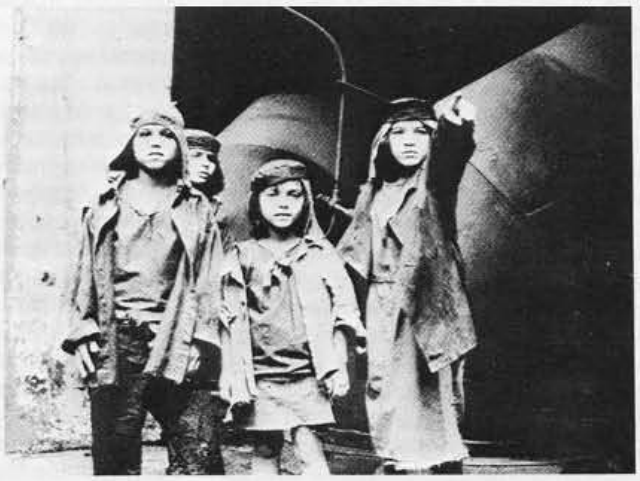
A história da província paulista é contada em filme, mas tem como intermediário *O Alpha*, ao que parece uma folha hebdomadária, cujo editor, protagonizado por Gianfrancesco Guarnieri contraponteia eficazmente as manobras de Acácio Figueira. Roberto Palmari, hoje, editor de *Momento* na cidade onde está domiciliado, Rio Claro, projeta-se, crítico, neste personagem, talvez cobrando dele análise mais aguçada da situação (só alguém "mais velho", talvez, tivesse capacidade para isso). Temos, quase como nítida, a sensação de que o filme e *O Alpha* são momentos paralelos na cabeça do realizador e certas passagens, acentuadas pela cor de Geraldo Gabriel parecem documentar uma realidade hodierna, como um *Cine-Jornal* (cf. a seqüência do recrutamento para a Revolução Constitucionalista de 1932. Fosse a cor substituída pelo preto & branco imperfeito da época e estaríamos aptos a cotejar esta passagem com algumas cenas do antológico *Nascimento de uma Nação*, de D.W. Griffith).

Pelo que posso supor acerca dos planos de Roberto Palmari, o jornalismo cinematográfico vai ser a bússola pela qual ele norteará sua obra futura. "A história colhida em seu permanente devenir, eis o que isso pode querer dizer para os menos informados. O passado remoto fundido (cinematograficamente, como numa trucagem) com o presente.

Acácio Figueira assassinado. Eis uma boa manchete para o *Momento*, de Rio Claro.

David E. Neves

IMAGEM HIPNÓTICA UNIVERSO PARALÓGICO



MANECO SUPERTIO

Direção e roteiro
Flávio Migliaccio
Fotografia
José Medeiros
Cenografia
Arthur Maia
Montagem
Rafael Valverde
Elenco
Flávio Migliaccio
Rodolfo Arena
Cleide Blota
Canarinho
Virginia Valli
Paulo Fortes

35 mm, Cor
1980

Maneco Supertio busca recuperar o sentido poético do tempo perdido pelos adultos, o que só pode ser realizado – e ainda que por meio de uma representação – através da recriação de um universo infantil. Voltando a ser criança, é possível sonhar, começar tudo de novo – esta é a perspectiva do filme – e procurar como os velhos um tempo ainda não vivido.

Estas intenções, no entanto, não foram sequer consideradas pela ótica grosseira e imediatista com que os comerciantes do ramo tratam o nosso cinema e o filme acabou sendo relegado a um quase gueto de exibição, boicotado nas últimas sessões (com o pretexto da falta de público) e confinado, numa concorrência desigual com os Trapalhões de Renato Aragão, a uma circunstancial programação de *matinés*. Tratamento que tanto, não desmerece o valor do filme e de sua abrangência histórica, da inspirada invenção de Flávio Migliaccio da figura de Tio Maneco, desencontrado mas disposto, e do sonhador e aventuresco vovô Camargo, entidades de nossa fauna familiar ao mesmo tempo trágica e burlesca.

No seio de uma família, burguesa e contraditória, Tio Maneco exerce a sua saga contumaz das férias, repelida pelos adultos mais acomodados e impelida por seu espírito quixotesco, cujo lado mais astuto é compartilhado pelas crianças. E como esta unidade é cada vez mais difícil e improvável, o velho vovô Camargo – com seu espírito de cientista louco termina por desfazer a supremacia do bom senso e da sapiência pretendida pela autoridade paterna.

O salto fora do cotidiano

O verdadeiro saber está em querer coisas prontas ou consiste em procurar caminhos ainda não percorridos? A resposta é obvia: os garotos mergulham na aventura e escapam ao controle patriarcal que não lhes oferece mais do que um universo formal e interesseiro em lucros e negócios. Afinal, tanto em nossa mitologia de adultos quanto e, talvez mais ainda na infantil, as férias representam o lado mágico que transcende o cotidiano e trazem sempre a possibilidade de um novo conhecimento.

Visto na ótica infantil, o estranho e obssessivo mundo do velho Camargo encarna, assim como Tio Maneco, um passado não pesquisado e cuja linha termina por se encontrar com o que há de vir. Só mesmo viajando através do passado será possível recompor o presente e mudar o seu curso por meio da saga mágica de apreensão da imagem e do som. O mecanismo que propicia a este avô maluco o salto no tempo é uma engenhoca mecânica que estabelece o sincronismo entre uma gravação exaustiva de acontecimentos e o poder mágico de uma fotografia tirada no dia e hora dos fatos gravados. Incompreendida pelos adultos, incapazes de perceber o caráter lúdico da personalidade de Camargo e de seus inventos, a aventura de Maneco e seus sobrinhos encontra sua coerência no universo paralégico do próprio cinema, que pressupõe, de antemão a aceitação do poder transformador de sua imagem. O filme de Flávio Migliaccio é, portanto, primeiramente um filme e, depois, um filme para crianças, ou seja, carrega duplamente o sentido do imaginário – embora este seja apenas o seu ponto de partida.

Sendo uma história de aventuras, ele é também uma incursão no tempo da História, com h maiúsculo, proposta como mais humana e mais bela do que a nossa atual. Bento Ribeiro, no ano de 1926, era uma charmosa cidadezinha do interior com suas praças e coretos, tempo que o som e a imagem restauram aliando os recursos fantásticos da "front-projection" realismo irresistível da imagem fotográfica. Mas para mergulhar neste tempo esquecido e sepultado é necessário ainda uma viagem no espaço, a ida à Bento Ribeiro, hoje uma grande e supervigiada usina siderúrgica, captada em tons pastel de cinza e marrom na fotografia de José Medeiros. O fantástico possui suas próprias leis, por isso, Maneco e seus sobrinhos vão em busca do único lugar onde acreditam poder localizar uma fotografia do tempo para onde o velho Camargo se dirigiu.

A Memória

Em sua viagem eles se valem de mapas e de informações orais más esbarram no deliberado esquecimento e no medo que os habitantes das cidades vizinhas demonstram em relação à hoje concentracionária cidade do aço, com suas esteiras rolantes, suas lentes de espionagem eletrônica e seus capangas comandados em circuito interno. Um universo perfeitamente integrado à automatização industrial porém defasado em relação ao grotesco e balofo senhor todo-poderoso que bebe um líquido de cor amarela durante todo o tempo (que se supõe ser laranjada), seu pobre filhinho que brinca com um ridículo carrinho e um serviçal mulher; eles próprios sedentários e prisioneiros neste mundo eletrônico de botões.

Isolada do mundo e guardada rigidamente em seus limites, a nova Bento Ribeiro impõe à sua periferia uma ordem onde reina o silêncio, o temor e o esquecimento de tempos passados. Sua existência fechada sobre si mesma é um tabu que somente espíritos que ainda possuem a inocência originária, como as crianças, ou carregam a aura romântica do vovô Camargo e de Maneco ousam ameaçar. O fio condutor desta viagem será a procura de uma fotografia através da qual Maneco e os sobrinhos reencontrarão Camargo perdido num tempo obscuro e o resgatarão para o curso heracliteano da história, onde nada se repete. Nesta saga de férias, eles encontrarão uma verdadeira *Metrópole* tropical, onde ao contrário do filme de Fritz Lang, as máquinas estão na superfície e já apagaram os últimos vestígios da natureza. Ao mesmo tempo nostálgico e futurista, *Maneco Supertio* propõe às crianças, de forma simples e divertida, uma leitura einsteiniana do tempo, um universo não-linear e circular onde o passado pode se encontrar com o futuro.

Neste ponto deve-se fazer um parêntese e lembrar como a formação de Migliaccio, construída na militância de um teatro social e político – Teatro de Arena de São Paulo – lhe propicia hoje um conhecimento que sabe combinar a informação cultural e social com a necessidade de entretenimento que o efeito hipnótico da imagem de cinema (e que é ainda maior na criança) possibilita. Roteirista consciente desde 1962, quando escreveu com Leon Hirszmann o curta-metragem *Pedreira de São Diogo*, Migliaccio também roteirizou *A Fábula*, do sueco Arne Suksdorff, além de ter feito os roteiros de todos os filmes que dirigiu: *Os Mendigos* (1963), *Aventuras com Tio Maneco* (1971), *O Caçador de Fantasmas* (1975) e este *Maneco Supertio*. Com o "know-how" que 20 anos de cinema lhe deram e uma explícita visão humanista e socialmente empenhada, o diretor-autor encontra um ponto de equilíbrio ao mesmo tempo de apelo dramático e social que lhe permite contar a fábula da destruição ecológica e da automatização do homem, temas que atraem adultos e crianças.

Velhos e Crianças

No ponto em que todo vestígio da natureza havia se dissipado e o homem tinha chegado com seus engenhos de fabricação do aço, a saga de Tio Maneco e seus sobrinhos vai encontrar alguns personagens que cultivam uma antiga memória de tempos em que haviam flores, livros e fotografias, já amarelecidas, de casamentos quase esquecidos. São pessoas – alguns deles velhos e castigados – que cultivam a lembrança de uma época diferente; os outros são crianças que como os sobrinhos de Maneco brincam com a possibilidade de aventura e esta leva à saída de seus circuitos concentracionários, exercida de uma forma tão intensa quanto a evasão das férias.

O encontro entre estas crianças em plena vitalidade só tem como contrapartida a referência com seu oposto: o menino aprisionado na gelada sala de controle repleta de botões e alavancas de comando e que preenche seu tempo exercitando-se com um brinquedo de plástico, triste e solitário.

Para realizar esta saga será necessário contar com a impetuosidade dos pequenos e a sabedoria dos velhos; somente a memória de um velho teimoso e inconformado conserva a planta que levará à descoberta dos cárceres subterrâneos que o poder autoritário da usina insiste em banir do conhecimento dos operários. A obstinada recusa em se submeter a um sistema totalitário une os extremos do tempo, uns pela nostalgia de um tempo mais humano e outros, sem passado, mas movidos pela necessidade de desbordar os limites de um conhecimento fechado e mecanicista. É então que o *Supertio*, um filme com e para crianças, realiza o que aparentemente seria um paradoxo: o elogio dos velhos e de sua capacidade em se desligarem e transcenderem a realidade objetiva, sua recusa em aceitarem a inevitabilidade de um cotidiano do qual não se deseja compartilhar, elementos comuns a um pensamento abstrato análogo ao infantil. Esta abstração do pensamento, que caracteriza uma fuga ao conhecimento lógico e linear, leva à fantasia e ao sonho, a partir do qual é possível acreditar na possibilidade de recuperar o tempo e voltar a uma Bento Ribeiro que não mais existe.

São as regras do jogo, a que velhos, crianças e Tio Maneco se ajustam em busca de objetivos diferentes: os velhos habitantes da antiga cidade pelo desejo em restaurar a época perdida; os sobrinhos e Maneco, pela necessidade em resgatar o velho Camargo de sua obsessão cósmica; e as outras crianças do lugar, às quais a saga proporciona a oportunidade da aventura e o desafio aos limites impostos por um duro controle eletrônico. Esta operação requer um verdadeiro espírito de organização, cujo objetivo implica na verdade a subversão do sistema repressivo de policiamento e sonegação da informação que permite a existência da usina. Movidos pela fantasia, a lembrança e o espírito de aventura, estes personagens vão realizar a subversão do tempo e trazer os habitantes da hoje triste Bento Ribeiro a uma realidade que lhes foi brutalmente arrancada.

Magia dos Efeitos

Filmar significa ter sempre a possibilidade de esgotar os recursos da linguagem cinematográfica e Flávio em seus filmes procura não abdicar deste direito: ele – que já criou um desenho de animação para que seus personagens viajassem num disco voador em *Aventuras com Tio Maneco* (1971) – realiza a máquina do tempo através do encanto de um filme doméstico, com sua linguagem balbuciante e uma curiosa ingenuidade que fazem a verdadeira magia da imagem de cinema. Porque é o espanto, provocado pelo poder da imagem, que transporta o nosso espírito a um outro tempo-espaço e que é tornado contíguo pela irrupção do fenômeno. O transporte é imediato, os personagens aderem – por meio dos recursos do "front-projection" – à textura da película, que registra um bucólico casamento num dia de sol. Através de um outro arsenal de recursos, a possibilidade de avançar e retroceder a imagem, os personagens percorrem o campo de enquadramento durante a projeção, em busca de um sentido preciso de espaço (que o efeito especial obviamente não pode consumar mas apenas sugerir). Incorporando-se à imagem será possível inserir-se na história e saltar para fora dela, o que nada mais é do que a velha mágica que o cinema realiza permanentemente há quase cem anos, quando as luzes se apagam no início e se acendem no fim da sessão.

A representação operada dentro do "front-projection" tem como objetivo encontrar a imagem precisa, a "foto" oficial do casamento, em cujo enquadramento os personagens precisam se colocar, já que ela é o ponto de partida e de chegada da viagem ao passado. Entretanto, a simplicidade e ingenuidade destas imagens aparentemente banais carregam um enigma: elas provavelmente foram tomadas no mesmo dia em que a história de Bento Ribeiro se modificou bruscamente. Seguindo o registro cinematográfico se poderá talvez descobrir a tramóia que transformou o opressor Adolpho em herdeiro do velho Bento, antigo e humanitário senhor do lugar. Ao viajarem para 1926, no tapete mágico de um filmezinho amador, os personagens levam então uma máquina fotográfica, com a qual percorrerão o labirinto do tempo para detectar e registrar o exato instante em que a traição, que modificou a vida da cidade, foi armada. Beneficiários desta mágica, eles podem, como qualquer espectador numa sala de projeção, assistir e participar do desenrolar dos acontecimentos, sem que por eles sejam percebidos.

Enquanto em *Blow up*, de Antonioni (1968) – para lembrar um exemplo metalingüístico de notoriedade – o desbordamento dos vários níveis significantes da imagem residia num procedimento mecânico, a expansão, ampliação e explosão dos grãos da película, no *Super-tio* de Migliaccio a operação é menos laboriosa porém infinitamente mais poética e cientificamente mais avançada: ela procura – por meio dos poderes mágicos da imagem em movimento – representar simbolicamente a relatividade do tempo, não estritamente no sentido einsteiniano, mas sobretudo em termos do nosso conhecimento histórico. Sua proposta aponta para uma nova e constante investigação dos pressupostos sobre os quais se estabelece a nossa cultura e sociedade e para a necessidade que temos de repensar os dados mastigados que recebemos do nosso passado, considerado não como repositório vivo e dinâmico mas como matéria morta e estratificada.

A abrangência do filme requer, portanto, tanto os predicados do particular como do geral: ela se realiza dispondo do arsenal de recursos para o envolvimento e fantasia com que conta o cinema mas não se reduz a esta articulação. Procura elucidar – dentro da própria linguagem em que se exprime e é articulada – o modo pelo qual este envolvimento se realiza para, através de sua violentação, poder extrair significados que transcendem os limites do entretenimento e ajudar, numa didática construída poeticamente, os mais jovens a pensar o real e a entender a história.

Sérvulo Siqueira