

# Monty Python e a inversão do platonismo

Flavia Pitaluga

**Resumo:** O objetivo deste trabalho é analisar os filmes *Monty Python and the holy grail* (*Em busca do cálice sagrado*) e *Monty Python's life of Brian* (*A vida de Brian*) à luz das discussões de Gilles Deleuze sobre o sentido na filosofia dos estóicos. A inversão do platonismo e a ascensão à superfície dos simulacros são problemas centrais para compreendermos o humor do grupo. Ao longo da discussão, as questões sobre o lugar do clichê no cinema, o falso e suas potências e a injeção de temporalidade nas produções cinematográficas, uma das características do cinema moderno, serão abordadas. A hipótese destas articulações é que a morte de Deus (crise da Verdade) é inseparável da maneira como o indivíduo moderno experimenta o tempo: o cinema moderno, ao fazer “a apresentação direta do tempo” (DELEUZE, 1990), coloca em questão a linearidade e a própria verdade como representáveis.

**Palavras-chave:** simulacro; *nonsense*; humor; Monty Python

**Abstract:** *Monty Python and the inversion of Platonism* — The purpose of this paper is to analyze the films “Monty Python and the Holy Grail” and “Monty Python’s Life of Brian” in the light of Gilles Deleuze’s reflections about meaning in the philosophy of the Stoics. The inversion of Platonism and the rise of simulacra to the surface are keys to understanding the group’s humor. This discussion examines questions relating to the role of clichés in motion pictures, the fake and its powers, and the insertion of temporality in film productions as one of the characteristics of modern moviemaking. The hypothesis underpinning these articulations is that the death of God (the crisis of Truth) is inseparable from the way in which modern individuals experience time: modern cinema, in its “direct presentation of time” (DELEUZE, 1990), questions linearity and truth itself as being representable.

**Keywords:** simulacrum; *nonsense*; humor; Monty Python

## Introdução

*Em busca do cálice sagrado* (1975) é uma paródia dos filmes de cavalaria. O Rei Arthur sai de Camelot à procura de cavaleiros fortes e honrados para fazerem parte de sua tábua redonda. Quando enfim retorna a seu reino em companhia de seus bravos companheiros (Bedevere, Lancelot, Galahad e Robin), percebe que, afinal, lá é um lugar sem graça. Nesse momento, os cavaleiros vêem Deus, que lhes dá uma missão: encontrar o Santo Graal. Começa aí a busca pelo cálice sagrado. Já *A vida de Brian* (1979) parodia produções bíblicas. Brian nasce no mesmo dia e hora que Jesus, em uma manjedoura próxima. Desde esse momento, ele é confundido com o Messias. Sua vida é marcada por ascensões e quedas ou sorte e azar (mais azar do que sorte, na verdade), o que, aliás, fica claro na animação dos créditos iniciais. Este trabalho procura mostrar como ambos os filmes podem ser vistos como críticas da tentativa de representar isso que nos escapa sempre: a vida, o tempo, o sentido.

## Crise da representação

Espaço homogêneo, tempo linear. Deus criara um mecanismo regular e não precisava intervir aqui a todo momento, como no mundo em que o maravilhoso (como parte do sistema de verdade medieval) vigorava. Ele pôde tirar férias, mas ainda estava presente, atestando o lugar da Verdade.

O sistema de pensamento da Idade Clássica (FOUCAULT, 1992) era baseado na representação. Acreditava-se que o ato de conhecer residia na descrição e classificação do observado — e, portanto, na possibilidade de ver e dizer corretamente algo sobre alguma coisa, e que aquilo que verdadeiramente se via no presente era válido para qualquer outro tempo.

A partir do século XVII, todo o domínio do signo se distribui entre o certo e o provável: isso quer dizer que não seria mais possível haver signo desconhecido, marca muda. Não que os homens estejam de posse de todos os signos possíveis. Mas, sim, que só há signo a partir do momento em que se acha conhecida a possibilidade de uma relação de substituição entre dois elementos já conhecidos. O signo não espera silenciosamente a vinda daquele que pode reconhecê-lo: ele só se constitui por um ato de conhecimento (Ibid., p. 74).

Para a representação, o signo não é prévio ao conhecimento, ele constitui-se por meio deste. As coisas e a linguagem, separadas, precisavam ser unidas em um discurso. Conhecer significava descrever minuciosamente as coisas no que delas se dava ao olhar indubitável e universal, colá-las em um discurso

sobre elas mesmas e organizá-las em um quadro de aproximações e distanciamentos com relação a outras coisas. Ao observar um fenômeno ou ser vivo, o cientista, detentor de um olhar discriminatório capaz de separar traços, reuniria o aparentemente diferente em quase igual, e desenvolveria um discurso coerente sobre este universal. A natureza atuava mecanicamente; ao homem cabia construir discursos capazes de descrever esses mecanismos.

Eis, porém, que alguém proclama a morte de Deus (NIETZSCHE, 2002). No século XIX, quando se inaugura o pensamento moderno, os fundamentos e a Verdade entram em crise. Essa crise é contemporânea ao advento das ciências humanas: a dobra do homem sobre si mesmo (o homem é, simultaneamente, sujeito e objeto do conhecimento), coloca em questão a transparência da linguagem (produção humana) como forma de construir o saber (FOUCAULT, 1992). A concepção de um mundo verdadeiro, mecânico e plano cede lugar à sua experimentação como perspectivo, sensorial e perpassado por camadas de vivências (temporalidades outras que não o agora). Nesses termos, a representação é colocada em xeque.

## Tempo moderno

O cotidiano urbano no auge da modernidade (início do século XX) tem sido definido pela idéia do hiperestímulo (SINGER, 2001). Grandes reformas urbanas, novas organizações das atividades produtoras, presença de bondes elétricos e automóveis, a publicidade nos cartazes e nos néons, ritmo acelerado da industrialização. A experiência do indivíduo moderno pode ser descrita em uma palavra: choque (CHARNEY, 2001, p. 394).

Com relação à experiência de tempo, a modernidade inventou o instante: essa invenção significou sua perda e, simultaneamente, seu ganho. Isto se percebe na idéia “[do] esvaziamento da presença estável pelo movimento e [na da] resultante separação entre a sensação, que sente o instante no instante, e a cognição, que reconhece o instante somente depois de ele ter ocorrido” (Ibid., p. 387).

A compreensão racional do instante era tida, portanto, como impossível — cognitivamente, ele só existe *a posteriori*, é necessariamente passado: “Não podemos nunca estar presentes em um presente” (Ibid., p. 389). O modo de experimentá-lo deveria ser sensorial: esta era a maneira de redimir (ainda que parcialmente) a sensação de deriva do presente. Nietzsche, em “Da redenção”, também inscreve esta idéia. Para que o homem (do ressentimento) pudesse viver o presente em sua potência (e não como amálgama de dores idas), ele deveria dizer sim ao que foi, aceitar o passado e o eterno retorno (NIETZSCHE, 2002).

Se o tipo nobre não podia perdoar simplesmente porque esquecia (NIETZSCHE, 1998), trata-se disso mesmo: a tentativa de compreender o presente é frustrada porque jamais é livre, está sempre acorrentada ao que foi. Para se experimentar o presente de modo pleno, há que se libertar o passado, esquecê-lo. Isso pressupõe um afastamento da apreensão mental em favor da apreensão sensória.

Esta experiência de tempo que esvazia cognitivamente o presente e o enriquece em termos sensoriais coloca em questão a representação. Se a assimilação mental do presente é sempre posterior à sua vivência, como pode ele ser re-presentado?

A “morte de Deus” é correlata ao esvaziamento da presença. Antes, a verdade garantia um solo estável e a certeza de que, se éramos, sim, contemporâneos a nossas impressões mentais, representar era possível porque homem, mundo, coisa e presente estavam reunidos<sup>1</sup>. Se a representação era o caminho para se construir o conhecimento verdadeiro, então, o sujeito tinha necessariamente clareza sobre o que estava vendo e pensando no presente, de estar construindo um discurso transparente sobre as coisas: só assim as palavras podiam dizê-las. Na experiência moderna, no entanto, a contemporaneidade entre vivência e cognição se perde. Dessa forma, quando o tempo explode em uma série infinita e divergente de outros tempos, a representação torna-se impossível e a Verdade, questionável. No lugar do tempo único, linear, manso, introduz-se o devir louco. No lugar da (profunda) Verdade, as superfícies, os falsos — a multiplicação dos falsos (potentes ou frágeis) e simulacros por toda parte.

A tentativa de representar o que nunca se apresenta à percepção moderna (um tempo linear, coerente, cronológico) persiste. O cinema clássico constrói sua narrativa nesses parâmetros. Se o cinema é a arte do fragmento por excelência, a narrativa em questão procura, por meio da montagem, esconder este caráter — a montagem mesma é feita de modo que ela não apareça. Diferente será o cinema moderno: nele ela é parte fundamental da ação, é como um personagem seu (tem força significante).

Enquanto o todo é a representação indireta do tempo, o contínuo concilia-se com o descontínuo sob forma de pontos irracionais e conforme relações comensuráveis [...]. Porém, quando o todo se torna a força de fora que entra no interstício, então ele é a apresentação direta do tempo, ou a continuidade que

<sup>1</sup> O próprio *cogito* atesta esta contemporaneidade: a certeza da existência do sujeito deve-se à descoberta de que ele pensa no presente. As sensações do presente podem ser enganosas, mas a indagação constante aponta para o fato de que, afinal de contas, “sou” (DESCARTES, 2000).

se concilia com a seqüência de pontos irracionais, segundo relações de tempo não-cronológicos. [...] a montagem ganha novo sentido determinando relações na imagem-tempo direta, e conciliando a montagem quebrada como o plano-seqüência (DELEUZE, 1990, p. 218-219).

*A vida de Brian* é clássica, nesse sentido, a não ser pela irrupção de uma nave espacial que salva o personagem central de uma queda, sobe ao espaço sideral, sofre perseguição e é atingida, retornando ao cenário inicial. Esta seqüência não quebra propriamente a linearidade da narrativa, mas a inserção de um imaginário tecnológico e futurista em um filme épico aponta para uma quebra, se não cronológica, pelo menos lógica.

Já *Em busca do cálice sagrado* vai além. A inserção de temporalidades divergentes é estratégia para construir o humor do tipo *nonsense*. Embora majoritariamente linear, separado por aventuras individuais (os contos de cada um dos cavaleiros do Rei Arthur), há pelo menos quatro evidências aqui de quebra da linearidade.

Após cena em que os cavaleiros do Rei Arthur tentam entrar no castelo dos franceses com o “coelho de madeira” (a idéia genial de Sir Bedevere reproduz o cavalo de Tróia... mas ele se esqueceu de que precisava estar dentro do coelho para que seu plano desse certo), um senhor, apresentado como “um grande historiador”, entra em campo. Esse especialista quer analisar os fatos ocorridos para um programa de TV, quando um cavaleiro cruza a cena e o fere mortalmente. A partir daí, o filme cinde a sua temporalidade: o passado histórico ou fabuloso da busca do Santo Graal e a atualidade da investigação da morte do historiador e de outras (muitas) mortes relacionadas à passagem dos cavaleiros. O atual e o fabuloso convivem lado a lado, configurando um tempo sem nexo, sem que nada justifique logicamente sua coexistência: não há explicação psicológica, tecnológica ou mágica para tanto, há apenas o sem sentido de sua superposição.

O outro exemplo de linearidade quebrada está no “Conto do Sir Galahad”. No castelo de Anthrax (habitado por “oito grupos de 20 loiras e morenas entre 16 e 19 e meio”), Galahad conversa com Dingo. De repente, a personagem feminina interrompe sua fala e, dirigindo-se aos espectadores, comenta que elas (as atrizes) ficaram preocupadas quando eles (os escritores) escreveram a cena, que agora lhes parecia boa, melhor que as anteriores. Nesse momento, outros personagens do filme intervêm. Primeiro, personagens já apresentados: o monstro de três cabeças (dizendo que a sua cena, ao menos, era visualmente melhor), os camponeses de discurso comunista (a deles, ao menos, era engajada). Mas eis que irrompem outros personagens: o homem velho (que mais tarde será revelado como o Guardião da Ponte da Morte), Tim (o mago) e o exército de

cavaleiros. Todos eles pedem que a cena continue, não tanto por estarem gostando, mas para que possam enfim aparecer. Finalmente, o próprio Deus intervé, pedindo que continuem a cena. Não apenas a narrativa é interrompida como aspectos lógicos do filme são quebrados: o espectador não se espanta tanto quando o monstro de três cabeças e os camponeses emitem suas opiniões, pois reconhece os personagens e seus cenários; mas os demais personagens (fora Deus) são exibidos sem terem sido previamente apresentados, de modo que a cronologia do filme é quebrada.

O terceiro exemplo refere-se à montagem: ela não se pretende silenciosa. A trama de *Em busca do cálice sagrado* é ora narrada, ora atuada pelos personagens. Nos momentos de narração, vemos se abrir um grande livro (intitulado *O livro do filme*) em seus vários capítulos — o “Conto de Sir Lancelot”, o “Conto de Sir Galahad” etc. Em um determinado momento, no entanto, o capítulo aberto não traz um título: apresenta-se como a “Cena 24” (que, aliás, não é a cena 24). A concatenação de fragmentos, que é a montagem de um filme, explicita-se.

Finalmente, temos o “intervalo”, logo depois que todos os personagens passam pela Ponte da Morte (alguns andando, outros sendo atirados na Garganta do Perigo Eterno). São dez segundos de tela mudando de cor com a palavra “*intermission*” gravada sobre ela e, ao fundo, uma música ligeira. Subitamente, a narrativa é quebrada, sem nenhum propósito e sem que nada substitua a história central. A linearidade não existe, é o que parecem nos dizer.

## O clichê

Se o mundo não pode mais ser experimentado como uma unidade, mas se essa unidade ainda é trabalhada, como compreendê-la? Deleuze responde: o que confere unidade ao mundo é o clichê.

São estas imagens flutuantes, estes clichês anônimos que circulam no mundo exterior, mas também que penetram em cada um de nós (constituem nosso mundo interior), de sorte que cada um de nós só possui clichês psíquicos dentro de si, através dos quais pensa e sente, se pensa e se sente, sendo cada qual um clichê entre outros no mundo ao redor. Clichês físicos, óticos e sonoros, e clichês psíquicos se alimentam mutuamente. Para que as pessoas se suportem, a si mesmas e ao mundo, é preciso que a miséria tenha tomado o interior das consciências, e que o interior seja como o exterior (DELEUZE, 1985, p. 256).

O mundo não tem unidade, o que confere a sensação de que ela existe são os clichês ou o *senso comum*, que cria identidades (Eu, Outro, Mundo) e permite que o *bom-senso chame* a si a tarefa de antecipar e conhecer essa unidade

falsa (DELEUZE, 1974). Em uma concepção moderna (e da estética modernista), o interessante não será representar esta totalidade, mesmo porque, como já foi visto, a representação fora atestada como impossível. Criativo seria fazer uso aberto, escancarado, desse clichê como modo de denunciar ou atestar que a unidade do mundo se funda nele, abrindo, assim, caminho para uma compreensão da vida como *nonsense* e *devoir*.

Nos filmes em questão, os clichês estão por toda parte e são agressivamente interceptados por outros códigos que forçam para fora da unidade: a melodia e a entonação da música de abertura de *A vida de Brian* mostram que um grande épico será encenado, mas a letra aponta para o fato de que, na verdade, Brian foi uma pessoa absolutamente comum, não merecendo nenhuma atenção especial<sup>2</sup>. Mas ele teve atenção e se tornou líder (sem proposta e sem porquê) e, depois, mártir sem causa (o sacrifício é tão sem sentido que um companheiro de execução precisa ajudá-lo a ver “o lado bom da vida”... no momento de sua crucificação!). A própria produção de filmes bíblicos é um clichê do cinema hollywoodiano, de que Monty Python é simulacro.

*Em busca do cálice sagrado* também satiriza as produções de Hollywood, alvejando desta feita os filmes de cavalaria. O grande clichê romântico desses filmes (a donzela encarcerada é salva por um bravo cavaleiro e ambos se entregam ao amor) é retrabalhado de forma cômica e inusitada. Um jovem nobre com tendências homossexuais (Herbert) é preso em seu quarto por seu próprio pai, como garantia de que não fugiria de um casamento arranjado com uma nobre. Ele lança, a esmo, uma flecha com um pedido de socorro. A flecha atinge e mata o escudeiro de Sir Lancelot, que encontra assim a mensagem no corpo do companheiro. Acreditando tratar-se de uma moça, corre para ajudar. Depois de muitas peripécias, o pai de Herbert faz-se passar pelo pai da noiva (morto pelas mãos de Lancelot ao assaltar o castelo) e anuncia seu casamento com o cavaleiro. Os clichês são retrabalhados, invertidos, de modo que a sequência perde o bom senso (previsibilidade) e o senso comum (identidade/unidade) (Ibid.). Há falsos por toda parte, eles se multiplicam, se distorcem, se transformam — criam.

<sup>2</sup> “Brian. The babe they called ‘Brian’,/ He grew,... grew, grew, and grew/ Grew up to be grew up to be/ A boy called ‘Brian’/ A boy called ‘Brian’./ He had arms... and legs... and hands... and feet./ This boy... whose name was ‘Brian’./ And he grew,... grew, grew, and grew/ Grew up to be/ Yes, he grew up to be/ A teenager called ‘Brian’/ A teenager called ‘Brian’./ And his face became spotty./ Yes, his face became spotty./ And his voice dropped down low/ And things started to grow/ On young Brian and show/ He was certainly no/ No girl named ‘Brian’./ Not a girl named ‘Brian’./ And he started to shave/ And have one off the wrist/ And want to see girls/ And go out and get pissed./ A man called ‘Brian’/ This man called ‘Brian’/ The man they called ‘Brian’/ This man called ‘Brian’!”

Uma das formas de cinema que privilegia o simulacro deve ser essa que falsifica as imagens do cinema clássico, tomando-o como referência, não para fazer igual ou semelhante, mas para distorcer e criar. Os clichês, os quais nos servem para dar coerência ao mundo, são usados no cinema clássico como modo de representá-lo. Acontece que a coerência é falsa. Esse tipo de cinema seria então cópia de uma Idéia que não existe. Os filmes analisados propõem algo diverso: usar os clichês para sublinhar sua incompostura, para atirá-los na falta de sentido que é a própria vida. Em *A vida de Brian*, a sucessão de clichês de estilos cinematográficos (bíblico, político, ação, aventura, drama) é jogada violentamente pela tangente do *nonsense*. Exemplos disso são a cena do apedrejamento, o caso do ex-leproso, mesmo o momento em que Brian é flagrado pixando o palácio de Pilatos. O mesmo vale para *Em busca do cálice sagrado*.

Assim, a Verdade perde sua posição privilegiada como lugar do saber, abrindo espaço para pensamentos que atuarão na inversão do platonismo.

## Inversão do platonismo

A teoria das idéias de Platão teria o objetivo, segundo Deleuze, de separar os “pretendentes bem fundados” (as cópias) dos “falsos pretendentes” (simulacros). Compreender o simulacro como cópia da cópia não daria a dimensão da diferença entre estas duas categorias. A semelhança que a cópia guarda em relação à idéia seria interior, espiritual — “a semelhança é a medida de uma pretensão” (DELEUZE, 1974, p. 262). Os simulacros, portanto, não são afastados da idéia por serem menos parecidos externamente com elas, mas por indicarem uma subversão: não há a pretensão de semelhança. Há, sim, um efeito de semelhança e, por isso mesmo, ele será visto como tão perigoso pelo platonismo. Esta espécie de imagem é construída “sobre uma disparidade, sobre uma diferença, ela interioriza uma dissimilitude [...] Se o simulacro ainda segue um modelo, trata-se de um outro modelo, um modelo do Outro, de que decorre uma dessemelhança interiorizada” (Ibid., p. 262).

*Em busca do cálice sagrado* e *A vida de Brian* cabem nessa conceituação de simulacro. Como vimos, o primeiro constrói imagens, temas musicais e narrativas que se parecem com as produções holywoodianas dos filmes de cavalaria (faz uso dos clichês das produções norte-americanas). Essa semelhança, no entanto, não se sustenta. Os créditos iniciais já indicam o caminho cômico ou o *nonsense* em jogo<sup>3</sup>. No início do filme, pouca luz, muita névoa, tropel de cava-

<sup>3</sup> A legenda dos créditos “conversa” com os espectadores, convidando a conhecer lindos lagos na Suécia, onde há alces etc.



los — tudo indica uma semelhança com as produções convencionais. Mas eis que um rei (Arthur) surge imitando, de modo infantil, estar montado em um cavalo e, atrás dele, seu escudeiro bate cocos, fazendo a sonoplastia da cavalgada. A grandiosidade hollywoodiana é subvertida, seu truque foi posto em cena.

O mesmo pode ser dito em relação a *A vida de Brian*. O próprio *trailer* do filme começa com os três reis magos chegando à manjedoura com seus presentes, guiados pela estrela cadente, ao som de uma música de fundo grandiosa, enquanto o narrador diz que “Todos conhecem a gloriosa história do menino Nazaré; esta não é esta história”. O fim da narrativa é: “Ele não era o Messias; era um menino muito levado”. Estamos, mais uma vez, diante da semelhança subvertida.

O simulacro seria como uma “arte da refrega exterior ao saber e à opinião”, incluiria “o ponto de vista diferencial; o observador faz parte do próprio simulacro, que se transforma e se deforma com seu ponto de vista. Em suma, há no simulacro um devir-louco” (DELEUZE, 1974, p. 264). Nenhum justo saber lhe pertenceria. Mas o que se deu a partir da crise da representação foi a construção de uma percepção segundo a qual o mundo e a vida nos escapam e não há nada para além do ponto de vista. Por isso mesmo, a modernidade significou, em termos filosóficos, a inversão do platonismo e o advento dos simulacros.

Reverter o platonismo significa então: fazer despontar os simulacros, afirmar seus direitos entre os ícones ou as cópias. O problema não concerne mais à distinção Essência-Aparência, ou Modelo-cópia. Esta distinção opera no mundo da representação; trata-se de introduzir a subversão neste mundo, “crepúsculo dos ídolos”. O simulacro não é uma cópia degradada, ele encerra uma potência positiva que nega tanto o original como a cópia, tanto o modelo como a reprodução. [...] Não basta nem mesmo invocar um modelo do Outro, pois nenhum modelo resiste à vertigem do simulacro. Não há mais ponto de vista privilegiado do que objeto comum a todos os pontos de vista. Não há mais hierarquia possível [...] A obra não-hierarquizada é um condensado de coexistências, uma simultaneidade de acontecimentos. É o triunfo do falso pretendente. [...] Trata-se do falso como potência, Pseudos, no sentido de Nietzsche: a mais alta potência do falso (Ibid., p. 268).

A história oficial pode ser vista como o modelo; as produções normais seriam boas cópias. Em *A vida de Brian*, a história oficial sobre o tempo de Jesus é mantida<sup>4</sup> — o que o filme subverte são as outras produções cinematográficas feitas a partir dela —, ao passo que no filme *Em busca do cálice sagrado* ambas

<sup>4</sup> Ressalva feita ao elemento espacial.

(historiografia oficial e produções cinematográficas) são subvertidas: o assassinato do “grande historiador” e os cavalos inexistentes o indicam. Como simulacros, o bom senso e o senso comum não têm nesses filmes morada.

### **Bom senso, senso comum e *nonsense***

A lógica clássica comporta duas forças distintas: uma garante a construção de identidades fixas e a outra organiza um sentido único nas ações. Em outras palavras, essas forças são as responsáveis pela identificação das causas e pela idéia de previsibilidade (e naturalização) dos efeitos. É importante sublinhar a idéia de identificação aqui envolvida: trata-se de uma estratégia de dominação da vida pelo homem através da Linguagem, por meio da qual acreditamos poder dizer Eu, Mesmo, Mundo. Da organização de uma unidade, a lógica faz derivar um único sentido possível. O senso comum será a força que promove a identificação e o bom senso será aquela que faz a previsão (DELEUZE, 1974); ambos os elementos pertencem à doxa (Ibid., p. 80-81).

Bom senso e senso comum atuam, portanto, na elaboração da unidade entre o homem e o mundo. Uma força diferente, porém, irrompe sobre este conjunto tão harmônico trazendo o desconforto ou o riso: o paradoxo.

Da mesma forma, o paradoxo é a subversão simultânea do bom-senso e do senso comum: ele aparece de um lado como os dois sentidos ao mesmo tempo do devir-louco, imprevisível; de outro lado, com o nonsense da identidade perdida, irreconhecível [...] A linguagem parece, de qualquer maneira impossível, não tendo mais sujeito que se exprima ou se manifeste nela, nem objeto a designar, nem classes e propriedades a significar segundo uma ordem fixa. É contudo aí que se opera a doação de sentido, nesta região que precede todo bom-senso e senso comum. Aí, a linguagem atinge sua mais alta potência com a paixão do paradoxo (Ibid., p. 79- 80).

A lógica dos estóicos caberia muito bem nessa concepção filosófica e estética da modernidade: ela ajuda a afirmar a potência dos significados múltiplos, das transformações em deriva, da criatividade como forma de auto-expressão do indivíduo. O paradoxo nos lança fora das categorias construídas e aceitas como verdadeiras, escracha o caráter sem sentido da vida. Dessa forma, está intimamente vinculado a um determinado tipo de humor, o do *nonsense*: “O paradoxo aparece como destituição da profundidade, exibição dos acontecimentos na superfície, desdobramento da linguagem ao longo deste limite. O humor é esta arte da superfície, contra a velha ironia, arte das profundidades ou das alturas” (Ibid., p. 9-10).

A identidade (senso comum) e a permanência do saber (bom senso) criam uma unidade entre o Eu e o Mundo, ao mesmo tempo em que necessitam dessa unidade para se sustentar. O *nonsense* e o paradoxo irrompem como modo de contestá-las; assim, "... quando nomes de parada e repouso são arrastados pelos verbos de puro devir e deslizam na linguagem dos acontecimentos, toda identidade se perde para o eu, o mundo e Deus." (DELEUZE, 1974, p. 3).

Sublinhar o *nonsense* nos filmes aqui analisados parece, a esta altura, desnecessário. Há, no entanto, uma cena em *Em busca do cálice sagrado* que merece atenção especial. Trata-se do momento em que o grupo do Rei Arthur se prepara para atravessar a Ponte da Morte. Ela é guardada por um velho e só aquele que respondesse corretamente as três perguntas por ele elaboradas poderia passar em segurança. O primeiro candidato se habilita: eis que Sir Lancelot, o Bravo, se dispõe a respondê-las. "Qual o seu nome?" é a primeira pergunta, a que o cavaleiro responde corretamente. "Qual a sua missão?" é a segunda pergunta, também respondida corretamente. A terceira resposta certa a partir da indagação "Qual a sua cor favorita?" garante que Lancelot passe pela ponte. Encorajado pela facilidade das perguntas, Sir Robin (o não-tão-bravo-quanto-Sir-Lancelot) coloca-se diante do velho. "Qual o seu nome?", e Sir Robin acerta. "Qual a sua missão?", ele também acerta essa, mas "Qual a capital da Assíria?" ele não sabe, e é lançado na Garganta do Perigo Eterno. O próximo é Sir Galahad, o Puro. Ele acerta o nome e a missão, mas erra quando perguntado sobre sua cor favorita, tendo o mesmo fim de Sir Robin. Finalmente, chega a vez do Rei Arthur. Ele responde corretamente qual o seu nome e qual a sua missão. Mas a terceira pergunta é bastante diferente daquela feita aos seus companheiros: "Qual a velocidade de uma andorinha sem carga?". O rei retruca: "Como assim? Uma andorinha africana ou européia?". Eis o que o guardião da ponte não sabe responder, sendo então lançado no abismo.

O não sentido das perguntas é óbvio. O que mais interessa analisar aqui, no entanto, é outra coisa. Todas as perguntas endereçadas a Arthur, exceto a última, referem-se à identidade (o nome pessoal, a capital da Assíria) ou a saberes permanentes (a missão, a cor favorita). Trata-se de categorias fixas. A pergunta sobre a andorinha deveria ser respondida da mesma maneira, como se houvesse apenas uma categoria de andorinha, voando em uma única velocidade. A fala do rei aponta a fragilidade deste tratamento, o que faz com que o velho fixado aos pés da ponte, o guardião do sentido único, seja como que "arrastado" pelo "verbo do devir". Para o homem da identidade e do saber fixos ou, por que não dizer, para o platonismo, o devir e seus paradoxos só podem mesmo ser experimentados como uma "Garganta do Perigo Eterno".

O uso do humor na modalidade do *nonsense*, portanto, parece apontar para a crítica da concepção clássica de sentido, baseada no senso comum e no bom senso: a vida não cabe aí, pois ela “é um tanto absurda e a morte é a palavra final”<sup>5</sup>. Concebê-la em seus paradoxos é certamente doloroso, mas pode ser, também, bastante engraçado.

Nesse sentido, pode-se dizer algo sobre *A vida de Brian*. As narrativas bíblicas sobre Jesus mostram muita dor, todo sentido (Deus o arquiteta nos mínimos detalhes) e nenhuma graça. *A vida de Brian* também mostra dor: em alguns momentos, personagens jogam na cara do herói como ele é sortudo, mas isso não faz sentido nem para ele nem para o espectador. Ao contrário de Jesus, porém, o percurso de Brian não tem porquê (o transcendente aqui não é ocupado por uma figura divina, e sim por extraterrestres), justamente o que lhe confere toda graça.

Ambos os filmes apontam, portanto, para a falta de sentido de se conceber isso aqui (a vida) como tendo algum sentido.

## Conclusão: factício x simulacro

Resta ainda uma questão. Quando Deleuze analisa o clichê em meio a suas reflexões sobre o neo-realismo italiano, acusa um seu uso fraco: a paródia. Justamente ela, base dos filmes analisados, é tratada por Deleuze como incapaz de criar uma imagem, esta, sim, suscetível de ser extraída do clichê e de se levantar contra ele (DELEUZE, 1985, p. 258). Como, então, este trabalho se sustenta?

Acredito que a paródia não seja a única forma do falso nos filmes aqui analisados. Como foi apontado, há também a questão da temporalidade moderna na falsa linearidade de *Em busca do cálice sagrado*, além de ambos os filmes trabalharem a oposição paradoxo & organização em face da doxa. Justamente essa oposição, o pilar da inversão do platonismo, não está presente em *Monty Python's the meaning of life (O sentido da vida, 1983)*, o que o excluiu da presente discussão. Nele, as críticas se endereçam mais a instituições concretas (religião, ciência/medicina, sociedade de consumo etc.) do que a uma “gramática”<sup>6</sup>, a uma lógica a partir da qual as coisas se organizam e ganham sentido.

O que quero dizer é que, ao contrário dos filmes analisados, *O sentido da vida* baseia-se predominantemente no absurdo, não no paradoxo: é absurdo imaginar que os médicos se preocupem mais com os equipamentos de uma sala de

<sup>5</sup> Versos de “Always look on the bright side of life!”, de *A vida de Brian*.

<sup>6</sup> Uso aqui gramática pensando em Nietzsche quando diz que seria preciso destruí-la para derrotar a metafísica.

parto do que com a parturiente em si e que, em um restaurante, um casal precise de um cardápio de conversas<sup>7</sup>, mas nenhuma das situações é paradoxal. O paradoxo tem a potência de nos lançar para fora da normalidade, pois é da ordem do impossível, exatamente o que o difere da contradição (ela se aplica ao real e ao possível) (DELEUZE, 1974). O paradoxo, portanto, é estranho à lógica que tenta organizar a unidade do mundo, e essa estranheza é a responsável por desestabilizar o *senso comum* e o *bom senso*. O absurdo não é estranho: o conteúdo dos *sketches* é bastante compreensível na lógica do cotidiano e se endereçam a situações reais, ainda que trabalhadas de maneira exagerada. Por isso mesmo, o absurdo em *O sentido da vida* não tem a propriedade de inverter a lógica, mas, sim, de criticar instituições. Além disso, ainda que o filme seja construído por *sketches*, a concatenação entre estes fragmentos é bastante coerente, de maneira que ele forma uma unidade, diferentemente da coexistência dos policiais e do Rei Arthur ou da nave espacial na Judéia de Jesus Cristo.

Isso não significa que o irracional esteja ausente de *O sentido da vida*. De fato, o *sketch* “Ache o peixe” não faz nenhum sentido nem em si nem em relação aos outros *sketches*. Mas isto não parece suficiente para inserir o filme inteiro em uma discussão acerca da inversão do platonismo por meio do humor de tipo *nonsense*.

Dessa maneira, talvez possamos pensar a paródia criticada por Deleuze como um factício — “sempre uma cópia da cópia” (DELEUZE, 1974, p. 271), enquanto a construída por Monty Python seria da ordem do simulacro. *Em busca do cálice sagrado* e *A vida de Brian* podem ser vistos como filmes que ironizam o platonismo, a ponto de lançá-lo não em um abismo, pois isso significaria novamente a ordem “das representações, dos modelos e das cópias” em sua hierarquia vertical, mas em uma superfície caótica. Por forçarem de muitos modos a visão do *nonsense*, achatam o platonismo a ponto de esmagá-lo — atiram em sua direção uma pedra gigante ou uma imensa bigorna.

## Referências

CHARNEY, L. (2001). Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, R. V., (Org.), *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify.

DELEUZE, Gilles (1974). *A lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva.

\_\_\_\_ (1985). *A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense.

\_\_\_\_ (1990). *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense.

---

<sup>7</sup> Há *sketches* com cada uma dessas situações em *O sentido da vida*.

DESCARTES, René (2000). *Meditações metafísicas*. São Paulo: Martins Fontes.

FOUCAULT, Michel (1992). *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes.

NIETZSCHE, Friedrich (1998). *A genealogia da moral*. São Paulo: Companhia das Letras.

\_\_\_\_ (2002). *Assim falava Zaratustra*. São Paulo: Hemus.

SINGER, Ben (2001). Modernidade, hiperestímulo e início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, R. V. (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

FLAVIA PITALUGA é habilitada em Publicidade e Propaganda pela ECO-UFRJ, mestre em Comunicação e Cultura pela UFRJ e doutoranda do PPGCOM da UFRJ.

flavia.pitaluga@terra.com.br