio virtuosístico entre ficção e realidade na demanda de encontrarem um propósito existencial que permita a Ruby deixar de ser aquela sombra incógnita e a Calvin renunciar à exclusividade de uma solidão que lhe sorve os dias desde o despertar.

Em sintonia com os demais Pigmalhões retratados nos filmes analisados nesta dissertação, Calvin, mal abre os olhos após a sonoridade gritante do relógio de cabeceira, imerge numa rotina excruciante situada entre o narcísico e regrado quotidiano do alfaiate de *Phantom Thread* e o isolamento melancólico do dia a dia do protagonista de *Her*. À semelhança de Reynolds, a primeira imagem de Calvin é marcada pelos preparativos matinais – acordar, passear o cão de companhia, ir ao ginásio, tomar o pequeno almoço – que exorcizam a banalidade do homem comum até que ele se torne no conceituado escritor, diante da sua anacrónica máquina de escrever (Fig. 82). Ali sentado, pronto a redigir mais um romance, Calvin é captado por um plano italiano (Fig. 83) que evoca o grande com que *Her* apresentou Theodore (Fig. 84), também ele no exercício da escrita: os mesmos nostálgicos olhos verdes encaixilhados nos redondos e castanhos óculos a fitar a página em redação. Os protagonistas dos filmes de 2012 e 2013 partilham a profissão, assemelham-se no aspeto e sofrem de uma

solidão exacerbada resultante de motivos congêneres. Conforme o Pigmalião de *Her* vive completamente só desde o divórcio, Calvin, trucidado pelo desfecho do único namoro que teve, padece de uma soledade hiperbolizada sob a forma de sociofobia. Retraído e incapaz de se lançar num relacionamento amoroso, o escritor de *Ruby Sparks* anseia, contudo, por uma oportunidade de conexão humana tal como Theodore. Trata-se do típico dilema pigmaliónico em que o celibato como forma de refúgio do feminino exagera a carência de esposa e, no que concerne a experienciá-lo, Calvin é o retrato *ipsis verbis* da figura mítica. A promiscuidade das Propétides que perturbava o escultor de Chipre é encontrada pelo protagonista de *Ruby Sparks* nas muitas fãs que devoram os seus romances com a mesma intensidade com que desejam envolver-se com ele na casualidade de uma única noite. Uma única noite, um único encontro, o tempo suficiente para desfrutarem do “escritor”, da ideia pré-concebida de Calvin como autor dos seus livros favoritos que seria frustrada por uma relação a longo prazo capaz de revelar a mundanidade do homem real por detrás do rótulo de *best-seller*. Conforme afirma o próprio Calvin, em resposta ao irmão que o questiona sobre os motivos pelos quais ele não se envolve com uma das muitas raparigas que o idolatram, “Girls only wanna sleep with me because they read my book in high school, they're not interested in me, they're interested in some idea of me”.

E aqui começa a ironia trágica de Calvin: o seu descontentamento perante o facto das mulheres o instrumentalizarem sob a forma libidinosa de uma ideia impede-o de perceber que é precisamente isso que ele faz com as mulheres. Quer através da generalização misógina de que as suas fãs são “heartless sluts” (como ele mesmo as apelida), quer através da conceptualização de uma rapariga perfeita que brotará da figura nebulosa e enigmática com que sonha e cuja projeção onírica na tela cinematográfica é a materialização de uma ideia por excelência – a indefinição dos traços, a ausência de detalhes, os contornos cingidos a uma pigmentação monocromática a sugerir o tom de rascunho. Deste modo, o sonho, que tendencialmente corresponde a uma surrealização do real, adquire nesta metragem uma faceta inversa: apresenta-se como a ideia imprecisa que visa a realização do surreal, ou seja, de um ideal de tal modo transcendente que acabará condenado ao absurdo e ao bizarro, como se verá adiante.

A primeira natureza de Ruby é, portanto, a de uma ideia a idealizar e o processo pigmaliónico de Calvin principia naquele sonho que abre a metragem e se repete, noite após noite, à medida que o subconsciente do escritor modela o vulto indefinido inicial no semblante preciso de uma rapariga (Fig. 85) que ainda no mundo dos sonhos se revela a mulher de sonho do protagonista ali mesmo à sua frente (Fig. 86). Beleza petrarquista revisitada, Ruby destaca-

se pelos olhos azuis inscritos na tez nívea cuja plácida palidez é acompanhada pelo vestido rendado bege claro em contraste com os cabelos ruivos e as meias-calças cor-de-rosa choque. Acresce à idiossincrática pulcritude o engenho artístico e a sensibilidade estética que, decorrentes do seu ofício de pintora, motivam longas conversas com Calvin ajudando-o a superar as muitas inseguranças e complexos que o precipitaram em sessões de psicoterapia e acompanhamento psicanalista.

Naquele mundo onírico impalpável, a beleza, o talento e a autoajuda consubstanciam esta primeira natureza de Ruby – ideia estilizada – na imaterialidade de uma *sylphide*, a mágica e encantadora figura mitológica que aparece durante o sono aos escritores e os encanta com a sua formosura, compreensão e auxílio face a medos, anseios e frustrações. No entanto, esta mulher perfeita por quem os poetas se apaixonam, conforme retrata o bailado *La Sylphide* (Filippo Taglioni, 1832)³¹ que faz dela protagonista, carece de concretude empírica além sonho, gerando, por isso, nesses homens a ambição, atiçada pelo desespero, de a transformar numa mulher dotada de realidade tangível, capaz de ser contemplada estando-se acordado.

Ora, é a arte – como mencionado logo no início do capítulo II desta dissertação – que permite, graças às suas ilimitadas possibilidades ficcionais, a concretização do ideal e do utópico³². Calvin encontra no universo criativo da escrita – tal como o escultor de Chipre alcançou no engenho criador da escultura – a capacidade de converter aquela figura onírica e imaterial num ente ficcional corporizado pela materialidade textual de um livro.

De rompante e eufórico, o protagonista do filme de Dayton e Faris acorda após mais um sonho com aquela rapariga, corre para o escritório doméstico enquanto exclama “*Yes! Yes!*”, acerca-se da sua máquina de escrever e redige freneticamente durante dias a fio o seu novo romance que, conforme pressagia o título – “*Ruby Sparks*” – versa sobre a figura sonhada vertendo-a em personagem literária. É que neste sonho, o último dos muitos que durante semanas levaram aquela rapariga a povoar-lhe o sono, o habitual monólogo de Ruby dá lugar ao diálogo direto e *in loco* com Calvin que aparece projetado pela primeira vez no seu próprio sonho. A conversa, qual epifania à Hesíodo, dá ao escritor, que percorre com a sua musa ruiva o seu onírico habitat, a inspiração inefável para dotá-la de matéria diegética.

³¹ Trata-se do bailado em dois atos, perdido quase na totalidade, que cristalizou a figura da sílfide – como *topos* artístico da mulher perfeita que habita nos sonhos dos escritores – através da performance de Marie Taglioni (1804-1884). Esta bailarina, filha do próprio coreógrafo Filippo Taglioni, para emular a essência imaterial e impalpável daquele ser mitológico e onírico dançou pela primeira vez na história do bailado nas pontas dos pés, criando a ilusão de que flutuava pelo palco e que deixou o público da *Ópera de Paris* perplexo e fascinado. A referência importa aqui para salientar a carência de materialidade empírica que define Ruby neste primeiro estágio anímico e é responsável pelo ciclo de sucessivas metamorfoses que são, precisamente, suscitadas pela ânsia de materialização tangível.

³² Vide p. 29 desta dissertação.

Ocorre, assim, via ficção poética, a primeira das metamorfoses de Ruby que a converte de Sílfide inatingível em Galateia tateável, literal e literariamente tateada pelas engrenagens da máquina de escrever. A tinta grafada na folha branca – qual negro cinzel que torneia o alvo marfim – oferece-lhe o grafismo como silhueta. O som do característico “tac” assinala a cada mudança de linha um novo traço de personalidade. “Feet in front of him, backlit the sun.” [tac] “wearing a white dress, colored tights”, lê-se nos grandes planos da folha grafada (Fig. 87 a 92) que se sucedem rapidamente na tela cinematográfica para registrar a fisionomia datilografada desta Galateia de papel. Segue-se a acompanhar o ato poético criador e criativo o êxtase dele resultante estampado na expressão facial de Calvin (Fig.93) à medida que ele prime com afinco frenético as teclas da máquina de escrever (Fig. 94) da qual surge sob a forma de texto impresso a sua mulher ideal – a sonhada Ruby que a escrita tornou companheira presente e real. “I'm writing to spend time with her”, confirma o próprio enfatizando que “I go to sleep at night just waiting to get to my typewriter so I can be with her”.

Este apego exacerbado à personagem literária por si digitada impele o Pigmalião da metragem de 2012 a repetir a clausura do seu antepassado clássico, isolando-se (ainda mais do mundo social) no escritório doméstico com a sua obra de arte. A reclusão só é quebrada com a ida de Calvin ao psicanalista para mais uma sessão de terapia sobre o estado da sua solidão sociofóbica. Afinal, conforme o escultor de Chipre pede ajuda a Afrodite, mas tem pudor em assumir-lhe explicitamente que se apaixonou pela própria estátua, consciente do quão insólita é tal paixão³³, o escritor de *Ruby Sparks* revela uma lucidez semelhante perante a parafilia insana do seu romance. “I can't fall in love with a girl I write! She's some motherfucking product of my imagination!”, constata e dirige-se ao consultório.

No divã do psicanalista, a pedido do médico, Calvin tece uma pequena biografia para a Galateia por si forjada:

Ruby. Ruby Sparks. Twenty-six years old. Raised in Dayton, Ohio. Ruby's first crushes were Humphrey Bogart and John Lennon. Cried the day she found out they were already dead. Ruby can't drive. She doesn't own a computer. She hates her middle name, which is Tiffany. She always, always roots for the underdog. She's complicated. That's what I like best about her. Her last boyfriend was 49. The one before that was an alcoholic. She can feel a change coming. She's looking for it. For something new.

O pendor de Ruby para o mundo das artes, destacado desde que era ainda uma figura onírica sob a forma de sensibilidade estética face às mais diversas peças e manifestações artísticas, é novamente enfatizado. Desta vez assume a dimensão mundana de amor platónico e

³³ Vide primeiro parágrafo p. 65 desta dissertação.

fantasia amorosa pelos artistas por ela apreciados, entre os quais o célebre ator de cinema *noir*, Humphrey Bogart, e o igualmente renomado e conhecido membro dos Beatles, John Lennon. Na sua natureza atual de personagem literária, tal como na anterior de criatura do subconsciente – onde o seu primor estético é sobretudo auxílio dos dilemas existenciais de Calvin –, a ligação às artes culmina motivo de conexão e aproximação ao próprio Pigmalião do filme de Dayton e Faris, porquanto o interesse romântico pelos artistas funciona como predisposição auspiciosa para o enamoramento com o escritor. Daí que as semelhanças físicas entre Lennon (primeira paixão da Galateia de 2012) e Calvin sejam salientadas no filme: desde o corte de cabelo aos óculos arredondados e até mesmo ao enquadramento sépia pela câmara de filmar (Fig. 95 e 96).

O enamoramento de Ruby por um artista é projeção simétrica do romance por que o próprio escritor tanto anseia, mas de que se abstém com medo de ser instrumentalizado e usado por alguma das suas fãs, como o fora outrora pela ex-namorada Lila (interpretada por Deborah Ann Woll). Refletir tal ânsia de paixão na rapariga perfeita por si formatada e tão carente de amor quanto ele resolve o problema. É que a “crush” adolescente de Ruby, contrariamente à atração libidinosa das fãs movida por fervorosa concupiscência, resulta de uma inocência encantada e enternecedora visível no facto de ela chorar comovida quando descobre que Bogart e Lennon já haviam falecido. Esta genuína candura é agudizada ainda por uma bondade ubíqua – “she always, always roots for the underdog” – a que se junta a falta de autonomia – “Ruby can't drive. She doesn't own a computer” – e a carência emocional decorrente de experiências passionais fracassadas e problemáticas – “Her last boyfriend was 49. The one before that was an alcoholic”. Criada à imagem do seu Pigmalião, a Galateia literária encontra-se desligada do mundo – não ter computador na era da comunicação online e das redes sociais traduz-se inevitavelmente num afastamento gregário – e, por isso, procura “a change”, “something new” que colmate a falta de laços afetivos. Da sensibilidade vincada à dependência latente, Ruby herda as necessidades existenciais de Calvin como expectativa última da resolução das mesmas, já que só alguém com igual carestia anímica e social, com a mesma índole “complicated” é permeável à concretização de uma relação duradoura e previamente idealizada e formatada. Compreende-se, assim, que seja precisamente essa compleição “complicada” o traço que Calvin mais aprecia nela, afinal a complicação temperamental dela corresponde a uma hipótese de resolução ontológica dele. A circunstância de Ruby ser possibilidade anímica espelhada em Calvin materializa-se num sugestivo plano do escritor a escrever, sorridente e concretizado, com as lentes dos óculos a refletir a imagem da máquina de escrever em funcionamento (Fig. 97), metáfora material da sua Galateia.

Chegado a casa do consultório, o Pigmalião de *Ruby Sparks*, embora ambicione concluir o livro devoto à sua Galateia de papel, está decidido a frustrar o isolamento e convida, por isso, o irmão mais velho Harry (interpretado por Chris Messina), a cunhada Susie (interpretada por Toni Trucks) e o filho bebé do casal para jantarem em sua casa. Aproveita a ocasião e pede a Harry que leia esse seu novo volume. Mais do que a demanda de uma opinião sincera, o pedido visa normalizar a obra, fazer dela um livro como os demais, sujeito aos mesmos procedimentos técnicos e, principalmente, redigido para ser lido por outros ao invés de absorvido pelo deleite e fascínio do seu autor.

Terminada a leitura, o irmão começa o comentário salientando precisamente o público-alvo “This is a love story, right? Who reads love stories? Women. And I'm telling you, no woman's gonna wanna read this”. Harry avança na argumentação com base no estereótipo das leitoras de histórias de amor serem mulheres para chegar a uma conclusão menos misógina, mais realista e francamente prudente “Quirky, messy women whose problems only make them endearing are not real” que reforça dizendo “I'm telling you, Calvin, the honeymoon shit, it doesn't last”. Embora o machismo persista numa conversa de homem para homem – “I love Susie, but she's a weirdo. Sometimes, she's mean as fuck for no reason” –, a conclusão do irmão mais velho não poderia ser mais sensata “Susie is a person! You haven't written a person, okay?”.

De facto, apesar da ideia vislumbrada no mundo dos sonhos ter adquirido uma forma tangível com a metamorfose em personagem literária, ela manteve e, em certa medida, exacerbou o seu carácter ideal, conservando-lhe os traços de fantasia e ilusão que a aproximam mais da sua natureza primeira de ideia do que da consubstanciação de uma mulher real. Enquanto figura da ficção, a Galateia da metragem de Dayton e Faris parece ser uma versão textual da personagem tipo “Manic Pixie Dream Girl” explorada pelo cinema. A designação cunhada pelo crítico de cinema Nathan Rabin, na sua análise sobre o filme *Elizabethtown* (Cameron Crowe, 2005) para o jornal online *The A. V. Club* (2007), descreve a forma idealizada e estereotipada com que os argumentos de um conjunto de filmes – desde este de Cameron Crowe a películas como *Garden State* (Zach Braff, 2004) ou *Bringing Up Baby* (Howard Hawks, 1938)³⁴ – retratam a figura feminina no grande ecrã, reduzindo-a a fonte de auxílio e meio de concretização dos mais profundos desejos e interesses masculinos, quer profissionais, familiares, etc. Qual deusa *ex machina* que “exists solely in the fevered imaginations of

³⁴ É secundário para esta dissertação adentrar-se por mais exemplos destas metragens assim como por uma exposição dos seus enredos. Sugere-se, contudo, para esse feito o artigo “Wild Things: 16 Films Featuring Manic Pixie Dream Girls” (Rabin et alii, 2008).

sensitive writer-directors to teach broodingly soulful young men to embrace life and its infinite mysteries and adventures” (Rabin, 2007), a mulher, privada de uma existência autónoma e humanizada, entra na trama como mero pretexto de realização masculina, sendo, por isso, formatada com uma hiperfeminilidade sensual (*dream girl*), uma inocência cândida invulgar e mitificada (*pixie*) e uma história de vida cheia de dramas e percalços que a tornam “manic” (ou “complicated” como dizia Calvin), isto é, desesperadamente carente e, nesse sentido, incondicionalmente disponível para servir os anseios existenciais e românticos dos protagonistas homens.

Importa frisar as palavras de Nathan Rabin de que a *Manic Pixie Dream Girl* “exists solely in the fevered imaginations”, na medida em que esta idealização utópica do feminino afasta-se tanto de uma mulher real e humana que a tentativa de transpô-la para a realidade empírica e factual acaba feita distopia, conforme acontecerá em *Ruby Sparks* com a figura homónima e o escritor que a criou.

Neste sentido, o diálogo de Calvin com o irmão funciona como aviso ou oráculo. Oráculo que acaba interrompido e, conseqüentemente, esquecido por um episódio embaraçoso, algo estranho e cómico. Enquanto os irmãos conversavam, o sobrinho bebé do escritor, que estava ao colo do pai, encontra detrás das almofadas do sofá de Calvin um soutien vermelho (Fig. 98). O escritor constrangido depressa agarra na peça cuja presença procura justificar com o facto de o cão, Scotty, trazer para casa objetos da vizinhança. A vergonha e a perplexidade são ainda maiores quando, ao arrumar aquela *lingerie*, abre uma gaveta que está repleta de produtos íntimos femininos como gel depilatório, giletes *Venus* e até cuecas (Fig. 99). Embora os familiares duvidem dele, considerando que Calvin finalmente cedeu aos encontros casuais com as fãs, a verdade é que a presença de tais objetos na sua própria casa é para o protagonista de *Ruby Sparks* um mistério cuja resolução mais provável era efetivamente o cão.

Intrigado, após o jantar, o Pigmalião de *Ruby Sparks* volta a observar aqueles acessórios. A indagação culmina em inspiração: os objetos imergem-no como nunca no universo do seu romance. O vermelho escarlata do soutien infiltra-se num dos capítulos do livro dando cor ao vestido primaveril da Galateia que, num episódio-clímax situado junto à piscina, confessa via máquina de escrever «I guess I was looking for you. I'm such a mess. The first time I saw you, I thought: “Look at that boy. I'm going to love him forever and ever and ever”».

Entre o arrebatamento da escrita e a confissão de paixão eterna, Calvin permanece noite dentro naquele mundo feito de literatura e acorda, na manhã seguinte, sobre o teclado, já atrasado para a ida ao ginásio que havia combinado com o irmão durante o jantar. É então, no meio dos preparativos apressados para sair de casa, que o escritor vislumbra Ruby, em pessoa,

de pé, na sua cozinha a comer uma taça de cereais de pequeno-almoço: o recipiente tão vermelho como o soutien e o vestido ficcional, a rapariga com todos os traços do livro incluindo as “colored tights”. Completamente desorientado, Calvin pensa tratar-se de uma alucinação a confirmar o temido diagnóstico de insanidade. No entanto, quando sai à rua e percebe que todas as outras pessoas conseguem ver e interagir com Ruby, as circunstâncias são claras: não se trata de delírio, efetivamente a personagem do seu romance ganhou corpo e sentidos no mundo real, concretizando diante dele todas as expectativas datilografadas no papel sob uma materialidade orgânica de carne e osso. Dá-se, portanto, mais uma metamorfose de Ruby: a corporização antropomórfica.

Ao tomar como foco de ignição metamórfico as expectativas cuja veemência fez delas realidade, a metragem de Dayton e Faris recorre, na versão contemporânea que apresenta da história de Pigmalião e Galateia, a uma das adaptações mais célebres da mesma – o Efeito de Pigmalião, também conhecido como Efeito de Rosenthal. Sintomático que o psicanalista de Calvin (interpretado por Elliott Gould) se chame Rosenthal, numa clara alusão ao conceito. Conceito esse que, oriundo das ciências da educação e elaborado pelos psicólogos Robert Rosenthal (de quem herda a nomenclatura alternativa) e Lenore Jacobson, nasce de um estudo psicossociológico em sala de aula, coordenado pelo primeiro e descrito na obra em coautoria *Pygmalion in the Classroom. Teacher Expectation and Pupils' Intellectual Development* (1968). Durante tal experiência os especialistas começam por aferir que “much of our behavior is governed by widely shared norms or expectations that make it possible to prophesy how a person will behave in a given situation” (Rosenthal et alii, 1968: vii), concluindo que “the change in the teachers' expectations regarding the intellectual performance of the children had led to an actual change in the intellectual performance of these randomly selected children” (viii). Rosenthal encontra na peça de teatro de Bernard Shaw – *Pygmalion* (a reescrita para palco de 1913 do mito ovidiano, referida no capítulo II.I) – a designação para o fenómeno verificado, porquanto o argumento ficcional acompanha a premissa científica com a qual partilha até o contexto didático. Tal como o protagonista do texto dramático, o professor de fonética Henry Higgins acreditou que era possível alfabetizar a humilde florista, Eliza Doolittle, e ela conseguiu falar corretamente inglês britânico; quanto maiores e mais favoráveis eram as expectativas depositadas pelos docentes da experiência educacional nos alunos, melhores eram os resultados, as competências, as qualificações e classificações destes últimos.

O Efeito de Pigmalião designa, portanto, essa capacidade de tornar exequível o universo das expectativas, transformando-as, por intermédio da persistência e empenho, em autênticas profecias autorrealizáveis. Aplicado à literatura (e às artes no geral), o conceito enfatiza – para

lá da realização em ficção do que parecia ser impossível – a capacidade que a verosimilhança estética, própria do macrocosmo metafórico e simbólico da arte, tem em interferir significativamente na realidade empírica, revelando-se muitas vezes tubo de ensaio dos comportamentos (e consequências dos mesmos) a ter ou evitar na *praxis* em sociedade. A catarse da tragédia grega é exemplo paradigmático dessa mesma capacidade que, embora sendo frequentemente resumida a um didatismo morigerante, versa na verdade sobre a forma como os entes normalizam e padronizam o mundo e se constroem à imagem desse horizonte pré-estabelecido enquanto conjunto de códigos expectáveis, esperados.

Ora, se a catarse é arquétipo, o mito não é exceção. Através do funambulismo narrativo entre alegoria, fábula e etiologia que o caracteriza, proporciona uma despersonalização empática permeável a vivenciar na primeira pessoa as circunstâncias da terceira. Trata-se de um exercício de alienação de si a almejar a proximidade da mundividência do outro que assemelha a fruição estética da narrativa mítica ao *enthousiasmos* dionisíaco experienciado no universo cénico (razão – entre outras – que faz do mito tantas vezes argumento dramático). No entanto, tal exercício ocorre no mito expurgado do virtuosismo e aparato dramático vividos em cena o que permite, para lá da eufórica revisão de si, a indagação sobre como essa revisitação anímica se processa. Nesse sentido, quer a história ovidiana, quer o filme em análise que a reescreve, condensam na diégese muito desta dimensão metaléptica de autoquestionamento do papel ontológico da arte por via da própria arte. Não por acaso, na sua versão da história, Ovídio optou por contrariar aquela que é provavelmente a fonte original do mito, na qual Pigmalião é um rei³⁵, e cristalizar o protagonista como um artista, colocando assim o enamoramento com a estátua e a libido sexual ao serviço da reflexão sobre a *ars poetica*, os seus processos e nuances. É significativo que sensivelmente metade do enredo ovidiano – 22 versos (*Met.* 10.247-269) dos 54 (*Met.* 10.243-297) – sejam, por isso mesmo, dedicados à elaboração artística da estátua, à descrição efrástica dela e ao deleite do escultor ao contemplá-la.

Por sua vez, também *Ruby Sparks* denota uma obsessão com a indagação estética como processo de autognose visível, em hipálage, no temperamento obsessivo compulsivo de Calvin, na overdose de grandes planos da máquina de escrever e do rosto extasiado do escritor a datilografar (são meros exemplos as Fig. 3, 4, 83, 87-94, 96 e 97), e, por fim, nesta nova metamorfose de Ruby – a corporização antropomórfica a partir da sua existência de personagem literária ou Galateia de papel, igualmente resultado de uma transformação de ideia onírica em ficção empírica. Se as expectativas de Calvin, qual efeito de Rosenthal, se tornaram profecia

³⁵ Vide p. 33 da presente dissertação e nota 16.

realizada, a ponte que viabilizou a passagem entre os dois estádios (o esperado e o concretizado) foi a ficção literária. Aliás, embora Ruby seja agora corpo orgânico, a sua existência não foi desvinculada do papel ou das engrenagens da máquina de escrever. À semelhança da Galateia clássica, que após ser carne e osso manteve a índole de estátua, Ruby permanece formatada (e permeável à formatação) pelo instrumento de redação de texto. Metáfora perfeita a questionar (se é ou não) a mulher perfeita, a Galateia do filme de 2012 é retrato exímio da tal interferência *quasi-catártica* e conflituosamente dialética da arte na realidade, porquanto Calvin consegue alterar-lhe os estados de espíritos, comandar-lhe as ações e até modificar-lhe o idioma, bastando para isso datilografar. É, inclusive, desta forma que o escritor consegue provar ao irmão que aquela bela rapariga, apresentada como sua namorada, é a protagonista do livro que anda a escrever aparentemente tornada humana. Enquanto Ruby cozinha, Calvin sobe ao escritório doméstico, digita “she speaks fluent French” e, de súbito, ela começa a comunicar com Harry nessa mesma língua. Para voltar ao inteligível inglês, repetiu o processo. De uma ironia fina, este teste que visa atestar a humanidade da Galateia, ao enfatizar que o temperamento dela continua marioneta dos ditames maquinados pelo escritor, comprova o preciso contrário, deixando evidente que esta nova transformação de Ruby se circunscreve à fisionomia.

Esta mediação das engrenagens da máquina de escrever – sinédoque de toda e qualquer materialidade operativa como o computador ou outro mecanismo de processamento de texto – sobre a matéria, além de evidenciar o papel da arte enquanto agente ativo de modificação, intercessão e intromissão (e nesse sentido impulsionador metamórfico) da realidade empírica, acrescenta à reflexão que tal agência se alicerça nos instrumentos do ofício.

Conforme as demais metragens que integram o *corpus* fílmico desta dissertação³⁶, *Ruby Sparks* centra a sua análise sobre os impactos ontológicos da estética no relevo do materialismo processual. Não fosse, aliás, esse cerne nos maquinismos e equipamentos a novidade contemporânea nas considerações e teorização de longa data sobre o lugar da ficção na *praxis*. De Platão a Winckelmann, passando por discursos quer de encómio e apologia, quer de crítica e admoestação, a repercussão e consequências da arte no mundo e nos entes foi assunto omnipresente pelo seu conteúdo, tecnicidade ou *savoir-faire*. Na contemporaneidade, a discussão tende a ser revisitada com novo viés – o papel decisivo das ferramentas – que faz depender a criação estética mais da manipulação e manuseamento de objetos do que de uma aprimorada *technê* ou de um inefável talento. A análise de *Phantom Thread* proposta no capítulo II.I desta dissertação já tratou o assunto, centrando-se na dinâmica entre a obra criada

³⁶ Vide p. 8 a 10 desta dissertação onde, desde o início dos trabalhos, se frisa a dimensão material das ferramentas e processos artísticos como base do entendimento contemporâneo do ser humano enquanto tríplice ontológica.

– encarada como (auto)objetificação do humano ou objeto humanizado – e a ânsia por objetos que motiva a criação da obra – a agalmatofilia como *medium* estético. Falta atentar no(s) objeto(s) criador(es), porquanto interessa a *Ruby Sparks* a capacidade manipulatória que subjaz a esses instrumentos, neste caso às ferramentas de escrita, e à forma como alavancam ou frustram o trajeto metamórfico dos entes por elas forjados, neste caso Ruby.

A premissa de um aparelho ou dispositivo que transfigura a realidade não é originalidade da metragem de Dayton e Faris. Com a ubiquidade vanguardista da tecnologia, a ficção científica tem explorado o argumento (e a sua relação com a literatura) *in extremis* a ponto de aparecerem volumes teóricos dedicados integralmente ao tema, como *Track Changes. A Literary History of Word Processing* de Matthew G. Kirschenbaum (2016). Nele, o anglicista e professor universitário centra-se, principalmente, nos mais avançados processadores de texto (como os computadores) para advogar que estes interligados a sofisticados ecrãs transformam código em palavras e palavras em imagens que são materialmente novos entes e circunstâncias – “words stopped being mere signifiers and become executables instead” (2016: 48). Tudo isto no espaço de meros segundos e à distância de um simples clique (por exemplo, basta premir “delete” para reduzir a cinzas todo um projeto) que oferece aos utilizadores “the illusion of realtime control” (Ibid.: 47), uma sensação de intervenção onipotente congénere à divina, sobre o texto e a realidade criada ou metamorfoseada a partir dele.

Desde o *best-seller* de *sci-fi*, o escritor Stephen King (1947-), ao universo dos videojogos multiplicam-se as ficções que motivam esta e outras teorizações. Começando pelo fim, dentre os videojogos destaca-se *Alan Wake* (Microsoft Game Studios, 2010), uma produção para computador e consola que prioriza a narrativa em detrimento da própria jogabilidade para contar a história de um escritor que, na demanda da esposa desaparecida, descobre que os seus textos alteram a realidade. Voltando a King, salienta-se o conto “The Word Processor”, publicado em 1983 na revista *Playboy*, integrado em 1985 na coletânea do autor *Skeleton Crew* com o título “Word Processor of the Gods” e adaptado para televisão como argumento do episódio 8 – também designado “Word Processor of the Gods” – da primeira temporada da série norte americana *Tales from the Darkside* (George A. Romero, 1983-1988). O texto narra a história de Richard Hagstrom, o professor de inglês e escritor, que através de uma máquina de escrever oferecida pelo sobrinho consegue misteriosamente criar uma família de acordo com os seus ideais e apagar da realidade os antigos parentes que eram o contrário dos mesmos.

A este conto junta-se, ainda no domínio da literatura fantástica transportada para o pequeno e grande ecrãs, o incontornável caso de “A World of His Own”, o episódio 36 da

primeira temporada da icónica série antológica *The Twilight Zone* (Rod Serling, 1959-1964). Conforme “Word Processor of the Gods”, a trama televisiva parte de um pequeno conto inédito de Richard Matheson (argumentista do episódio) – “And Now I'm Waiting” –, cuja história sombria é adaptada sob os moldes de uma comédia familiar. O enredo, muito próximo do de *Ruby Sparks*, também se centra num escritor, Gregory West (interpretado por Keenan Wynn), que via instrumento de escrita dá corporeidade orgânica às suas personagens literárias. Com o seu ditafone – um aparelho fonográfico que grava texto ditado oralmente para depois ser datilografado – criou a sua esposa Victoria (interpretada por Phyllis Kirk) e, quando esta se tornou autónoma e, por isso, enfadonha e problemática para ele, projeta uma nova mulher ideal, Mary (interpretada por Mary LaRoche).

É esta mesma autonomia no feminino – ou seja, a emancipação face às ordens da máquina e aos desejos do escritor nelas expressos –, subtilmente tratada em “A World of His Own”, o início do fim do relacionamento idílico de Calvin com a sua Galateia, adquirindo no filme de Dayton e Faris uma proeminência esmagadora. Por insistência do escritor, no momento em que revela a Harry a verdadeira natureza de Ruby, os irmãos acordam manter o fenómeno em segredo para que a sociedade não considere Ruby “a freak” e faça dela cobaia. Não obstante a nobreza (aparente) desta ação a que se segue a promessa (gorada) de Calvin de não voltar a modificá-la via datilografia, a possibilidade real de o escritor fazer das próprias vontades e desejos as únicas e exclusivas aspirações daquela rapariga assume-se o único ideal masculino de mulher perfeita. O desabafo de Harry perante a situação insólita da revelação expressa-o bem: além de confessar que desejava ter “a button to make Susie stop doing all the annoying shit she does”, termina o discurso aconselhando Calvin em tom de súplica “for men everywhere, tell me you're not gonna let that go to waste. I mean, you could get blow jobs whenever you wanted”.

E, de facto, o Pigmalião de *Ruby Sparks* não será exceção. Se, de início, põe de lado esta hipótese aventada pelo irmão – à semelhança da sua versão clássica não nutre propriamente apreço por uma luxúria exacerbada –, ao verificar que com a passagem do tempo Ruby começa a adquirir independência e as suas vontades se afastam dos planos dele, Calvin quebra a promessa inicial e recorre à máquina de escrever para imputar à Galateia o que fazer, onde estar e até o que deve sentir. Afinal, conforme anteriormente referido, o ideal de mulher perfeita passa sobretudo por uma formatação comportamental. “Ruby was miserable without Calvin”, datilografa o escritor no momento em que defrauda o juramento de não mais a modificar e que assinala a primeira de tantas alterações que o receio de fazer da namorada uma cobaia acaba realizado pelas mãos do próprio.

Tudo começa quando Ruby partilha com o escritor a hipótese de conciliar um emprego em tempo parcial num pequeno café com a sua atividade de pintora. “Well, I told you, I’m happy to support you while you paint” é a resposta de Calvin que encara a independência económica da companheira como um possível desinteresse artístico convertido em desapego de si mesmo e da relação amorosa. Sugere, por isso, que ela faça antes mais um curso de pintura para aprofundar os conhecimentos e profissionalizar-se na expressão plástica. Embora a Galateia ceda à proposta, o tempo despendido em aulas ou trabalhos/atividades fora delas com professores e colegas é percebido pelo Pigmalião como um afastamento doloroso entre o casal. A situação torna-se insuportável na noite de final de curso – o encerramento letivo não significa o regresso de Ruby a Calvin, mas avizinham-se férias de ansiada diversão materializada em saídas com os colegas que principiavam ali, naquela noite. A noite – para ele fatídica – em que a Galateia lhe liga a avisar que não irá dormir a casa para festejar com os amigos. É aí que o escritor volta à máquina de escrever para transformar a distância de um luar, numa proximidade de eterna carência. Digita, então, o supramencionado “Ruby was miserable without Calvin” que é input imediato para um telefonema desesperado da namorada “Calvin, I wanna come home. I miss you”.

Com a namorada de volta ao apartamento em comum, enrolada nos seus braços, Calvin recupera a felicidade estampada no sorriso de satisfação enquanto dorme agarrado a Ruby (Fig. 100). Para ele, tal como para os demais escritores pigmaliónicos dos episódios “A World of His Own” e “The Word Processor of the Gods”, a máquina é o ceptro de Júpiter, o veículo onnipotente *à la* Kirschenbaum, que através de um mero clique num botão ou tecla, altera o curso dos mortais no mundo fático. Já para ela, tal como para Victoria (a protagonista de “A World of His Own”), a materialidade estética da palavra como existência é o calcanhar de Aquiles nos seus corpos sublimes de humanas, uma fragilidade totalizante impressa na mais excelsa e aprimorada perfeição. Ironia trágica, estas mulheres são feitas de palavras, mas a sua expressão e eloquência estão condenadas ao eterno silêncio. A palavra alheia – escrita ou falada – tornada vontade sua mesmo que a ela adversa é, nesta medida, uma nova versão da mudez que preside, juntamente com a beleza e a parcimónia, ao ideal feminino esboçado desde o original clássico.

Agudiza esta desafortunada condição de tornar-se alguém para ser os caprichos de outrem, a ignorância face à mesma. Quer a namorada de Calvin, quer a esposa de Gregory, vivem sem a mínima suspeita sobre o controlo literário exercido pelos companheiros, tomando convictamente como suas cada uma das ações e decisões que executam a comando deles. A

falta de consciência de si vertida convicção numa distorcida autognose arquitetada pelo masculino revela-se *gaslighting* revisitado.

O termo, oriundo da peça de teatro *Gaslight* (Patrick Hamilton, 1938³⁷) – que leva aos palcos britânicos um marido que manipula candeeiros a gás para fazer crer à sua esposa que ela está louca e, assim, caso ela descubra o crime de homicídio por ele cometido, pense ser um delírio motivado pela insanidade que tomou a sua mente –, designa a forma como homens controladores distorcem e manipulam a realidade, omitindo certas circunstâncias e forjando outras, com o objetivo duplo de (1) convencerem as mulheres suas companheiras de sofrerem de delírios e distúrbios cognitivos, para que (2) elas se tornem completamente dependentes deles, do seu amparo e orientação. O conceito e a obra dramática que lhe deu nome e definição têm sido amplamente trabalhados no grande ecrã. O mais célebre exemplo é a película de 1944 do realizador de *My Fair Lady*, George Cukor, com o título falante de *Gaslight*. Se em 1964, Cukor, inspirado pelo filme *Pygmalion*, adaptava a homónima peça de Shaw, levando ao cinema o processo de formatação feminina pelo masculino nela exposto enquanto reescrita do mito de Pigmalião, em 1944, vinte anos antes, o cineasta norte-americano antecipava as consequências de tal formatação com um percurso estético semelhante: transforma em metragem o enredo dramático de Patrick Hamilton, baseando-se num filme anterior, o igualmente chamado *Gaslight* (Thorold Dickinson, 1940) e também fruto de uma adaptação cinematográfica da peça transata. Cukor (à semelhança de Dickinson) mantém a diegese cénica através das exímias performances de Ingrid Bergman (como Paula Alquist, a esposa vítima de *gaslighting*) e Charles Boyer (como Gregory Anton, o marido abusador e assassino consumado).

Por seu turno, *Ruby Sparks* dista de qualquer intuito adaptativo e opta por visitar o termo a ponto de o reconceptualizar. Concretizando, a metragem de Dayton e Faris trata a mesma manipulação da realidade, mas substitui a sensação de insanidade feminina por uma hiperconvicção das Galateias naquelas circunstâncias forjadas, tornando assim aquele mundo inventado pela escrita masculina imune a qualquer suspeita. Assim, além de alcançar o típico jugo e dependência hiperbólica visados pelo *gaslighting*, a duração, consequências e efeitos dos mesmos são de tal modo exponenciados que só são possíveis de ser interrompidos pelo próprio controlador. Essa quebra de domínio não acontece por uma qualquer descarga de consciência ou condescendência misericordiosa, mas é motivada por um descontrolo anímico que nem os onnipotentes escritores conseguem controlar ou evitar. É que, na sua revisitação do termo, o

³⁷ Data da publicação original. A edição a que recorre esta dissertação é de 2018.

filme de Dayton e Faris projeta ainda a dimensão de loucura, sob a forma de sociofobia e distúrbio obsessivo-compulsivo para o elemento masculino. Daí que desde o início da diegese o espectador acompanhe as sucessivas idas de Calvin ao psicanalista.

Numa festa organizada por e para escritores, numa cidade vizinha, Calvin apartado da sua máquina de escrever, não consegue evitar uma discussão com Ruby que fica ofendida com uma cena de ciúmes do namorado por vê-la em lingerie dentro da piscina privada do evento. A discórdia perdura no regresso ao apartamento. Apesar de o Pigmalião da metragem de 2012 ter ali, finalmente, ao seu alcance o instrumento de escrita capaz de reverter a situação, de tão irado pelos ciúmes, insiste na quezília a dois. São os ciúmes, esse *topos* literário de incontáveis desgraças desde a Antiguidade, o mote de descontrolo que se apodera do escritor e o leva a gritar a Ruby “You're supposed to be my girlfriend. I don't want you skinny-dipping! Don't let other men think about fucking you. When you take your clothes off at a party, people think you're a slut. So I'd really prefer if you didn't do that. Is that clear enough for you?”. A namorada responde ultrajada “I'm sorry I wasn't acting like the platonic ideal of your girlfriend. I'm not your child! You don't get to decide what I do!”. É nesse instante que Calvin se acerca da máquina de escrever, conta a Ruby que a controla, demonstrando-lhe que efetivamente é ele quem decide o que ela faz ou não faz.

Freneticamente, Calvin datilografa sucessivas ordens e a Galateia executa-as completamente pavorosa, em lágrimas de desespero, perante a iminência de ser não mais que um brinquete e ainda menos que uma marioneta obrigada a estalar os dedos sem parar (Fig. 101). O escritor – ao ver passar em *loop* as instruções que outrora foram manifestações de utópica felicidade, como falar francês ou jurar promessas de amor eterno, e que agora se materializam diante de si em distópico terror – despede-se da raiva e deixa-se invadir pela crueza da realidade ali exposta. As expectativas concretizadas, o efeito Rosenthal de um sonho de mulher corporizado em mulher de sonho, todos os estados de espírito que alterou a Ruby eram afinal condenação e, acima de tudo, “engano da alma, ledo e cego / Que a fortuna não deixa durar muito” (Camões, *Lusíadas*, III.120.3-4). A transformação de Ruby de personagem literária em antropomorfia orgânica revela-se, ao invés de humanização, o seu oposto: a desumanização, visível na última ordem de colocar a namorada a latir aos seus pés como uma cadela irracional.

Esta imagem perturbadora de Ruby-cadela (Fig. 102) evoca a famosa pintura a pastel de Paula Rego, *Mulher Cão* (Fig. 103). A insubmissão expressa no rosnar animal emulado pela obra de 1994 da artista plástica portuguesa inscreve-se na face de Ruby (Fig. 104) e, entre o frenesim de toda aquela desumanização latente, oferece-lhe uma última condição. Sob aquela forma de bicho que apesar de prostrado no chão não abana a cauda ao dono, mas retalia, riposta-

lhe em agressivo ladrar como se estivesse para atacar, Ruby defronta Calvin. No entanto, qual Hécuba versão jovem³⁸, o arquétipo de companheira perfeita vê-se ali resumido a ferocidade bestial. Resta à Galateia de papel ser a Medusa canina, o retrato exímio de uma metamorfose gorada, porquanto não há humanização possível na disjunção aporética de ser recato ou revolta.

O filme de Dayton e Faris, menos trágico no desfecho de Ruby do que as *Metamorfoses* ovidianas são no da mulher de Príamo e da górgone, encerra a trama com uma prolepse onde se contempla a ex-namorada de Calvin, deitada sob um amplo prado verde e despojada das “colored tights” que trouxera da existência em livro para o mundo real e que simbolizavam o controlo literário exercido na sua vida empírica. Depois de guardada para sempre a máquina de escrever, que o escritor trocou por um sofisticado computador, as transformações cessaram e com elas ocorre a humanização metamórfica de Ruby – ela parece ser finalmente agente da sua própria existência. Todavia, num filme que principia e explora o universo onírico, permanece a dúvida sobre se tal desfecho não será apenas mais um sonho, a receita apaziguadora encontrada por um drama romântico pejado de traços cómicos para harmonizar aquela imagem de horror de Ruby feita cadela, condenada a Medusa canina.

³⁸ Compara-se aqui o desfecho do percurso ontológico e metamórfico de Ruby com o da mítica rainha troiana, Hécuba, traçado na peça homónima de Eurípides e nas *Metamorfoses* de Ovídio (13.399-575) onde a personagem acaba transformada numa cadela que uiva desenfreadamente. Interessa aqui a passagem da mulher de Príamo de paradigma feminino a animal. A decadência social – de rainha a escrava – corresponde a uma ruína existencial – de mãe e esposa exímia a concubina dos homens que mataram todos os seus filhos e marido – que culmina na perda da própria humanidade – a mulher que ao vingar os seus filhos é metamorfoseada pela raiva e revolta numa cadela bestial.

III.II

La Piel que Habito (Pedro Almodóvar, 2011)

É com a imagem de uma metamorfose frustrada que nem a prolepse final de *Ruby Sparks* conseguiu contrair *in toto* que chegamos à última parte desta dissertação, à análise fílmica de *La Piel que Habito*. Após uma humanização sabotada por um ideal comportamental, importa agora atentar com maior detalhe na transformação física, o imperativo corporal que ora encarou o antropomorfismo como meta, dificultando a chegada a uma qualquer humana condição, ora permitiu que nele se inscrevessem e permanecem todas as mudanças e transmutações enquanto episódios de uma história de vida idiossincrática a perfazer uma réstia de humanidade incorporada naquela hegemónica fisicalidade.

Parte-se, assim, do lirismo romantizado e fantástico do filme de Dayton e Faris para a crueldade a frio do thriller, tantas vezes a calcar o terror, de Pedro Almodóvar. As duas metragens, no seu contraste em simetria – uma em romance, outra em horror; uma sobre o ideal anímico, a outra sobre a materialidade corpórea; uma de 2012 e outra de 2011 –, constituem duas faces distintas de um todo totalizante – o tema da metamorfose – e, por isso, integram duas partes de um capítulo comum dedicado ao mesmo – “Metamorfoses de Galateia”. Nesta qualidade de símbolos metamórficos, ambos os filmes funcionam conforme as figuras de Galateia e Medusa que, não obstante a ausência de uma ligação diegética narratológica e intencional, foram postas em complementaridade dialógica, uma vez que permitem construir um círculo exegético da gentileza à bestialidade, dois dos eixos lógicos fundamentais no tratamento da metamorfose.

La Piel que Habito emerge integralmente no tom aterrador que *Ruby Sparks* circunscreveu a uma única cena – a sequência onde Ruby é apresentada como cadela –, ao retratar um cirurgião plástico, Robert Legard (interpretado por Antonio Banderas) que, após a morte da esposa vítima de um incêndio, canaliza o seu brilhantismo académico e científico para a descoberta de uma pele perfeita resistente ao fogo. A dedicação exacerbada rapidamente se torna obsessão doentia que, incapaz de ponderar os meios para atingir os fins, culmina num crime sádico. Legard junta à obstinação médica de marido viúvo a vingança de pai ferido – a filha suicidou-se após ser violentada numa festa –, rapta o agressor da progénita, um rapaz de nome Vicente (interpretado por Jan Cornet), e faz dele cobaia humana para os ensaios clínicos da pele perfeita, submetendo-o a uma mudança de sexo durante seis anos a fio até que ele ostente o semblante e forma de uma mulher mais excelsa que a pele forjada em laboratório.

Nasce, deste modo, Vera (interpretada por Elena Anaya), a Galateia contemporânea que, semelhante às demais no que concerne a irromper de uma pré-disposição masculina motivada pelas vicissitudes familiares e gregárias que assombram os Pigmalhões, se destaca por brotar das agulhas e do bisturi. Concretizando, a sua idiossincrasia nasce da provocação da trama de Almodóvar em utilizar um homem como barro para elaborar uma mulher perfeita e, nesse sentido, problematizar as consequências da formatação feminina engendrada pelo masculino através de um exercício de despersonalização empática, de literalmente se colocar na pele do outro (das outras, para o caso).

Com o título tão sugestivo quanto indicativo de *La Piel que Habito*, a produção espanhola tem como protagonista toda a materialidade corporal humana metaforizada na pele que é, simultaneamente, matéria-prima metamórfica e produto acabado do desejo pigmaliónico: a obra de arte que ergue o sublime estético num arrepio ético. Arrepio ético esse que principia – após as mais variadas substâncias como o marfim, a fibra ótica, o tecido, o papel e tinta a dar substância às Galateias –, com o cinzelar da própria fisicalidade orgânica – carne e osso, *flesh and blood*. Sublime estético aquele que ocorre – pós-percurso por variadas artes da literatura ao estilismo –, do universo da cientificidade da cirurgia estética como a forma mais elaborada e ávida de escultura.

Posto isto, tal como a cinematografia de *Ruby Sparks* tratou a dimensão ontológica da estética via ânimo objetificado dos entes metamorfoseados, o filme de Pedro Almodóvar encontra, por sua vez, na proeminência do corpo reificado *in extremis leitmotiv* para versar sobre a dimensão *poietica* da arte, num exercício metaléptico que interroga o papel transformador e transfigurador da mesma nos entes. É esta ficção ensaística proposta pela metragem de 2011 que cabe a esta última parte da dissertação analisar.

Dando início à tarefa, atente-se no *incipit* do filme. Ainda nada se conhece sobre os contornos macabros que levaram Legard a manter trancada num dos quartos da mansão onde vive uma das suas pacientes – a mudança de sexo e a vingança que a motiva são *plot twist* da metragem –, quando surge no grande ecrã a imagem de Vera. Vestida com um fato bege que contorna integralmente todo o seu corpo e se ajusta à sua pele emulando-a na forma e na cor, ela permanece estática, com o corpo convexo sobre um sofá que sugere, naquela inércia estilizada, uma movimentação iminente (Fig.104). Encerrada num quarto sem janelas nem espelhos, cingido a quatro paredes inteiriças que confluem numa única porta trancada à chave, a protagonista parece procurar na ataraxia claustrofóbica que lhe foi imposta alguma evasão anímica, quer através daquele tipo de poses-movimento esculturais, quer por intermédio de algumas estatuetas que constrói. Trata-se de bustos cinzelados a tecido (Fig. 105) cujo

cromatismo em tons *nude* replica a sua própria constituição de corpo aprisionado num fato que o reproduz. Neste efeito *droste*³⁹, estas pequenas esculturas, tão análogas a si, refletem e apresentam-na já como uma obra de arte enquadrada num compartimento que, qual espacialidade arquitetada *à la* curadoria de um museu, foi pensado para permitir a observação e contemplação do seu corpo estilizado como uma estátua através do voyeurismo de uma câmara de vigilância instalada numa das paredes cerradas (Fig. 106). O olhar de um *voyeur* que vê, analisa e objetifica Vera à distância de um enquadramento espacial previamente arquitetado para a expor reforça a sua condição-objeto de peça de museu, de artefacto artístico.

É através desse tecnológico olho panótico que o Pigmalião cirúrgico de *La Piel que Habito* vislumbra incessantemente a obra que criou. As imagens captadas pela câmara de vigilância são reproduzidas num ecrã LED de grandes dimensões que ocupa a totalidade de uma parede nos aposentos de Ledgard. Aí, em frente do enorme televisor, optando por focos panorâmicos ou detalhes em *zoom* a transmitir sempre a imagem de Vera à escala real, o cirurgião plástico transporta a Galateia para a intimidade do seu quarto tornando-a, via ilusão de ótica, na sua *tori socia*. É que à semelhança da sua mítica versão, o Pigmalião de 2011 resvalou do deleite estético intenso com aquela criação, para uma paixão exacerbada e doentia por ela. Embora evitando ceder aos seus sentimentos amorosos (pelo menos no momento inicial da consciencialização dos mesmos), utiliza o vanguardista ecrã na dianteira do leito para criar a sensação de que Vera partilha consigo a cama. Todos os dias chega a casa, dirige-se ao seu quarto, reclinase sobre o leito ou sobre a poltrona aos pés dele, prime o botão “on” do comando televisivo (Fig. 107) e projeta Vera, também sobre uma pequena cama coberta por uma colcha rosada, como se estivesse deitada ao seu lado (Fig. 108). Tal como sucedeu com Calvin, o Pigmalião de *Ruby Sparks*, a materialidade do meio tecnológico, através das suas engrenagens técnico-maquinais, dissipa-se na sensação de quarta parede omnipresente e inquebrável que torna presença real ou realidade corporizada um holograma de mulher que é tateado pelo olhar de Ledgard, em *La Piel que Habito*.

Há, contudo, uma diferença fundamental que separa o filme de Almodóvar do de Dayton e Faris. Apesar de ambos partilharem o mesmo objetivo – trazer à realidade, através do engenho do seu ofício, uma mulher perfeita que converta em facto e ato as suas expectativas masculinas – em *Ruby Sparks*, a imagem feminina concebida via máquina visa alcançar um patamar de

³⁹ O recurso à representação em *mise-en-abyme*, presente nesta sequência (e noutras) da metragem de Almodóvar, tem sido estratégia cinematográfica frequente para captar a dimensão de obra de arte das Galateias contemporâneas. *Phantom Thread* é o exemplo mais evidente, com o plano inicial da Condessa Henrietta Harding (cf. pp. 38-39 da presente dissertação e Fig. 56) que inaugura esta imagem da mulher a reproduzir uma estátua que a reproduz tão veemente na figura de Alma (cf. pp. 41-42 e 52-53 da presente dissertação e Fig. 63 e 74 a 77).

corporeidade orgânica, uma fisicalidade de carne e osso que, transformação após transformação, culmina no aparecimento fisionómico de Ruby no quotidiano de Calvin. Ruby afigura-se, por isso, um objeto artístico corporizado. O que justifica a obsessão cinematográfica do filme com grandes planos da máquina de escrever como retrato da própria Galateia de 2012⁴⁰. Por sua vez, na metragem de Almodóvar o processo rumo à *femme ideal* manifesta-se no preciso inverso: parte-se da materialidade orgânica de um corpo humano que, intervenção após intervenção, é despojado da sua anatomia para ser ostentado como objeto. Vera configura, por isso, um corpo objetificado. Daí que *La Piel que Habito*, numa obstinação congénere à de *Ruby Sparks* por grandes planos, se sirva deles para captar corpos nos mais variados ângulos (Fig. 109-113), em particular focando-os sobre a mesa de cirurgia de Ledgard (Fig. 109-111) para hiperbolizar a sua objetificação de corpos feitos cobaias clínicas, prontos a serem estudados e transformados. A coisificação intensifica-se ainda pela sexualização desses corpos, na sua maioria femininos que, completa ou parcialmente desnudados, tendem a salientar a imagem de seios erotizados (Fig. 110-113), constantemente tocados pelo masculino.

Posto isto, a versão holograma de Vera projetada no ecrã nupcial do Pigmalião de 2012 trata-se de um dos patamares dessa reificação em curso, tal como a substituição da sua pele humana por uma sintética criada em laboratório a partir de células de porco altamente resistentes constituiu outro. Neste rumo à objetificação, a arte revela-se meta e a perceção de Vera como artefacto manifesta-se apogeu do corpo vertido no mais excelso dos objetos – o objeto artístico, a obra de arte. É esse estatuto que o olhar tateante e voyeurista de Ledgard cristaliza, após as suas mãos, tão visionárias e sádicas quanto o olhar, terem cinzelado a bisturi a constituição corporal da Galateia de *La Piel que Habito* por quem se deixou apaixonar. Deleite estético e libido, visão e tato unem-se assim numa única sinestesia que sintetiza a reificação. Ironicamente, é também na visão que Vera – para quem a anestesia da mesa de operações e as correntes a atar pés e mãos no momento do rapto impediram qualquer fuga das modificações corporais – encontra uma réstia de libertação desse jugo artístico, ao utilizar o olhar para quebrar a sensação de quarta parede de que usufruía Ledgard para fazer dela peça artística e companheira de leito.

Motivo estético recorrente no cinema, a quebra da quarta parede visa precisamente o derrube da ficção artística através de uma personagem em cena que se dirige à câmara de filmar e fala diretamente para o espectador. Em tom de desabafo ou comentário subjetivo sobre a própria diegese onde contracena, o personagem mostra-se consciente quer do seu estatuto de

⁴⁰ As Fig. 3, 4, 87-92 e 94 ilustram apenas alguns desses muitos grandes planos.

ator e de toda a moldura fictícia que o envolve, quer do corte com esse mesmo estatuto por intermédio da interação direta com quem está do outro lado do grande ecrã.

Ora, Vera recorre a tal procedimento com a mesma consciência da sua condição de corpo-objeto artístico e a mesma convicção de que romperá com ela. Acerca-se, por isso, da câmara de vigilância que a observa e, num dos momentos em que Ledgard se encontra a fazer *zoom* do seu rosto, ela olha-a, como se olhasse o cirurgião nos olhos, confrontando-o cara a cara (Fig. 114). Condenada a permanecer enclausurada, estilizada e silenciada como uma estátua à semelhança das demais Galateias, a do filme de Almodóvar encontra naquele olhar falante, que corajosamente defronta o olhar tateante do Pigmalião cirúrgico, uma forma expressiva de comunicar.

Este olhar de Vera, que verbaliza, reivindica e admoesta, transcende na repreensão o voyeurismo desumanizador de Ledgard, ampliando-se a toda a longa tradição artística de representar o feminino como corpo-objeto: a hegemonia do nu sensualizado, o destaque em pormenor dos seios, a expressão facial libidinosa onde até o olhar, enquadrado nesta aura de corporeidade erotizada, tende a sugerir volúpia. É, nesta linha de reflexão ética perante a estética, que a metragem de Almodóvar coloca em cena a célebre pintura *Venere di Urbino* (1538) de Ticiano Vecelli (Fig. 115), um dos mais proeminentes artistas do Renascimento que recria nesta obra a *Venere Dormiente* (Giorgione, circa 1507-1510) (Fig. 116).

A decorar o corredor da mansão de Ledgard que dá acesso ao quarto-cela de Vera (Fig. 117), a obra de Ticiano é captada por *La Piel que Habito* em diálogo com a imagem da protagonista da metragem projetada no televisor do cirurgião (Fig. 108 e 114). Conforme o ecrã LED, o quadro ocupa a totalidade de uma parede e, à semelhança da Galateia de Almodóvar projetada no primeiro, a figura feminina pintada por Ticiano no segundo surge reclinada num leito, enquadrada na espacialidade interior da alcova. O fechamento numa espacialidade interna a fomentar o paralelismo com a clausura de Vera torna-se particularmente sugestivo, uma vez que se trata de uma das diferenças recreativas introduzidas deliberadamente por Ticiano face à *Venere Dormiente* que é representada ao ar livre, num campo. Esta nuance estética de encerrar na intimidade do quarto aquela donzela com traços da deusa do amor⁴¹ aliada à nudez integral reforça o retrato objetificado do elemento feminino como companheira de cama (*tori socia*).

⁴¹ *Venere di Urbino* não representa a deusa Vénus, mas uma rapariga mortal cuja perfeição sublime evoca a da divindade. É incógnita se a donzela tem referente real ou é pura imaginação de Ticiano. Destaque-se entre as hipóteses aventadas (1) o rumor de que a donzela seria Angela del Moro, uma cortesã, e (2) a afirmação de que aquela figura feminina representaria Giulia Varano, a noiva do futuro duque de Urbino, Guidobaldo II della Rovere, que encomendou e financiou a obra. Interessa a esta dissertação, mais do que esta discussão sobre a identidade da figura, o facto de ela ser uma ficção de mulher perfeita tal como as Galateias aqui analisadas, em particular Vera, a personagem de Almodóvar com a qual esteticamente dialoga.

Nudez essa da *Venere di Urbino* que é reproduzida no fato bege da personagem fílmica, a contornar todo o seu corpo como se da sua pele se tratasse. Até o olhar direto a transcender a pintura e interagir com quem a observa é mimetizado pelo de Vera que o ressignifica nessa quebra da quarta parede, invertendo-lhe o valor expressivo. Os olhos postos no público são outro dos traços recreativos da pintura de Ticiano em relação à de Giorgione que a inspira. A *Venere Dormiente* surge de olhos fechados enquanto dorme por oposição à sua recreação que é representada acordada, com os olhos bem despertos e fixados na audiência para fixar a atenção da mesma em si. A *Venere di Urbino* é exemplo paradigmático de um fitar que se alia ao restante recorte erotizado da figura feminina como mais um estímulo estético à lascívia. No filme de Almodóvar, os olhos de Vera cravados no ecrã não funcionam como qualquer incentivo libidinoso. Pelo contrário, encontram na imobilidade sobre o público uma forma de intimidação e reprimenda que denuncia a instrumentalização sexualizada do olhar da Vénus de Urbino. A primeira vez que o espectador de *La Piel que Habito* vislumbra a obra de Ticiano na casa de Ledgard ocorre imediatamente a seguir ao aparecimento no grande ecrã dos olhos falantes de Vera. Após a experiência estética de repulsa suscitada por estes últimos, o deleite estético dos da obra de 1538 culmina sabotado. Junta-se a esta ordenação cronológica como frustração artística uma outra cena, perto do desfecho da trama, que enfatiza a cumplicidade denunciante entre as duas figuras femininas. Aí, a imagem da *Venere di Urbino* funciona já como antecessor diegético e trilho cinematográfico que, do cimo da escadaria onde está pendurada (Fig. 118), transporta a audiência até uma das tentativas de fuga de Vera que, ao fundo da escada, ameaça com uma faca em punho o Pigmalião (Fig. 119 e 120).

Desta exegese entre a Galateia reescrita no filme de 2011 e a Vénus recriada na pintura de 1538, há uma evidência incontornável: o *double bind* da Arte, ora a motivar a total reificação de Vera, consagrando-a corpo-objeto artístico, ora a converter-se em meio de a obstaculizar. Se o olhar falante metaléptico da protagonista a desaguar no quadro de Ticiano é disso (um⁴²) exemplo, a referência à obra de Louise Bourgeois (1911-2010), cujos trabalhos são reiteradamente citados por *La Piel que Habito*, é (o) paradigma por excelência. Tal recorrência não é de estranhar num filme com a mudança de sexo como *plot twist* e a disforia de género

⁴² De facto, *La Piel que Habito* através da indagação meta-artística que leva ao grande ecrã revela-se compêndio a tanger o inventário de obras de arte. Só da autoria de Ticiano são presença no filme a analisada *Venere di Urbino* e ainda *Venere con Organista e Cupido* (1548) (Fig. 121). Passando do Renascimento à Contemporaneidade, deparamo-nos com a projeção da pintura *Dionisios Encuentra a Ariadna en Naxos* (2008) (Fig. 107) da autoria do espanhol Guillermo Pérez Villalta e propriedade do próprio Pedro Almodóvar. Com um lugar tão privilegiado que merece ser analisado no corpo de texto, destaca-se por fim a obra da artista franco-americana Louise Bourgeois. Importa ainda referir que o imaginário clássico é elo comunicativo que une as muitas referências e citações estéticas, predominando como temática entre elas. Os títulos das obras de Ticiano e de Guillermo Pérez Villalta são disso confirmação direta.

como encadeamento diegético, porquanto a intersexualidade e o hibridismo anatómico são temas caros à obra da artista franco americana. Ilustram-no peças como *Fragile Goddess* de 2002 (Fig. 122) ou *Seven in a Bed* de 2001 (Fig. 123). Na primeira, um vulto escultórico de tecido representa simultaneamente uma barriga de grávida e uma figura fálica unidas por duas saliências redondas que tanto sugerem seios como testículos. Na segunda, que é integrada na metragem de Almodóvar, um conjunto de sete figuras andróginas com duas cabeças, também forjadas a pano, envolvem-se numa orgia.

Volvidos apenas 02 minutos de filme e surge a primeira alusão em grande plano: um livro acerca da artista plástica com o seu nome em letras garrafais (Fig. 124). Pousado na pequena mesa do quarto-cela de Vera, sobre ele está uma das já referidas estatuetas que a Galateia fabrica. Não por acaso tais figuras, que servem como escape existencial para o aprisionamento imposto à protagonista, são inspiradas no estilo de Bourgeois e reproduzem um dos traços mais característicos da sua arte: o recurso a pedaços de tecidos sobrepostos que emulam corpos humanos integrais e/ou os seus membros isoladamente, em particular cabeças e bustos (os elementos mais tratados pelas recreações (Fig. 125) da protagonista de *La Piel que Habito*). Estas estátuas de pano exploram através da sua constituição em retalho retalhado uma animosidade em farrapos, uma psicologia destroçada. Daí que Vera, ao folhear aquele livro oferecido (Fig. 126) por Ledgard para sua distração, se reveja nelas. Afinal, tal como ela, aquelas figuras escultóricas perfazem corpos suturados a agulha e linha com uma fisionomia imposta pela excelsa habilidade artística de alguém. Quando representam corpos inteiros, retratam-nos curvados e contorcidos, transparecendo por intermédio da cinzelada rigidez arqueada constrangimento e opressão. São exemplos as várias peças que constituem as séries da artista contemporânea *Arched Figure* e *Arch of Hysteria*. Com títulos indicativos (a última numa aceção explícita entre contorção material e enfermidade psíquica) e formadas por obras aleatoriamente situadas ao longo de toda a carreira de Bourgeois, ambas as séries plásticas contam com um elevado número de gravuras, mas sobretudo de esculturas feitas de tecido – como uma “Arched Figure” de 1999 (Fig. 127) – ou de bronze – como uma “Arched Figure” de 1993 (Fig. 128) e uma “Arch of Hysteria” do mesmo ano (Fig. 129). Estas últimas, embora elaboradas por substâncias metálicas, mantêm uma forte relação com os têxteis: a primeira encontra-se colocada sobre os acolchoados de uma cama e a segunda está suspensa por cabos de aços subtilmente forrados a linha.

La Piel que Habito é particularmente sensível a esta relação metal-têxtil, na medida em que a firmeza austera e inflexível do metal equaciona bem o atrofio fibroso que o jugo da arte provoca nos tecidos e que estes, por sua vez, causam na pele orgânica de Vera. Nesse sentido,

se as estatuetas forjadas pela Galateia emulam as esculturas de pano de Louise Bourgeois, a corporeidade da protagonista e o seu enquadramento no grande ecrã evocam (não só, mas principalmente) as de bronze. Recuperemos, novamente, a primeira aparição da protagonista em cena (Fig. 104): o seu corpo completamente curvado sobre um sofá e aprisionado no fato inteiriço bege-dourado afigura-se réplica cinematográfica das supramencionadas “Arched Figure” e “Arch of Hysteria”, de 1993 (Fig. 128 e 129). A fixidez do bronze arqueado imiscuiu-se nos membros humanos, tensos e convexos de Galateia e a tonalidade dourada daquela liga à base de cobre e estanho penetrou, desbotada, nas fibras sintéticas do fato de Vera, para expressar exatamente a mesma densidade psíquica cerceada, coagida e enclausurada.

Além das semelhanças corporais, o enquadramento fílmico de Vera no quarto-prisão é análogo ao encaixe artístico de Bourgeois nas *Cell* – grandes caixas de ferro gradeadas onde estão trancados, numa sugestão de encurralamento, vários corpos-objetos artísticos. A “Cell XIV” de 2000 (Fig. 130) configura um dos exemplos mais sugestivos, ao aprisionar dentro da cela metálica uma escultórica cabeça tríplice cinzelada a tecido vermelho escarlate. Se o cromatismo e a tripartição já são sintoma de cólera, os gritos afónicos inscritos naquelas três faces desesperadas diagnosticam uma sensação de claustrofobia excruciante como resultado do encerramento a ferros. Este bradar silencioso que quebra a mudez da cabeça-estátua ao encontrar expressividade no rosto tem o mesmo efeito libertador do olhar falante de Vera analisado parágrafos acima que, naquela existência calada de estátua aprisionada, se manifestou forma de reivindicação e verbalização.

Além de “Cell XIV”, é a escultura de grandes dimensões *In and Out* (Fig. 131), datada de 1995, o epítome da reificação artística da Galateia de 2011. No interior das grades de mais uma cela metálica, vislumbra-se um corpo arqueado – versão reconfigurada da “Arched Figure” de 1993 –, prostrado numa cama rodeada de espelhos. Análogos à câmara de vigilância que capta Vera – igualmente curvada sobre uma poltrona ou leito – de vários ângulos, estes espelhos cuja circularidade emula um olho panótico refletem a imagem, sob múltiplas perspetivas, daquele corpo, permitindo assim a quem está fora da cela uma experiência estética voyeurista totalizante. Tal voyeurismo artístico, idêntico ao olhar tateante de Ledgard que objetificava Vera, reifica aquele corpo contorcido na alcova, reduzindo-o a objeto de deleite e fruição. A reificação torna-se ainda mais explícita por aquela silhueta humana se apresentar sem cabeça, o símbolo máximo da subjetividade e, por isso, elemento crucial ao estatuto de sujeito. Esta perda de identidade subjetiva verifica-se também em Vera, no transplante de rosto imposto pelo cirurgião plástico que condenou ao anonimato eterno a sua identidade anterior e a obrigou a usar, durante meses, uma máscara de silicone (Fig. 132) que tornava impercetível qualquer

feição idiossincrática, condenando a ser uma máscara padrão carente de personalidade. Daquele molde facial, brotava apenas, e uma vez mais, o olhar falante como forma de evasão daquela prisão.

É na perspectiva de Galateia e com o retrato de uma espacialidade claustrofóbica que se encerra este capítulo e com ele a leitura contemporânea do mito ovidiano, iniciada por esta dissertação com retrato de uma espacialidade melancólica sob o ponto de vista de Pigmalião. Nesta volta de 360°, o filme de Almodóvar revelou-se paragem por cada um dos lugares temáticos destas quase 100 páginas. Por contraste ou convergência, a sua análise fílmica em torno de um corpo objetificado tocou, logo no início, a dinâmica objeto corporizado de *Ruby Spaks*, passou pelo *topos* dos tecidos castradores e repressores tão caro a *Phantom Thread* – partilhando com este filme de Anderson o campo semântico da costura – e termina com a dimensão espaço-sujeito tão premente em *Her*. Uma síntese em *loop* da tríplice ontologia contemporânea – entes, espaços e objeto – e do desdobramento plurifacetado que a caracteriza e torna nas muitas metamorfoses de Pigmalião.

Conclusão

A conclusão de um trabalho académico, em particular em humanidades, equaciona-se num problema de começo. A eterna sensação de revisão ou acrescento privam a tarefa de um fim e, mesmo quando imposto à redação um ponto final, regressa-se ao início: quer por introspeção enquanto excuro retrospectivo que rememora o que foi feito traçando caminho de volta aos primórdios da tarefa; quer pela turba de ideias deixadas pelo percurso com a certeza de que essas pontas soltas serão inícios temáticos para novas reflexões⁴³. Rememorado no passado ou projetado no futuro, um eterno princípio apodera-se do desfecho. A presente dissertação não constitui exceção e, nessa medida, este momento de despedida dará as boas-vindas à iminência de novas temáticas em prolepse e perspetivará, em analepse, o “como se chegou aqui”.

Iniciando a prolepse de fecho, há dois assuntos que não cabendo no desta dissertação – seja por limite de palavras e páginas, seja por constituírem um desvio que implicaria sair fora do curso planeado – merecem ser destacados como eventuais projetos. O primeiro enquadra-se na longa tradição dos estudos clássicos em atentar nos processos de transmissão dos textos antigos, e consiste na necessidade urgente de também serem considerados os processos de receção do legado greco-romano. O mito de Pigmalião, pela sua temática meta-arte *quasi-etiológica*, serviria de escopo ao tratamento dos mesmos.

Vai longe o tempo em que a latitude da receção se esgotava em mecanismos de adaptação do original antigo. Vai longe o tempo em que os estudos fílmicos conseguiam, apenas com as suas ferramentas investigativas, tratar essas engrenagens técnicas. A multiplicação de reescritas exponenciou os trâmites do contacto com o imaginário (literário e não literário) da Antiguidade Clássica a ponto de até o inconsciente coletivo, não intencional mas profundamente arraigado como herança sociocultural, se tornar dinâmica de receção. Mesmo dentro das balizas da adaptação, para além da transposição entre meios – por exemplo uma obra literária transformada em filme, dramaturgia, etc –, importa atentar na permuta, e consequente difusão, dos próprios temas clássicos e na forma direta ou intermediada como chegam às produções recentes. Por se tratar de um exemplo evidente, veja-se o caso de *My Fair Lady*. Este filme de George Cukor chega à versão ovidiana do mito de Pigmalião ao adaptar para cinema a reescrita teatral de Bernard Shaw, *Pygmalion*, que tomou o texto do poeta augustano em

⁴³ Não por acaso, o estado da arte integrado na introdução, na sua qualidade de contacto com trabalhos já concluídos, encontrou no desfecho dessas obras o início para esta dissertação.

primeira mão. Acresce ainda que Cukor, ao cinematografar a peça, inspira-se num musical nela baseado – o também intitulado “My Fair Lady”, com música de Frederick Loewe e letra de Alan Jay Lerner – e numa outra produção fílmica, a metragem de 1938, *Pygmalion*, de Anthony Asquith e Leslie Howard, sendo que – embora seja apresentada como a “Bernard Shaw’s Pygmalion” – há nela bem mais do texto ovidiano do que do de Shaw.

Frise-se: *My Fair Lady* dista de ser caso único ou particularmente idiossincrático, é apenas dos mais inequívocos. Só a numerosa quantidade de metragens sobre o mito que tomam como mediador a reescrita dramática de 1913, trabalhando-a diretamente ou a partir de outros filmes ou musicais de palco, daria um completo caso de estudo. Há, ainda, vários outros filmes desligados da obra de Shaw que seriam objetos de análise processualmente mais complexos e ricos. As metragens que integram o *corpus* fílmico principal desta dissertação são disso exemplo. Não por acaso, ao longo destas páginas, o assunto foi intencionalmente marginalizado, porquanto exigiria a minúcia de toda uma investigação paralela. Apenas a *grosso modo*, fique a nota de que *Her* esbarra na versão de Ovídio partindo da revisitação da figura de Penélope como mulher e esposa ideal e do livro de programação informática *Pygmalion. A Computer Program to Model and Stimulate Creative Thought* (Smith, 1977); *Phantom Thread* tomando o mito como éfrase inscrita sob a forma de alta-costura no filme; *Ruby Sparks* através do conceito psicologista de Rosenthal, o já referido Efeito de Pigmalião cunhado em estreita relação com a peça de Shaw; e *La Piel que Habito* via diálogo cinematográfico com a metragem *Les Yeux Sans Visage* (Georges Franju, 1960).

Passando ao segundo tema: entre o elevado número de reescritas da narrativa de Pigmalião e Galateia para o pequeno e grande ecrãs há um número significativo que passa pela inversão dos papéis originais atribuídos à figura feminina e masculina. Concretizando, o artífice é uma mulher e a criação um homem. Trata-se na sua maioria de conteúdo televisivo – ainda que haja algumas obras para cinema como *Hal* (Ryôtarô Makihara, 2013) – e, por isso, seria pertinente incluir na abordagem a possível relação entre o meio e este tipo de reescritas pigmaliónicas. No que respeita ao núcleo diegético, predominam, neste tratamento do mito proposto pelas obras que o viraram às avessas, dois enfoques distintos. O primeiro, de carácter mais político e feminista, versa sobre a relação mulheres-poder e tem como paradigma artístico o filme para televisão *The Makeover* (John Gray, 2013) – mais uma obra inspirada na peça de Shaw⁴⁴ que narra a história de Hannah Higgins (interpretada por Julia Stiles), uma política

⁴⁴ Sublinhe-se a semelhança onomástica explícita entre os protagonistas do texto dramático – Henry Higgins e Eliza Doolittle – e os do filme televisivo – Hannah Higgins e Elliot Doolittle. Acresce ainda o relevo fónico como

brilhante na arte da retórica que, após perder as eleições para o congresso norte americano, encontra forma de vencê-las, transformando um vendedor de cerveja, Elliot Doolittle (interpretado por David Walton), num político popular. Já o segundo, de índole mais estética e intimista, dedica-se à conexão entre a experiência corporal do luto/ carência afetiva e a proliferação de objetos tecnológicos para a suprir, tendo como balizas narrativas a mundividência social e cultural do feminino. “Be Right Back”, o primeiro episódio da segunda temporada da série da Netflix, *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011-), explora essa tentativa de superação do luto através da protagonista, Martha (interpretada por Hayley Atwell). Após o falecimento do marido, Ash (interpretado por Domhnall Gleeson), vítima de um acidente de viação, a versão feminina do Pigmalião clássico tenta codificar a personalidade do companheiro num robô biogenético que replica a fisionomia dele. Tal decalcar físico, aliado ao motivo da ausência do amado, estabelece uma profunda analogia com outro mito greco-romano – a história da filha do oleiro Butades⁴⁵ que, quando a sua cara-metade parte para a guerra, decalca a sombra dele na parede, enquanto que o pai, a partir dessa gravura, constrói um molde que reproduz a imagem do jovem em argila. Tradicionalmente associada ao nascimento da pintura, esta pequena narrativa, pela proximidade com a de Pigmalião – da temática do desgosto amoroso à da arte como forma de o ultrapassar –, motiva uma análise conjunta de ambos os mitos tornada diálogo mediado pela receção clássica televisiva entre escultura e pintura. A pintura surrealista *Pygmalion* (1939) (Fig.133) de Paul Delvaux poderia funcionar como mote introdutório do tema, porquanto retrata o mito ovidiano do avesso, ao apresentar uma mulher enamorada por um corpo masculino decalcado na pedra.

Terminado este percurso pelos inícios a desbravar, é chegado o momento da analepse pelo início há 100 páginas desbravado. Menos expositivo e científico, mas basilar à realização desta dissertação, este passa pelo regresso subjetivo e até melancólico ao contacto com o tema tratado, à forma como a autora chegou e se envolveu com o mesmo.

Há na biblioteca da minha terra natal, junto à secção “clássicos” – não se trata de livros da ou sobre a Antiguidade Clássica, nem sequer uma amostra de um qualquer cânone; na verdade a disposição e aglomeração de volumes naquele espaço ainda hoje me transcende –, uma réplica barata de *Pygmalion et Galatée* (ca. 1890) de Jean-Léon Gérôme. Como em criança frequentava muito a sala de leitura com a desculpa – ainda mais barata – de ler livros infantis para comer os rebuçados ali dispostos como incentivo literário dos mais jovens, cruzava-me

tema de ambas as obras, Henry Higgins é um conceituado professor de fonética e Hannah Higgins é conhecida pela sua hábil e talentoso oratória.

⁴⁵ Mito narrado em Plin. *Nat.* 35.43.

recorrentemente com a pintura. Lembro-me de como a imagem me perturbava mesmo sem perceber o porquê: se pela expressão de terror das máscaras teatrais retratadas a um canto que pareciam ter descoberto a minha gula infratora, se por um certo pudor perante a nudez da figura feminina ou o beijo que a envolvia num abraço só. A educação católica tem estes assombros de consciência que reprimiram qualquer interrogação sobre a cena a um adulto, ainda que a imagem me sacudisse de maneira intensa. Só no final do 3º ciclo, já adolescente, nas aulas de português a propósito das matrizes clássicas da língua, lhe descobri a identidade por necessidade de fazer um breve trabalho sobre o mito de Pigmalião e Galateia. Terminado o trabalho, as aulas e o ciclo deixei trancada a antiga história e o embaraço pudico da infância até à jovem idade adulta do primeiro ano de Mestrado.

No seminário de Literatura e Relações Interpoéticas foi-me pedido, por mais uma tarefa escolar – o ensaio final de seminário –, que regressasse ao mito e analisasse a sua presença na arte mais recente. O constrangimento infantil já não era problema, mas esta (re)experiência estética mitológica assinalava o despontar de um período de igual perturbação, desta vez hiperconsciente. Terminada a licenciatura, a realidade do pós-curso tornou-se avassaladora e, em momentos, o mestrado surgia diante de mim como os livros infantis na biblioteca: uma desculpa para digerir. Todavia, já nada tinha a doçura dos rebuçados, nem a passagem por Hipócrates, nem as atividades do instituto, nem a passagem por tarefas editoriais. A universidade tinha-se metamorfoseado no quadro de Jérôme que eu fitava perplexa enquanto me via a ser olhada pela admoestação dele. Foi talvez esse inconsciente recalçado que me empurrou para o mito de Pigmalião como tema de dissertação. Facto é que a instabilidade cresceu e fez-se rotina, à medida que a história de Ovídio se foi tornando o único chão firme na falta total de um. Entre a azáfama de uma existência feita de tarefas precárias à velocidade de fogachos e a hiperconsciência da realidade crua da vida, esta dissertação tornou-se a única solidez e, por isso, me demorei nela e com ela. Agarrei-a durante anos para evitar que os anos de uma eterna adolescência e de uma infância mítica fugissem de mim, deixando no seu lugar firme e caloroso, a incerteza de uma idade adulta gélida e apática. Vi a frágil criança de marfim cinzelar-se numa maioria de carne e osso que lhe foi imposta como ideal perdido na transformação. Só e sempre a transformação, pois a metamorfose não acaba e, por isso, encerrar estes três capítulos de texto é chegar à porta de um estádio já com a iminência do próximo aberta.

Bibliografia

Alberto, Paulo Farmhouse (2007), *Metamorfoses. Ovídio*. Lisboa: Cotovia

Augé, Marc (1992), *Non-Lieux. Introduction à une Anthropologie de la Surmodernité*, Paris: Seuil.

Augé, Marc (2012), *Não-Lugares. Introdução a Uma Antropologia da Sobremodernidade*, Lisboa: Letra Livre.

Bauer, Douglas (1962), “The Function of Pygmalion in the *Metamorphoses* of Ovid”, *Transactions of the American Philological Association* 93: 1-21.

Bauman, Zygmunt (2003), *Amor Líquido*, Lisboa: Relógio d'Água.

Beard, Mary (2018), *Mulheres e Poder. Um Manifesto*, Lisboa: Bertrand Editora.

Blanshard, Alastair (2007), “Gender and Sexuality”, in Craig W. Kallendorf (ed.), *A Companion to the Classical Tradition*, Malden: Blackwell Publishing, 328-341.

Cosslett, Rhiannon Lucy (2020), “Why I Hate the Mary Wollstonecraft Statue: Would a Man Be 'Honoured' With His Schlong Out?”, *The Guardian*, 10 de novembro. Disponível em: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/nov/10/why-i-hate-the-mary-wollstonecraft-statue> (acedido a 15 de julho de 2021).

Curran, Angela (2016), *Aristotle and the Poetics*, Londres: Routledge.

Cyrino, Monica e Meredith, Safran (2015), “Introduction. Cinemyths. Classical Myth on Screen”, Monica S. Cyrino and Meredith E. Safran (eds.), *Classical Myth on Screen*, Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 1-11.

Dawson, Brit (2020), “A Medusa Statue Is Being Used as a Symbol of #MeToo Justice in New York”, *Dazed*, 15 de outubro. Disponível em: <https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/50781/1/a-medusa-statue-is-being-used-as-a-symbol-of-metoo-justice-in-new-york> (acedido a 15 de julho de 2021).

Deleuze, Gilles (1994), *Difference and Repetition*, Nova Iorque: Columbia University Press.

Echverría, Javier (1994), *Telópolis*, Barcelona: Ediciones Destino.

Galinsky, Karl (2007), “Film”, in Craig W. Kallendorf (ed.), *A Companion to the Classical Tradition*, Malden: Blackwell Publishing, 393-407.

Gardner, Hunter (2015), “Plastic Surgery: Failed Pygmalions and Decomposing Women in *Les Yeux sans Visage* (1960) and *Bride of Re-Animator* (1989)”, in Monica S. Cyrino and Meredith E. Safran (eds.), *Classical Myth on Screen*, Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 94-105.

Gershon, Livia (2020), “Why a New Statue of Medusa Is So Controversial”, *Smithsonian Magazine*, 13 de outubro. Disponível em: <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/controversial-metoo-medusa-statue-unveiled-180976048/> (acedido a 15 de julho de 2021).

González-García, Juan Luis (2006), “Por Amor al Arte. Notas sobre la Agalmatofilia y la *Imitatio Creatoris*, de Platón a Winckelmann”, *Anales de Historia del Arte* 16: 131-150.

Gross, Kenneth (1992), *The Dream of the Moving Statue*, Londres: Cornell University Press.

Halliwell, Stephen (1986), *Aristotle's Poetics*. Londres: Duckworth.

Halliwell, Stephen (1995), *Poetics. Aristotle*, Cambridge, MA: Loeb Classical Library, LCL 199: 1-141.

Halliwell, Stephen (2002), *The Aesthetics of Mimesis. Ancient Texts and Modern Problems*, Princeton: Princeton University Press.

Hamilton, Patrick (2018), *Gaslight*, Londres: Abacus.

Havelock, Christine (2010), *The Aphrodite of Knidos and Her Successors. A Historical Review of the Female Nude in Greek Art*, Michigan: The University of Michigan Press.

James, Paula (2011), *Ovid's Myth of Pygmalion on Screen. In Pursuit of the Perfect Woman*, Londres: Continuum.

Janz, Bruce B. (coord.) (2017), *Place, Space and Hermeneutics*, Cham: Springer International Publishing.

King, Stephen (2016), “Word Processor of the Gods”, in *Skeleton Crew*, Nova Iorque: Scribner, 327-348.

Kirschenbaum, Matthew G. (2016), *Track Changes. A Literary History of Word Processing*, Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press.

Manson, Michel (1982), “Le Mythe de Pygmalion est-il un Mythe de la Poupee?”, in R. Chevallier (ed.), *Colloque Présence d'Ovide*, Paris: Les Belles Lettres, 101-137.

Margolies, Rebecca (2020), “NYC’s Medusa Statue and the Failure of «Carceral Feminism»”, *Left Voice*, 29 de outubro. Disponível em: <https://www.leftvoice.org/nycs-medusa-statue-a-failure-of-carceral-feminism/> (acedido a 15 de julho de 2021).

Martindale, Charles (2007), “Reception”, in Craig W. Kallendorf (ed.), *A Companion to the Classical Tradition*, Malden: Blackwell Publishing, 297-311.

Miller, Daniel (2020), “The Mirror of #MeToo. Luciano Garbati’s New Work Expresses a Widespread Decline in Symbolic Literacy”, *The Critic*, 20 de outubro. Disponível em: <https://thecritic.co.uk/the-mirror-of-metoo/> (acedido a 15 de julho de 2021).

Miller, Jane (1988), “Some Versions of Pygmalion”, in Charles Martindale (ed.), *Ovid Renewed. Ovidian Influences on Literature and Art from the Middle Age to the Twentieth Century*, Cambridge: Cambridge University Press, 205-214.

Millward, David (2020), “Manhattan Medusa Statue Intended as Homage to #MeToo Movement Slated by Critics”, *The Telegraph*, 14 de outubro. Disponível em: <https://www.telegraph.co.uk/news/2020/10/14/manhattan-medusa-statue-intended-homage-metoo-movement-slated/> (acedido a 15 de julho de 2021).

Otis, Brooks (1966), *Ovid as an Epic Poet*, Cambridge: Cambridge University Press.

Paul, Joanna (2008), “Working with Film. Theories and Methodologies”, in Lorna Hardwick e Christopher Stray (eds.), *A Companion to Classical Receptions*, Malden: Blackwell Publishing, 303-314.

Pavia, Will (2020), “Medusa Statue at Weinstein Court Angers Rape Survivors”, *The Times*, 15 de outubro. Disponível em: <https://www.thetimes.co.uk/article/medusa-statue-at-weinstein-court-angers-rape-survivors-b8fnbk5hn> (acedido a 15 de julho de 2021).

Pessoa, Fernando (2006), *Poesia de Fernando Pessoa* (org. Adolfo Casais Monteiro), Lisboa: Presença.

Porter, James (2008), “Reception Studies. Future Prospects”, in Lorna Hardwick e Christopher Stray (eds.), *A Companion to Classical Receptions*, Malden: Blackwell Publishing, 469-481.

Rabin, Nathan (2007), “The Bataan Death March of Whimsy Case File #1. *Elizabethtown*”, *The A. V. Club*, 25 de janeiro. Disponível em: <https://www.avclub.com/the-bataan-death-march-of-whimsy-case-file-1-elizabet-1798210595> (acedido a 21 de julho de 2021).

Rabin, Nathan; Murray, Noel; Bowman, Donna; Gillete, Amelie et alii (2008), “Wild Things. 16 Films Featuring Manic Pixie Dream Girls”, *The A. V. Club*, 08 de abril. Disponível em: <https://www.avclub.com/wild-things-16-films-featuring-manic-pixie-dream-girls-1798214617> (acedido a 21 de julho de 2021).

Rodrigues, Nuno Simões (2007), “A Donzela de Marfim. A agalmatofilia como representação estética na Antiguidade Clássica”, *ARTIS-Revista do Instituto de História da Arte da Faculdade de Letras de Lisboa* 6: 61-71.

Rosenthal, Robert e Jacobson, Lenore (1968), *Pygmalion in the Classroom. Teacher Expectation and Pupils' Intellectual Development*, Nova Iorque: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Ross, Christine (2006), “The Paradoxical Bodies of Contemporary Art”, in Amelia Jones (ed.), *A Companion to Contemporary Art since 1945*, Malden: Blackwell Publishing, 378-400.

Schopenhauer, Arthur (2000), *Parerga and Paralipomena. Short Philosophical Essays*. Vol. II, Oxford: Oxford University Press.

Serra, Pedro (2015), “Voz do Avatar, Voz como Avatar, Avatar da Voz”, *Matlit* 3.1: 11-22.

Shanken, Edward (2005), “Hot to Bot. Pygmalion’s Lust, the Maharal’s Fear, and the Cyborg Future of Art”, *Technoetic Arts* 3(1): 43-55.

Shaw, George Bernard (2003), *Pygmalion*, Londres: Penguin Books.

Singer, Irving (2008), *Cinematic Mythmaking. Philosophy in Film*, Cambridge, MA: The MIT Press.

Smith, David Canfield (1977), *Pygmalion. A Computer Program to Model and Stimulate Creative Thought*, Basileia: Birkhäuser Verlag.

Soares, Bernardo (1998), *Livro do Desassossego* (ed. Richard Zenith), Lisboa: Assírio e Alvim.

Spivey, Nigel (1995), “Bionic Statues”, in Antom Powel (ed.), *The Greek World*, Londres: Routledge, 442-459.

Stallybrass, Peter (2008), *O Casaco de Marx. Roupas, Memória e Dor*, Belo Horizonte: Autêntica Editora.

Stoichita, Victor (2011), *O Efeito de Pigmalião. Para Uma Antropologia Histórica dos Simulacros*, Lisboa: KKYM.

Tarán, Leonardo e Gutas, Dimitri (eds.) (2012), *Aristotle Poetics. Editio Maior of the Greek Text with Historical Introductions and Philological Commentaries*, Leiden: Brill.

Tarrant, Richard J. (ed.) (2015), *P. Ovidi Nasonis. Metamorphoses*, Oxford: Oxford University Press.

Trigg, Dylan (2012), *The Memory of Place. A Phenomenology of the Uncanny*, Ohio: Ohio University Press.

Trigg, Dylan (2017), “Place and Non-Place. A Phenomenological Perspective”, in Bruce B. Janz (coord.), *Place, Space and Hermeneutics*, Cham: Springer International Publishing, 127-141.

Valente, Ana Maria (2011), *Poética. Aristóteles*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Winkler, Martin M. (2014), “Ovid and the Cinema. An Introduction”, in John F. Miller e Carole E. Newlands (eds.), *A Handbook to the Reception of Ovid*, Malden: Wiley Blackwell, 469-483.

Winkler, Martin M. (2020), *Ovid on Screen. A Montage of Attractions*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wosk, Julie (2015), *My Fair Ladies. Female Robots, Androids and Other Artificial Eyes*, New Brunswick: Rutgers University Press.

Ziolkowski, Theodore (2009), “Ovid in the Twentieth Century”, in Peter E. Knox (ed.), *A Companion to Ovid*, Malden: Blackwell Publishing 455-468.

Filmografia

Almodóvar, Pedro (dir.) (2011), *La Piel que Habito*, Portugal: PRIS Audiovisuais.

Anderson, Paul Thomas (dir.) (2017), *Phantom Thread*, EUA: Universal Pictures.

Asquith, Anthony e Howard, Leslie (dir.) (1938), *Pygmalion*, Inglaterra: General Film Distributors.

Cukor, George (dir.) (1944), *Gaslight*, EUA: Loews Cineplex Entertainment.

Cukor, George (dir.) (1964), *My Fair Lady*, EUA: Warner Bros.

Dayton, Jonathan e Faris, Valerie (dir.) (2012), *Ruby Sparks*, EUA: Fox Searchlight Pictures.

Dickinson, Thorold (dir.) (1940), *Gaslight*, Inglaterra: Anglo-American Film Corp.

Garland, Alex (dir.) (2014), *Ex Machina*, EUA: A24.

Gillespie, Craig (dir.) (2007), *Lars and Real Girl*, EUA: Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.

Gornick, Michael (dir.) (1984), “The Word Processor of the Gods”, George A. Romero (creator) *Tales from the Darkside* (1983-1988), EUA: CBS Television Distribution, S01, E08.

Gray, John (dir.) (2013), *The Makeover*, EUA: Hallmark Channel.

Harris, Owen (dir.) (2013), “Be Right Back”, Charlie Brooker (creator) *Black Mirror* (2011-), EUA: Netflix, S02, E01.

Jonze, Spike (dir.) (2013), *Her*, EUA: Warner Bros.

Lang, Fritz (dir.) (1927), *Metropolis*, Alemanha: Parufamet.

Méliès, George (dir.) (1898), *Pygmalion et Galathée*, França: Manufacture de Films pour Cinématographes.

Nelson, Ralph (dir.) (1960), “A World of His Own”, Rod Serling (creator) *The Twilight Zone* (1959-1964), EUA: CBS Television Distribution, S01, E36.

Scott, Ridley (dir.) (1982), *Blade Runner*, EUA: Warner Bros.

Villeneuve, Denis (dir.) (2017), *Blade Runner 2049*, EUA: Warner Bros.

ANEXOS

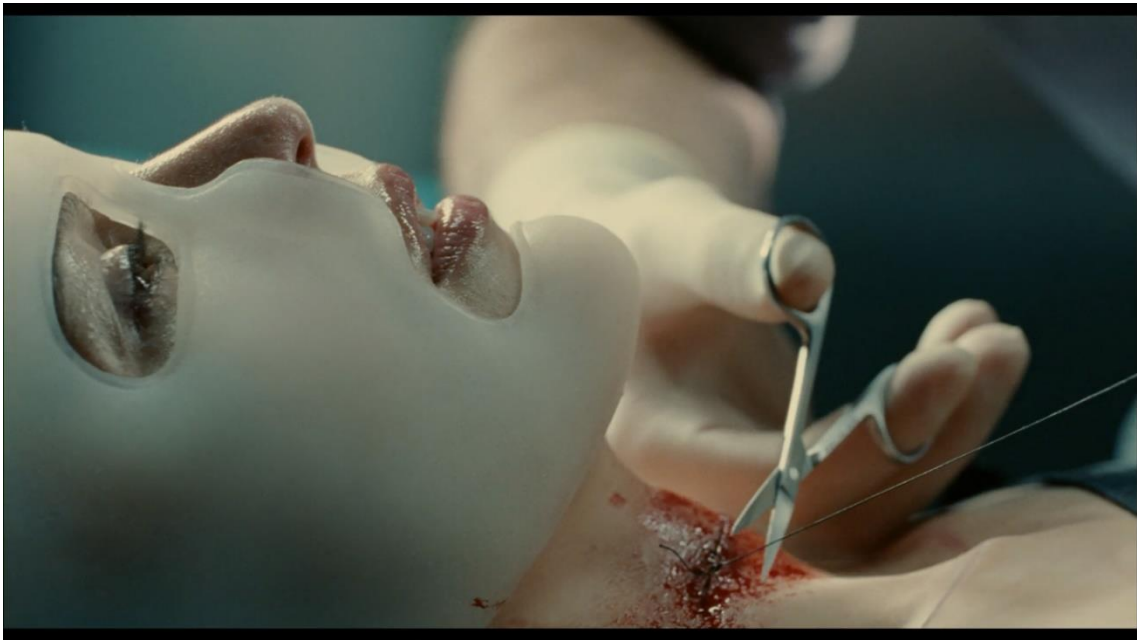


Figura 1 – Tesouras Cirúrgicas de Robert, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 2 – Tubo de Ensaio de Robert, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)

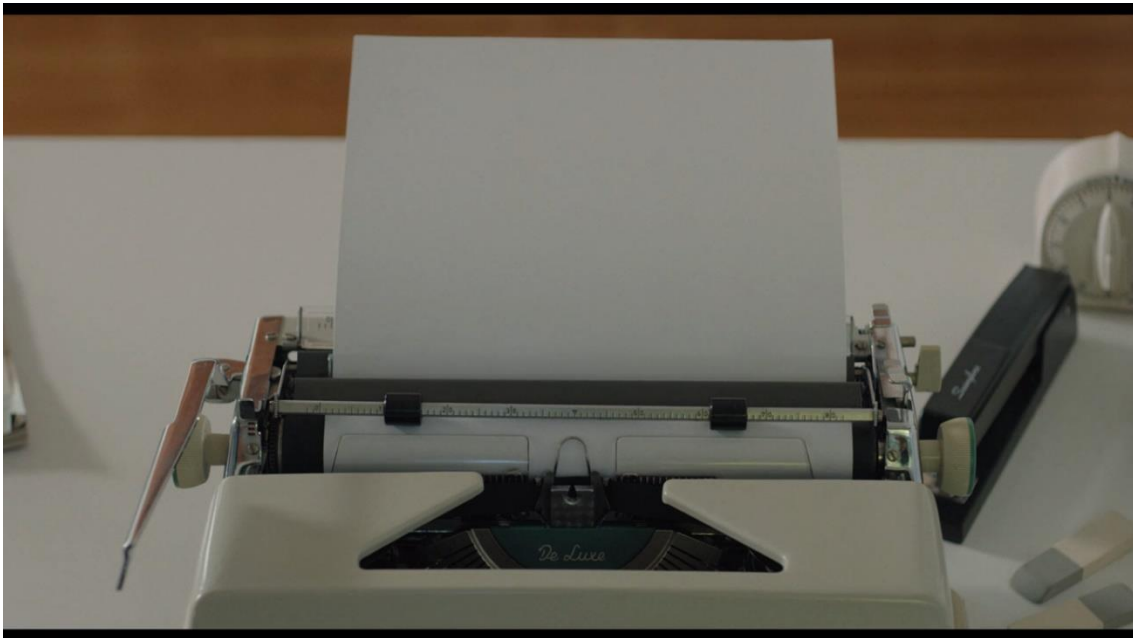


Figura 3 – Máquina de Escrever de Calvin, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)

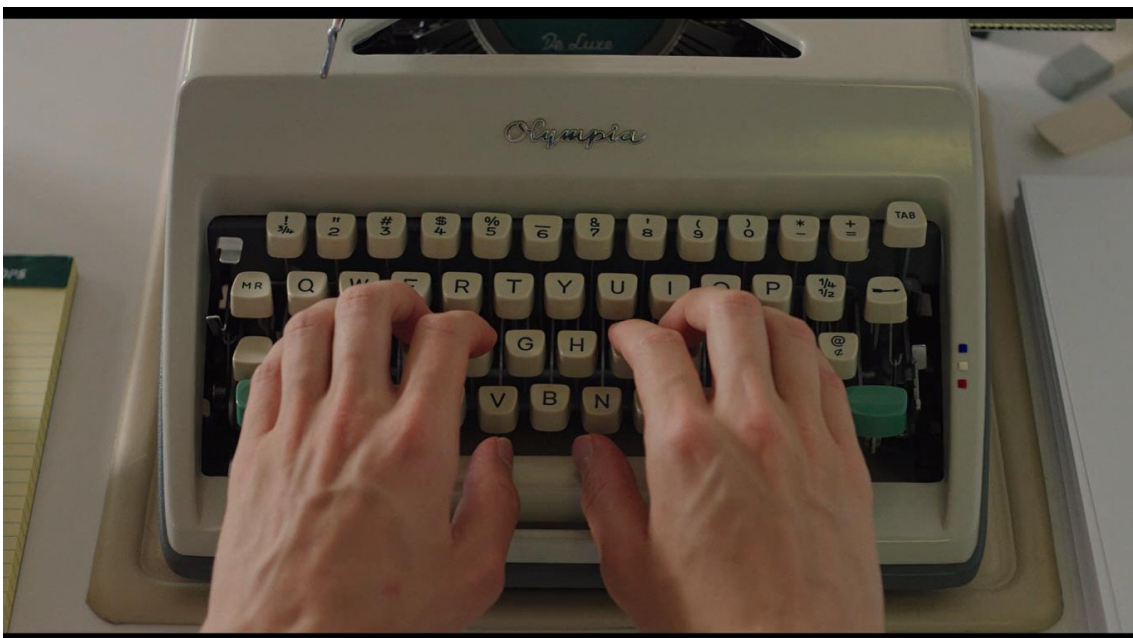


Figura 4 – Máquina de Escrever de Calvin 2, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 5 – Computador de Theodore, *Her* (Jonze, 2013)

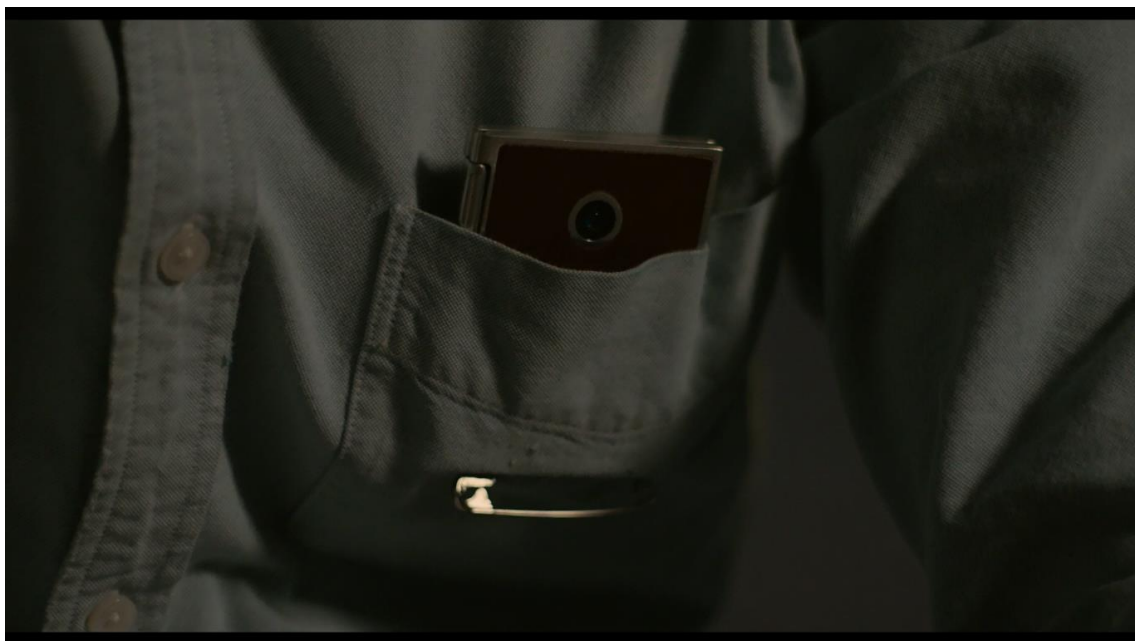


Figura 6 – Smartphone de Theodore, *Her* (Jonze, 2013)

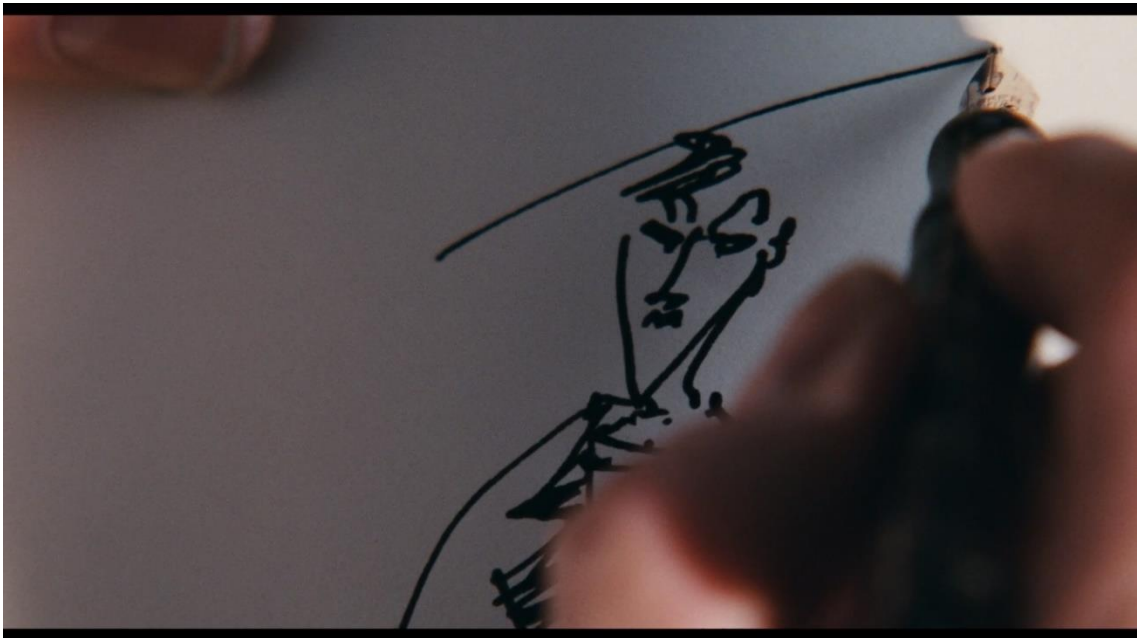


Figura 7 – Caneta de Woodcock, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 8 – Agulha de Woodcock, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 9 – Plano noturno de Los Angeles, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 10 – Plano diurno de Los Angeles, *Her* (Jonze, 2013)

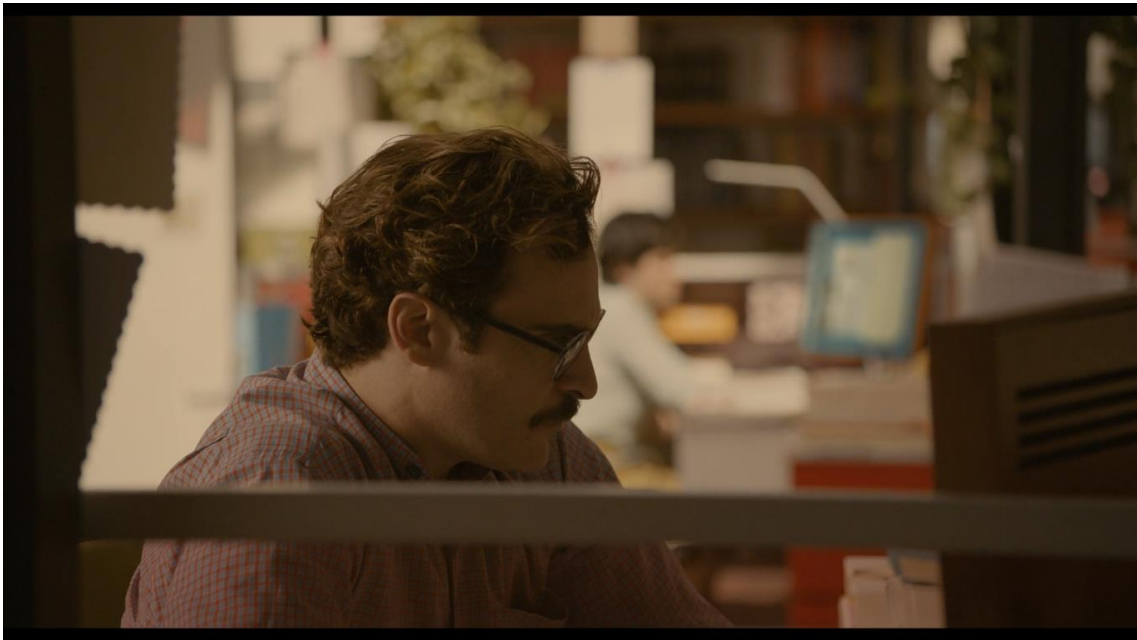


Figura 11 – Travelling 1. Perfil de Theodore em destaque com o escritório desfocado, *Her* (Jonze, 2013)

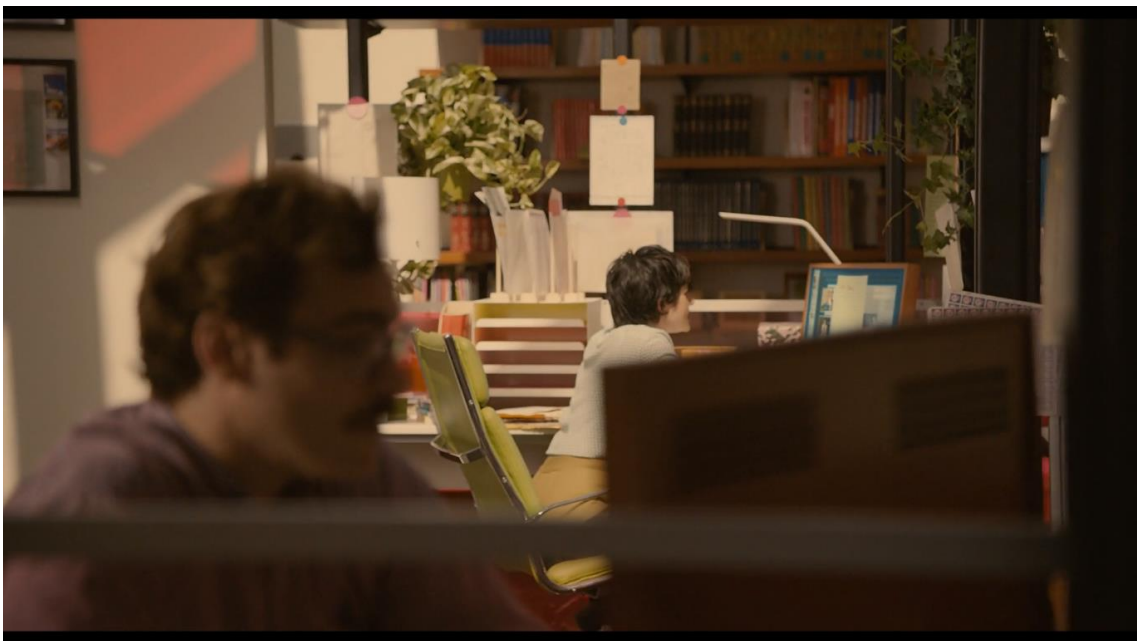


Figura 12 – Travelling 1. Destaque do escritório com o perfil de Theodore desfocado, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 13 – Travelling 1. Panorama geral do escritório, *Her* (Jonze, 2013)

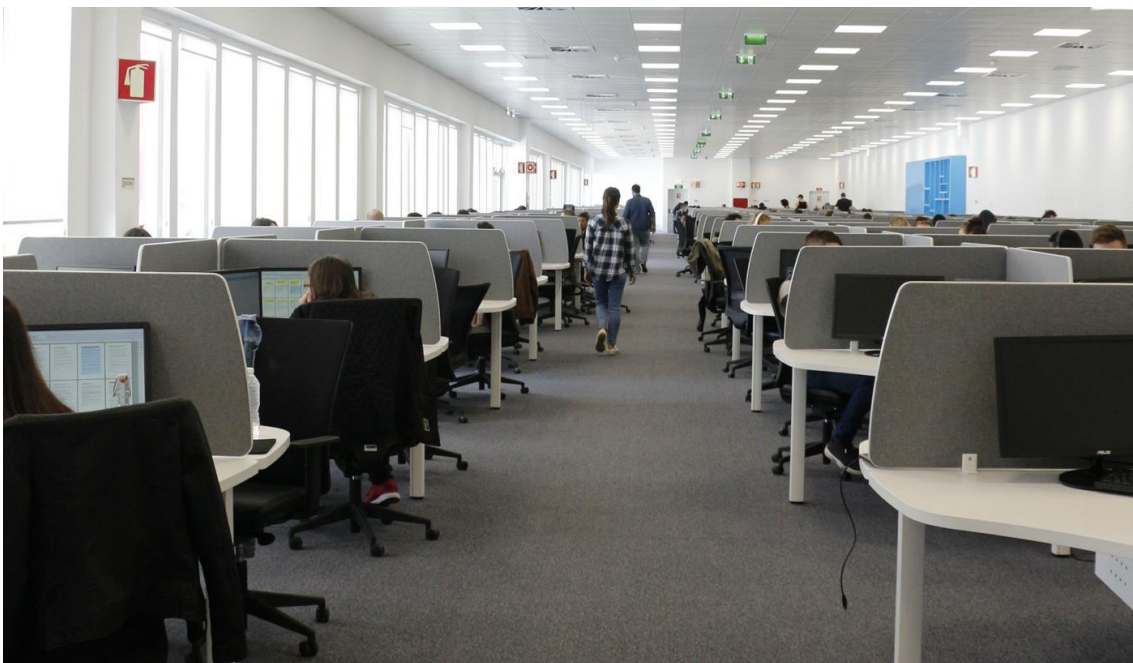


Figura 14 – Call-Center, *Lusa*, 31 de março de 2020⁴⁶

⁴⁶ Disponível em <https://www.dinheirovivo.pt/empresas/sindicato-acusa-teleperformance-de-recusar-encerrar-call-center-12689779.html> (acedido a 20 de julho de 2021).



Figura 15 – Travelling 2. Saída de Theodore do escritório, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 16 – Apartamento de Theodore, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 17 – Apartamento de Theodore 2, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 18 – Apartamento de Theodore 3, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 19 – *Marilyn*, Joana Vasconcelos, 2011



Figura 20 – *Elephant's Bow*, Arman, 1995, série *Accumulations of Real Objects*



Figura 21 – Interior de um autocarro, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 22 – Saída do metro, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 23 – Interior de um comboio, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 24 – Na estação de comboios, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 25 – Viagem de comboio, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 26 – Memória de Theodore no curso da viagem de comboio, *Her* (Jonze, 2013)

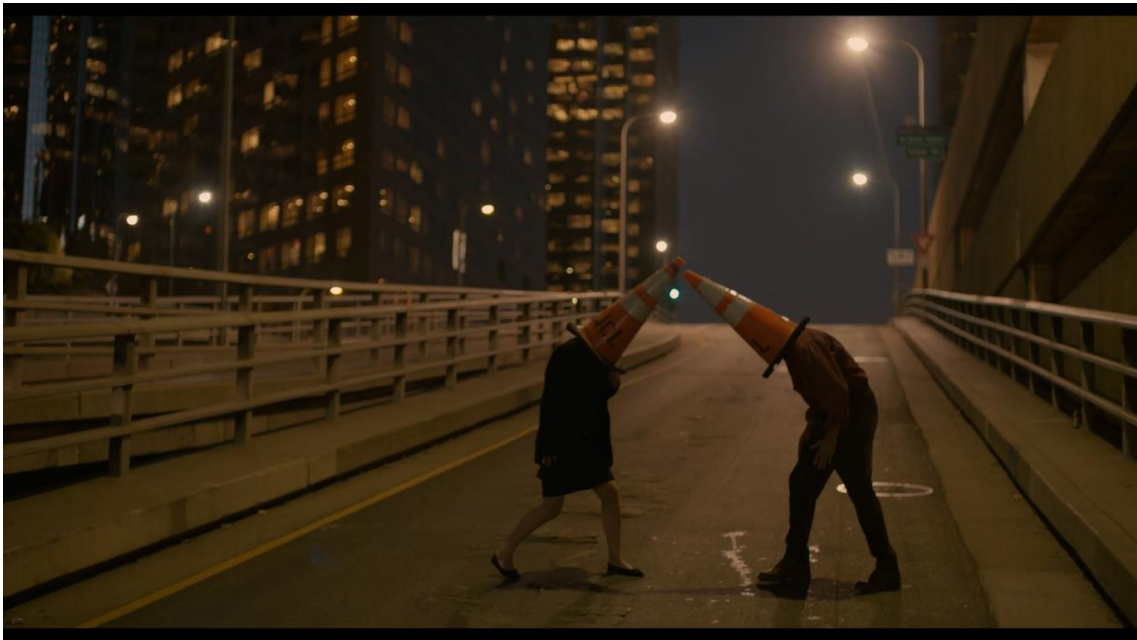


Figura 27 – Memória de Theodore no curso da viagem de comboio 2, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 28 – Paisagem urbana no desfecho da viagem de comboio, *Her* (Jonze, 2013)

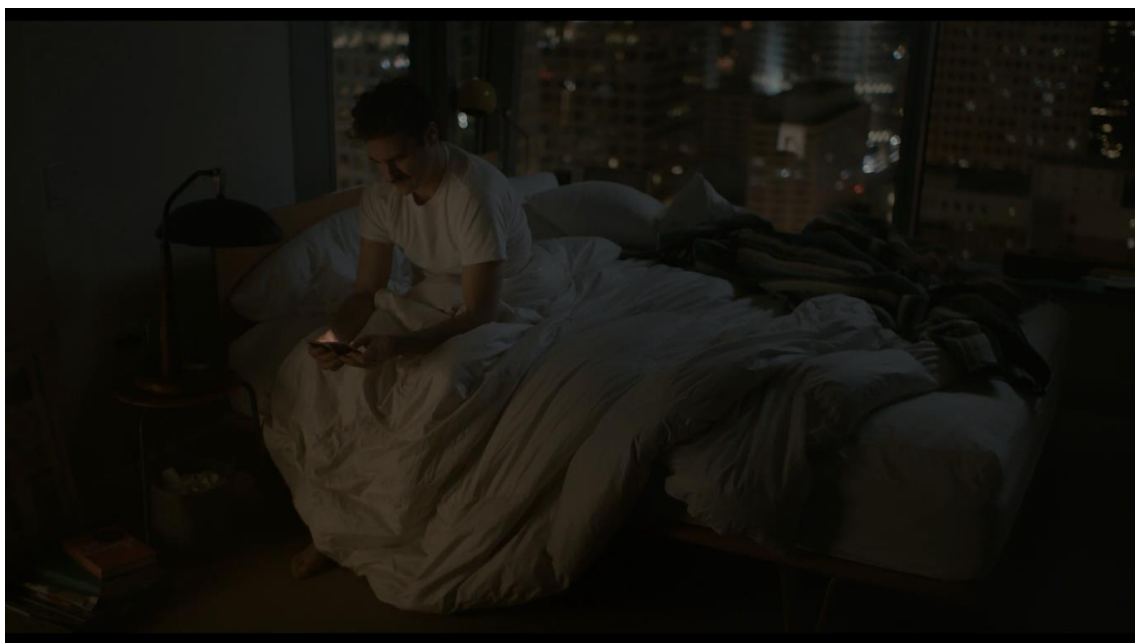


Figura 29 – Apartamento de Theodore 4, *Her* (Jonze, 2013)

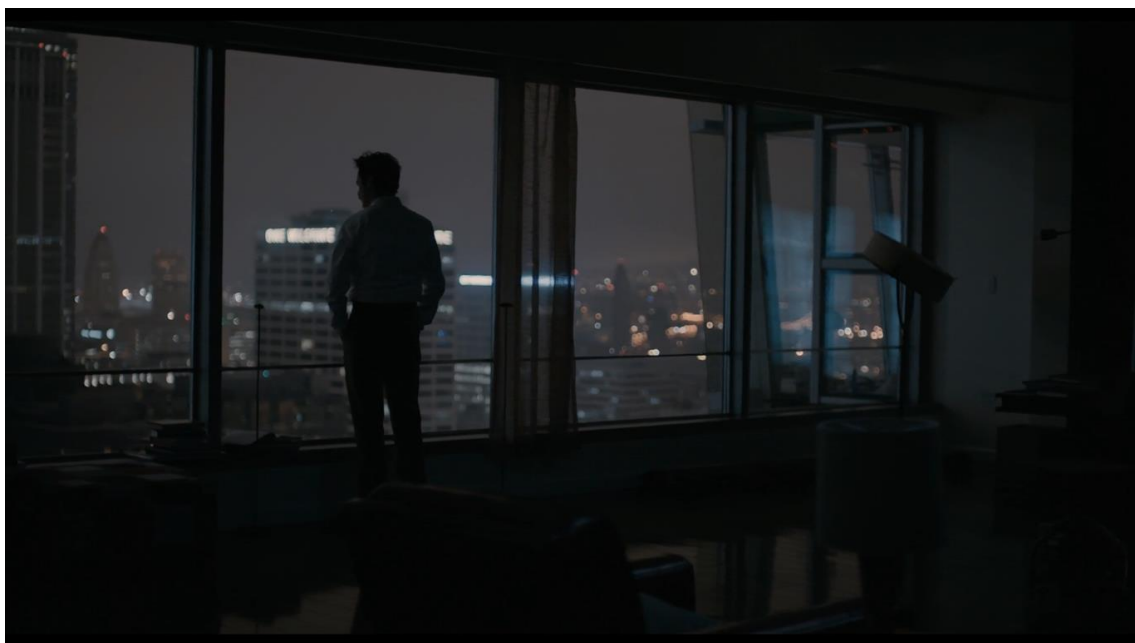


Figura 30 – Apartamento de Theodore 5, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 31 – Apartamento de Theodore 6, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 32 - *Office in a Small City*, Edward Hopper, 1953

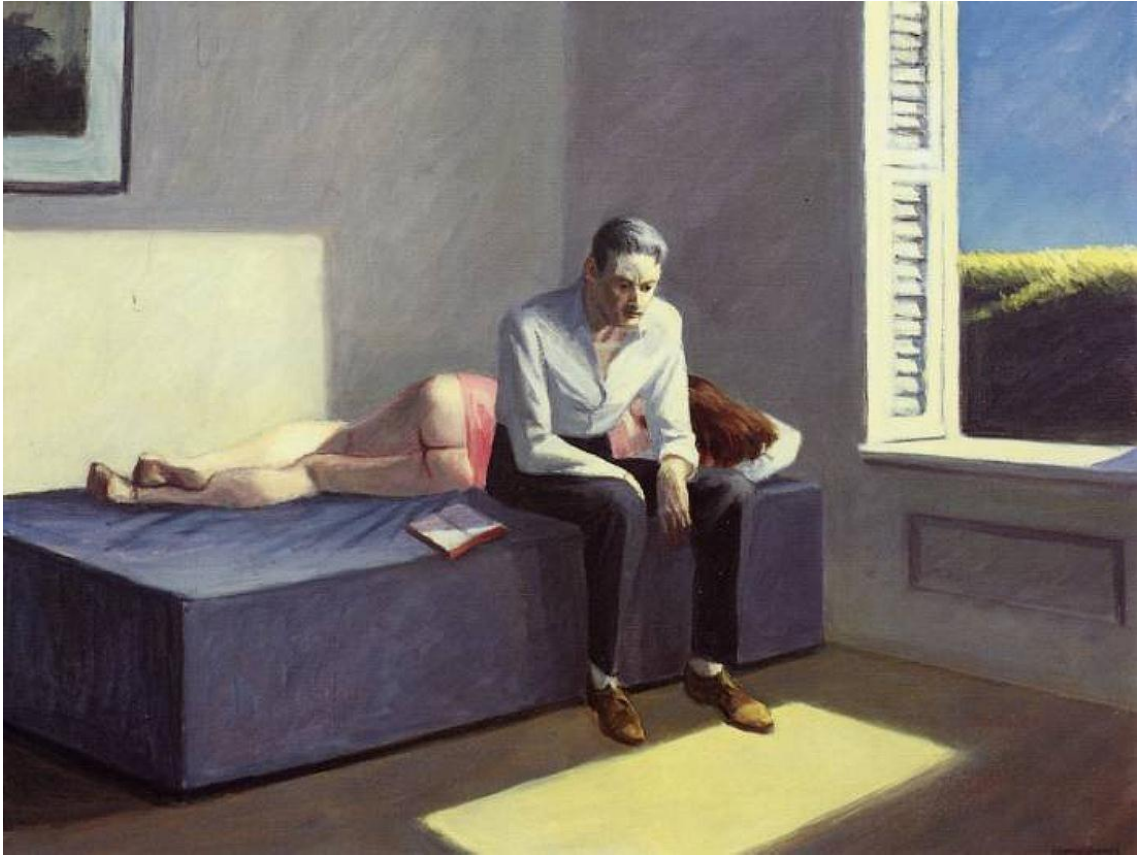


Figura 33 – *Excursion into Philosophy*, Edward Hopper, 1959



Figura 34 – *Férias na Neve*, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 35 – Ida à praia, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 36 – Pôr do sol, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 37 – Prédio espelhado a ecrãs, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 38 – Anúncio publicitário ao OS1, *Her* (Jonze, 2013)

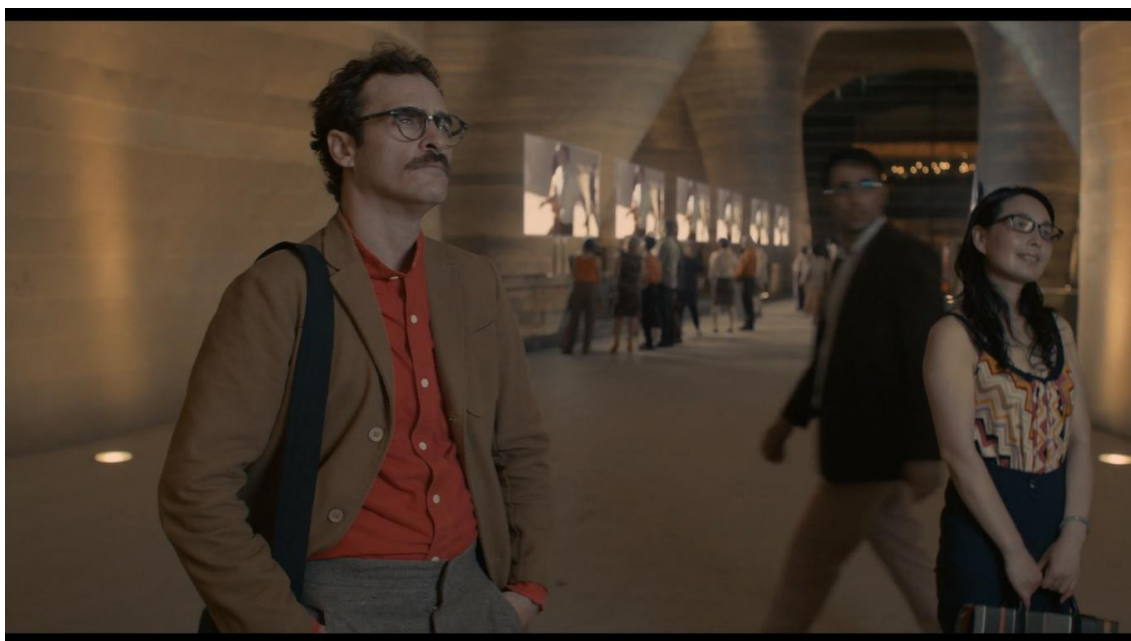


Figura 39 – Anúncio publicitário ao OS1 reiterado em ecrãs em linha, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 40 – Dimensões, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 41 – Jantar de família, *Lars and Real Girl* (Gillespie, 2007)



Figura 42 – Encontro com amigos, *Lars and Real Girl* (Gillespie, 2007)



Figura 43 – Missa dominical, *Lars and Real Girl* (Gillespie, 2007)

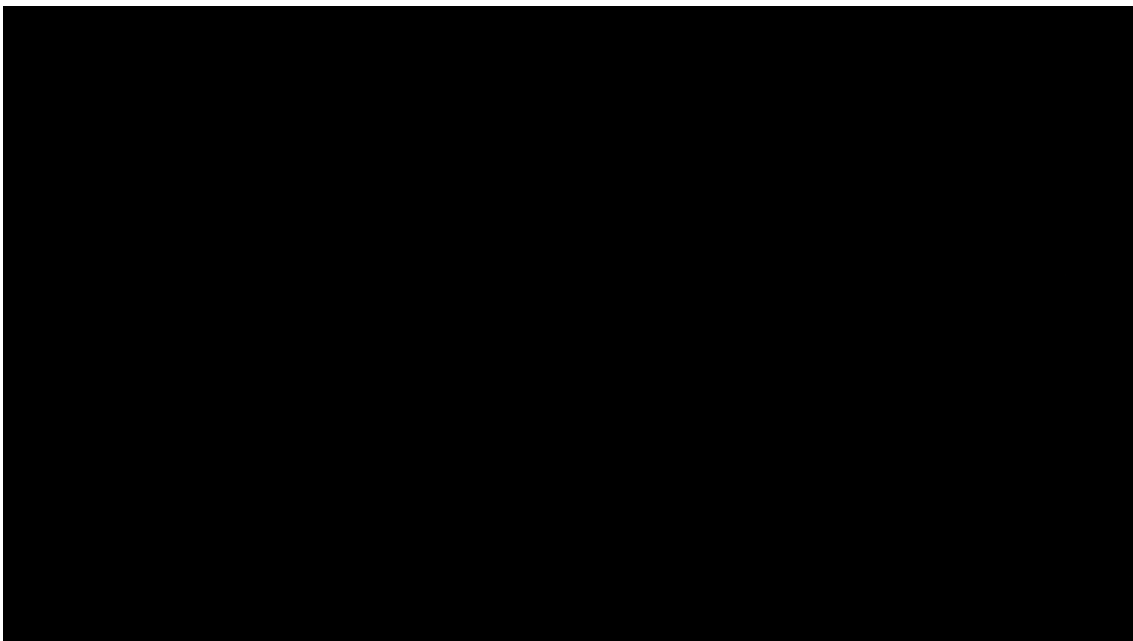


Figura 44 – Coito em fundo negro, *Her* (Jonze, 2013)

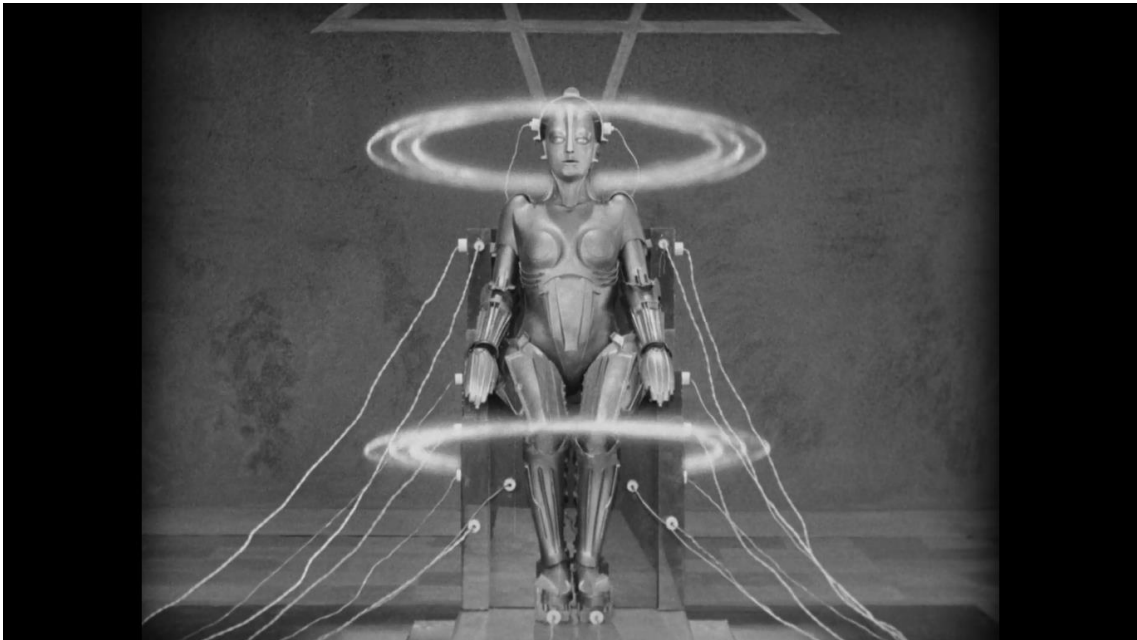


Figura 45 – Robot, *Metropolis* (Lang, 1927)



Figura 46 – Maria perfilada como uma estátua, *Metropolis* (Lang, 1927)



Figura 47 – A lascívia inscrita na face, *Metropolis* (Lang, 1927)



Figura 48 – Los Angeles, *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017)



Figura 49 – Cidade em ruínas, *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017)

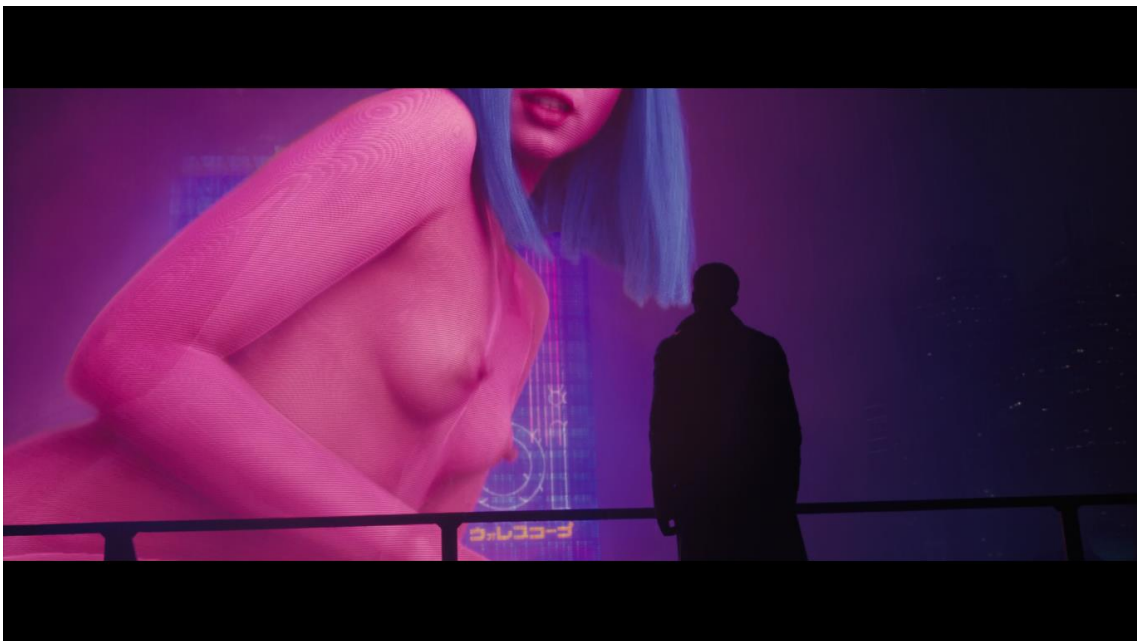


Figura 50 – Holograma feminino, *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017)

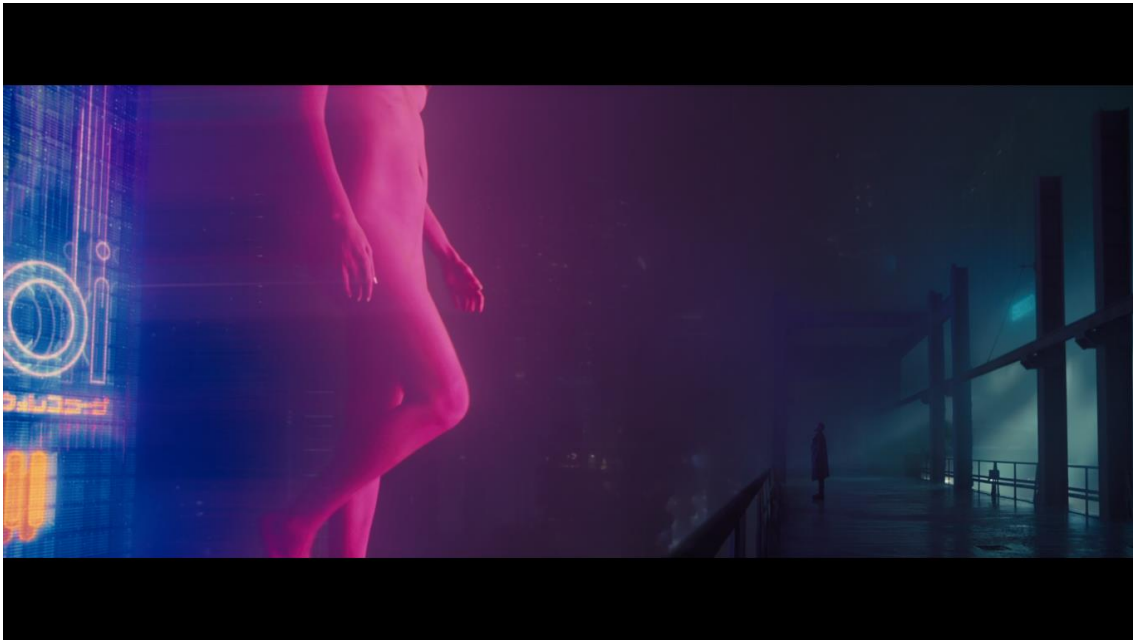


Figura 51 – Holograma feminino 2, *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017)



Figura 52 – Holograma feminino 3, *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017)



Figura 53 – Estátua feminina, *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017)



Figura 54 – Estátua feminina 2, *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017)



Figura 55 – Estátua feminina 3, *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017)



Figura 56 – Vestido de Henrietta Harding, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 57 – As bochechas rosadas de Alma, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 58 – Alma às gargalhadas no carro, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 59 – Guardanapo encarnado a absorver o rubor dos lábios de Alma, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 60 – Guardanapo encarnado a absorver o rubor dos lábios de Alma 2, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)

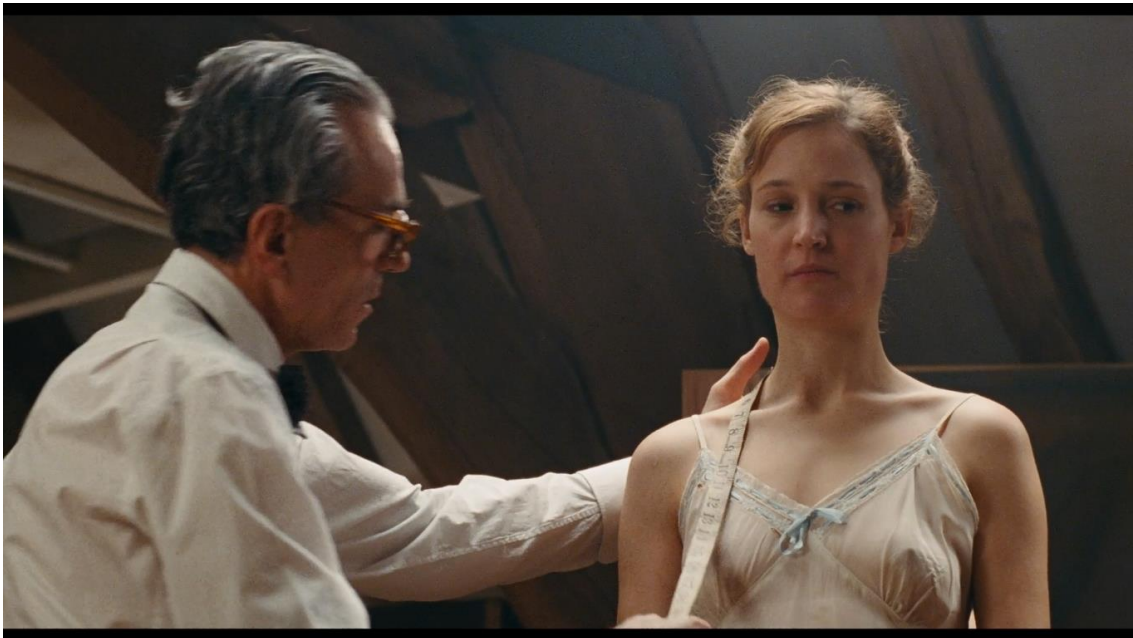


Figura 61 – Alma em camisa interior, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 62 – Alma-Manequim de Reynolds, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 63 – Alma-Manequim de Reynolds 2, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 64 – *Untitled*, Dorothy Bohm, 1998



Figura 65 – Vestido carmim, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 66 – Vestido Rosa, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 67 – Eliza Doolittle, *My Fair Lady* (Cukor, 1964)



Figura 68 – Eliza Doolittle 2, *My Fair Lady* (Cukor, 1964)

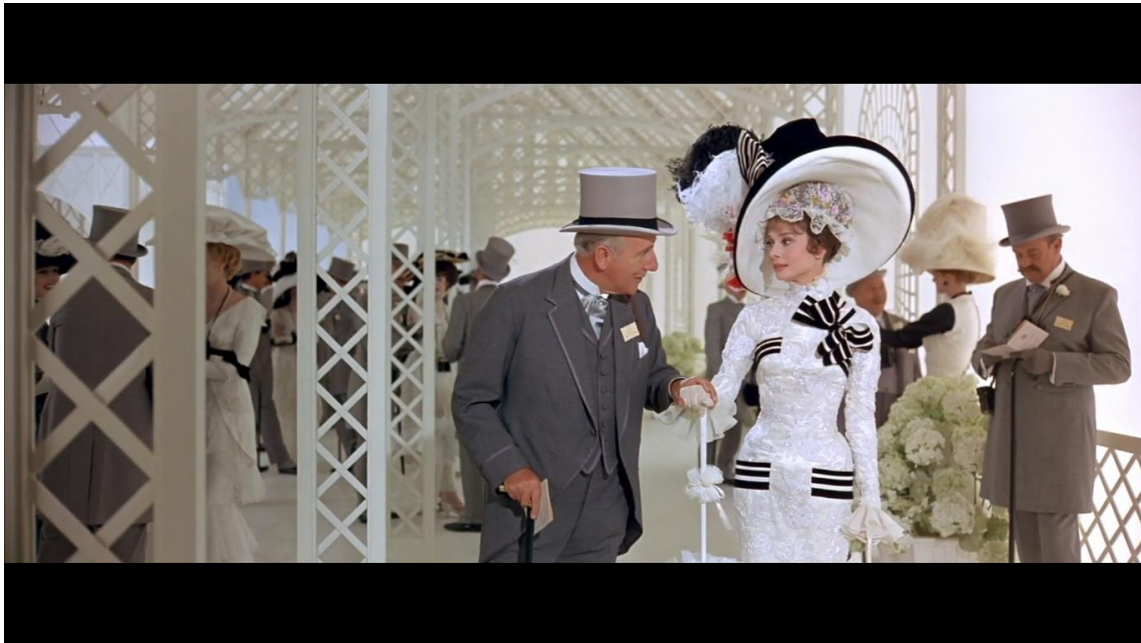


Figura 69 – Eliza Doolittle 3, *My Fair Lady* (Cukor, 1964)



Figura 70 – Alucinação de Reynolds com falecida mãe vestida de noiva, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 71 – *Untitled*, Dorothy Bohm, 1956



Figura 72 – Alma ampara Reynolds indisposto e doente, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)

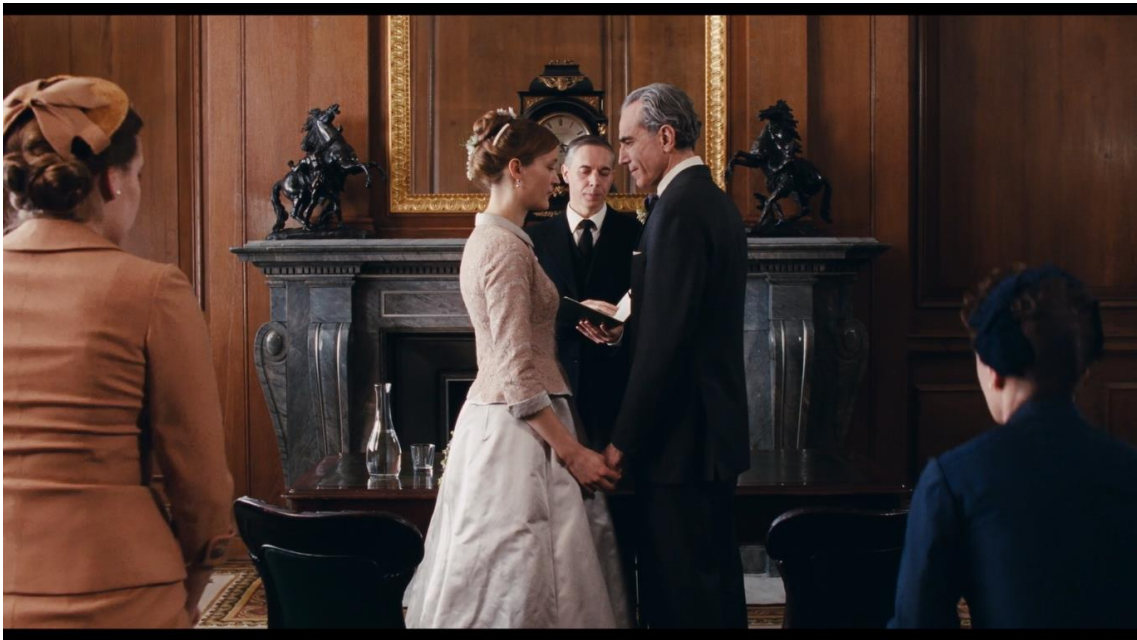


Figura 73 – Casamento de Reynolds e Alma, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)

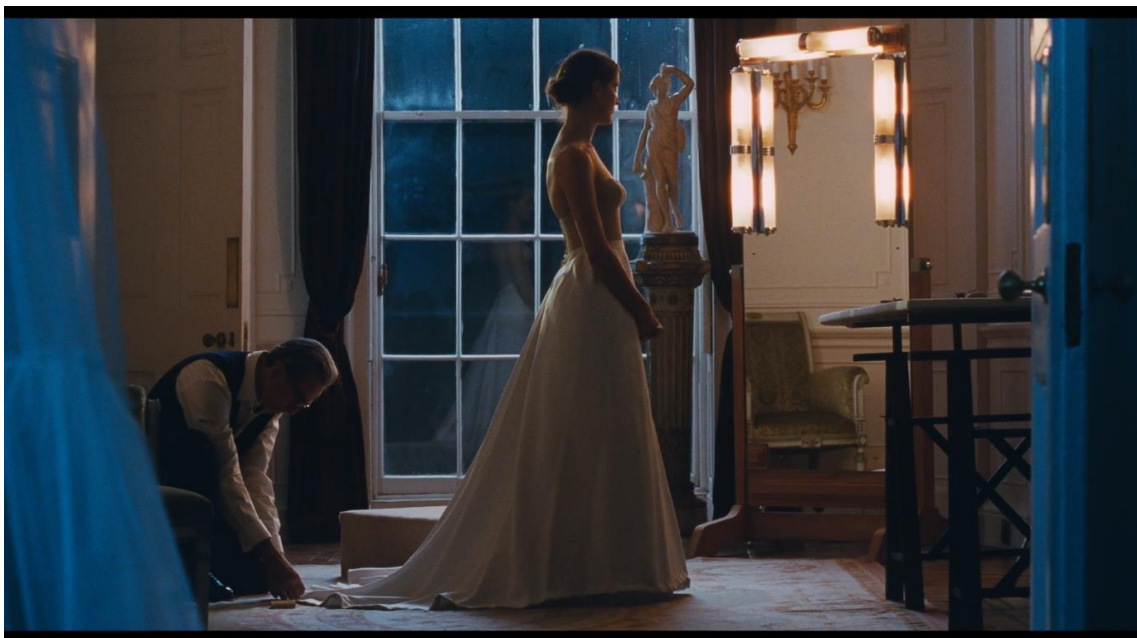


Figura 74 – Sequência Final, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 75 – Sequência Final 2, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 76 – Sequência Final 3, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 77 – Sequência Final 4, *Phantom Thread* (Anderson, 2017)



Figura 78 – *Perseo con la testa di Medusa*, Benvenuto Cellini, c.1545-1554



Figura 79 – *Medusa con la cabeza de Perseo*, Luciano Garbati, 2008

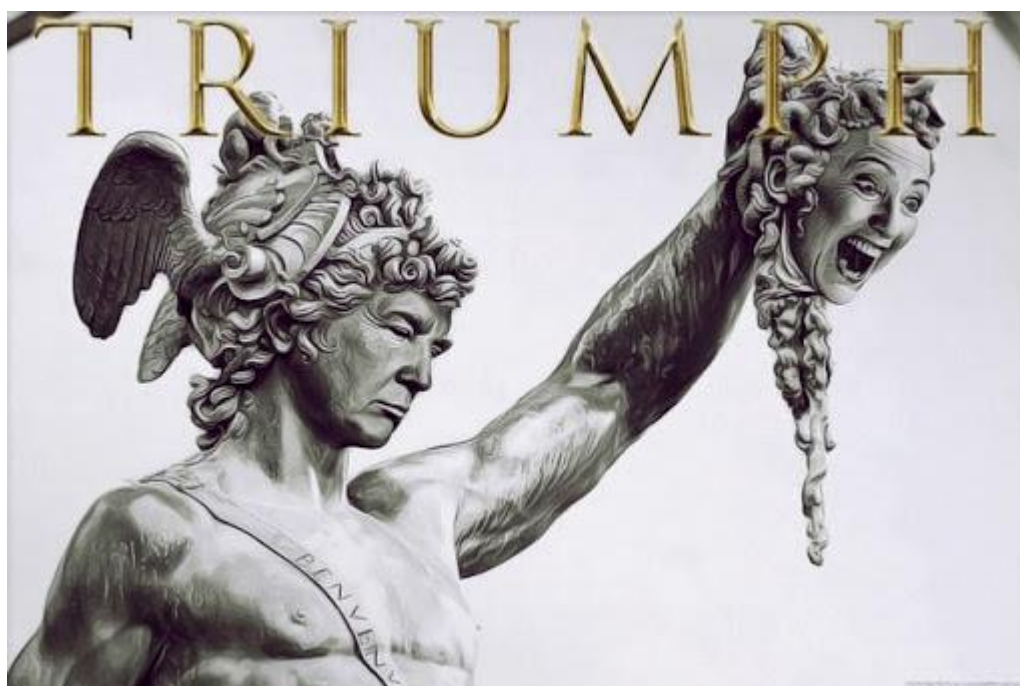


Figura 80 – *Triumph*, autor anónimo, 2016



Figura 81 – Primeiro plano de Ruby, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 82 – Calvin com a sua máquina de escrever, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 83 – Plano italiano de Clavin, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)

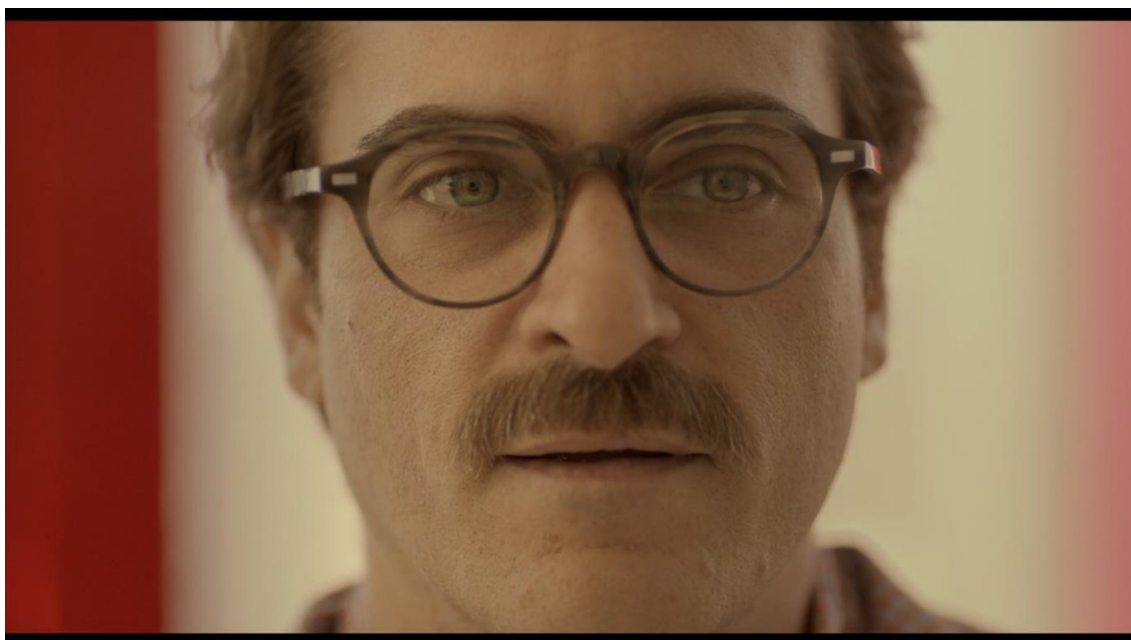


Figura 84 – Theodore, *Her* (Jonze, 2013)



Figura 85 – Semblante definido de Ruby, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 86 – Semblante definido de Ruby 2, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)

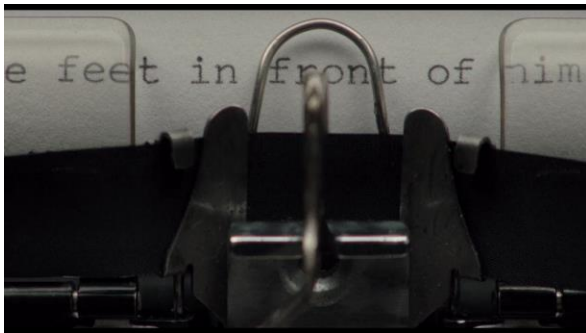


Figura 87



Figura 88

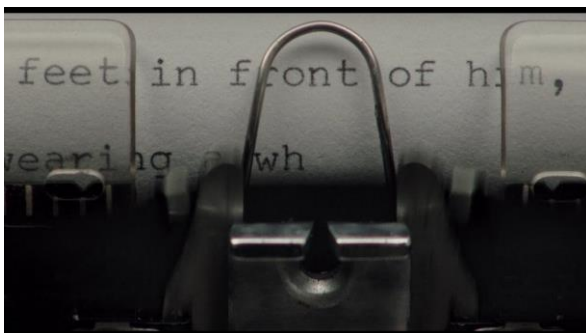


Figura 89

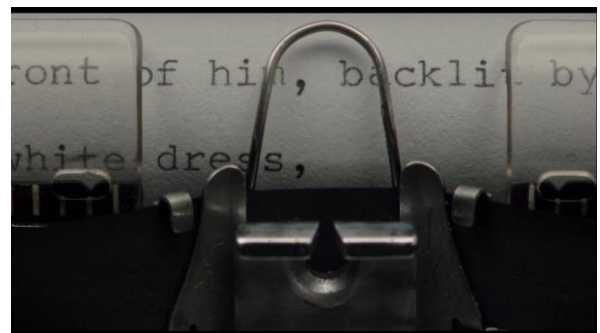


Figura 90

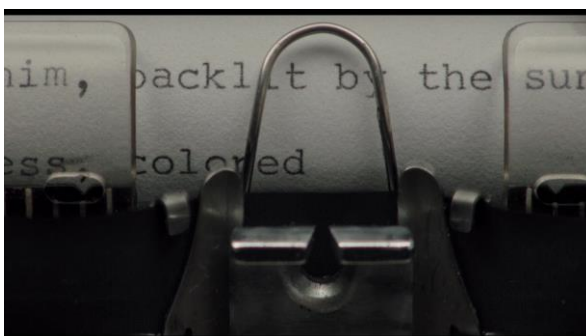


Figura 91



Figura 92

Figura 87 e 88 – “feet in front of him, backlit by the sun”, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)

Figura 89 a 92 – “wearing a white dress, colored tights”, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 93 – Êxtase criativo literário, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 94 – Êxtase criativo literário 2, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 95 – Lennon-Calvin, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 96 – Calvin-Lennon, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)

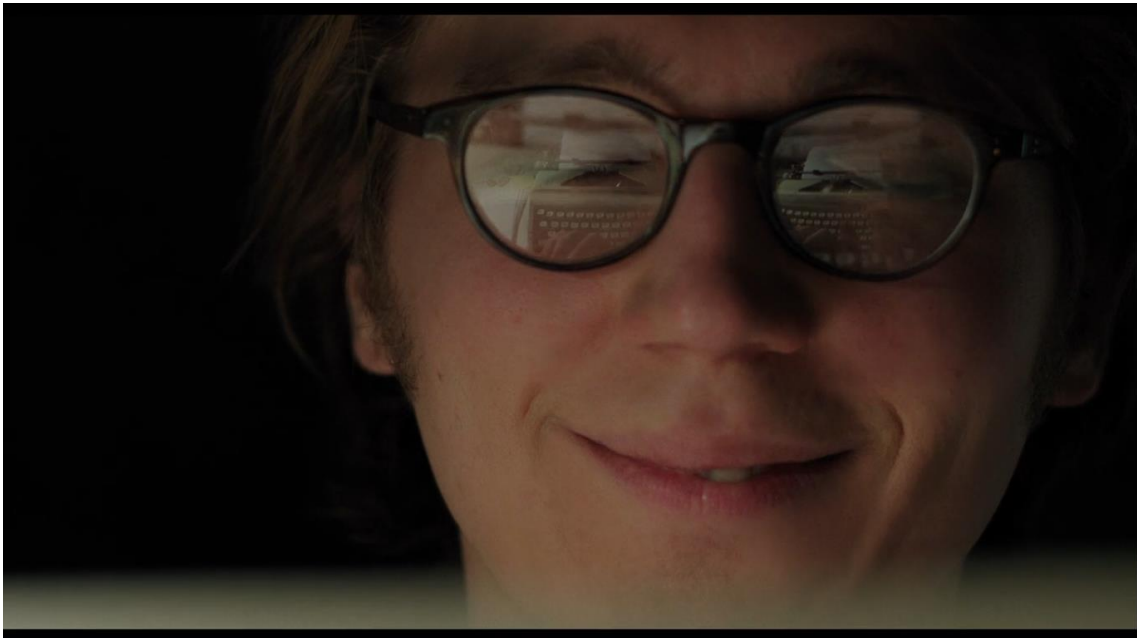


Figura 97 – Calvin-Ruby, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 98 – O misterioso soutien vermelho, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 99 – Os misteriosos objetos femininos, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)

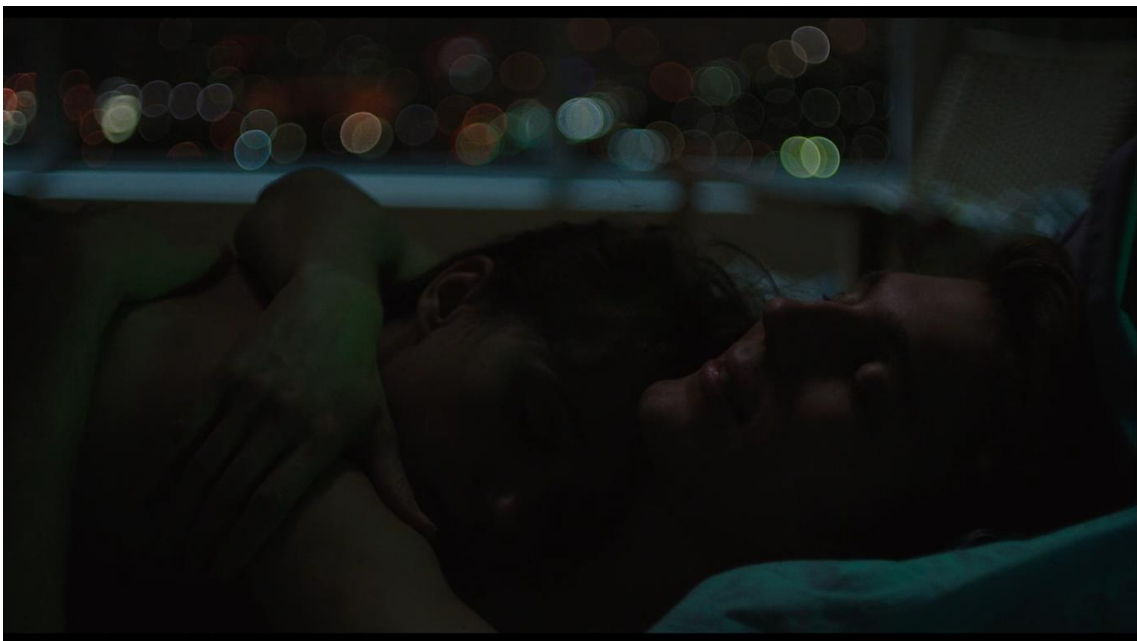


Figura 100 – A felicidade sádica de Calvin, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 101 – Ruby descobre a verdade, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 102 – Ruby-cadela, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)



Figura 103 – *Mulher Cão*, Paula Rego, 1994



Figura 103 – *Ruby-cadela 2*, *Ruby Sparks* (Dayton e Faris, 2012)

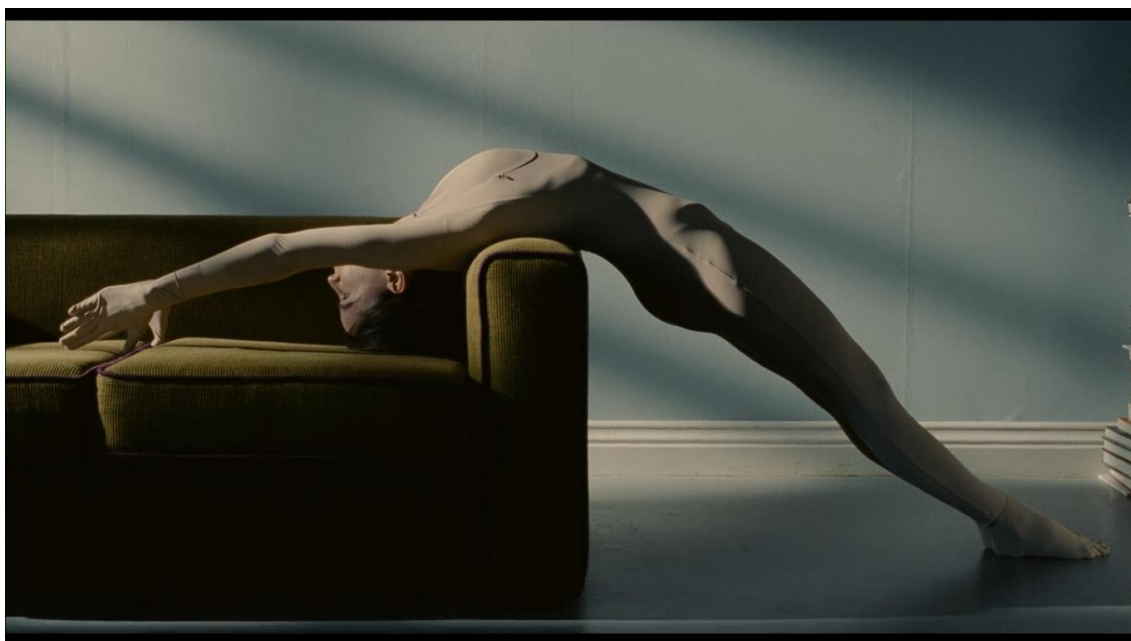


Figura 104 – Vera, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 105 – Bustos de tecido, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)

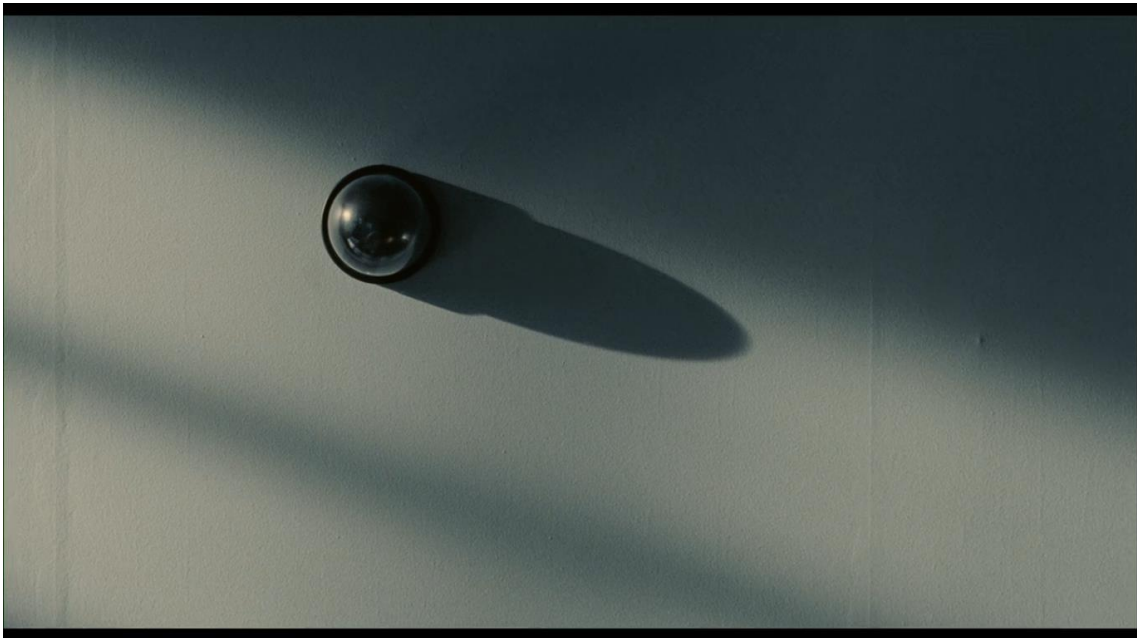


Figura 106 – Câmara de vigilância, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 107 – Comando televisivo, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 108 – Tori Socia, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)

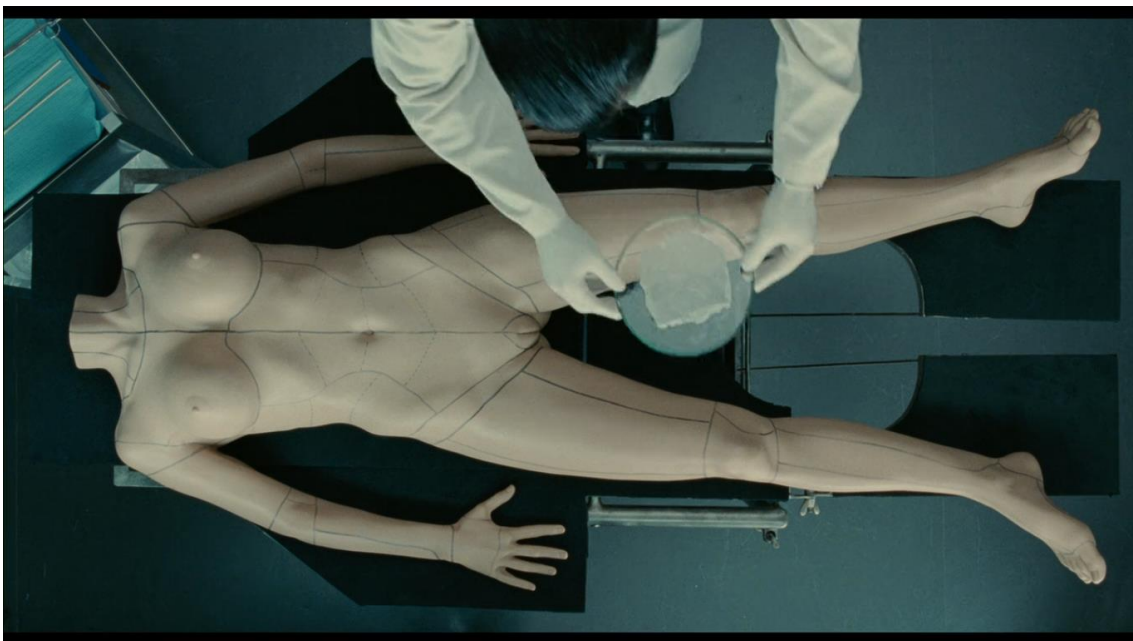


Figura 109 – Corpo-objeto, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)

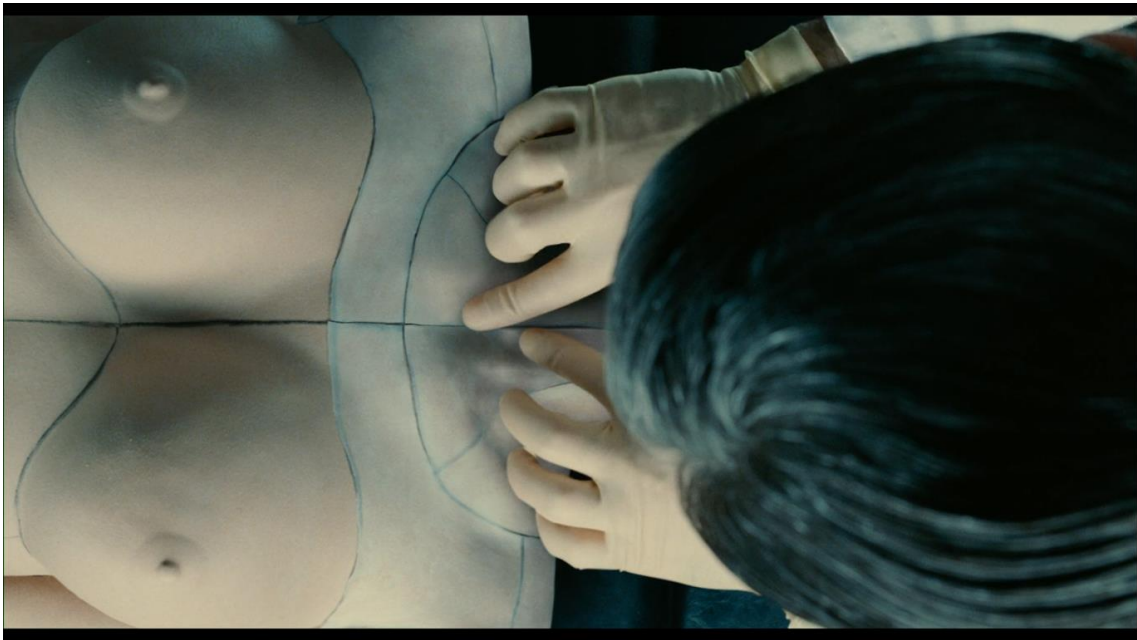


Figura 110 – Corpo-objeto 2, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 111 – Corpo-objeto 3, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)

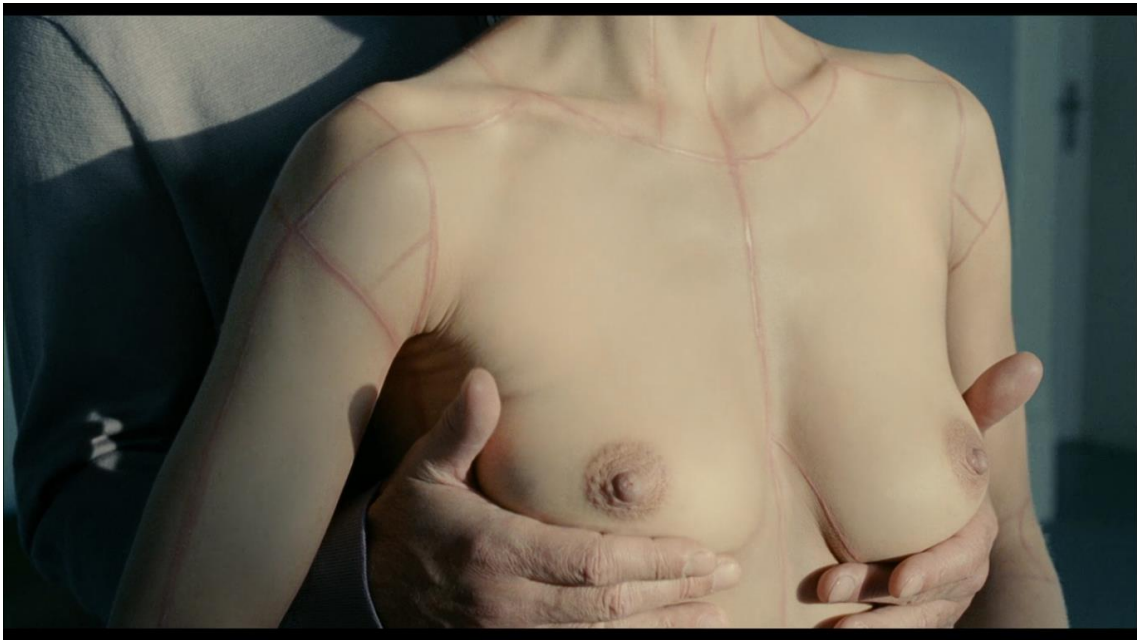


Figura 112 – Corpo-objeto 3, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 113 – Corpo-objeto 4, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 114 – Olhar falante de Vera, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 115 – *Venere di Urbino*, Ticiano Vecelli, 1538

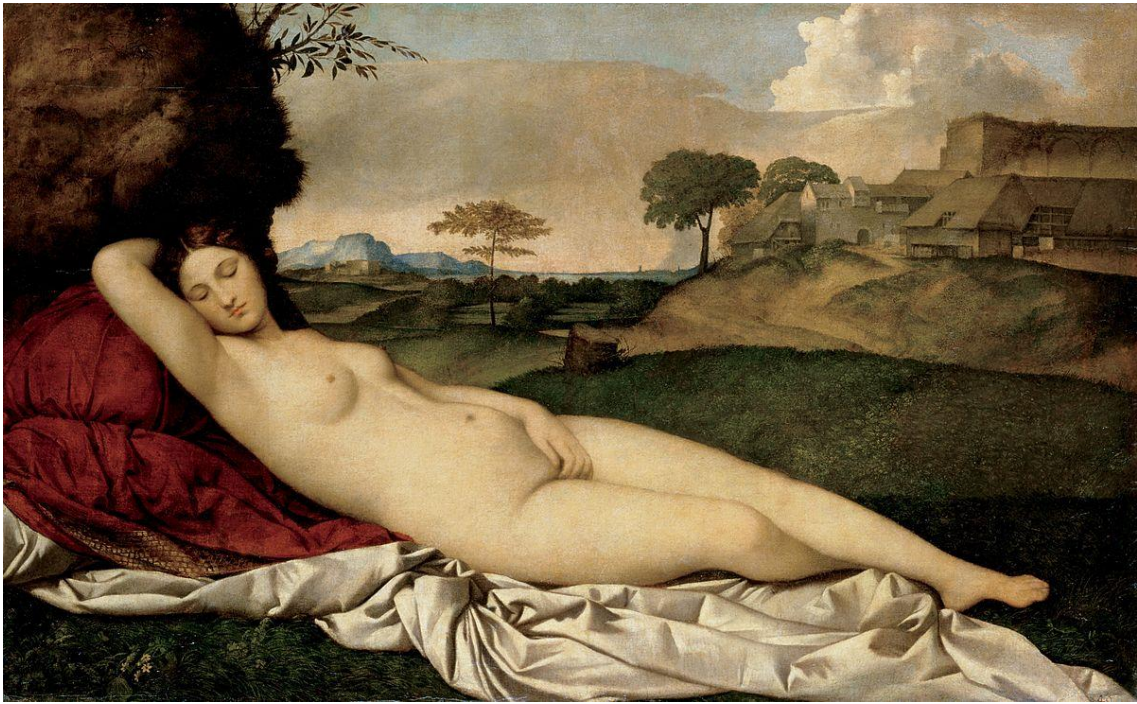


Figura 116 – *Venere Dormiente*, Giorgione (aka Giorgio da Castelfranco), ca 1507-1510.



Figura 117 – *Venere di Urbino* na mansão de Ledgard, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 118 – *Venere di Urbino* na mansão de Ledgard 2, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 119 – Ameaça, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)

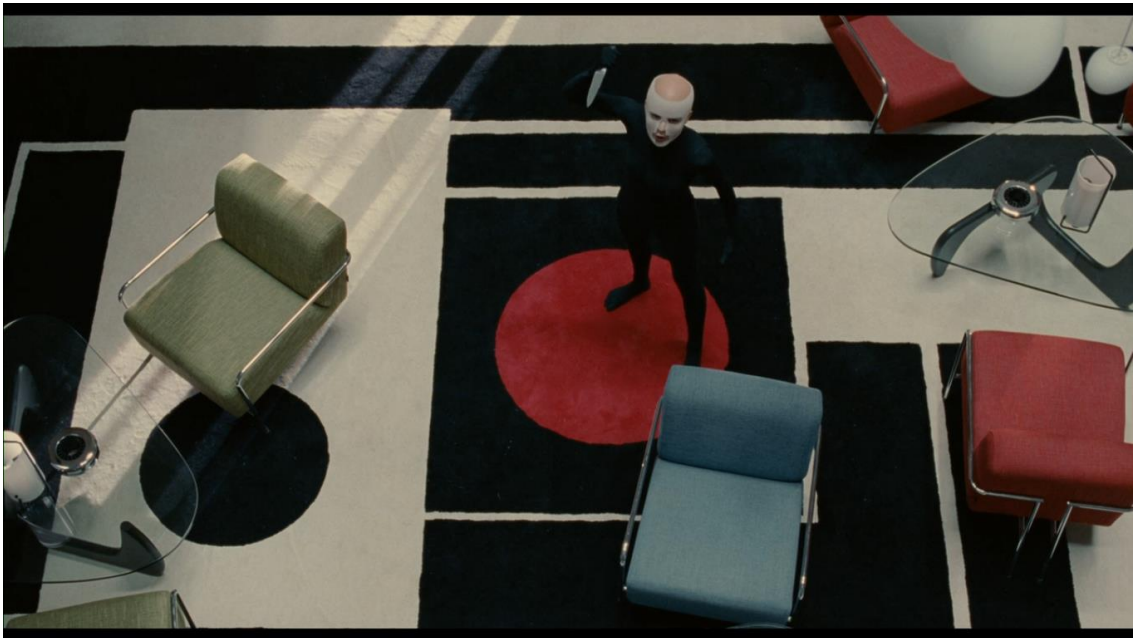


Figura 120 – Ameaça 2, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)

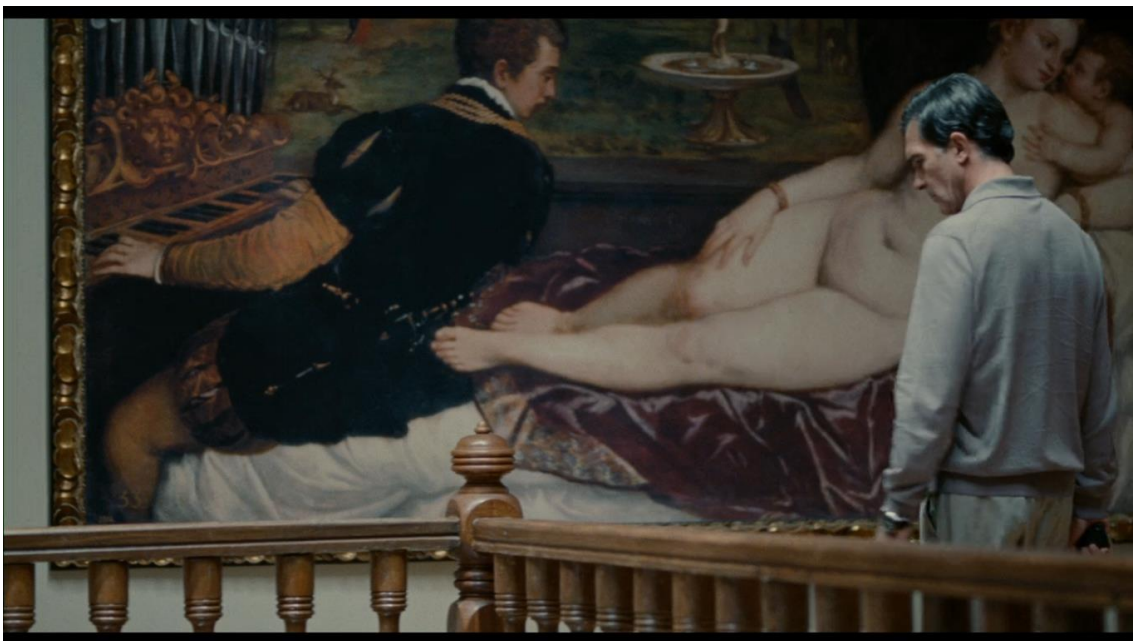


Figura 121 – *Venere con Organista e Cupido* de Ticiano na mansão de Ledgard, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 122 – *Fragile Goddess*, Louise Bourgeois, 2002



Figura 123 – *Seven in the Bed* de Louise Bourgeois na mansão de Ledgard, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)

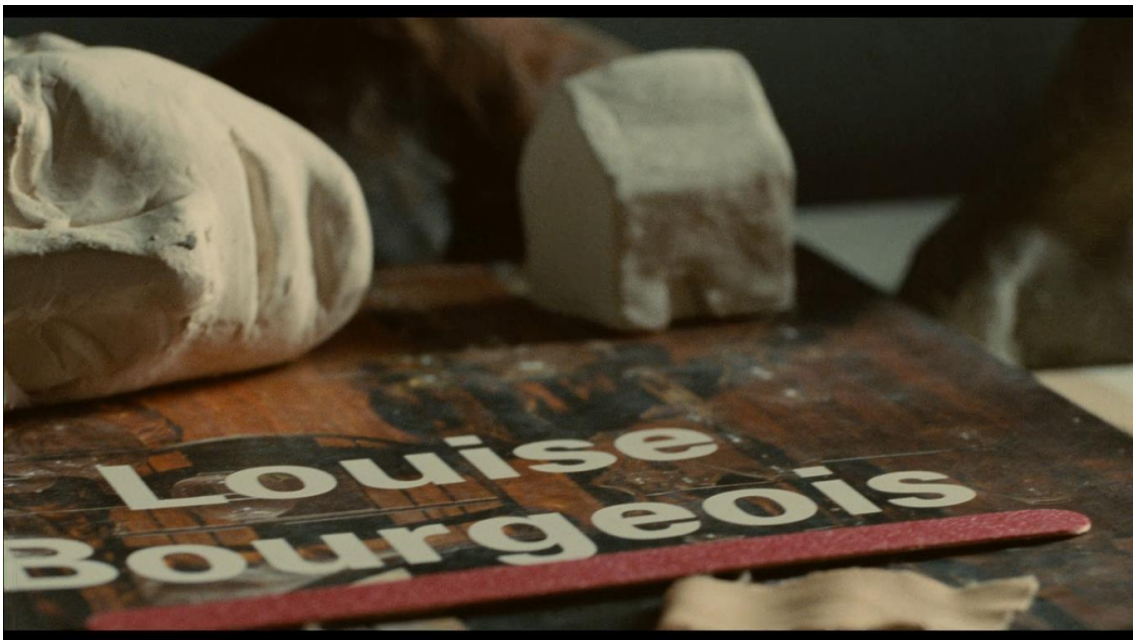


Figura 124 – Livro sobre Louise Bourgeois, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 125 – Estatuetas forjadas por Vera e inspiradas na obra de Louise Bourgeois, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 126 – Vera a folhear o livro de Louise Bourgeois, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)



Figura 127 – *Arched Figure*, Louise Bourgeois, 1999



Figura 128 – *Arched Figure 2*, Louise Bourgeois, 1993



Figura 129 – *Arch of Hysteria*, Louise Bourgeois, 1993



Figura 130 – *Cell XIV*, Louise Bourgeois, 2000



Figura 131 – *In and Out*, Louise Bourgeois, 1995



Figura 132 – A máscara, *La Piel que Habito* (Almodóvar, 2011)

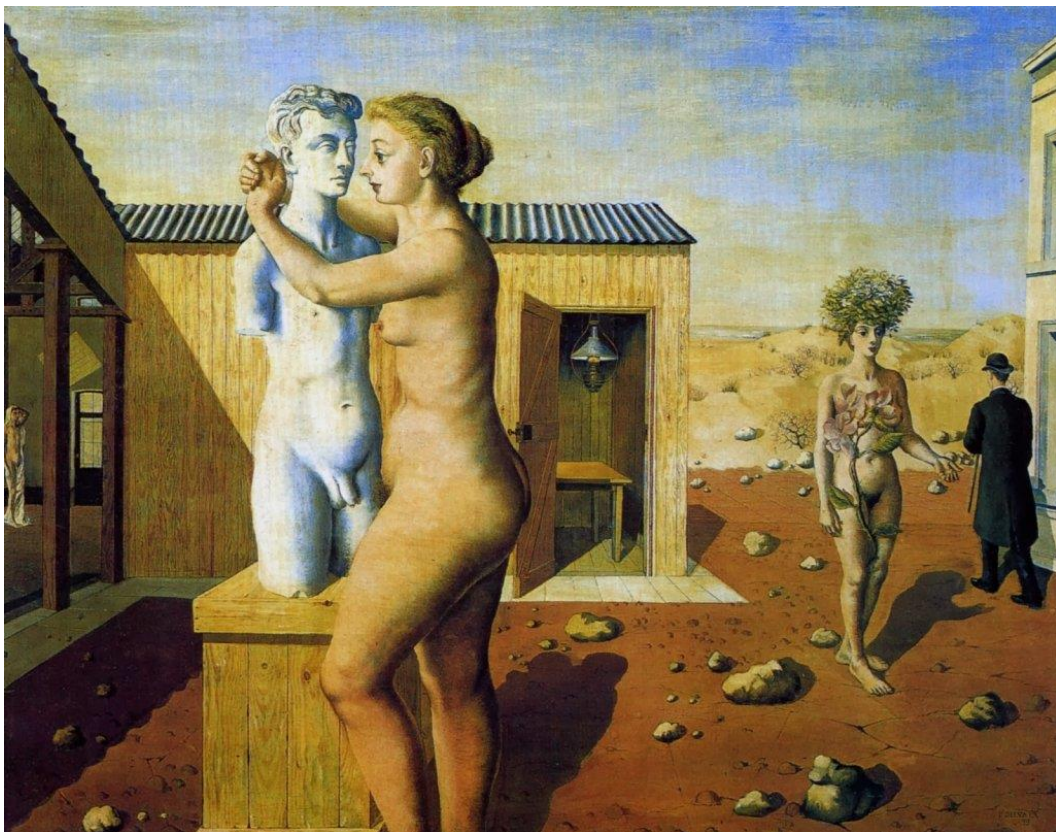


Figura 133 – *Pygmalion*, Paul Delvaux, 1939