

DOG'S CITY – QUATRO IMPRESSÕES BREVES SOBRE A MÃO DE LUÍS CAMPOS

Rosa Coutinho Cabral

1 “Dog’s City”, é, por si só, uma impressão profunda. A minha queda nesta experiência, transforma-me no terceiro anjo. Aquele a quem retiraram a alma, e que, por isso, não pode nomear o mundo em que é lançado. Nem caído, nem em ascensão. Nunca chega à terra. É assim que me sinto, face a este surpreendente filme: sem poder nomear nem descerrar a sua inscrição no mundo.

“Não tenho nada para dizer, só para mostrar”
(Walter Benjamin)

Por um momento - eu que conheço o Luís, desde o fim da adolescência, quando timidamente nos avistávamos nas saídas da Gulbenkian ou da Cinemateca, no empenho quase militante do cinéfilo - queria perguntar-lhe se, naquele tempo, já se podia adivinhar este mundo, esta demande ontológica que, paulatinamente, a sua obra vai traçando.

Mas, o que não foi perguntado a tempo, já se sabe, não pode ser respondido noutro tempo com o mesmo sentido. A memória desactiva a tomada do presente. E este contagia-a. Deste modo, a resposta do Luís não cabe nas palavras, mas num vôo rasante de uma câmara que se liberta da gravidade e que, sem embaciar o mundo, o revela no seu grito mudo.

É um mundo adivinhado, na imediaticidade do corpo de autor, que se deixa arrastar (nem ele saberá dizer, suponho), pela mão ou pela garra. Nesta oscilação pesa outra indecibilidade: é um mundo em que Luís Campos entra com uma câmara na mão, ou é o Luís Campos que o constrói, cada vez que liga ou desliga a câmara? Como nomear esta imagem capturada a partir deste modus operandi, que mobiliza a imagem abismada de Lisboa?

Pensar neste filme, é pensar na forma como as imagens pensam o abismo fotográfico da imagem em movimento. É cercar, até à exaustão, o conceito que sustenta “Dog’s City” - uma câmara que se desloca à altura do olhar de um cão - e acreditar que o travelling é a forma cinematográfica que tem o pensamento justo para pensar este filme. Se a técnica, a partir do aparelho que filma, maquina uma tecnocodicidade humana, como maquina uma tecnocodicidade animal a partir da técnica maquinada pelo homem - neste caso, pelo Luís Campos?

2 Nesta experiência surpreendente de Luís Campos, a câmara oculta, propositada e humanamente oculta, quer revelar o olhar de um animal: o cão. É um reencontro antigo com a ordem divina mínima do mundo, que jaz na animalidade.

“O que separadamente nos horroriza é muito agradável
quando visto no contexto da totalidade” (Santo Agostinho)

A mão, aparelhada com uma câmara, feita pequeno cão-cyborg, potencia o retorno ao mito homérico, uma vez que o olhar do cão, formatado por uma objectiva monocular, é um olho de ciclope. Este olhar, que agora não se cega, mas que se liga e desliga, quando o humano quer, liberta-se alguma vez dos passos humanos que maquinam as condições do experimen-

to? Num gesto cinematográfico, em que o olhar é livre da escolha humana, a câmara-cão é livre do humano?

Esta desumanidade, que a câmara já encerra, eleva-se nos golpes do trote canino, retrazendo a experiência que nos aproxima e afasta do real. O cão - o Outro -, como se apropria desta distância? O outro do cão - o homem -, como imagina, ou é ainda capaz de imaginar a distância inumana com o mundo?

Trata-se de encontrar um design não humano? De descobrir o que é que se indexa de olhar a um cão? Mas, o cão saberá que o lixo é humano e urbano? E, mais complicado ainda, o que é que se indexa de olhar de um cão a uma câmara? A objectiva pode devolver o olhar da animalidade, reivindicando as imagens cruas e lisas do que se vê sem censura humana como imagens-outras? Tudo isto separa e cria, neste filme, um lugar decifrado como um espaço-Outro do “animal-homem tecnicizado”. Neste gesto, a urbanidade, no limiar da sua própria desurbanidade, torna-se autógrafo do Outro. Do não-humano. Do que vê de outro modo.

3 “Dog’s City” é sempre uma cidade onde entramos pela primeira vez. Não se trata de encontrar a doçura de um espaço, mas a dureza de uma época que está mapeada num espaço em guerra, sem consolação, protecção ou alegria.

“A câmara introduz-nos num inconsciente óptico, da mesma forma que os psicanalistas nos introduzem aos impulsos inconscientes...
(Walter Benjamin)

Pelas brechas da cidade, Luís Campos captura, com a sua câmara, a construção da desconstrução urbana, suspendendo o subconsciente de uma época - a forma como foi sonhada pela anterior. “Dog’s City” é a forma como é filmada a ruína deste sonho ou esta desurbanidade. O travelling opera como categoria de reflexão e forma de pensar o enfraquecimento da urbanidade prometida, captando o inconsciente da actualidade. Os travellings obsessivos avançam num mundo inconfesso e irrevelado, mobilizam as imagens desviantes da cidade, revelando o consumidor violento que reside nas massas: que usa e deita fora a própria cidade.

Não encontramos cinismo nos travellings de Luís Campos. São extraordinárias fotografias em movimento – enquanto trajecto possível de um mecanismo predador. Não há horror, nem indiferença. Apenas intervalos, espaços-entre-espaços, não-espaços, na presença brutal e irónica do real, cada vez que se liga ou desliga a câmara.

Mantendo um gosto antigo pelas transurbanidades que têm marcado a sua obra fotográfica, Luís Campos, oferece-nos uma perversa sedução pela negação, numa relação quase sublime com o do real. E digo quase, porque o autor procura um território em que o estético seja radicalmente arredado, Neste sentido, “Dog’s City” é também a dieta espacial do lixo, restos, estradas, lugares abandonados à sua própria nudez. Não se trata de um espaço idealmente nú, mas da nudez que nos embaraça e da qual normalmente fugimos.

4 Luís Campos, é também um *flanêur*, andando e atravessando os espaços da cidade como se fossem peripécias, lugares que nunca visitaria se não decidisse fazer da sua mão um pequeno cão-cyborg.

“A partir de então a manutenção dos seres humanos em parques ou cidades surge como uma tarefa sociopolítica.” (Sloterdijk):

Nem só do homem, nem só do animal, mas da máquina que medeia ambos. o *travelling-flanêur* é, ele mesmo, uma passagem, um espaço em movimento, num espaço-entre-espaços que escapa à visibilidade e se torna excluído, perigoso e enlouquecido. Com espanto, poder-se-ia falar de um espaço-Outro, como diria Foucault, que se furta à longa tarefa humanista da domesticação, e que desfere um contra-ataque da animalidade à polis, por parte do século XXI, a um urbanismo cada vez mais racionalista.

Enquanto *flanêur-cyborg*, “Dog’s City”, experimenta um campo contemporâneo de desurbanidade, focando o passado e o presente simultaneamente, elegendo as ruas, estradas e espaços periféricos, como um mundo que fala. Aos *travellings* não interessa a sucessão de acontecimentos, mas uma intensa simultaneidade icónica, que Benjamin designava como imagem dialéctica. De *travelling* a *travelling*, somos lançados nos materiais falhados e nas ruínas, activando as porosidades e libertando passagens ilegais. *Travellizando*, no labirinto de porosidades e membranas, entre o urbano e não-urbano, humano e não-humano, legal e não-legal, traça-se a fisionomia da cidade e obtém-se o retrato complexo das cidades da cidade de Lisboa.

Já não se trata de encontrar uma linha de divisão entre espaços, diabólica ou salvadora, regulada por uma rede de ligação metafísica, mas de pensar na instalação do acaso – desde os restos de um peluche, de um cadeirão insolitamente num descampado, ou num suporte de caixas de correio abandonados, numa dieta formal em que a estética já não subjuga a novidade do acto artístico.

CONCLUSÃO

Ficar impressionada e comovida é não ficar indiferente. Por isso, este texto constitui-se sob a forma de um inquérito. E, no fim deste rosário de questões, ficou claro que “Dog’s City” é um gratificante saldo da experiência de Luís Campos, arrastado pela assinatura da sua câmara oculta.

“...former notre image du monde, alors que ce monde fait tout pour nous vendre d’autres images comme étant la réalité” (Godard)

Na sua mão, não se recua, antes avança-se na possibilidade de um novo descentramento, reflexivo e irónico, sinal de um humanismo que colapsou, como Nietzsche tinha previsto, sobre a mesquinha domesticação do homem pelo homem.

A partir do travelling, que reivindica e aspira tudo, a desurbanidade da cidade contemporânea é indexada simultaneamente ao humano, ao animal e à técnica. Esta cyborguização fere a ordem instituída, porque se atreve a pensar, sonhar, adivinhar outro lado do mundo. Mais instável. Mais perigoso. Mais encantador. Neste caso, sublinhando o pensamento de Benjamin e Godard, a imagem, em “Dog’s City”, tem um valor histórico e inscreve parte da história da actualidade urbana.

A anulação selvagem da animalidade, não impede o impiedoso reflexo animal, orgânico e inorgânico, povoado de restos humanos e de intrigantes desastres da humanidade. Mas, Luís Campos não cede ao terror de se ver reflectido num espelho imperfeito, antes rejubila de espanto ao encontrar um rebanho que se equilibra próximo da linha férrea e regressa à cidade nova...

“ ... prazer de descobrir novos trajectos insuspeitados na cidade e desembocar em perspectivas inesperadas de locais habituais.”

(Luís Campos)

DOG'S CITY – FOUR BRIEF IMPRESSIONS ABOUT THE HAND OF LUÍS CAMPOS

Rosa Coutinho Cabral

1 *“Dog’s City” is, in itself, a profound impression. My falling into this experience transforms me into the third angel. The one whose soul has been taken away and who, because of this, cannot name the world into which he has been thrown. Not fallen, but in ascension. He never reaches the earth. And that is how I feel, when faced with this surprising film: unable to name or to reveal its inscription in the world.*

*“I have nothing to say, only to show”
(Walter Benjamin)*

For one moment, I – who have known Luís since late adolescence when we would bashfully catch sight of each other leaving the Gulbenkian or the Cinemateca, in our almost militant commitment as film buffs – wanted to ask him whether, at that time, he already had an inkling of this world, this ontological quest that his work has gradually been revealing.

But what was not asked at that time cannot now, as we know, be answered at another time with the same sense. Our memory deactivates our capturing of the present. And this then infects our memory. In this way, Luís’s answer cannot be expressed in words, but is instead provided in the flight, just above the ground, of a camera that is released from gravity and, without tarnishing the world, reveals it in its silent scream.

It is a world that is guessed at, in the immediacy of the author’s body, which allows itself to be dragged along (not even he is capable of saying how, I suppose), by the hand or by the claw. In this oscillation, there is another kind of unspeakability expressed: is it a world into which Luís Campos enters with a camera in his hand, or is it Luís Campos who constructs this world every time he turns the camera on or off? What name can we give to this image captured through this modus operandi, which mobilises the stupefied image of Lisbon, plunged into the abyss?

To think about this film is in fact to think about the way in which images can picture the photographic abyss of the moving image. It is to thoroughly embrace the concept that sustains “Dog’s City” – a camera that travels at the height of a dog’s eyes – and to believe that the travelling shot is indeed the cinematographic form that provides exactly the right kind of thought for thinking about this film. If technique, derived from the apparatus that is filming, can machinate a human technocodicity, how can one machinate an animal technocodicity from the technique that is machinated by man – in this case, by Luís Campos?

2 *In this surprising experiment conducted by Luís Campos, the hidden camera, the deliberately and humanly hidden camera, seeks to reveal the gaze of an animal: the dog. It is an old and familiar re-encounter with the minimum divine order of the world, which lies in animality.*

*“What horrifies us separately is very pleasant when
seen in the context of the whole” (St. Augustine)*

The band, equipped with a camera, turned into a small cyborg-dog, makes it possible to return to the Homeric myth, since the dog's gaze, formatted through a monocular lens, is like the eye of a Cyclops. This gaze, which now is not blinded, but which can, however, be turned on and off, whenever the human wishes, is it ever freed from the human steps that machinate the conditions of the experiment? In a cinematographic gesture, in which the gaze is freed from human choice, is the dog-camera freed from the human?

This inhumanity, which the camera already encapsulates, becomes greater when the dog trots, retracing the experiment that both brings us closer to and pushes us further away from reality. The dog – the Other – how does it appropriate this distance? The dog's other – the man – how does he imagine, or is he indeed still capable of imagining, the inhuman distance from the world?

Is it a question of finding a non-human design? Of discovering what it is that is involved in indexing the look of a dog? But, does the dog know that rubbish is human and urban? And, even more complicated, what is involved in indexing the look of a dog to a camera? The lens may return the look of animality, claiming the crude and smooth images of what is seen without human censure as other-images? All this separates and creates, in this film, a place decoded as an Other-space of the "technicised animal-man". In this gesture, urbanity, on the threshold of its own disurbanity, becomes the autograph of the Other. Of the non-human. Of what sees in another way.

3 *"Dog's City" is always a city that we find ourselves entering for the first time. It is not a question of encountering the softness of a space, but the harshness of an age that is mapped in a space at war, without any consolation, protection or joy.*

"The camera introduces us to unconscious optics as does psychoanalysis to unconscious impulses..." (Walter Benjamin)

Through the gaps in the city, Luís Campos captures with his camera the construction of the urban deconstruction, suspending the subconscious of an age – the way in which it was dreamed of by the previous one. "Dog's City" is the way in which the ruin of this dream or this disurbanity is filmed. The travelling shot functions as a category of reflection and offers a way of thinking about the weakening of the promised urbanity, capturing the subconscious of the present day. The obsessive travelling shots advance into an unconfessed and unrevealed world, bring forth the deviant images of the city, revealing the violent consumer who lives among the masses: who uses the city itself and then throws it away.

We do not find any cynicism in Luís Campos' travelling shots. They are extraordinary photographs in motion – showing the possible path followed by a predatory mechanism. There is no horror; no indifference. Just intervals, spaces-between-spaces, non-spaces, in the brutal and ironic presence of the real, every time the camera is turned on or off.

Maintaining his longstanding taste for the transurbanities that have marked his photographic work, Luís Campos offers us a perverse fondness for negation, in an almost sublime relationship with the real. And I say almost, because the author is looking for a territory

from which the aesthetic has been radically cast aside. In this sense, “Dog’s City” is also the spatial diet of the rubbish, remains, roads, places that have been abandoned to their own nakedness. We are not talking about an ideally naked place, but about the nakedness that embarrasses us and from which we normally tend to run away.

4 Luís Campos is also a flâneur, strolling around and passing through the spaces of the city as if they were random incidents, places that he would never visit if he had not decided to turn his hand into a small cyborg-dog.

“Thereafter maintaining human beings in parks or cities appears as a sociopolitical task.” (Sloterdijk):

Not only of mankind, not only of the animal, but of the machine that lies between them both. The travelling-flâneur is himself a passage, a space in motion, in a space-between-spaces that escapes our visibility and becomes excluded, dangerous and crazy. In our astonishment, we might talk about an Other-space, as Foucault would say, that shuns the long humanist task of domestication, and which unleashes an animalistic counter-attack on the polis, on behalf of the 21st century, an attack on an increasingly rationalistic urbanism.

As a cyborg-flâneur, “Dog’s City” experiments with a contemporary field of disurbanity, focusing on the past and the present simultaneously, choosing the streets, roads and peripheral spaces, as a world that talks. The travelling shots are not concerned with the succession of events, but with an intense iconic simultaneity, which Benjam indescribed as a dialectic image. From travelling shot to travelling shot, we are thrust into the failed materials and the ruins, activating the porosities and liberating illegal passages. As we travel through the labyrinth of pores and membranes, amidst the urban and the non-urban, the human and the non-human, the legal and the non-legal, the physiognomy of the city is traced and the complex portrait of the cities of the city of Lisbon is obtained.

It is no longer a question of finding a dividing line between spaces, a diabolical or redeeming division, regulated by a network of metaphysical connections, but rather it is a question of thinking about the installation of randomness – from the remains of a soft toy to an armchair standing unusually in wasteland or the abandoned frame of a series of mail boxes – in a formal diet in which aesthetics no longer subjugates the novelty of the artistic act.

CONCLUSION

Being impressed and moved means not remaining indifferent. This text has therefore been written in the form of an inquiry. And, at the end of this long string of questions, it has become clear that “Dog’s City” is the gratifying outcome of Luís Campos’ experiment, drawn forth through the signature of his hidden camera.

“...former notre image du monde, alors que ce monde fait tout pour nous vendre d'autres images comme étant la réalité” (Godard)

In his hand, it does not retreat, but instead it advances in the possibility of a new decentring, one of reflection and irony, becoming the sign of a humanism that has collapsed, as Nietzsche had foreseen, under the sordid subdual of man by man.

From the travelling shot, which claims and sucks in everything, the disurbanity of the contemporary city is simultaneously indexed to the human, to the animal and to technique. This cyborgisation upsets the established order, because it dares to think, to dream, to divine the other side of the world. More unstable. More dangerous, More enchanting. In this case, underlining the thinking of Benjamin and Godard, the image, in “Dog’s City”, has a historical value and registers part of the history of urban actuality.

The savage annulment of animality does not impede the merciless animal reflex, organic and inorganic, peopled with human remains and intriguing disasters of humanity. But Luís Campos does not yield to the terror of seeing himself reflected in an imperfect mirror. Instead, he rejoices in the amazement of finding a flock of sheep keeping their balance close to the railway line and returning to the new city ...

“... the pleasure of new and unsuspected paths in the city and running into unexpected perspectives of customary places.” (Luís Campos)