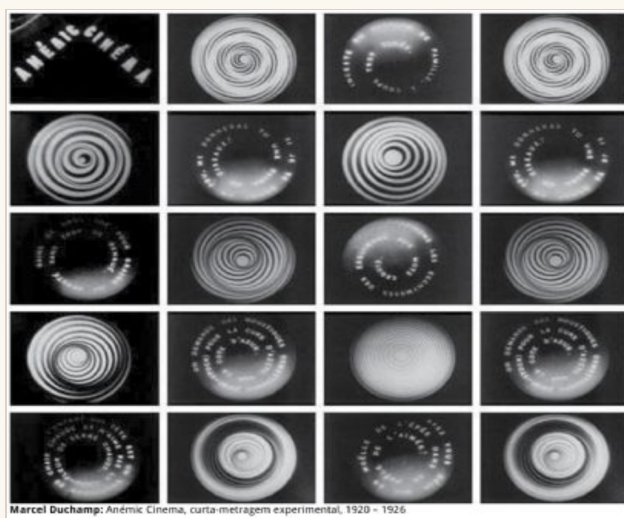


O Jogo de Letras de Marcel Duchamp

Gil Sibin — 17 de janeiro de 2016 — revisto e ampliado em 2026



Anémic Cinéma, curta-metragem experimental — Marcel Duchamp, 1920–1926

O título *Anémic Cinéma* é um jogo de letras, um trocadilho que forma um quase palíndromo, e que traduz e espelha um sentido imperfeito das palavras "anêmico" e "cinema", além de se referir, ironicamente, ao "fraco" caráter artístico da atividade cinematográfica — reafirmando não apenas a poética das formas populares, mas também o interesse pelo lúdico em detrimento do narrativo. O que seduz Marcel Duchamp (1887–1968) é justamente esse campo: a subversão do sentido, o jogo verbal, a comunicação levada ao literal até quebrar.

É no rigor desse pensamento que Duchamp usa frases ao longo de toda a obra, não só no título. Um dos artistas mais polêmicos e ecléticos do século XX — a ponto de renegar seus próprios princípios como pintor, escultor e poeta —, inventor dos ready-mades, conduziu a vida sempre independente do próprio trabalho artístico, explorando métodos e mídias alternativas já por volta de 1910.

Há um detalhe que o próprio filme insiste em esconder e revelar ao mesmo tempo: nos créditos finais, o copyright de *Anémic Cinéma* não pertence a Marcel Duchamp. Pertence a Rose Sélavy — a persona feminina que Duchamp inventou e assinava com frequência, com nome, com uma digital fictícia impressa na cópia. Não é apenas uma assinatura de brincadeira. Nos mesmos anos em que fazia o filme, Duchamp se deixava fotografar por Man Ray travestido de Rose, num jogo de identidade que corre paralelo ao jogo de palavras: se o título já é um trocadilho instável entre sentido e som, quem assina a obra também é.

O filme, aliás, não nasceu pronto. Duchamp testou a ideia dos discos giratórios em 1920 e de novo em 1923 antes de chegar, em 1926, à versão que conhecemos — feita nos estúdios do fotógrafo Man Ray (1890–1976), com a participação do cineasta Marc Allégret (1900–1973). Sempre preocupado com a linguagem, Duchamp via a seriedade poética caminhar lado a lado com a atividade artística, as duas amarradas às formas que seu trabalho ia assumindo ao longo desses anos de tentativa.

A técnica final usa câmera fixa, posição frontal e horizontal, sem qualquer movimento de objetiva — e ainda assim produz efeitos óticos que perturbam. Mais interessado em resultado perceptivo do que narrativo, Duchamp construiu sequências de espirais que tratam tempo e espaço de um jeito que, em 1926, ninguém tinha visto antes.

São dez discos com imagens em espiral, alternados com nove discos que trazem frases também em espiral, brancas sobre fundo preto, criando impressão de relevo. A velocidade de rotação — por volta de 33 rpm — não é acidente técnico: é o tempo exato que o olho precisa para ler cada frase antes que ela suma.

O disco gira, a frase se desenrola por completo diante do espectador, e uma lacuna abre espaço para o disco seguinte. As frases são jogos de palavras — trocadilhos de sonoridade parecida e sentido divergente — mas haveria algo a mais ali, algo que o próprio Duchamp jamais escondeu: essas frases, quase intraduzíveis por dependerem do som exato do francês, carregam insinuação sexual quase o tempo todo. E as espirais que alternam com elas não ficam atrás — pulsam, avançam e recuam como se tivessem profundidade real, num ritmo que ecoa o mesmo erotismo das palavras. Som e imagem se contaminam: a mesma cadência rítmica, repetitiva, cria a ilusão de frases sem começo nem fim, cujo sentido nasce e se perde em espiral — nunca inteiramente decifrável, nunca inteiramente obsceno, sempre as duas coisas ao mesmo tempo.

Para Duchamp, o cinema surgia como mais um campo para as pesquisas óticas e poéticas que já sustentavam seu trabalho, abrindo caminho para o universo do inconsciente e da percepção que escapa aos cinco sentidos comuns. Cansado dos instrumentos tradicionais — tinta, tela, pincel —, ele foi buscar na mecânica o que a pintura já não lhe dava, mergulhando nas possibilidades que só o movimento real, e não o simulado, conseguia oferecer.

Há um final quase cômico para essa história, que Duchamp bem que tentou emplacar: anos depois de terminado o filme, ele tentou vender os discos giratórios — os Rotoreliefs — como brinquedo óptico numa feira de invenções em Paris. Quase ninguém comprou. O mesmo homem que questionava, com os ready-mades, o que torna um objeto arte, tentou vender a própria arte como mercadoria de feira, e o mercado simplesmente não quis. Talvez essa recusa seja, à sua maneira, o trocadilho mais perfeito de todos os que Duchamp já inventou.