

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CURITIBA II/FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO – MESTRADO ACADÊMICO EM CINEMA
E ARTES DO VÍDEO (PPG-CINEAV)**

FRANCISCO BENVENUTO GUSSO

**O CINEMA DE PROCESSO, DISCUTIDO A PARTIR DE UMA
PERSPECTIVA COMPARATIVA AOS MODOS DE CRIAÇÃO DO
PINTOR: ESTUDO DE CASO SOBRE *CÉZANNE'S EYE* (1982) DE
MICHAEL MAZIÈRE**

**Curitiba
2022**

FRANCISCO BENVENUTO GUSSO

**O CINEMA DE PROCESSO, DISCUTIDO A PARTIR DE UMA
PERSPECTIVA COMPARATIVA AOS MODOS DE CRIAÇÃO DO
PINTOR: ESTUDO DE CASO SOBRE *CÉZANNE'S EYE* (1982) DE
MICHAEL MAZIÈRE**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção de grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) – linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná – *campus* de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cristiane Wosniak

**Curitiba
2022**

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Mary Tomoko Inoue-CRB-91020

Gusso ,Francisco Benvenuto

O cinema de processo, discutido a partir de uma perspectiva comparativa aos modos de criação do pintor : estudo de caso sobre *Cezannes's Eye* (1982) de Michael Mazière . / Francisco Benvenuto Gusso, 2022.
141f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual do Paraná – Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Cinema e Artes do Vídeo PPG-CINEAV

Orientadora : Prof^a Dr^a Cristiane Wosniak

1. Cinema de processo. 2. Pintura. 3. Paul Cézanne. 4. Michel Mazière. 4. Processos artísticos.
I.T. II. Universidade Estadual do Paraná.

CDD : 791.43

TERMO DE APROVAÇÃO

FRANCISCO BENVENUTO GUSSO

**O CINEMA DE PROCESSO, DISCUTIDO A PARTIR DE UMA PERSPECTIVA
COMPARATIVA AOS MODOS DE CRIAÇÃO DO PINTOR: ESTUDO DE CASO
SOBRE CÉZANNE'S EYE (1982) DE MICHAEL MAZIÈRE**

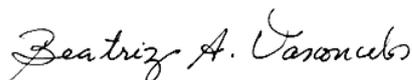
Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 11/03/2022.

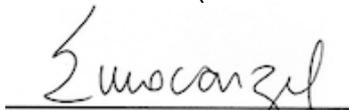
Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)
Linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo
Universidade Estadual do Paraná



Orientadora: **Prof^a. Dr^a. Cristiane do Rocio Wosniak**
Unespar – PPG-CINEAV



Banca: **Prof^a. Dr^a. Beatriz Avila Vasconcelos**
Unespar – PPG-CINEAV (membro titular interno)



Banca: **Prof. Dr. Evaldo Sérgio Vinagre Mocarzel**
Membro Convidado Externo à Unespar



Banca: **Dr. Lucas de Castro Murari**
Membro Convidado Externo (UFRJ)

DEDICATÓRIA

A todos os artistas do audiovisual brasileiro.
À Paul Cézanne, que me ensina a ver com os olhos do espírito.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora Prof^a. Dr^a. Cristiane Wosniak, por acreditar na minha pesquisa e ter me guiado durante todo o trajeto até aqui. Sua presença foi fundamental, sem a qual esse trabalho não teria sido possível.

À Lígia de Mello Teixeira, minha companheira de trabalho e de vida, pela paciência de me ouvir nos momentos mais confusos, me inspirar e me ensinar tanto todos os dias com seu exemplo de dedicação e amor ao cinema experimental.

Ao Prof. Dr. Evaldo Mocarzel pelo carinho e generosidade ao aceitar participar das minhas bancas de qualificação e defesa pública e por ter, gentilmente, escrito a bela carta que integra o prefácio desta dissertação.

Aos professores Dr. Fabio Jabur Noronha e Dr. Lucas Murari por terem aceito integrar as minhas bancas de qualificação e defesa pública, respectivamente, lendo esta pesquisa com dedicação e afinho.

E finalmente, um agradecimento especial aos meus pais Antônio Renato Gusso e Sandra de Fátima Kruger Gusso, meus primeiros professores e exemplos que desde sempre me incentivaram a buscar conhecimentos e a me desenvolver intelectualmente.

Muito obrigado a todos que, de alguma forma, ajudaram a tornar essa pesquisa possível!

RESUMO

Essa dissertação intitulada **O CINEMA EXPERIMENTAL DE PROCESSO, DISCUTIDO A PARTIR DE UMA PERSPECTIVA COMPARATIVA AOS MODOS DE CRIAÇÃO DO PINTOR: ESTUDO DE CASO SOBRE CÉZANNE'S EYE (1982) DE MICHAEL MAZIÈRE** tem por objetivo refletir sobre processos de criação no cinema sob as lentes da pintura tentando estabelecer algumas pontes conectivas com um possível conceito de dispositivo que permeia ambas as linguagens. De que forma e com que meios a linguagem cinematográfica se torna uma extensão da linguagem pictórica, indo além, em sua busca da imagem em movimento, mas sem deixar que sua matriz, em muitos casos, ainda presente uma vigorosa reminiscência proveniente dos postulados da pintura? A partir desta questão norteadora, a pesquisa de ordem qualitativa, aqui empreendida, encontra-se ancorada em uma meticulosa Revisão de Literatura Narrativa (RLN). A opção por este tipo de abordagem metodológica possibilita o recorte e acesso específico à produção de conhecimento de autores/as que já se debruçaram sobre o tema. A discussão teórica ancora-se em questões formais como os conceitos de figuração, *mise-en-scène* e dispositivo. Além disso, coloca-se em pauta o pensamento ou raciocínio de Paul Cézanne que contribuiu para a evolução da representação na pintura argumentando-se que este fator pode ter influenciado o desenvolvimento do olhar cinematográfico, aproximando ainda mais o cinema das artes visuais e vice-versa, contribuindo, desta maneira, para o surgimento da estética de fluxo e do cinema de dispositivo. Para dar conta de tecer algumas aproximações com o que denominamos de cinema de processo, optamos pelo método de análise fílmica de excertos do filme *Cezanne's Eye* (1982) de Michael Mazière que se constitui em nosso objeto empírico de investigação, dando especial atenção aos aspectos da *mise-en-scène*. É no entre-lugar de campos interdisciplinares, portanto, que esta dissertação se situa ao trazer para o diálogo teóricos do cinema e da pintura.

Palavras-chave: Cinema de processo; Pintura; Paul Cézanne; Michael Mazière; processos artísticos.

ABSTRACT

This dissertation entitled Processes of creation in cinema from the perspective of painting: a case study about Michael Mazière's *Cezanne's Eye* (1982) aims to reflect on processes of creation in cinema under the lens of painting, trying to establish some connective bridges with a possible concept of device that permeates both languages. In what way and with what means does cinematographic language become an extension of pictorial language, going further, in its search for the moving image, but without letting its matrix, in many cases, still present a vigorous reminiscence from the postulates of painting? Based on this guiding question, the qualitative research undertaken here is anchored in a meticulous Narrative Literature Review (RLN). The option for this type of methodological approach allows for the clipping and specific access to the production of knowledge by authors who have already dealt with the topic. The theoretical discussion is based on formal issues such as the concepts of figuration, *mise-en-scène* and device. In addition, the thinking or reasoning of Paul Cézanne, who contributed to the evolution of representation in painting, argues that this factor may have influenced the development of the cinematographic gaze, bringing cinema closer to the visual arts and vice-versa, thus contributing to the emergence of flow aesthetics and device cinema. To manage to weave some approximations with what we call painter cinema, we opted for the method of film analysis of excerpts from the film *Cezanne's Eye* (1982) by Michael Mazière, which constitutes our empirical object of investigation, paying special attention to aspects of *mise-en-scène*. It is in the inter-place of interdisciplinary fields, therefore, that this dissertation is situated by bringing theoretical dialogues of cinema and painting to the dialogue.

Keywords: Cinema; Painting; Language; Paul Cézanne; Michael Mazière; Artistic process.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 01 – Diagrama – dispositivo de exibição cinematográfica	58
FIGURA 02 – Diagrama – dispositivo câmera-olho	101
FIGURA 03 – Capa do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	108
FIGURA 04 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	109
FIGURA 05 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	110
FIGURA 06 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	111
FIGURA 07 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	112
FIGURA 08 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	113
FIGURA 09 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	114
FIGURA 10 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	115
FIGURA 11 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	116
FIGURA 12 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	117
FIGURA 13 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	118
FIGURA 14 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	119
FIGURA 15 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	120
FIGURA 16 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	121
FIGURA 17 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	122
FIGURA 18 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	123
FIGURA 19 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	124
FIGURA 20 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	125
FIGURA 21 – frame do filme (curta-metragem) Cezanne’s Eye	136

SUMÁRIO

PREFÁCIO Carta elaborada por Evaldo Mocarzel (Qualificação)	09
1 INTRODUÇÃO	16
1.1 MEMORIAL ARTÍSTICO REFLEXIVO: A TRAJETÓRIA DO ARTISTA PESQUISADOR E O ENCONTRO COM SEU OBJETO DE PESQUISA	19
1.2 O ESTADO DA ARTE SOBRE O OBJETO DA PESQUISA	26
2 ENSAIOS SOBRE CINEMA E PINTURA: CONTEXTOS HISTÓRICOS	30
2.1 A PINTURA IMPRESSIONISTA: INFLUÊNCIAS NO PRIMEIRO CINEMA	31
2.2 O SURGIMENTO DO CINEMA E AS PRIMEIRAS ESCOLAS	37
2.2.1 Cinemas de <i>Avang-Garde</i> , <i>Experimental</i> e <i>Underground</i> : apontamentos	41
2.3 A QUESTÃO DA <i>MISE-EN-SCÈNE</i> NA PINTURA E NO CINEMA	46
2.4 CINEMA E PINTURA: SOBRE FLUXO E DISPOSITIVO	49
2.4.1 Breves Considerações Acerca Da Arte Abstrata	49
2.4.2 Dispositivo, Fluxo e Processo	51
3 PAUL CÉZANNE, A CÂMERA-OLHO E O MUNDO PRÉ-OBJETAL	62
3.1. O SER ACRESCENTADO À NATUREZA	62
3.1.1 O Grande Todo Indivisível	69
3.1.2 O Cinema De Pintor	70
3.1.3 Como Mergulhar Em Um Lago	75
3.1.4 Câmeras Não Fazem Filmes; Os Cineastas É Que Os Fazem	77
3.2 O TEMPO COMO LINGUAGEM	88
3.3 A CÂMERA-OLHO: IMAGEM E PERCEPÇÃO	93
4 O ESTUDO DE CASO: CINEMA E PINTURA EM VIBRAÇÃO	102
4.1 <i>CEZANNE'S EYE</i> , de MICHAEL MAZIÈRE	103
4.1.1 Análise Filmica: Ficha Técnica E Dados Gerais	107
4.1.2 Discussão Analítica Em Torno Da <i>Mise-En-Scène</i>	108
4.2 DECOMPOSIÇÃO FÍMICA POR SEQUÊNCIA - PLANIFICAÇÃO	109
4.3 RESULTADOS E DISCUSSÃO	127
CONSIDERAÇÕES FINAIS	130
REFERÊNCIAS	134

PREFÁCIO

Niterói, 23 de junho de 2021.

Prezado Francisco Benvenuto Gusso,

Em primeiro lugar, gostaria de te dizer que fiquei muito honrado quando fui convidado para participar da banca de qualificação do seu projeto de pesquisa ‘Processos de Criação no Cinema sob a Perspectiva da Pintura: Estudos de Caso sobre Cézanne’s Eye (1982), de Michael Mazière’, que está sendo desenvolvido no Programa de Pós-graduação – Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Faculdade de Artes do Paraná na Universidade Estadual do Paraná.

Acredito que você descobriu um veio muito interessante ao comparar a pintura impressionista com o chamado “cinema de fluxo”, estabelecendo relações de atrito da primeira com uma estética figurativa e do segundo com uma dramaturgia filmica mais orgânica, mais amarrada sob o ponto de vista narrativo, tendo Paul Cézanne como uma espécie de divisor de águas na trajetória das artes visuais. “De que forma e com que meios a linguagem cinematográfica se torna uma extensão da linguagem pictórica, indo além, em sua busca da imagem em movimento, mas sem deixar que sua matriz, em muitos casos, ainda apresente uma vigorosa reminiscência proveniente dos postulados da pintura?”; esse é um dos questionamentos mais potentes, sob o ponto de vista ensaístico, que vislumbro no seu projeto de pesquisa.

Os próximos passos para aprofundar ainda mais a sua genuína, sincera e até mesmo romântica inquietação acadêmica, sobretudo a análise do seu estudo de caso, o filme Cézanne’s Eye, de Michael Mazière, me parece ser uma investigação mais minuciosa das especificidades da linguagem do cinema, e logicamente também da pintura, caminho que você já esboça com muita propriedade ao resgatar palavras clarividentes do grande crítico André Bazin: “o quadro [da pintura] polariza o espaço em direção ao seu interior; tudo aquilo que a tela [do cinema] nos mostra, contrariamente, pode se prolongar indefinidamente no universo. O quadro é centrípeto, a tela é centrífuga”. Esse ponto de partida me parece muito apropriado para esse aprofundamento das diferenças entre as duas linguagens, que estão hibridadas de uma maneira muito interessante no seu objeto de estudo, o curta Cézanne’s Eye.

Mas quais são as especificidades da linguagem do cinema que se aproximam e que também tanto se diferenciam da linguagem da pintura? Vários artistas e críticos como André Bazin encaram o recorte da câmera de cinema (e logicamente a imagem projetada na tela) como uma espécie de “máscara”, um recorte que mais esconde do que propriamente revela com essa sua tendência “centrífuga”, tentando resolver ou

problematizar ainda mais um dos maiores paradoxos da linguagem do cinema, que tanto estimulou artistas como Robert Bresson e realizadores e críticos como Jean-Louis Comolli: como sugerir a invisibilidade, o imponderável, o impalpável, o inefável, a transcendência, a imanência de todas as coisas, o cosmos, a genética, a ontologia intraduzível do nosso próprio ser em uma linguagem tão visual como o cinema? A pintura talvez mostre e revele mais do que o cinema, que, para vislumbrar em suas telas a epifania dos seres e de todas as coisas, precisa recortar, fragmentar, montar, editar, estabelecer relações de comunhão e de atrito entre as imagens, também esconder e, principalmente, sugerir o que não pode ser mostrado explicitamente pela aparência ontologicamente realista dos enquadramentos fílmicos. E o cinema ainda tem um poderoso elemento de linguagem que é muito mais potente, sob o ponto de vista da sugestão, do que a nitidez e a visibilidade explícita dos planos da chamada sétima arte: o SOM. Não podemos jamais esquecer que a potência máxima de uma obra de arte costuma estar diretamente ligada à sua capacidade de sugerir os mistérios que rondam as inquietações existenciais da condição, ou melhor, da natureza humana.

Como nos ensina o mestre francês Robert Bresson, guru de tantas gerações, o ouvido cria no campo da visão, enquanto o olho não cria no campo da audição, ou seja, o som nos filmes nos faz imaginar, aciona uma miríade de imagens na tela mental de cada espectador, o que me parece fundamental a ser investigado em uma das vertentes principais do seu projeto de pesquisa, que é o que você chama de “cinema de dispositivo”, capaz de “promover possíveis interações entre a obra e o observador, acionando suas peças para construir a experiência do espetáculo”, nas suas próprias palavras.

Vou colocar abaixo alguns aforismos extraídos do seminal livro de Robert Bresson, Notas sobre o Cinematógrafo, coletânea de frases clarividentes que eram escritas por ele no set de filmagem tentando fazer de si mesmo um instrumento de precisão, ou melhor, tentando tornar o seu processo de criação o mais rigoroso possível. Inicialmente, alguns aforismos sobre a importância do SOM nos filmes:

O olho (em geral) superficial, o ouvido profundo e inventivo. O apito de uma locomotiva imprime em nós a visão de toda uma estação de trem.

Um grito, um ruído. Sua ressonância nos faz adivinhar uma casa, uma floresta, uma planície, uma montanha. Seu eco nos indica as distâncias.

Estou ressaltando a importância do som na realização, análise e fruição dos filmes porque há uma espécie de “deficiência auditiva” generalizada principalmente no que diz respeito aos estudiosos das teorias do cinema, para quem a imagem é sempre soberana em detrimento das múltiplas possibilidades de linguagem que o som oferece, criando até mesmo (e talvez principalmente) no campo da imagem, como nos ensina Robert Bresson.

Jacques Aumont, um dos grandes mentores do nosso querido grupo de estudos CineCriare, me parece sofrer desse problema, pois, em seu livro Teorias dos

Cineastas, ele simplesmente estuda apenas os trabalhos teóricos sob o ponto de vista da imagem, somente se prontificando a falar do som quando analisa a palavra nos filmes da escritora Marguerite Duras, que promove uma espécie de “assassinato” do cinema, segundo ele, para preservar a combustão imagética sugestiva das palavras.

Talvez por isso a análise de Jacques Aumont do sistema artístico de Robert Bresson em seu livro seja tão rasa, para não dizer pífia, pois o mestre francês criou um método de elaboração das especificidades do cinema que privilegiava muito o SOM, trabalhando com ações nas bordas do quadro ou fora dele e, ao mesmo tempo, utilizando paisagens sonoras para que nós pudéssemos imaginar o que estava acontecendo no extracampo, ainda utilizando elipses abruptas em suas narrativas para que também pudéssemos pensar e recriar as histórias que estavam sendo contadas, mostrando as consequências das ações dos personagens para nos instigar a imaginar as causas que não eram necessariamente focalizadas.

Logicamente estou sendo um pouco cruel em demasia com Jacques Aumont, pois ele tem análises belíssimas e brilhantes das teorias de nomes como Pasolini, Tarkovski, a já citada Marguerite Duras e Nicholas Ray, entre outros, mas a sua reflexão e os seus questionamentos nesse livro só têm a imagem em foco, e o SOM, como já comentei, é muito poderoso como elemento de linguagem. Confesso que estou sendo um pouco implicante com Jacques Aumont porque acho que, como francês, ele tinha obrigação de ser um pouco mais profundo com o pensamento e a obra de Robert Bresson, que, para Jean-Luc Godard, está para o cinema francês assim como Dostoiévski está para o romance russo e Mozart, para a música alemã.

Ao ler o relatório da sua dissertação de mestrado, senti necessidade de enfatizar essa importância do SOM, ainda mais porque você está estudando a relação do cinema com a pintura, mas precisa estar atento o tempo todo à importância do SOM nos filmes, sobretudo à construção das paisagens sonoras no seu objeto de estudo, o curta Cezanne’s Eye.

Mas vamos resgatar mais alguns aforismos de Robert Bresson agora sobre a imagem, que ele via também muito associada à pintura, mas, clarividente como todo mestre que pensa as especificidades da sua arte, jamais virou as costas para as possibilidades do SOM, muito pelo contrário:

Tenha o olho do pintor. O pintor cria olhando.

O olho do pintor é um tiro que desloca o real. Em seguida, o pintor o remonta e o organiza nesse mesmo olho, segundo seu gosto, seus métodos, seu ideal de beleza.

Construa seu filme sobre o branco, sobre o silêncio e sobre a imobilidade.

Eu sonhei com meu filme se fazendo pouco a pouco sob o olhar, como uma tela de pintor eternamente fresca.

Veja seu filme como uma combinação de linhas e de volumes em movimento fora do que ele representa e significa.

A cor dá força a suas imagens. Ela é o meio de tornar mais verdadeiro o real. Mas caso esse real não o seja totalmente (real), ela acusa sua inverossimilhança (sua inexistência).

Leonardo da Vinci foi uma grande influência de Bresson. Vejamos mais algumas frases do mestre francês:

Leonardo recomenda (Anotações) pensar bem no final, pensar antes de tudo no final. O final é a tela que é apenas uma superfície. Submeta seu filme à realidade da tela, como um pintor submete seu quadro à realidade da própria tela e das cores aplicadas sobre ela, o escultor, suas formas à realidade do mármore ou do bronze.

Dez propriedades de um objeto, segundo Leonardo: claridade e escuridão, cor e substância, forma e posição, afastamento e aproximação, movimento e imobilidade.

Mais algumas frases de Bresson sobre as relações do cinema com a pintura:

Como dissimular para você mesmo que tudo termina sobre um retângulo de tela branca, suspenso numa parede? (Veja o seu filme como uma superfície a cobrir.)

O que nenhum olho humano é capaz de captar, nenhum lápis, pincel, caneta, de reter, sua câmera capta sem saber o que é e retém com a indiferença escrupulosa de uma máquina.

É preciso que uma imagem se transforme no contato com outras imagens, como uma cor no contato com outras cores. Um azul não é o mesmo azul ao lado de um verde, de um amarelo, de um vermelho. Não há arte sem transformação.

Com as artes plásticas nenhuma concorrência.

Paul Cézanne também foi uma grande influência de Bresson. Vejamos mais algumas frases em que o mestre francês cita o pintor pós-impressionista:

Montagem. Fosforescência que emana de repente de seus modelos, paira ao redor deles e os liga aos objetos (azul de Cézanne, cinza de Greco).

Igualdade de todas as coisas. Cézanne pintando com o mesmo olho e a mesma alma uma fruteira, seu filho, a montanha Sainte-Victoire.

Cézanne: “A cada toque, eu arrisco a minha vida”.

Mas, voltando à questão do som, não podemos esquecer jamais que a edição das paisagens sonoras e a mixagem têm uma importância fundamental nas atmosferas sensoriais do chamado “cinema de fluxo”, outra vertente principal do seu projeto de pesquisa. Na cadência e na textura centrífuga da linguagem do cinema, a imagem quase sempre nos remete ao exterior, à visibilidade de todas as coisas, enquanto o som é capaz de nos conduzir a camadas mais profundas dos seres e das coisas, criando, em muitos momentos, paisagens subjetivas (engendradas com a nossa própria memória afetiva) que nos levam para dentro dos corpos dos personagens, ambientes sinestesticamente sensorialíssimos, e para dimensões escavadas, recuadas, longínquas do “real”. Para se criar atmosferas sensoriais no

cinema, uma das estratégias possíveis é fustigar a imagem, desfocá-la, texturizá-la, para que possam irromper outros ambientes subjetivos sugeridos através do som e imaginados por cada espectador.

A pintura costuma ser vista e analisada como uma arte do espaço, enquanto o cinema é uma arte do tempo, mas também do espaço, com sua cadência e textura de imagens e SONS em movimento. Eu me lembro agora de Eric Rohmer e de Jean-Luc Godard, para quem o cinema é também uma “pintura movente”.

O crítico de cinema português João Bénard da Costa, que, entre novembro de 2001 a setembro de 2002, organizou no Salão Foz da Cinemateca Portuguesa um ciclo de debates sobre as relações do cinema com a pintura, depois coordenando a edição de um suntuoso livro sobre o assunto, escreveu o seguinte na publicação: “Haverá um espaço cinematográfico, um campo cinematográfico, que existindo apenas em função do tempo, possa ser concebível sem ele? Haverá um tempo na pintura que, existindo em função do espaço, possa ser concebível fora dele?”. No mesmo livro, o crítico de arte francês Jean-Louis Schefer afirma que “a luz é a mais real das fatalidades”.

Talvez o cinema, através da montagem, tenha conseguido realizar uma das grandes utopias da pintura durante tantos séculos, que foi a construção do que poderia ser chamado de imagem-narrativa, uma imagem que é uma espécie de ponta de um iceberg dramático, sugerindo as diversas etapas de uma longa história por trás do seu quadro único. Lembro de mais uma frase de Robert Bresson sobre as relações do cinema com a pintura:

Filmes em estado de pintura épica. SIÈGE DE PARIS de Bouguereau, em que acreditamos ver soldados numa ação cinematográfica que eles aprenderam.

Na já citada publicação da Cinemateca Portuguesa, Cinema e Pintura, o crítico de arte belga Eric de Kuyper escreveu o seguinte: “A procura de uma forma de transcender a mera imagem fotográfica, essa realidade fotográfica, desenvolvendo aquilo a que podemos chamar uma linguagem abstrata, é um estranho método que o cinema arranjou para encontrar algum tipo de afinidade com a pintura, está muito perto do conceito de pintura abstrata”.

Ao ler o relatório do seu projeto de pesquisa, pensei imediatamente no célebre texto do crítico e também realizador Alexandre Astruc, La Caméra-stylo, publicado nos anos 1950, em que ele afirma o seguinte: “Haverá cinemas como hoje há literaturas, pois o cinema, como a literatura, antes de ser uma arte particular, é uma arte que pode exprimir qualquer setor do pensamento”. Mais: “A expressão do pensamento é o problema fundamental do cinema”.

Fiquei pensando na “câmera-pincel” do seu projeto de pesquisa, com rastros com texturas de pinceladas, tentando cinzelar e esculpir no cinema com a matéria da realidade, ou melhor, com os vestígios do “real”. Em seus primórdios, o cinema se aproximou da pintura através do teatro e esse filme que é seu objeto de estudo,

Cezanne's Eye, parece eliminar esse elo perdido, buscando uma relação direta da sétima arte com a criação pictórica.

Neste curta do videoartista e curador Michael Mazière, de 1982, os movimentos de câmera (e também o encadeamento dos planos na montagem) me parecem pinceladas, costurando toda a estética do filme. Há uma busca na imagem por uma textura pós-impressionista, proveniente do estilo e da linguagem do pintor francês Paul Cézanne, com uma trilha muito elaborada e intrigante assinada por Stuart Jones, misturando música com paisagens sonoras do campo, como a ruidagem de insetos, por exemplo, com progressões maquinais.

Os rastros na imagem são pinceladas que por vezes me revelam vestígios do próprio processo, desnudando e esgarçando o suporte das figurações em movimento dentro do próprio quadro. A montagem do filme é incrível, misturando o arfar do artista com os borrões dos retoques da pincelagem e me sugerindo a materialização do processo da luz no olho humano e no orifício negro da lente da câmera.

A pulsação e o batimento da luz se materializando em múltiplas texturas e formas. Fotografias e, ao mesmo tempo, pinturas. Silêncios e sons da natureza. As varreduras do olhar ciclópico da máquina transformadas em movimentos de uma câmera-pincel tentando encarnar o olhar inquieto e rigoroso de Paul Cézanne, desbastando as camadas da natureza. No final, o batimento da luz como pulsação do real. A imagem de um avião vira um risco no quadro e tudo desemboca no black final. Na internet, encontrei um depoimento atribuído ao cineasta Stan Brakhage, uma das referências teóricas para o seu projeto de pesquisa, sobre *Cezanne's Eye*: “a câmera mais significativa como filme pincel na história do cinema”.

Para finalizar, gostaria de resgatar algumas reflexões do cineasta soviético Sergei Eisenstein, para quem o cinema já existia na pintura (nas vistas de Toledo feitas por El Greco, no retrato de Cissy Loftus feito por Toulouse Lautrec e no retrato do ator Tomisaburo Nakayama feito por Toshusai Sharaku), no teatro (nas soluções de cena e na maneira de interpretar do teatro kabuki), na música (nos experimentos de Debussy e em Alexander Scriabin, compositor e pianista russo), na prosa de Gorki, Tolstoi e Dickens, e na poesia de Maiakovski.

Em *O Sentido do Filme*, Eisenstein discorre sobre o que ele chama de “linhas puras”, que são construídas conceitualmente em suas obras por artistas como Rembrandt, Delacroix, Van Gogh e Cézanne, entre outros: “o esboço especificamente ‘gráfico’ de uma composição é apenas ‘um dos muitos’ meios de se visualizar o caráter de um movimento”, em suas próprias palavras, relacionando o cinema com a pintura. Ele lembra que, na pintura, a forma nasce dos elementos abstratos de linha e cor, enquanto no cinema a “concretude” material da imagem dentro do quadro apresenta – como um elemento – a maior dificuldade de manipulação. Eisenstein chegou a escrever em seus ensaios que o plano é mais rígido do que o granito.

Prezado Francisco, espero que todas essas reflexões e referências te ajudem e te estimulem na redação final do seu projeto de pesquisa. Abraço grande e boa sorte!

Evaldo Mocarzel

P.S. Estou lendo textos da cineasta, coreógrafa e ensaísta Maya Deren e lembrei do seu projeto de pesquisa no ensaio 'Cinema: o uso criativo da realidade'. O trecho é o seguinte:

“Um pintor, confiando principalmente na aparência como meio de comunicar seu propósito, tomaria um enorme cuidado na organização de cada detalhe de, por exemplo, uma cena de praia. O cineasta, por outro lado, tendo selecionado uma praia a qual, em geral, tem o aspecto desejado – seja ela triste ou alegre, vazia ou cheia – deve, pelo contrário, abster-se de controlar demais seu aspecto, se pretende manter a autoridade da realidade. A filmagem de uma cena assim deveria ser planejada e enquadrada de forma a criar um contexto de limites, dentro do qual qualquer coisa que aconteça seja compatível com a intenção da cena.”

1 INTRODUÇÃO

Essa dissertação tem por objetivo refletir sobre processos de criação no cinema comparados ao ponto-de-vista da pintura, em especial ao pintor impressionista Paul Cézanne, tentando estabelecer algumas pontes conectivas com um possível conceito de cinema de dispositivo e os processos artísticos que permeiam ambas as linguagens artísticas.

Parte-se da seguinte questão/problema: de que forma e com que meios a linguagem cinematográfica pode se desenvolver como extensão da linguagem pictórica, indo além, em sua busca da imagem em movimento, mas sem deixar que sua matriz, em muitos casos, ainda apresente uma vigorosa reminiscência proveniente dos postulados da pintura?

A pesquisa de ordem qualitativa e indutiva, aqui empreendida, encontra-se ancorada em uma meticulosa Revisão de Literatura Narrativa (RLN). A opção por este tipo de abordagem metodológica possibilita o recorte e acesso específico à produção de conhecimento de autores/as que já se debruçaram sobre o tema. Segundo Gilberto de Andrade Martins e Ricardo Lopes Pinto (2001) a condensação de conhecimentos a partir de temas centrais à investigação permite localizar possíveis espaços de pesquisa ainda inexplorados. De acordo com a (RLN) não é necessária a utilização de critérios explícitos e sistemáticos para a busca e análise crítica da literatura aqui colocada em diálogo. Na busca por trabalhos já publicados sobre o assunto/tema/objeto, estamos cientes de que não esgotamos as diversas fontes de informações, visto que não pretendemos utilizar estratégias de busca exaustivas.

A discussão teórica ancora-se em questões formais como os conceitos de imagem-percepção, figuração, *mise-en-scène* e dispositivo. Além disso, coloca-se em pauta o pensamento ou raciocínio de Paul Cézanne que contribuiu para a evolução e libertação da representação pictórica argumentando-se que este fator pode ter influenciado o desenvolvimento do olhar cinematográfico, aproximando ainda mais o cinema das artes visuais e vice-versa, em direção do encontro de sua linguagem própria, contribuindo, desta maneira, para o surgimento da estética de diversos gêneros como o cinema experimental, cinema de fluxo e do cinema de dispositivo.

É a partir da revisão de literatura que poderemos refletir e embasar o segundo aspecto metodológico envolvido na pesquisa: a análise fílmica de excertos do filme *Cezanne's Eye* (1982) de Michael Mazière – um curta-metragem com 23 minutos de duração – enfatizando nesta análise os aspectos inerentes à *mise-en-scène* do

enquadramento e dos processos dentro do cinema autoral independente. É no entrelugar dos campos interdisciplinares, portanto, que esta dissertação se situa ao trazer para o diálogo teóricos do cinema e da pintura.

Para alicerçar a metodologia analítica proposta nesta pesquisa, foram selecionadas obras de pesquisadores que se aprofundaram na construção da linguagem cinematográfica e das artes visuais. Pesquisadores que abordaram o tema da relação da pintura dentro do cinema, da evolução do conceito de *mise-en-scène*, representação e montagem. Serão mencionadas as etapas de evolução do cinema em sentido a uma liberdade de expressão visual, partindo do pré-cinema dos irmãos Lumière, passando pelas primeiras vanguardas até o cinema experimental da atualidade.

No capítulo 2 desta dissertação, a proposta é fazer uma breve análise sobre a evolução do olhar pictórico na pintura a partir do movimento Impressionista e suas mudanças após o advento do cinema. Como sua forma mudou e se desconstruiu até romper totalmente com suas regras clássicas, desenvolvendo seu olhar e a forma como entendemos a pintura e o objeto pictórico no espaço, libertando-se totalmente do quadro para o surgimento de novas formas de ver e se expressar como a pintura abstrata e a pintura expandida de Hélio Oiticica, por exemplo. Estabelece-se uma relação entre a trajetória evolutiva da pintura com a do olhar cinematográfico, que também caminha para uma desconstrução a fim de se libertar dos dogmas criados por anos de cinema industrial ocidental. Levantam-se questões sobre a relação e a influência da *mise-en-scène* na pintura e no cinema, as relações entre tela plana, fundamental na construção das duas formas de arte além de uma breve apresentação sobre a questão dos dispositivos cinematográficos a partir de textos basais de Gilles Deleuze, Giorgio Agamben, além de Edgar Morin. Também foram selecionados trechos de livros e de artigos teóricos que tratem do processo de criação para encontrar um norte para a pesquisa, além de sugerir algumas pistas em entrevistas e palestras com cineastas que trabalham com cinema de processo e questionam as técnicas da linguagem como Jean-Marie Straub, Danièle Huillet, Pedro Costa e Cao Guimarães.

No capítulo 3, será efetuada uma análise sobre como as teorias desenvolvidas pelo pintor francês Paul Cézanne podem influenciar alguns artistas cineastas com sua maneira de enxergar e representar o mundo a sua volta, abordando o processo de desenvolvimento da visão sensorial de Cézanne e sua relação como um olhar da

natureza, suas semelhanças com aparato cinematográfico e como suas técnicas podem ser aplicadas durante a filmagem, por exemplo nos trabalhos de cineastas como Jean-Marie Straub, Danièle Huillet e Pedro Costa, dando ênfase em como pode afetar o meios de produção e a maneira como utilizamos as ferramentas do cinema.

A seguir, discute-se a linguagem própria do cinema comparando-a à linguagem própria da pintura, evidenciando suas semelhanças e encontrando o que cada um tem de único e especial, partindo das ideias apresentadas pelo diretor russo Andrei Tarkovsky para refletir sobre o cinema não como uma linguagem da imagem ou do movimento, mas como uma linguagem do tempo. Assim como a pintura teve que mergulhar em sua própria essência para virar linguagem de si mesma e como o cinema pode caminhar para a mesma direção.

Na última etapa da investigação o capítulo 4 intenta trazer para o centro do debate uma análise fílmica mais detalhada e aprofundada do filme *Cézanne's Eye* (1982) do artista inglês Michael Mazière, com o objetivo de demonstrar de forma prática muitas das hipóteses levantadas durante o percurso da dissertação, fazendo uma comparação, com os devidos cuidados, entre o cinema e a pintura de Paul Cézanne criando uma espécie de pintura cinematográfica. Aspectos da *mise-en-scène* do filme são analisados plano-a-plano, com seu conceito narrativo, referências, trilha sonora e montagem.

O cinema é uma arte relativamente nova e ainda em expansão. Enquanto o cinema tem pouco mais de cem anos, a arte pictórica existe há milênios e já passou por inúmeras crises e reestruturações conceituais e formais. Talvez esteja na hora que nos livrarmos dos dogmas que carregamos desde o início do século para que possamos compreender a essência de sua arte, aprender a ler sua linguagem e novos modos de ver, assimilar e produzir cinema com a liberdade de verdadeiros artistas e não meras peças numa engrenagem industrial.

Esta dissertação não pretende trazer respostas para as questões dos processos de produção, mas sim levantar questionamentos sobre um diálogo acerca do nosso tempo, como podemos pensar cinema fora da caixa, como um pintor que aprendeu com sua obra um meio para se relacionar e desbravar o mundo em que habita.

1.1 MEMORIAL ARTÍSTICO REFLEXIVO: A TRAJETÓRIA DO ARTISTA PESQUISADOR E O ENCONTRO COM SEU OBJETO DE PESQUISA

A linguagem cinematográfica vem constantemente se adaptando e dialogando com as novas mídias digitais predominantes no século XXI, globalizando cada vez mais seus modos de produção e distribuição sugeridos pela indústria cultural. Foi no início do século XX que o cinema parece ter inaugurado uma era em que o predomínio do discurso das imagens tomou forma e constância (COSTA, 2006). Anos mais tarde, a forma e o estilo se tornaram essenciais para pensar um percurso histórico do/no cinema, concebido e anunciado como uma nova arte ou forma de expressão.

Em *Sobre a história do estilo cinematográfico* (2013), David Bordwell argumenta em prol de uma história estética do cinema e destaca que muitos historiadores que se dedicam ao estudo do estilo, se propondo pensar as mudanças históricas do cinema em relação às demais mídias audiovisuais, destacando que não se pode deixar de lado também as práticas não artísticas como as mudanças sociais. “O cinema, muitos pensavam, seria a arte definidora do novo século. Ele lançou um encantamento sobre romancistas, compositores, **pintores** e poetas de vanguarda” (BORDWELL, 2013, p. 29 – grifo nosso).

Porém, se comparamos a grande maioria dos filmes realizados atualmente com as primeiras produções no início da sua história com diretores como F. W. Murnau, D. W. Griffith, Serguei Eisenstein, entre outros, pouca coisa de fato mudou quanto ao modo de pensar, organizar ou articular o espaço-tempo (BURCH, 2011) e fazer cinema. As mudanças perceptíveis são encontradas nos campos estilísticos relativos a cada país, gênero cinematográfico e aspectos inerentes à dramaturgia ou narrativa, mas de um ponto de vista da forma de pensar a linguagem artística propriamente dita, pouca coisa realmente mudou.

Quando iniciei esta pesquisa, minha intenção conseguir comprovar como, desde o seu surgimento, cinema vinha sendo influenciado pela pintura para criar sua própria linguagem e como ambas as formas artísticas poderiam se relacionar entre si. Minha intenção era explorar um tipo de cinema que fosse em direção das artes visuais e menos apegado às normas clássicas do cinema, ditadas por grandes produções ‘comerciais’. Para isso eu deveria desenvolver e sustentar alguns argumentos para formulação de uma hipótese, sobre criar algo que se assemelhasse

à experiência da pintura pelo ato de fazer cinema pelo uso dos aparatos cinematográfico.

Como um artista-pesquisador que iniciou sua investigação e práxis no desenho e na pintura anos atrás, antes mesmo de pensar cinema, foi difícil inicialmente separar uma linguagem da outra. Ingenuamente, pensei ser possível mostrar com esta dissertação que não havia grandes diferenças entre as duas linguagens, quando o intuito principal era fazer artístico. O primeiro contato teórico que tive de fato, para me aprofundar nesta questão, foi com o livro *O Olho Interminável – Cinema e Pintura* (AUMONT, 2004). Tão óbvio quanto a escolha deste livro para iniciar meus estudos foi o ‘tombo’ que sofri ao constatar, logo nos primeiros capítulos do livro de Aumont, que a tentativa de relacionar cinema e pintura soava como algo inconsistente, frágil e sem futuro, uma vez que era vazio e irrelevante a ideia de tentar reproduzir, ou fazer “pinturas” através do cinema. A tentativa de substituir uma linguagem pela outra dentro de cada forma específica de arte já havia se provado insatisfatória em diversas ocasiões pelas mãos de inúmeros artistas e diretores.

Admito que a princípio foi um baque, não quis aceitar os argumentos descritos por Aumont, tentando argumentar que faltava algo nas teorias que há anos tanto cineastas e pensadores, muito mais experientes, já teriam realizado, chegando a resultados exaustivos neste campo. Intimamente sentia que meu percurso inicial ainda era defensável. O que faltava para encontrar o caminho da questão não estava exatamente na comparação literal entre a pintura e o cinema, mas na influência de caráter mais filosófico que uma linguagem poderia exercer sobre a outra. Eu percebia cada vez mais a quantidade cineastas que vieram da pintura, principalmente durante as primeiras vanguardas européias e norte americana, que posteriormente encontravam o caminho para suas artes dentro do cinema.

A pintura e o cinema são linguagens distintas, cada uma carregando códigos específicos. Ao tentar reproduzir uma forma de arte através da outra sem cuidado, a tendência é que elas subtraíam o que cada uma tem de melhor, deturpando a linguagem específica de cada uma, correndo o risco de se tornar apenas uma releitura rasa e medíocre. Como fugir dessa ideia reducionista, sem perder o potencial artístico das poéticas visuais? A arte deveria ser algo a mais, algo superior acima das ditaduras da forma. Quanto mais eu pesquisava, mais confusas pareciam minhas ideias para quem eu tentava justificá-las. Assim crescia o medo de abrir mão de tudo o que já

havia feito e ter que recomeçar do zero a busca de um novo objeto de estudo, de um tema e de uma metodologia.

Bom, é nesse jogo de tudo ou nada, de erros e acertos que se encontra a beleza da ciência, não é mesmo? Quantos cientistas já tiveram que abandonar suas pesquisas depois de toda uma vida dedicadas a elas, por descobrir na reta final que estavam equivocados na formulação da pergunta norteadora? Durante mais algum tempo, continuei buscando me aprofundar em outras leituras, tentei de diversas maneiras me fazer entender, cheguei até a criar uma expressão – espécie de termo designativo – para explicar minhas ideias, chamando de “cinema de pintor”, mas frequentemente eu percebia a dificuldade de meus interlocutores – colegas no referido Mestrado, docentes do Programa e até mesmo minha orientadora – , na compreensão do que eu propunha, com o termo e com meus argumentos comparativos entre o cinema e a pintura. Por mais que eu me esforçasse para explicar meus rumos, minhas leituras, meus credos. Cada vez mais parecia que estava sozinho, dando ‘murros em ponta de faca’. Cinema de Pintor? Pintar com a câmera de vídeo? Câmera-pincel? Pintura com projetor? Por quê? Como?

Depois de muito tempo refletindo sobre o sentido desta pesquisa e muito esforço para me fazer entender nas disciplinas cursadas, nos trabalhos avaliativos ao término de cada módulo do curso, depois das devolutivas e críticas construtivas nos Seminários de Pesquisa, cheguei à conclusão de que o foco da pesquisa não era a pintura, mas sim o cinema. Não se tratava de pintar com filmes, mas sim de se relacionar com o processo de criação no cinema como um pintor se relacionava com as suas obras. Era isso que eu queria dizer, investigar, analisar. Nessa época, uma questão levantada pelo professor Dr. Fábio Jabur de Noronha, durante a minha banca de pré-qualificação, foi fundamental para que eu pudesse me situar novamente em minha pesquisa: De que pintura eu queria falar? E principalmente, de que cinema?

Como um artista visual que saiu da solitude do ateliê para os sets de filmagem, sempre senti um certo desconforto ao ter que me adaptar aos métodos de produção industriais que pareciam engessar a criatividade, devido às burocracias e constantes interferências externas. O que eu queria era sentir o mesmo prazer de fazer cinema que eu encontrava quando estava trabalhando em meu próprio ateliê/estúdio. Não era a experiência da pintura em si que eu buscava com o cinema, mas encontrar a liberdade do pintor dentro do meu processo como cineasta experimental. Um cinema voltado ao processo, que possibilitasse uma relação mais íntima do artista e a obra,

algo que até então me parecia improvável quando comparado aos moldes de trabalho que vivenciei dentro de sets de filmagens comerciais, sempre tão dependentes de orçamentos limitantes, produtores fiscais e cargas horárias a serem cumpridas, como se a criatividade fosse algo que tem hora marcada para acontecer, para começar e terminar.

Frequentemente eu lembrava das palavras do diretor português Pedro Costa, quando recriminava o processo industrial alegando que Pablo Picasso não dependia de um orçamento para trabalhar, nem uma carga horária de 12 horas por dia durante 5 semanas pontualmente (COSTA, 2006). Se não era desta forma que os grandes artistas da pintura trabalhavam, por que tinha que ser assim com os cineastas?

Enfim, encontrei ali o mote da minha pesquisa. Não apenas falar sobre um “cinema de pintor” no sentido literal da palavra, mas de um cinema que reflita sobre como um cineasta pode, e deve, pensar seu trabalho do ponto-de-vista de um artista. Um cinema voltado ao processo de criação, livre das amarras convencionais do mercado, das narrativas intrusas provenientes da literatura ou da dramaturgia, da montagem clássica. Um cinema que busca a liberdade para atingir novos níveis da percepção pela pura expressão artística.

A partir daí passei a enxergar as coisas de uma nova maneira. Percebi que muitos dos cineastas que me interessavam estudar partilhavam da mesma busca, pensavam o cinema como linguagem, ousavam experimentar e desafiar o *status quo* da produção industrial para criar suas obras. E por incrível que pareça, muitos deles se diziam inspirados pelos pensamentos de pintores para desenvolver suas pesquisas e fundamentações teóricas.

Por ser um cineasta saído das artes visuais, já trazia comigo o interesse pela videoarte e o cinema experimental, antes mesmo de iniciar esta pesquisa. Mas foi quando entrei em contato com os filmes dos cineastas franceses Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, que as ‘coisas’ começaram parecer fazer algum sentido para mim, mais especificamente, depois de ver seus dois filmes sobre o pintor Paul Cézanne; *Visita ao Louvre* (2004) que encena um diálogo do pintor com um colega durante a uma visita ao museu, local onde discutem sobre as obras expostas que estão vendo, e também o curta-metragem *Cézanne* (1990), que reproduz os escritos do artista retirados de suas correspondências e diários pessoais, aonde ele explana sobre sua teoria pictórica.

A princípio não foram os filmes em si que chamaram a atenção para minha pesquisa, mas o porquê do interesse de Straub e Huillet pelo pintor francês. Nesta mesma época comecei a me aproximar da obra do cineasta português Pedro Costa, que havia feito o documentário *Onde jaz o teu sorriso?* (2001) sobre o casal de cineastas, Jean-Marie e Danièle, o que me levou a ler e ouvir uma série de entrevistas com ele, em que, para minha surpresa, descobri sobre sua admiração por Cézanne. O que havia em Cézanne afinal, que esses cineastas de épocas e países diferentes gostavam tanto? Como ele influenciava seus filmes e os seus processos de criação? Eu sabia que havia algo muito profundo ali que deveria ser investigado. As pistas me levavam, com grande frequência, à pintura de Cézanne. Sempre Cézanne.

Desde cedo fui um apreciador da pintura, mas dentre todos os pintores clássicos – daqueles destacados nos livros de História –, Cézanne, era um dos que menos chamavam a minha atenção. O que as pessoas viam naquelas cestas tortas de maçãs pintadas, naturezas mortas e Paisagens? Assim como os contemporâneos de Cézanne, o incompreendido, eu também era muito imaturo para entender toda a genialidade de sua obra. Devido à minha própria ignorância, não conseguia assimilar que por trás de suas pinturas estava escondido umas das maiores revoluções artísticas em séculos. O germe que daria origem a todo o modernismo nas artes, o primeiro passo para a libertação da arte como forma de olhar e expressar o mundo além dos limites da visão.

Graças as pistas dadas por Straub, Huillet e Costa, entrei em contato com a biografia e com a teoria desenvolvida por Paul Cézanne e encontrei a chave necessária para abrir a porta dos mistérios. Jean-Marie Straub defende que Cézanne foi o primeiro cineasta. Ele mesmo, um pintor! Sem provavelmente nunca ter encostado numa câmera. Nem mesmo sabemos se ele chegou a ir alguma vez em sua vida a uma exibição de cinema. Straub alega que ele foi o primeiro a enxergar o mundo de forma objetiva como uma câmera fazia, ao se propor a retratar o que estava à sua frente sem preconceitos e sem distinções, sem se apegar a uma figuração narrativa ou a uma representação forçada. Cézanne chegava a pintar dezenas de vezes um mesmo tema, de pontos de vistas diferentes, como se fossem diferentes planos filmados. O realismo que ele buscava através de suas “lentes”, não era o realismo natural ao olho humano, mas um realismo ligado a matéria, desprendido de qualquer instrução pré-estabelecida. Na pintura e nas artes visuais isso abriu precedentes para o surgimento do modernismo, para o ‘fim’ da pintura temática

clássica e figurativa, dando espaço para o surgimento das futuras vanguardas, como o cubismo e a arte abstrata.

Mas o cinema, que na época de Cézanne tinha apenas acabado de nascer, ainda engatinhava sem nem reconhecer sua própria natureza. A meu ver, ainda hoje a maioria dos cineastas parece não ter captado a mensagem daquele momento. A grande maioria mantém sua caminhada por uma via paralela, não a mesma por onde trilhava a arte, mas seguindo pela estrada do entretenimento e das (r)evoluções tecnológicas.

No início de sua história, o cinema estava mais próximo dos espetáculos de atrações que se encaixavam em ambientes como circos e teatros de variedades. Os cineastas pertencentes ao período histórico do Primeiro Cinema apostavam em estratégias “apresentativas” de interpelação direta com o espectador, com o objetivo de surpreender” (COSTA, 2006, p. 26). Nesse tempo eles ainda não eram considerados artistas, eram em sua maioria cientistas, inventores, ou até mesmo mágicos ilusionistas como Méliès. Os aparatos e as salas de exibição eram os palcos e os filmes eram seus ‘coelhos tirados das cartolas’. Depois de mais de um século desde seu surgimento, parece que até hoje muitos relutam em abandonar esses coelhos e essas cartolas para arriscar novos truques.

Muitos cineastas e pensadores discutem sobre a vontade de fazer um cinema sem dogmas, ou como diria Brakhage, um cinema “sem catedrais”. Vejo no cinema experimental um caminho para fugir destes dogmas e reconheço que meu percurso como artista audiovisual experimental, mais do que o meu passado com a pintura, foi o responsável pela escolha do tema a ser desenvolvido nesta investigação em nível de Mestrado. A princípio, achei que era na pintura que iria encontrar a verdade artística que tanto procurava e mais tarde, na pintura como forma de ensinar a fazer cinema. Depois de toda essa jornada, descobri que é a partir do cinema que desejo aprender a ver, trabalhando como Cézanne, tirando, extraindo e separando minhas visões do mundo para então reunir, mantendo apenas o que convém, para assim tornar visível o que antes era invisível.

O objetivo pessoal ao empreender a pesquisa que sustenta esta dissertação, após o longo percurso de instabilidades conceituais é tentar encontrar um caminho, não o único, mas algum caminho que possa nos apontar uma possível direção para a libertação do cinema de suas amarras convencionais. Aprender com Cézanne e seus seguidores uma nova forma de olhar o mundo e mergulhar na própria linguagem do

cinema até que ela se torne uma linguagem de si mesma. Utilizar os aparatos como uma maneira de olhar o mundo através desse novo olho cada vez mais inserido em nossa vida, a câmera-olho, já tão discutida desde o surgimento do cinema, mas tão pouco utilizada de forma legítima e refletida. Intento voltar o olhar e inquerir o processo de criação em cinema – a partir do curta *Cézanne's Eye* (Mazière, 1982), e relacionar a obra como um casamento alquímico entre o artista, o mundo que observa e o tema em que trabalha. Um cinema livre para fluir como uma ferramenta poderosa de representação visual, independente de *mise-en-scène*, dramaturgia, montagem clássica e principalmente se libertando dos meios de produção industrial. A busca por um modo de pensar cinema como Cézanne pensava a pintura, um artista como um ser integrado à natureza.

A escolha do tema desta dissertação surgiu a partir de uma necessidade pessoal de encontrar um caminho dentro de minha própria criação artística, que pudesse servir de base teórica para utilização em futuras produções. Farei aqui uma breve retrospectiva de minha trajetória como artista pesquisador para melhor compressão da escolha do tema desta pesquisa.

Realizei meus primeiros exercícios de vídeo e proto-animações em 2008, durante a faculdade de Design, e em 2011 iniciei meu segundo bacharelado, dessa vez em gravura pela Escola de Belas Artes do Paraná, período em que pude me dedicar as artes da pintura, gravura e outras linguagens plásticas. Em 2013 comecei a fazer meu primeiro filme *Parque Pesadelo* (2015), lançado dois anos depois, um curta-metragem infantil de animação, fotografado em *stop-motion* com bonecos e cenários de papel. Em 2014 iniciei a direção de uma nova animação, desta vez com uma premissa mais artística e menos comercial, com um roteiro original escrito por mim inspirado nas artes de pintores do século XV, como Hieronymus Bosch e Pieter Bruegel. Finalizada em 2016, este segundo filme *Tango* (2016), foi feito na mesma técnica do filme anterior. Nas duas produções assumi a direção, a animação, criação dos personagens, os desenhos, a trilha sonora, desenho de som, dublagem, etc, tudo foi feito de maneira artesanal com o auxílio de uma pequena equipe com menos de 10 pessoas. Considero estes dois trabalhos como minhas primeiras escolas de cinema.

Desde meus trabalhos com gravura, pintura, e continuando mais tarde no cinema de animação, sempre estive muito ligado ao processo de criação presente em todas as etapas, trabalhando de maneira artesanal e com muita liberdade. Durante

meus anos na Escola de Belas Artes tive o primeiro contato com o cinema de película, filmando alguns curtas em super-8mm. Este formato, por remeter a filmes mais caseiros, raramente exige uma estrutura de produção muito grande e sofisticada, o que para mim era recompensado por uma sensação de liberdade que me parecia inatingível quando comparado a um set de filmagem comercial. Foi graças ao super-8 que me aproximei dos aparatos e da experiência fotoquímica da imagem. Comecei a pensar em maneiras de fazer filmes que me dessem mais espaço para criar e interagir com os materiais que utilizava. Essa busca por liberdade artística me incentivou a fazer alguns experimentos misturando técnicas de animação com desenhos feitos a partir do fluxo de consciência.

Em 2018 decidi juntar todas as linguagens que eu trabalhava na época, pintura e animação, criando uma série de pequenos filmes de 30 segundos cada. Essas pequenas animações não seguiam um roteiro prévio; eram apenas linhas e formas abstratas que surgiam espontaneamente e que, quando trabalhadas frame-a-frame adquiriam ritmos próprios. Chamei a esses trabalhos de “*motion paintings*” sem saber que algo muito parecido já havia sido feito por Oskar Fischinger cem anos antes. A partir daí passei a aprofundar minha pesquisa no cinema experimental e nos processos artísticos de criação dentro desta linguagem.

1.2 O ESTADO DA ARTE SOBRE O OBJETO DA PESQUISA

O presente trabalho tem como objeto de investigação os processos de criação no cinema sob o viés da pintura, tentando elucidar algumas aproximações entre os conceitos de dispositivo e *mise-en-scène* presentes em ambas as linguagens. Trata-se de um estudo de caso acerca de um filme, curta-metragem específico – *Cézanne’s Eye* (1982) do cineasta inglês Michael Mazière. Contudo, antes de serem apresentadas algumas considerações sobre esse tipo de aproximação, aqui pretendida, torna-se necessário tecer alguns apontamentos sobre a ampla categoria de dispositivo, para que seja possível expor um conjunto de produções, pesquisas, teses, dissertações e publicações em Periódicos Qualis/Capes, com o intuito de levantar um possível estado da arte do objeto de pesquisa.

A ideia de dispositivo está presente em diferentes áreas do conhecimento: Direito, Informática, Artes da Cena [Teatro e Dança], no Cinema, Aeronáutica, Matemática, Educação, Sociologia, Filosofia, Medicina e até nas Forças Armadas. A abrangência da categoria e os diferentes usos e significados inerentes a cada uma

dessas áreas, justificam os riscos de se elaborar uma única definição ao ‘aparato ou aparelho simbólico’ aqui investigado.

Ao se partir para a busca deste elemento descritor associado às palavras cinema e pintura na base de artigos científicos SciELO Citation Index e Web of Science¹, obtivemos, para o período investigado dos últimos dez anos (2011-2021), 85 ocorrências de artigos indexados, sendo que a maioria destas ocorrências eram vinculadas às áreas da Linguagem/Literatura, Comunicação, Semiótica e Sociologia. Apenas 6 títulos estavam associados ao Cinema e às Artes do Vídeo. Destes, destacam-se pela aproximação com o tema desenvolvido nesta dissertação, três trabalhos: *Mas afinal, o que sobrou do cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim* (2016) de Fernão Pessoa Ramos, publicado na Revista Galáxia e que traz uma discussão sobre o dispositivo cinematográfico relacionando-o à questão do tempo, além de fazer algumas breves análises comparativas sobre o cinema em relação à linguagem da pintura.

Já em *Leitura de Imagens: a subjetividade em questão* (2012), publicado na Revista Signótica, o autor Agostinho Potenciano Souza intenta trazer uma perspectiva de leitura de imagens em variados suportes como fotografia, pintura e cinema com a finalidade de realizar uma comparação entre processos de significação mediados por aparatos e dispositivos próprios às linguagens em questão.

O texto *Continuidades y discuntinuidades estetico politicas del video expandido – analisis de mudanzas de Maria Teresa Ponce* (2019) de autoria de Miguel Alfonso Bouhaben e publicado na Chasqui: Revista Lationamericana de Comunicacion fundamenta seu foco de interesse no vídeo e no cinema expandido de uma autora específica, mas traz para o debate as diferenças epistêmicas e espaciais ao discutir a noção de dispositivo cinematográfico e videográfico.

Em uma consulta às teses e dissertações dos programas de pós-graduação das universidades brasileiras, consultadas no banco de teses e dissertações da Fundação da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes)², optamos por adotar os descritores combinados: cinema + pintura e a

¹ Web of Science (WoS) é uma plataforma online que fornece acesso a bancos de dados científicos. Dentre eles, buscamos a SciELO Brasil. Disponível em: <<http://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php?>>. Acesso em: 24 nov. 2021.

² Para maiores informações veja o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES/MEC, disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>. Acesso em: 28 jan. 2021.

ocorrência de títulos/material publicado (desde 2011 até 2021) foi de mais de 11.000. Em seguida, ao utilizarmos os refinadores de filtros, optamos por destacar as teses de doutorado defendidas em Programas das áreas de Artes ou Comunicação e o resultado foi de 56 resultados. Destes materiais, procuramos realizar a leitura dos resumos e destacar os mais próximos à temática da dissertação em questão e o resultado, após a leitura inicial, foi o mapeamento de 56 teses, das quais destacamos as seguintes: *Dispositivo e Processo de Criação: Estratégias Narrativas no Audiovisual* (2014) de Georgia da Cruz Pereira que discute o processo de criação das obras artísticas, seu modos de estudos e análises, bem como as relações entre os dispositivos fílmicos utilizados como estratégias narrativas e a questão do processo de criação no cinema documentário contemporâneo. Esta tese interessa à pesquisa, visto que traz muitas informações sobre o que se denomina de filmes-dispositivo.

Em *Cinemas Fluidos: Análise das Interrelações entre Cinema Independente Experimental Brasileiro a Arte Contemporânea no Contexto Pós-Cinema* (2014) de Iomana Rocha de Araújo Silva, a discussão parte do contexto atual da produção do cinema independente experimental no Brasil, identificando elementos articuladores entre o cinema e alguns elementos da arte contemporânea. A autora empreende a busca por argumentos que defendem um contexto caracterizado pela expansão dos conceitos do que se entende por cinema, estéticas cinematográficas, dispositivos no cinema e nas artes.

Ao aplicar os descritores para a busca de dissertações de mestrado, obtivemos 30.000 ocorrências no período compreendido entre 2011 e 2021. Acrescentamos mais um descritor: 'dispositivo' e selecionamos as áreas de Ciências Sociais, Letras, Linguística e Artes, além de Comunicação e Artes, a seguir. O resultado, a partir destes refinadores/filtros foi 90 dissertações. Para a leitura de resumos, optamos por admitir somente a relação direta com cinema e pintura no mesmo objeto de investigação e o resultado para os destaques se deram ao enumerar os seguintes trabalhos: *Do Plano-Sequência ao Fluxo: Aspectos Temporais, Narrativos e Estilísticos no Plano de Longa Duração no Cinema Contemporâneo* (2017) de Gian Filipe Rodrigues Orsini. O assunto principal é a noção de cinema de fluxo a partir do uso de plano sequência, elementos como elipses, fração de cena, dispositivos e teoria advinda de André Bazin.

Continuidade Cinematográfica e Narrativas Contemporâneas (2019) de Adelina Pontual Ferreira traz o estudo comparativo sobre o sistema de continuidade surgido

junto com as bases que sedimentaram o paradigma do cinema clássico e, de acordo com a autora, ainda presente em dispositivos estéticos realizados em filmes atuais.

Raquel Assunção Oliveira em *Entretempos: a Experiência Sensível de Duração que Atravessa e Aproxima Imagens Fixas e em Movimento* (2018), se propõe a investigar que tipo de experiência sensível as imagens fixas (como fotografias e pinturas) e as imagens em movimento (como a videoarte e o cinema) proporcionam ao borrarem as fronteiras que tradicionalmente as separam. Nesta dissertação a noção de *mise-en-scène* dos elementos constituintes das diferentes linguagens, assim como a noção de dispositivo atravessam a escrita teórica.

Após estas buscas, leituras e mapeamentos, supomos que se tratou de uma contextualização relevante e que nos permite entrar em contato com a realidade atualizada – se levarmos em consideração o recorte aqui realizado entre os anos de 2011 e 2021 – atuais acerca do objeto empírico de investigação, o que nos possibilita “uma noção abrangente do nível de interesse acadêmico e direcionando, com mais exatidão, para itens a ser explorados – reforço de resultados encontrados ou criação de novos ângulos para o tema de estudo – abrindo assim, inúmeras oportunidades de enriquecimento do estudo” (MOROSINI; FERNANDES, 2014, p. 158).

A partir destas pesquisas em bancos de dados, consideramos que foi possível ampliar uma visão panorâmica das pesquisas relacionadas ao nosso objeto de investigação.

2 ENSAIOS SOBRE CINEMA E PINTURA: CONTEXTOS HISTÓRICOS

Este capítulo pretende refletir e abordar alguns aspectos contextuais e históricos no que concerne à história do cinema e da pintura no Ocidente.

A discussão teórica ancora-se em questões formais como os conceitos de narração, figuração, *mise-en-scène* e dispositivo. Além disso, coloca-se em pauta o pensamento ou raciocínio do artista Paul Cézanne (1839-1903), pintor francês representante do movimento pós-impressionista e que contribuiu para a evolução da representação na pintura argumentando-se que este fator pode ter influenciado o desenvolvimento do olhar cinematográfico, aproximando ainda mais o cinema das artes visuais, contribuindo, desta maneira, para o surgimento da estética de fluxo e do cinema de dispositivo.

Iniciamos o percurso desta interlocução entre a pintura e o cinema trazendo para a pauta a obra *O olho interminável* de Jacques Aumont (2004). Em uma leitura atenta de determinado trecho da obra, somos informados sobre um fato curioso: em 1986 o diretor de cinema Martin Scorsese disse em uma entrevista ao jornal francês *Liberati3n* que, para ele “O importante seria [...] fazer filmes como se você fosse um pintor.” (AUMONT, 2004, p. 241).

Mas como isso seria possível? De que forma e com que meios as linguagens do cinema e da pintura poderiam se encontrar, dialogar e até mesmo se originar de um mesmo princípio? Seria inútil tentar recriar uma pintura através de um filme, ou fazer um filme através de uma pintura. Mas esta não era a discussão levada a termo por Scorsese no excerto da obra de Aumont.

Aumont (2004) é bastante direto e elucidativo quando demonstra seu desinteresse pela simples referência pictórica que alguns filmes fazem inspirados em pinturas. Para ele nada poderia ser mais tedioso no cinema do que isso. Não era nesse sentido que as duas linguagens tendiam a estabelecer diálogos e avizinhamentos conceituais e criativos. Elas podiam sim coexistir, mas talvez não da forma mais óbvia como poderíamos pensar, mas antes, por meio de conceitos mais abstratos, mais conectadas ao fazer artístico do que a simples consideração da superfície da obra como objeto.

Na referida entrevista à revista francesa, Scorsese expôs seu desejo de fazer um cinema como se fosse um pintor. De ‘pintar’ um filme, não pensando a câmera como pincel, mas sentindo fisicamente a presença do filme como um material artístico sendo moldado em suas mãos, etapa por etapa, camada por camada, como uma tela

se apresenta diante de seu criador e suas “tintas”. Sua vontade, deixa evidente, era poder criar de forma livre e individualmente. É difícil imaginar esse processo, ainda mais se tratando de um diretor como Scorsese, acostumado a super-produções em grandes estúdios aonde realizou a maioria de seus filmes. Mesmo assim o artista revela seu desejo de fazer filmes sem ser incomodado por ninguém, de ter a liberdade artística para poder começar uma obra, abandoná-la por um tempo, começar uma nova, retomar a anterior. A vontade de trabalhar em seus filmes com a proximidade e flexibilidade que um pintor trabalha sobre suas telas. Esse é o cinema de pintor que Martin Scorsese parece idealizar ou almejar. Os sentimentos deste cineasta em relação à pintura se devem mais ao seu processo de criação e sua relação quase orgânica entre autor-obra do que apenas por meras questões estéticas e de linguagem e composição. É antes de mais nada, a busca por uma forma de realizar um cinema de forma livre como faria um cineasta-pintor.

Ao longo de sua história, a pintura abriu diversas janelas pictóricas para o mundo revelando diferentes formas de olhar, porém mantendo sempre um mesmo sentido de imagem estática sobre um plano.

No terreno (im)preciso da representação, o cinema também compartilha do fato de ser constituído de imagens projetadas sobre um plano bidimensional. Ele apreendeu essa forma de ver/olhar e olhar-se pela pintura, assim como a fotografia, se utilizou de alguns de seus conceitos formais, multiplicou as janelas abertas pela pintura e as atravessou, fazendo delas novas realidades plásticas a serem sentidas e vividas. O cinema alcançou a pintura na linha evolutiva do olhar, porém, ao invés de substituí-la, ele a prolongou (AUMONT, 2004, p 63).

Este capítulo, portanto, visa refletir sobre a evolução desse olhar e alguns dos prolongamentos possíveis quando pensamos em um cinema que se faz também na base filosófica da pintura, como ferramenta/dispositivo de pensar a imagem.

2.1 A PINTURA IMPRESSIONISTA: INFLUÊNCIAS NO PRIMEIRO CINEMA

No documentário *Le Scandale Impressionniste* (2010), o realizador François Lévi-Kuentz nos traz um panorama do que foi a revolução impressionista iniciada por Claude Monet e seus amigos partir dos anos de 1860, na França. Monet só foi reconhecido depois de uma vida de trabalho e luta, após anos de desprezo. Foi o primeiro dos impressionistas a chegar e o último sobrevivente da revolução que ajudou a organizar.

Durante o século XVIII a arte francesa era dominada por um academicismo clássico e os grandes salões de pintura eram acessíveis apenas aos artistas aceitos pelas classes burguesas. Para um pintor sobreviver de sua arte, era obrigatório sua aceitação pela crítica e pelo júri dos salões. Em 1863 em Paris, o então imperador Napoleão III, pressionado pelo enorme número de artistas que não haviam sido aceitos no Salão Oficial de Pintura promovido pela corte francesa, decidiu criar um outro salão apenas com as obras recusadas. Entre as mais de quatro mil obras recusadas, se encontravam quadros de artistas até então desconhecidos, como Monet. Na época, apenas os temas ligados a História e mitologia podiam justificar a presença de nudez nas pinturas e Monet sabia muito bem disso. Mesmo assim ele arriscou ao inscrever no salão seu quadro *Déjeuner sur l'Herbe* (trad.: *O Almoço na Relva*), um quadro que retratava de maneira vulgar para os padrões aceitos pela academia, dois homens sentados na grama junto de duas mulheres nuas, durante um piquenique em uma agradável tarde de verão. Uma pintura que desprezava todas as convenções morais e pictóricas vigentes na época. O quadro foi considerado um escândalo imediato para a academia que ditava as regras, defensora da beleza e do bom gosto nas artes. Para eles a boa arte imitava os grandes mestres antigos e privilegiava o trabalho feito dentro dos ateliês e nunca a pintura feita ao ar livre. Contrariando a vontade dos acadêmicos, Monet sabia que tudo que se pintava fora do ateliê carregava uma força impossível de se atingir na pintura feita dentro dos estúdios.

Na capital Paris, os aspirantes a artistas lutavam para conseguir ingressar na academia Suíça. Claude Monet havia se ligado a um pintor dez anos mais velho que ele, Camille Pissarro e também a Paul Cézanne, um jovem artista temperamental da província de Aix. Todos estavam em busca de glória e se tornaram amigos próximos, incluindo outros futuros grandes nomes da pintura como Pierre-Auguste Renoir. Foi no ateliê coletivo desses artistas que surgiu o germe que viria a se tornar o impressionismo, porém no início, as primeiras escolas desse grupo de artistas marginais foram as obras dos grandes mestres que ocupavam as galerias do Louvre, entre eles muitos dos clássicos italianos.

Foi inspirado nas obras de Degas, um jovem pintor que recém conhecera e que gostava de pintar as coisas que via em sua memória, que Edouard Manet, outro pintor do grupo, decidiu trazer a tona a questão: “Nada de grandes temas da História. Dediquem-se a pintar a vida!” (KUENTZ, 2010). Assim o grupo de artistas começou

sair dos ateliês estabelecidos em Paris para ir se aventurar na paisagem, incentivados pelas inovações técnicas como os cavaletes portáteis e as tintas em tubo, que facilitavam muito as campanhas fora dos estúdios. O desejo desses artistas era de captar o instante da luz, como se fazia na fotografia. É importante ressaltar que na época a fotografia ainda não era considerada arte. Diante dessa revolução se iniciava uma nova discussão sobre a representação do mundo. Era preciso encontrar um novo modo de pintar, mostrar aquilo que não se vê. Apesar das diferenças pessoais entre os integrantes do grupo, todos eles carregavam em si a vontade fiel de exprimir suas impressões, representar o que não sabem, mas que percebem existir na intensidade da luz. Buscavam um realismo poético que só poderia ser obtido a partir da natureza.

Em 1865, uma nova edição do Salão Oficial de Pintura é inaugurada em Paris. Entre mais de três mil artistas selecionados, se encontra Manet, aceito pela primeira vez no salão. Sua obra *Olimpia* é o quadro mais comentado do salão. A Vênus semi-mundana é considerada pelo júri um elogio à depravação e Manet um perigo para a moral francesa. Montada em todos seus preconceitos, a academia declara que Manet é um péssimo pintor. Porém com este quadro ele ganha um novo defensor, Émile Zola, um jornalista e futura celebridade literária de Paris, amigo de infância de Cézanne, que sempre estava disposto a se opor contra a ordem estabelecida pelos poderes contra os oprimidos. Zola escreveu diversos artigos nos jornais em que trabalhava, atacando os júris e a crítica do salão e defendendo seus amigos impressionistas. Existia uma grande aversão contra o grupo já naquele tempo. Eram frequentemente tratados como loucos pela crítica, pelos jurados e pelo público em geral. Tentaram de todas as maneiras boicotar suas obras para que não fossem vistas por ninguém nas exposições, sendo que a grande maioria era rejeitada antes mesmo de entrar nos salões. Como poderiam enfrentar o academicismo?

No verão de 1869, Monet decide se afastar de Paris, a fim de fugir das influências da pintura que via nos circuitos oficiais da arte. Ele parte para Grenouillère nos braços do Sena, onde começa a pintar algo que não se parecia com nada visto antes. Inspirado apenas por suas próprias impressões, aquilo que sentia em seu íntimo quando estava em contato com a natureza que buscava retratar. Logo seu amigo Pierre-Auguste Renoir e mais tarde Degas e Sisley, se juntaram a ele para pintar as abstrações refletidas na superfície do rio e os grãos de luz sobre as águas e as árvores. Aos poucos, o toque e o gesto começaram a substituir o traço e o desenho na pintura. Até hoje a estância de Grenouillère é indissociável aos nomes de Renoir

e Monet, porque foi ali nas margens do Sena que a “nova pintura”, que ainda não se chamava impressionismo, iniciou sua trajetória (PRIETO, 2007, p. 48).

Em 1870, o júri do salão aceita enfim uma tela de Renoir e de Degas, porém com a chegada da guerra no mesmo ano, o grupo logo teve que se dividir, se espalhando por outros países da Europa, o que veio a modificar substancialmente os olhares individuais de cada um deles, influenciados pelas tendências de cada país onde foram viver e pelos novos tempos que começavam a surgir. A água, todavia, continuava a ser retratada em grande parte dos quadros do movimento, tornando-se cada vez mais um elemento quase ideal a proposta impressionista, em perpétua metamorfose, que varia conforme os reflexos da luz sobre sua superfície, um verdadeiro desafio para os pintores. Monet se aproxima tanto do tema que chega a construir um ateliê flutuante em formato de barco para que pudesse pintar mais próximo das ondulações da água. Nesse período, os princípios do que viria a ser o impressionismo se pronunciavam cada vez mais nas obras dos artistas do grupo.

Em 1873 o salão de pintura de Paris abre suas portas novamente, mais uma vez rejeitando todos eles. O júri declara que já era hora de salvar a grande arte das influências destes artistas degenerados, antes que fosse tarde demais.

No ano seguinte, os pintores se reuniram com o objetivo de criar sua própria exposição, totalmente livre e sem jurados. Entre as obras expostas havia um quadro de Monet, intitulado “Impressão”, uma obra que demonstra sua vontade de refletir a fugacidade do momento numa paisagem do sol nascente sobre o mar. De acordo com Antônio Gonzáles Prieto, foi essa vontade representada na pintura de Monet que levou os integrantes do grupo impressionista a se reunirem, emprestando deste quadro o nome que identificaria o movimento dali em diante (PRIETO, 2007, p. 7). Porém exposição de 1874 foi um enorme fracasso e nenhum quadro foi vendido. Manet que era o único dos impressionistas a ser aceito pela crítica, decide abandonar o grupo depois do episódio para evitar de ter sua imagem ligada a eles, devido às críticas ferozes feitas aos seus colegas.

Os artigos virulentos do jornal *Le Figaro* traziam críticas pesadas como: “a impressão causada pelos impressionistas é a de um gato andando num teclado de piano, ou de um macaco com uma caixa de lápis” (KUENTZ, 2010). Eram ataques baixos que desmoralizavam os artistas, em especial a Cézanne que sempre foi o mais incompreendido entre eles. Mesmo assim, longe dos ataques da crítica, os artistas continuavam sua ‘missão’ de captar as vibrações das coisas, aquilo que cintila na

natureza, com o objetivo de fixar a fugacidade nem ideal de vibração pura através da pintura em suas práticas ao ar livre, moldando suas cores conforme seus sentimentos.

Com o passar do tempo e a urbanização de uma Paris reconstruída após a queda de Napoleão III, os impressionistas foram se fazendo presentes e insistindo com suas obras nesta sociedade. A ideia revolucionária de pintar o belo a partir de temas do cotidiano, finalmente começou a tomar conta da arte parisiense, nos retratos da cidade e das recém chegadas ferrovias, como a retratada por Monet em *A estação de Saint-Lazare*, considerada pelo artista como as “catedrais” de uma nova humanidade industrial (KUENTZ, 2010).

Apesar da mídia continuar a atacar os artistas impressionistas, alguns de seus defensores, como o escritor Émile Zola que começava a gozar de uma popularidade cada vez maior, fazia com que o grande público começasse a desconfiar da opinião dos júrís e críticos. Contrariando os ataques à obra *A Estação de Saint-Lazare* de Monet publicada no *Le Figaro*, Zola escreveu no *Sémaphore de Marseille*: “Ouve-se os estrondos dos trens que se precipitam, vê-se a profusão da fumaça que inunda os enormes alpendres. Ali é onde hoje está a pintura, nesses marcos modernos tão belos e grandes. Nossos artistas têm de encontrar a poesia nas estações como seus pais a encontraram nos bosques e nas flores” (PRIETO, 2007, p. 78).

Uma mistura entre tendências impressionistas e o realismo começou a aproximar a pintura dos enquadramentos típicos da fotografia. Em 1882 aconteceu a sétima exposição impressionista e pela primeira vez parte da crítica é favorável à modernidade artística trazida pelos sobreviventes do grupo. A partir daí cada um deles passou a seguir seu próprio caminho em busca de uma linguagem pessoal e do aperfeiçoamento da sua própria obra. Cézanne foi quem abriu caminho para toda a arte moderna.

Apesar das resistências, a revolução impressionista acabou sendo aceita pelo olho modernista. A grande vitória do movimento foi conseguir provar que era possível um sistema em que os artistas são donos de seus próprios destinos, enquanto a crítica perdeu boa parte de seu prestígio e de credibilidade (KUENTZ, 2010).

A partir do enunciado anterior contextualizando o período da arte impressionista, destaca-se, a seguir, que em *Lumière: o último pintor impressionista* (2004, p. 25-46), Aumont se refere aos pais do cinema, como conhecemos hoje, como pintores. Se observarmos atentamente o período ao qual ele se refere no início dos

anos 1900, antes do surgimento do cinema, os artistas responsáveis por 'criar imagens' ainda eram todos pintores.

O conceito pictórico de imagem que se conhecia na época seguia a herança da linguagem da pintura. Sendo assim, como poderia Lumière criar imagens que não fossem influenciadas pela pintura?

Louis Lumière observava as obras dos artistas impressionistas, que era o que estava mais em voga em seu tempo. Seu olhar era, portanto, descendente do olhar apresentado pelos artistas do início do século XX, tais como: Gustave Flaubert (1821-1880), Édouard Manet (1832-1883), Stendhal (1783-1842). É importante lembrar que o um dos objetivos mais proeminentes dos pintores impressionistas era encontrar uma representação fiel da natureza, principalmente na tentativa de captar o invisível no mundo visível, os aspectos da luz, do ar e da atmosfera que nos rodeia, abrindo mão do virtuosismo do desenho da forma para dar mais atenção aos aspectos da cor e das sensações.

Aumont (2004) salienta que não foi à toa que depois de Lumière e a invenção do cinematógrafo, não existiu mais nenhum pintor impressionista. O desejo dos pintores de retratar a sensação do real (diferente dos pintores realistas que se preocupavam especialmente com a representação fiel do objeto, mais do que das sensações ao redor dele), foi conquistado através do cinema e do surgimento da imagem em movimento.

O movimento do filme era algo que nem os mais virtuosos pintores realistas poderiam criar. A sensação de deslumbramento técnico de rara perfeição vinha de uma realidade acidental captada pela câmera, com possibilidades infinitas, aliada à sensação de profundidade e a questão temporal trazida pelo surgimento do cinema. Depois de Lumière, a pintura teve que se desconstruir e nunca mais foi a mesma.

A partir daí, apesar do primeiro cinema estar ligado tão intimamente ao olhar desenvolvido pela pintura, cada linguagem continuou a seguir em seu próprio percurso, criando gramáticas próprias, com dispositivos distintos. Ainda assim, os diálogos paralelos entre estas duas formas de linguagem, aparentemente nunca parou de ocorrer. Existem alguns avizinhamentos estruturais e estéticos onde é mais fácil de visualizar esses diálogos interdisciplinares, por exemplo na *mise-en-scène* e na redescoberta do dispositivo no cinema.

2.2 O SURGIMENTO DO CINEMA E AS PRIMEIRAS ESCOLAS

Onde e quando começou o cinema? Se considerarmos apenas o dispositivo ‘projeção’ como um evento em sessão pública, então o ano de 1895, quando os irmãos Louis e Auguste Lumière projetaram uma coletânea de imagens fotográficas em movimento no Grand-Café de Paris, pode ser considerado o marco do nascimento do cinema, como afirma Flávia Cesarino Costa (2005; 2006).

Embora costume se afirmar que a primeira exibição pública de cinema foi realizada pelos irmãos Lumière, é preciso reconhecer a contribuição da exibição de imagens fílmicas, por meio de um aparelho denominado bioscópio. Esta exibição, em 1895, teria sido feita quase um mês antes da exibição dos Lumière. Os irmãos Max e Emil Skladanowsky, inventores alemães, teriam, segundo o crítico de cinema João Batista de Brito (2013), exibido em Berlim, no teatro Wintergarten, oito pequenos filmes em um total de quinze minutos de projeção.

Entretanto, esta data pode retroceder, e muito, se considerarmos, assim como menciona Arlindo Machado (1997), qualquer tentativa de mapear o marco inicial do cinema nos remete há muito tempo atrás, cada vez mais, até chegarmos aos primórdios ritos e mitos, visto que a humanidade sempre esteve imbuída de tentativas de projeções artesanais de imagens. Assim, a história da invenção técnica do cinema em seus brinquedos ópticos do século XIX, os panoramas, os dioramas, as lanternas mágicas e tantos artefatos e maquinarias de projeção não terão lugar aqui.

Partiremos, antes, num breve percurso pelos movimentos da história do estilo cinematográfico e, para isso, Bordwell pode ser nosso condutor ao explicar e abordar padrões relevantes e identificáveis esteticamente na história do cinema.

Segundo o autor “no decorrer dos anos 1910 a 1920, foram elaboradas técnicas cinematográficas específicas que tornaram o cinema antes um meio distinto de expressão artística que um meio de puro registro” (BORDWELL, 2013, p. 30).

Depois dos registros de Edison, dos Lumière e dos irmãos Skladanowsky, Georges Méliès inaugura uma demanda fantasiosa, manipulando a sequencialidade, parando a câmera, rearranjando figuras, espaços, partes do corpo, criando efeitos de ilusão. Segundo a história básica/padrão:

‘as cenas artificialmente arranjadas’ de Méliès lançaram o espetáculo verdadeiramente cinematográfico, um espetáculo baseado no uso criativo do potencial da câmera. Tomar o seu trabalho como ponto de partida pode ter inclinado os *cinéphiles* a tratar o filme narrativo ficcional como protótipo para todo o cinema, além de supor que a arte

do cinema deve transformar o acontecimento filmado em algo imaginário e irreal (BORDWELL, 2013, p. 30).

Em seus primeiros tempos, portanto, é válido afirmar que o cinema apresentava uma clara capacidade de subversão das leis físicas de causa e efeito, de ação e consequência, da linearização/continuidade do tempo. É o que Ronald Bergan (2010) descreve como o período do ilusionismo fantasioso e que inclui exposições não-roteirizadas, tramas e truques fotográficos.

Após os experimentos de Méliès, podemos creditar aos filmes de Edwin Porter -como *O Grande Roubo do Trem* (1903) –, um avanço em termos de técnica narrativa, pelo corte de trechos/pedaços de filmes, combinados, dando a sensação de ações narrativas simultâneas como a ‘montagem paralela’. Mas é a partir de A.D.W. Griffith e de seus filmes que a história do cinema considera não apenas o nascimento da gramática/linguagem cinematográfica, como também o aperfeiçoamento da noção das ações paralelas. Bordwell ainda acrescenta que após a Primeira Guerra Mundial e após Griffith ter “refinado a atuação e desenvolvido novos dispositivos de montagem, diretores europeus criaram estilos nacionais distintos” (BORDWELL, 2013, p. 33). A partir de um modelo sintático, o cinema avançava mundialmente e em cada contexto cultural, em cada país, movimentos artísticos – na maioria advindos das artes visuais –, também impregnavam e influenciavam a estética cinematográfica.

Neste sentido, traçamos aqui um paralelo com este período em que florescia o movimento Impressionista na pintura, enquanto os cineastas franceses, após as inovações trazidas pela linguagem proposta por Griffith e seus sucessores, apostavam experiências em um movimento/escola também denominado impressionista – espécie de vanguarda cinematográfica que é predominantemente visual. Estas propostas cinematográficas já traziam “imagens estilizadas e subjetivas, como ocorria nos trabalhos de Abel Gance, Marcel L’Herbier e Jean Epstein” (BORDWELL, 2013, p. 33).

Fernanda A. C. Martins em seu texto *Impressionismo Francês* (2006) parece confirmar as assertivas de Bordwell ao destacar que em face da hegemonia estadunidense em termos de estilo e escola cinematográfica realista, a França e um grupo de artistas únicos, tentam imprimir ao cinema impressionista “um poder de expressão que só se realizará na forma de uma arte [...] o cinema deveria adquirir um novo estatuto, o de uma arte tão legítima quanto a literatura, o teatro, **a pintura**, a música” (MARTINS, 2006, p. 89 – grifo nosso).

Há historiadores como Henri Langlois, Gerges Sadoul e Barthélémy Amengual, que, ao qualificar como impressionistas certos filmes de Gance, Delluc, L'Herbier, Dulac e Epstein, apontam para uma afinidade estética na produção desses diretores. De fato, seus filmes buscavam chegar ao que havia de mais específico no cinema (não redutível ao verbo). Para tanto era preciso contar uma história por meio da linguagem universal das imagens, mesclando narração e **visualidade** (MARTINS, 2006, p. 93 – grifo nosso).

A escola impressionista segundo Bordwell e Thompson em *A Arte do Cinema: uma Introdução* (2013) recebe esta denominação em virtude de seu interesse em “desenvolver uma narração que explorasse profundezas psicológicas, revelando o funcionamento da consciência da personagem. O interesse não está no comportamento externo, mas na ação interna” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 703).

Pode-se afirmar que os filmes da vanguarda impressionista da década de 1920 apostavam na tendência – visto que não faziam uso da linguagem sonora –, para o protagonismo do valor simbólico das imagens mentais, das sensações dos personagens.

No percurso histórico da arte cinematográfica, não se pode deixar de citar os movimentos estéticos do surrealismo, do expressionismo germânico e o apogeu da montagem, ilustrado pela escola soviética. Dos experimentos de Kuleshov a Eisenstein, Paulo Emílio Sales Gomes em *O Cinema no Século* (2015, p. 147) afirma que “a primeira metade da década dos anos 1920 foi a idade de ouro para os movimentos de vanguarda artística na União Soviética.”

No início da década de 1910, a Rússia era fortemente influenciada por movimentos estéticos provenientes das artes visuais. As ideias do movimento Futurista do artista italiano Marinetti claramente enunciava os valores estéticos da urbanidade, da velocidade, da aceleração, das máquinas. O Futurismo como um todo lançava as bases de uma vanguarda estética. Neste sentido, segundo Leandro Saraiva (2006, p. 110) “Malevich é especialmente significativo nessa história. Tendo dominado as técnicas cubistas da colagem e da sobreposição dinâmica de pontos de vista, ele elaborou sua própria resposta à poderosa influência futurista.”

Malevich e seu legado ‘cubofuturista’ influenciaram toda a vanguarda russa nos anos 1910 e 1920. É importante citar também o legado de Kandinsky – que na década

de 1910 já havia produzido a retrospectiva *Primeira Aquarela Abstrata* “buscando uma expressividade emocional e uma sugestão espiritual” (SARAIVA, 2006, p. 111).

Assim, o legado e as experiências propositivas de Malevich e Kandinsky, a poesia de Maiakovski – com suas metáforas concretas – e a dramaturgia teatral de Meyerhold – que se afastava do ‘realismo’ proposto por Stanislavski e se aproximava de um método reconhecido como ‘biomecânica’ – apontavam “uma nova trajetória para as artes “exposta como linguagem, e não como mimese que oculta sua construção” (SARAIVA, 2006, p. 114).

Eisenstein foi aluno de Meyerhold. E o construtivismo foi a resposta estética que impregnou vários setores na Rússia.

O construtivismo, expressão de uma revolução que quer refazer o mundo e encerrar toda a alienação humana, trabalha expondo o modo como as coisas são feitas. Os objetos construtivistas não são orgânicos: eles são feitos de fragmentos justapostos, pedaços do mundo que compõem um novo objeto. No limite, o construtivismo nega mesmo a função de representação do mundo – ou seja, nega a mais tradicional das funções definidoras da arte. O objeto construtivista sugere, em sua ‘fatura’, que, já que tudo é construção, tudo poderia ser diferente (SARAIVA, 2016, p. 115).

É neste contexto ‘construtivista’ que a plataforma de muitos cineastas nos anos 1920 se fez presente e notável. A partir da Escola Nacional de Cinema, onde Kulechov lecionará, passaram Pudovkin e Eisenstein. Kulechov via o cinema como linguagem e seu legado foi propor outras formas de (re)ver a linguagem e em específico a montagem que admitia ser “o princípio de construção do cinema” (SARAIVA, 2016, p. 118).

Eisenstein não operava com os princípios da montagem do cinema clássico narrativo, da transparência e da continuidade ‘encadeada’ dos planos. Segundo Xavier (2012), Eisenstein propõe uma montagem figurativa:

Uma montagem que segue o raciocínio, que compara e define significações claras. Uma montagem que interrompe o fluxo de acontecimentos e marca a intervenção do sujeito do discurso através da inserção de planos que destroem a continuidade do espaço diégético, que se transforma em parte integrante da exposição de uma ideia. No seu cinema a sucessão de eventos não obedece a uma escrita causalidade linear e não encontramos uma evolução dramática do tipo psicológico. Eisenstein prefere falar em ‘justaposição de planos’, ao invés de encadeamento (XAVIER, 2012, p. 130).

O cinema de Eisenstein, segundo François Albera (2002) é reconhecidamente admitido como um cinema intelectual, um cinema-discurso coroado por metáforas e que produziu obras como: *A Greve* (1924/1925), *O Encouraçado Potemkin* (1925), *Outubro* (1927) e *Alexandre Nevski* (1938).

Diziga Vertov, aparentemente, foi o cineasta que mais mergulhou no manifesto construtivista para as artes em geral, tendo experimentado, no plano estético, uma série de recursos de montagem em seus filmes que estavam inseridos em um método denominado 'cine-olho'. Entre os anos de 1922 e 1925 editou o Kino-Pravda (cinema-verdade) e Kino-Glaz (cinema-olho) que são “uma série de documentários criados a partir de cinejornais, aos quais acrescentou cenas em movimento lento, acelerado e invertido, telas divididas, quadros de animação, texto e fotografias” (BERGAN, 2010, p. 29). Todos estes pressupostos técnicos foram usados em sua obra *O Homem da Câmera* (1920) considerado por muitos críticos como um poema construtivista de celuloide com altos níveis de formalização. Para Vertov (1929; 2018) “todo filme do ‘Cine-Olho’ está em montagem desde o momento em que se escolhe o tema até a edição definitiva do material, isto é, ele é montagem durante todo o processo de fabricação” (VERTOV 1920 *apud* XAVIER, 2018). Falaremos mais sobre o cine-olho em capítulos mais adiante.

Com a configuração do stalinismo na Rússia, o cinema de vanguarda foi desmembrado. Apenas Eisenstein continuou atuando, fora da Rússia. Entretanto, a geração dos revolucionários construtivistas russos ainda iria influenciar os caminhos da prática e da crítica cinematográfica por muitos anos.

2.2.1 Cinemas de *Avang-Garde*, Experimental e *Underground*: apontamentos

O primeiro período classificado de *avant-garde* no cinema teve início na década de 1920 na Europa. Fruto dos movimentos surgidos da arte moderna, em especial do Dada e do Surrealismo, tanto os filmes quanto as obras de arte da época foram chamados de *avant-garde*, ou como como são mais conhecidos hoje em dia, de vanguarda. Era chamados assim porque traziam o que havia de mais novo no sentido de arte na época.

A história do cinema *avant-garde* começa na França com as inovações trazidas pelo então ‘mágico profissional’ George Méliès (1861-1938). Até aquele momento o cinema se preocupava basicamente com a função de reproduzir o movimento e a realidade como um espelho do que se passava diante das lentes de uma câmera. Isso

começou a mudar quando Méliès descobriu, por acidente, possibilidades de truques de montagem capazes de manipular essa realidade, transformando para sempre o veículo fílmico.

Anos mais tarde, segundo Bergan (2010, p. 32) surgiu uma nova fase do *avant-garde* francês, quando cineastas que se alternavam entre produções comerciais e filme puramente experimentais e artísticos, sem vínculo comercial nenhum, passaram a expandir suas produções. Esses cineastas eram em sua maioria pintores e fotógrafos que carregavam ambições menos comerciais em seus filmes. Entre esses artistas encontravam-se nomes como Fernand Léger, Man Ray e Marcel Duchamp que se interessavam apenas em estender aos meios fílmicos suas idéias. Nas primeiras décadas do século XX, seguindo as descobertas apresentadas pela pintura, surgiram uma série de movimentos não-narrativos e não-representativos “que traziam ao cinema evocações da arte abstrata, revelando uma tendência de filmes centrados na especificidade do próprio meio cinematográfico para demonstrar suas potencialidades visuais únicas.” (BRANCO, 2010, p. 2).

Após o fim da primeira guerra mundial, os artistas modernos passaram a se interessar mais pelas possibilidades do cinematógrafo e suas inovações tecnológicas. O cineasta Hans Richter escreveu, no catálogo *Art in Cinema* de 1947³, que durante a segunda década do século XX, um movimento independente de cineastas se desenvolveu na Europa, ficando conhecido como *avant-garde*. Este movimento deu-se paralelamente em outros movimentos artísticos da época como o Expressionismo, o Futurismo, o Cubismo e do Dadaísmo. Não se tratava ainda de um movimento de grande relevância comercial, porém teve muita importância internacionalmente. Richter era um artista alemão que trabalhava em parceria com outros dois pintores, Viking Eggeling e Walter Ruttmann. Eles foram os responsáveis pelos primeiros filmes que podemos classificar hoje em dia como ‘experimentais’. Eggeling e Richter moravam juntos e tinham estilos de trabalho muito parecidos. Trabalharam em parceria durante três anos, criando pinturas em série que, quando colocadas em sequência, funcionavam como um tipo de animação. Em 1920, a dupla foi contratada para trabalhar juntos pela UFA, a principal produtora cinematografia da Alemanha. De acordo com Renan (1970), nessa época Richter passou a desenvolver cenários feitos em papel para serem utilizados durante as produções, e foi onde realizou seus

³ Informação extraída de: Hans Richter, catálogo *Art in Cinema*, Museu de Arte de São Francisco, 1947.

primeiros filmes *Rhythmus 23* (1923), *25* (1925) e *Film Study* (1926) em que se utilizou de formas abstratas para compor e transformar os objetos de cena.

Durante esse tempo também realizou alguns documentários e filmes de propaganda continuando a desenvolver paralelamente sua cinematografia pessoal com o filme *Ghosts Before breakfast* (1927-28) até ser obrigado a se refugiar nos Estados Unidos, fugindo das ameaças nazistas na Europa. Mesmo em exílio continuou a produzir e entre os anos de 1944 e 1957 realizou mais dois filmes, *Dreams that Money Can Buy* e *8x8*. Enquanto isso, seu companheiro de trabalho Viking Eggeling permaneceu com a difícil tarefa de animar pinturas, porém sua morte prematura em 1925 pôs fim a sua produção, dando-lhe tempo de realizar apenas três filmes, *Diagonal Symphony* (1921), *Parallèle* (1924) e *Horizontale* (1925). Walter Ruttmann que trabalhava independente de seus colegas, produziu uma série de filmes feitos a partir da manipulação de formas geométricas animadas, algumas delas coloridas à mão. Em 1924, Ruttmann fez uma sequência de animações para o filme *Die Nibelungen* do diretor Fritz Lang, mas foi com seu documentário experimental *Berlin, Symphony of a Great City* (1927) que ganhou a atenção do público que começava a valorizar as inovações dos filmes avant-garde com suas técnicas sofisticadas de domínio plástico, rítmico e com perspectivas abstratas. Ruttmann ainda produziu mais alguns filmes em que explorava as relações da montagem sonora de imagens de estilo impressionista que elevaram sua popularidade, fazendo com que ele se direcionasse para produções de documentários cada vez mais comerciais.

Seu filme *Melody of the World* (1929) apresentava sequências de formas animadas como ilustrações de músicas clássicas e modernas feitas por Oskar Fischinger, um pintor que mais tarde traria importantes inovações para o cinema se tornando influência até mesmo para Walt Disney. Fischinger começou a animar filmes abstratos para peças de Shakespeare em 1929. Realizou uma série de filmes animados 'absolutos', "em que animava acompanhando os ritmos de uma trilha sonora. Posteriormente passou a trabalhar com cores até deixar a Alemanha e ir para os Estados Unidos em 1933" (RENAN, 1970, p. 27).

Quando Oskar Fischinger chegou na América, continuou com sua produção de cinema absoluto, animados por músicas. Em 1937 produziu o filme *Optical Poem* para a empresa MGM e mais tarde o filme que seria considerado sua obra prima *Motion Painting N.1* (1949), uma pintura a óleo animada sobre placas de vidro.

Desde os primeiros filmes da escola francesa de artistas como Man Ray, até os documentários mais comerciais feitos por Ruttmann, segundo Renan (1970), a maioria dos filmes *avant-garde* se preocupavam mais com o material pictórico que traziam e como eles podiam se submeter a seus caracteres plásticos e rítmicos, do que com questões de *mise-en-scène*, decupagem ou dramaturgia. A atenção à técnica de fotografia não era uma preocupação principal, mas sim o significado filosófico por trás de elementos como a luz e o movimento. Esse agregado de valores abstratos se tornaram os conteúdos centrais destes filmes.

Bergan (2010, p. 100) atesta que o experimentalismo pode ser reconhecido, justamente, a partir destas características: “ausência de narrativa, pelo uso de técnicas como falta de foco, pintura ou arranhões na película, cortes bruscos e som assíncrono.” Devido à ênfase dada a esses valores plásticos e rítmicos, esses filmes *avant-garde* passaram ser reconhecidos como “cinema absoluto” ou ainda “cinema puro” (RENAN, 1970, p. 32).

A presença de artistas vindos da Europa para os EUA e as referências, trazidas das vanguardas europeias depois da Segunda Guerra Mundial, serviram de estímulos para estabelecer o segundo *avant-garde* e o surgimento da primeira fase do que viria a ser conhecido como cinema experimental norte-americano. Originalmente, na década de vinte, a palavra “experimental” era uma usada para descrever os filmes de montagem dos russos. Contudo, por volta dos anos quarenta, passou a ser empregada para se referir a filmes como *Meshes of Afternoon* (1943) de Maya Deren e Alexander Hammid, uma das principais, senão a principal obra dessa etapa/fase experimentalista. Estes filmes foram denominados experimentais por tentarem fazer o que nunca havia sido proposto antes. Muitos deles foram inspirados em filmes surrealistas de Buñuel, em que os artistas buscavam representar estados alterados de consciência com personagens e psicodramas encenados.

João Luiz Vieira (2012) afirma que, no início dos anos 1940, as tendências cinematográficas ainda repercutiam o impacto da vanguarda europeia dos anos 1920, sobretudo as contribuições trazidas pelo dadaísmo e surrealismo.

Essas e outras expressões artísticas chamavam atenção pelas qualidades oníricas e pelos deslocamentos de nosso sentido normal de espaço e tempo, características muito bem vindas para quem intuía e buscava o potencial poético de um cinema mais livre das amarras narrativas tradicionais e lineares (VIEIRA, 2012, p. 19).

Porém, muito anos antes de Deren e Hammid criarem *Meshes of the Afternoon*, uma escola de cineastas abstratos já começava a se formar na costa Oeste dos Estados Unidos com artistas como Len Lye, Harry Smith, James e seu irmão John Whitney. Muitos deles eram pintores abstratos, figuras que não se preocupavam tanto com os aspectos narrativos e representativos da arte e que procuravam, antes, realizar um cinema voltado à exploração gráfica. Estes artistas adotaram os pensamentos de Eggeling, Richter e Fischinger como ponto de partida e continuaram a desenvolver novas técnicas e experiências com formas filmicas abstratas.

Enquanto os irmãos Whitney trabalhavam em Los Angeles, Harry Smith reinventava em São Francisco o processo de pintar diretamente sobre a película cinematográfica. Em 1947 a exibição da série “*Art in Cinema*”, em São Francisco reuniu os filmes dos Whitney, de Richter e de Fischinger em um evento importante que ajudou a introduzir novos artistas como Jordan Belson, outro pintor da época, a iniciar suas pesquisas no cinema abstrato e experimental.

O terceiro período do *avant-garde* no cinema iniciou durante a segunda metade da década de 1950 e era composta essencialmente de filmes independentes – leia-se: independente dos cânones de Hollywood – e da indústria cinematográfica dominante. Quando a segunda fase do *avant-garde* chegou ao fim, um grupo totalmente novo de pessoas estava começando a fazer filmes. A maioria delas espalhadas pelos grandes centros urbanos e culturais como Paris, Nova York e São Francisco. Diferentes tipos de artistas dos mais variados contextos começaram a se interessar pelos meios cinematográficos como forma de expressão. Muitos deles trabalhavam individualmente, com equipamentos caseiros e improvisados.

Dentre os artistas representativos desta ‘nova geração’, estavam Jonas Mekas, Stan Brakhage, Larry Jordan, Ken Jacobs, Jack Smith, e alguns outros que estão entre os nomes mais cultuados e relevantes do cinema experimental até hoje. Tido como o segundo marco histórico do cinema experimental americano no pós-Guerra, esse movimento está muito relacionado aos pensamentos da geração *Beat* de 68. Estes artistas, juntamente com importantes egressos dos períodos anteriores, tais como Jordan Belson, criaram a primeira geração do que viria a ser conhecido como ‘cinema underground’.

O cinema underground nada mais é do que uma explosão de estilos e diretrizes cinematográficas. Um certo tipo de filme que é concebido e elaborado essencialmente

por uma pessoa, ou um pequeno coletivo representando uma forma de expressão pessoal dos integrantes.

De acordo com Renan (1970, p. 53), nesse período, a formalidade e o terror da guerra que haviam se infiltrado nos psicodramas experimentais deram espaço para trabalhos que buscavam novos caminhos pelo fluxo e o lirismo, possibilitando a criação de novas teorias, técnicas e filosofias dentro do cinema. Foi nessa época que Stan Brakhage retomou e expandiu o pensamento da ‘câmera-olho’ de Vertov. Essa transição é visível nos filmes de Brakhage, quando comparamos o terror de *Reflections on Black* (1955) com a beleza e liberdade de *The Wonder Ring* (1955), ambos feitos no mesmo ano. As preocupações com o mito e o arquétipo foram substituídas pela preocupação com coisas mais abstratas como a luz e a visão.

Os filmes de Brakhage “trazem uma consciência de filme como material palpável e arbitrador da luz, utilizam de arranhões sobre a película e evidenciam as divisões entre-frames sem esconder a montagem presente” (RENAN, 1970, p. 53). Assim como em Vertov, existe uma identificação incomum entre o olho do artista e o olho da câmera, quase como se os dois fossem uma coisa só, como se a câmera fosse um ente vivo, revelando uma vitalidade contida no aparato.

Os filmes deste terceiro período de *avant-garde* tinham por característica serem muito intrincados, com cortes rápidos e continuidade irregular. A maioria deles eram feitos com a câmera não mão e sem nenhum suporte. Assim como na arte moderna, nos filmes underground os processos de criação e os materiais utilizados tornaram-se parte centrais das obras. Não importava tanto o que se dizia, mas como se dizia. O desejo dos cineastas do terceiro período de *avant-garde* era principalmente manipular a realidade através dos recursos mecânicos da câmera e técnicos da montagem, para poder reproduzir, por seu intermédio, uma nova realidade carregada de um novo sentido. Estes cineastas “revelaram suas preferências em se utilizar do meio como principal modo de expressão” (RENAN, 1970, p. 59), da mesma maneira como um pintor pintava seus quadros, fazendo seus filmes em busca de um cinema reduzido à sua última essência.

2.3 A QUESTÃO DA *MISE-EN-SCÈNE* NA PINTURA E NO CINEMA

Na conclusão do livro *A mise en scène no cinema - do clássico ao cinema de fluxo* (2013), Luis Carlos de Oliveira Jr. declara que se fosse possível, definiria o termo ‘*mise en scène*’ em uma única frase: dar ordem necessária para se contemplar o caos.

Para os críticos e redatores dos *Cahiers du Cinéma*, tratava-se da quintessência do cinema, o passaporte para o mundo do filme. A maior ferramenta teórica e crítica em função do autor, que esta por trás da criação do universo do diretor.

Esta é, portanto, uma expressão idiomática francesa que se relaciona com encenação ou com o posicionamento de uma cena e, muitas vezes, com a direção ou a produção de um filme ou peça de teatro.

No cinema a *mise-en-scène* engloba todos os elementos que aparecem no enquadramento: atores/atrizes, posicionamentos coreográficos/trajetórias, iluminação, decoração/cenografia, adereços da cena, figurino, entre outros elementos. É a *mise-en-scène* que expressa a atitude, as escolhas e a identidade do(a) diretor(a) sobre todas as questões que aparecem na tela em seu estágio final de acabamento.

Como seria esperado *mise-en-scène* inclui os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e comportamento das personagens. No controle da *mise-en-scène*, o diretor encena o evento para a câmera. A *mise-en-scène* geralmente envolve algum planejamento, mas o cineasta pode também estar aberto a eventos não planejados (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 205).

É importante pensarmos como a *mise-en-scène* no cinema pode estar ligada originalmente ao pensamento de composição em pintura. É claro que quando falamos de pintura, estamos falando do ato de transformar um material para fazer dele uma matéria pictórica, dotada de valor. Tanto no cinema quanto na pintura, quando nos referimos a este termo estamos significando o ato de levar algo para dentro de uma cena, para mostrá-la. Não é difícil de notar as semelhanças entre a *mise-en-scène* no cinema e na pintura, quando comparamos, por exemplo, os elementos que compõem um enquadramento do filme ou um plano de um quadro clássico e figurativo. Ambos possuem uma espécie de composição cenográfica; a diferença é que no cinema essa cenografia leva a uma cena, enquanto na pintura ela se limita a essa etapa anterior, criando uma cenografia sem cena.

Poderíamos nos arriscar a afirmar que a *mise-en-scène* surgiria a partir da dialética entre a história da pintura com a utilização dos aparatos cinematográficos?

Oliveira Jr. (2013) apresenta o dualismo plano-fluxo / desenho-cor, existente na *mise-en-scène* no cinema, fazendo uma comparação lógica com a pintura.

Segundo o autor o desenho faz um paralelo cinematográfico através da estética do plano, enquanto a arte da cor corresponderia a uma estética ligada ao fluxo.

Segundo Oliveira Jr.:

A estética do plano pressupõe a possibilidade de uma ordem transcendente. Um cinema que reside nos poderes organizadores da abstração racional e que tem seu passado ligado a Hitchcock, Lang e outros. A *mise en scène*, na estética do plano, consiste em organizar o inorganizado, estruturar o que por natureza é inestruturado, para no fim construir um sentido ou uma emoção. Os cineastas do plano estão do lado da razão, eles praticam uma arte racional, uma arte em que algo se dá a ver, algo a que Poussin chamava 'as belas ideias', ecoando. Os cineastas do fluxo (Hou Hsiao-hsien, Clair Denis, Wong Kar-Wai, Gus van Sant, Tsui Hark), diferentemente, não captam ou recriam o mundo segundo articulações do pensamento que se fariam legíveis nos filmes. Eles realizam um cinema de imagens que valem mais por suas modulações do que por seus significados. A tarefa do cineasta do fluxo consistiria não em organizar uma forma discursiva, mas em 'intensificar zonas do real'. O que importa não é conceber um sentido, mas um ritmo. O fluxo é questão, portanto 'menos de colocação em cena' [*mise en scène*] que de colocação em movimento [*mise en mouvement*] ou em continuidade (OLIVEIRA JR., 2018, p. 144).

Parece-nos clara essa comparação quando pensamos em pintura figurativa / pintura abstrata e cinema narrativo / cinema de fluxo. Como mencionamos anteriormente sobre a pintura, não se trata mais de 'o que' filmar, e sim de 'como filmar'. Podemos ir ainda mais longe se compararmos a linha da evolução da *mise-en-scène* cinematográfica em relação à evolução da representação da imagem no espaço pictórico na pintura.

Assim como o olhar evoluiu na pintura até chegar ao ponto da abstração total, e para alguns mais radicais, a destruição do quadro em troca de sua inserção no ambiente, no cinema a *mise-en-scène* não parou de acompanhar as mudanças de pensamento e se manteve em constante evolução, passando de um cinema clássico e formalista, para um cinema moderno, bifurcando-se para um cinema de fluxo até atingir os limites da forma com o cinema de dispositivo.

Entende-se 'limite' aqui, ao chegarmos ao ponto de um limiar entre o cinema e as artes visuais. A partir daqui é difícil separar ou classificar o que é cinema experimental e o que é videoarte, o que é obra e o que é dispositivo.

Assim como aconteceu anteriormente com a pintura, ao voltar-se para si mesmo, o cinema parece também escoar no sentido de uma relação com o absoluto na arte, expandindo-se a partir de sua forma original para fora no espaço, em busca

da sensação universal causada pela criação de novas realidades através da obra de arte.

2.4 CINEMA E PINTURA: SOBRE FLUXO E DISPOSITIVO

2.4.1 Breves Considerações Acerca Da Arte Abstrata

A pintura clássica e figurativa reinou absoluta durante milhares de anos, até o surgimento da arte abstrata em meados do século XX. Essa pode ser considerada a grande ‘virada’ na história da arte, que culminou no desenvolvimento de movimentos como o modernismo. Há muito tempo a arte se preocupa mais em produzir um equivalente plástico centrado na essência da obra, do que em apenas reproduzir as características específicas de determinados objetos. A partir dos anos 1970 a prioridade na arte não estava tanto na representação da figura, mas na própria imagem da obra de arte em si. Os artistas naquela época começavam a assumir que suas percepções individuais do mundo podiam ser muito limitantes se comparadas às possibilidades oferecidas pela realidade, que apresenta infinita variedade de elementos figurativos. O objeto de arte começou a ser compreendido cada vez mais como uma realidade autônoma.

Os autores Paulo Roberto de Carvalho e Sonia Regina Vargas Mansano em seu artigo “Da arte figurativa à arte abstrata: uma análise psicológica” (2020), mencionam esta realidade autônoma e atestam que os modernistas, sobretudo o movimento do abstracionismo já estava em busca da desterritorialização de uma arte calcada unicamente na representação. De acordo com Carvalho e Mansano:

A ruptura radical que a produção artística experimenta desde o início do século XX pode ser descrita como um deslocamento, uma desterritorialização da arte-representação até então vigente. Um movimento pelo qual o vínculo imemorable entre a arte e a representação se rompe criando as condições para emergência de uma produção inusitada que questiona mais a condição humana do que reconforta o observador, tal como acontece na representação da figura conhecida. Uma subversão da forma, bem como das técnicas utilizadas para expressá-la, ganha corpo na vida e na obra de diversos pintores e seus efeitos repercutem em toda produção artística do período (CARVALHO; MANSANO, 2020, p. 34).

O modernismo, em si, foi um movimento que influenciou diferentes linguagens artísticas, como a dança, o teatro, a música e não foi diferente na pintura. As interferências da presença performativa do artista nas obras se mostravam cada vez mais relevantes e, às vezes, até mais importantes do que a pintura em si. Com o

surgimento da arte abstrata, as experiências estéticas ganharam uma nova aura de mistério que as vezes podiam até lembrar experiências religiosas. Os artistas visuais propunham meios de criar de forma cada vez mais livre, buscando seu material artístico no campo das sensações.

Talvez o abstracionismo tenha sido a mudança mais significativa na arte durante muitos séculos.

Enquanto a arte figurativa já existia há milhares de anos, a arte abstrata surgiu há menos de um século. Ela carrega a característica de colocar o espectador em uma relação incomum com suas emoções, capaz de transmitir um aspecto da experiência humana que a arte figurativa não consegue. O sentido da arte já não está apenas no que o artista propositor da obra representava por meio dela, mas principalmente como ele o faz.

Desde as proposições da Jackson Pollock, por exemplo, variadas tendências e experimentações se fizeram presente na arte pós-moderna ou contemporânea. “A arte contemporânea, herdeira dessa transformação radical, agora se vê diante de novos problemas decorrentes do completo abandono dos procedimentos objetivos” (CARVALHO; MANSANO, 2020, p. 37).

O mais importante não seria mais o que um artista pinta, mas ‘como’ o artista pinta, ou seja, a maneira como as obras são feitas é que prevaleceriam sobre todas as outras questões que envolvem a criação artística.

Ao interromper a questão de somente retratar a realidade exterior, a pintura abstrata se fez linguagem de si mesma. Passou a ser a linguagem da linha e da cor. A produção artística abstrata em si encontra-se inscrita no campo das intensidades. O mesmo fenômeno ocorreu nas mais diversas linguagens como a escultura, a música e mais tarde com o vídeo.

O campo das intensidades no qual a produção artística abstrata inscreve-se, percorrendo-o incessantemente, distingue-se do campo figurativo representacional, com suas imagens carregadas de signos distintivos capazes de operar a identificação diferencial dos objetos retratados. Cabe considerar que o campo intensivo envolve uma abordagem diversa na qual as intensidades entram em ressonância: uma cor comporta um registro intensivo que se conecta a uma sonoridade (CARVALHO; MANSANO, 2020, p. 42).

A partir dos movimentos modernistas, a arte passaria a procurar sua realização pela unificação das linguagens, por exemplo da pintura, da escultura e da arquitetura,

para que uma nova realidade plástica fosse criada, não mais como objetos separados, mas como parte de uma coisa só, criando uma nova realidade da obra de arte. Oiticica, por sua vez, foi ainda mais adiante ao antecipar que o problema da pintura se resolveria com a destruição do quadro em troca de sua incorporação no espaço e no tempo. O que passava a importar já não era mais a tela em si, mas a sua gênese. O problema estaria na integração com o espaço e o tempo na gênese da obra. Essa integração, por si só, já condenaria o quadro ao desaparecimento, trazendo-o ao espaço tridimensional.

Depois da pintura moderna e seu desenvolvimento com a pintura contemporânea, a sensação que fica é de que ela parece não suportar mais seu próprio dispositivo cênico de centralização representativa. Antes de ser um retrato, uma paisagem, ou um impressionismo abstrato, a pintura é essencialmente uma superfície plana coberta por cores organizadas de uma determinada maneira. Destaca-se aqui que esta assertiva não é muito diferente de como poderíamos descrever friamente o que é cinema. Talvez no cinema, a pintura encontre o espaço que lhe resta para expressar sua representação, num campo aberto e ainda muito inexplorado, onde sua voz ainda possa vibrar com algum frescor.

2.4.2 Dispositivo, Fluxo e Processo

A verdade é que tanto o cinema quanto a pintura possuem seus dispositivos próprios, responsáveis por seu funcionamento e que estão diretamente vinculados ao impacto que a obra causa sobre o espectador. Diferente do que ocorre com a realização da *mise-en-scène*, no dispositivo o que importa não é a cena representada em si ou o que a câmera capta, mas sim a tentativa de promover possíveis interações entre a obra e o observador, acionando suas peças para construir a experiência do espetáculo.

Antes de discutirmos sobre os supostos dispositivos no cinema e na pintura, vamos atentar e estabelecer alguns conceitos provenientes da questão dispositivo para os pensadores Gilles Deleuze (1996) e para Giorgio Agamben (2005). Para isso, devemos antes de tudo tentar defini-lo da forma mais simples possível. Sendo assim, o que é que um dispositivo?

No dicionário On-line de Português encontramos diversas definições para a palavra, dentre elas a que mais se aproxima do interesse desta pesquisa seria a que explica de forma geral que, um dispositivo poderia ser classificado como um aparelho

ligado ou adaptado a algum instrumento, que se destina a alguma função, capaz de acionar uma ação. Mas para além do dispositivo como objeto, ou ferramenta tecnológica, os dispositivos podem estar distribuídos em praticamente todos setores da nossa vida, até mesmo nos hábitos mais naturais que podemos imaginar.

Deleuze (1996) descreve um dispositivo com sendo, antes de mais nada, um conjunto multilinear, compostos de coisas de linhas e naturezas diferentes, que quando combinadas encontram um novo propósito funcional para existir. Todo dispositivo se define, segundo o autor, por sua capacidade de transformar a si mesmo e a realidade vivida por quem o utiliza. É uma questão de subjetividade resultante da relação entre o dispositivo e o sujeito.

Ao tentarmos analisar os dispositivos que utilizamos em nossa rotina comum, iremos encontrá-los em todos os lugares, desde a cama em que nos deitamos para dormir à noite, no travesseiro, no despertador, em uma xícara de porcelana pela manhã, o próprio café quente que se encontra contido pela referida xícara, a escova de dentes, a pia do banheiro, o 'bom dia' que gentilmente ou 'civilizadamente' damos para o vizinho, são alguns dos incontáveis dispositivos que utilizamos diariamente de maneira tão naturalizada que nem percebemos.

Os dispositivos podem estar presentes em praticamente todos os momentos da nossa vida. Eles acompanham nossa evolução e se adaptam às novas necessidades que surgem pelo caminho dos costumes e da cultura. A partir dos dispositivos que utilizamos quotidianamente, podemos distinguir aquilo que somos e aquilo que passamos a ser, antes e após utilizá-los; dessa forma os dispositivos têm o poder de nos auxiliar exercendo medidas de controles que nos ajudam em nossa evolução de gradual, liberando-nos das necessidades de trabalhar a partir de uma disciplina rígida em troca de uma segurança controlada pelos mecanismos dos dispositivos que utilizamos. Para Deleuze, o ser-humano, o ser atual, não é aquilo que somos, mas sim aquilo que vamos nos tornando com o passar do tempo. Nas palavras do autor: "o actual não é o que somos, mas aquilo em que nos vamos tornando, aquilo que somos em devir, quer dizer, o Outro, o nosso devir-outro" (DELEUZE, 1996, p. 94).

Os dispositivos ajudam as pessoas a lidarem com sua própria existência, podendo funcionar como ótimos auxiliares em nossos processos de auto-conhecimento. O dispositivo existe ainda na constante transformação e adaptação às novas tendências e subjetividades de quem se utiliza dele. Os mecanismos podem

variar em seus níveis de complexidade, utilizando-se desde recursos extremamente simples como os encontrados nas pinturas rupestres feitas com as mãos nas paredes do interior de uma caverna em Lascaux até na complexidade que envolve uma sala de cinema 4D do IMAX em um shopping center no centro da cidade de Tokyo ou ainda, num smartphone nas mãos de um adolescente dentro de um metro em São Paulo.

Os dispositivos estão em todo lugar. Eles carregam uma função estratégica concreta que se inscreve em uma relação de poder entre ele e seu usuário. Segundo a linha de pensamento de Foucault, dispositivo seria o termo que se utiliza para definir a rede que se estabelece entre diferentes elementos de práticas e mecanismos (linguísticos, jurídicos, técnicos, etc..) que tenham como função cumprir um objetivo frente a uma necessidade a fim de se conseguir algum efeito. Agamben (2005) explica os dispositivos foucautianos da seguinte maneira:

Chamarei integralmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o panóptico, as escolas, as confissões, as fábricas, as disciplinas, as médias jurídicas, etc, cuja conexão com o poder é em certa medida evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os comutadores, os telefones celulares e – por que não – a linguagem mesma, que é talvez o mais antigo dos dispositivos (AGAMBEN, 2005, p. 9).

Agamben vislumbra um mundo que pode ser dividido em duas grandes classes, a dos seres vivos e substâncias e do outro lado a classe dos dispositivos. Entre esses dois polos existe o sujeito, o corpo que habita entre os seres-vivos e os dispositivos. Esse sujeito, esse indivíduo, ou até mesmo essa substância, são os lugares onde acontecem os processos de subjetivação resultantes pelo elo entre as duas classes unidas. Por exemplo um usuário de um telefone celular, um artista pintor de quadros ou um cinéfilo assistindo uma projeção de um filme.

Para Agamben a quantidade de variações de dispositivos relacionado a cada atividade humana é ilimitada e tem a tendência de acompanhar a velocidade da fase presente do capitalismo em que vivemos, gerando variações igualmente ilimitadas de formas de subjetivação a que somos sujeitos diariamente em nossa sociedade. Neste caso, o dispositivo pode ser visto como uma máquina e gerar subjetivações que cada

vez mais se infundem e disseminam seu poder e influência em cada âmbito da nossa vida.

Quando pensamos em cinema e seguimos a lógica trazida por Agamben e Deleuze e a relacionamos com os pensamentos de Edgar Morin, por exemplo percebemos que, uma vez que os dispositivos são máquinas de gerar subjetivações, então seria na concretização dessa subjetividade que poderemos encontrar a ‘magia’ do cinema. Essa magia não deve ser vista como as crenças supersticiosas do passado, mas como um sentimento concreto que corresponde a uma visão pré-objetiva do mundo.

De acordo com Morin (2008, p. 147), “quando nossos sonhos – nossos estados subjetivos – se desligam de nós para fazerem corpo com o mundo, dá-se a magia.”

Podemos adaptar essa assertiva de Morin à nossa experiência quando vamos assistir a uma sessão no cinema desta forma: os nossos sonhos, citados pelo autor, seriam comparáveis aos estados de subjetividade e passividade que nos encontramos quando estamos compenetrados pelos efeitos ativados sobre nós, graças aos dispositivos cinematográficos. O mundo que ele cita mais adiante em sua frase assertiva pode ser equivalente à realidade em que o sujeito que está assistindo ao filme habita no momento da ação, imerso no interior – escuro – da sala de cinema, sentado diante da tela branca e tendo ao fundo a sala de projeção. Quando o/a espectador/a passivo deixa sua imaginação fluir ativada por estes dispositivos, ele tende a esquecer do mundo ao seu redor, a sala de cinema onde ele se encontra, naquele momento, parece desaparecer de sua visão, ele abandona a sua realidade para fazer parte do evento temporal que se passa na tela à sua frente, vivenciando a sua e a realidade do filme, ao mesmo tempo, sincronicamente, como se fossem uma coisa una, em um fenômeno que Morin denominou de ‘antropo-cosmomorfismo’. Para o autor, estes fenômenos são causados por mecanismos de excitação existentes nos dispositivos do cinema.

Podemos citar resumidamente alguns dos efeitos dos principais mecanismos que compõem este dispositivo, como por exemplo a música, a trilha sonora e os ruídos que acompanham os filmes e que podem ser utilizados como ferramenta para criar os picos climáticos necessário para cada cena. Podemos mencionar também os efeitos causados pela extrema imobilidade do espectador acrescentada à mobilidade da imagem, ou ainda a obscuridade da sala de exibição, organizada de forma que possa isolar o espectador do mundo ao seu redor, ‘embrulhando em negro’ qualquer

distração externa ao filme. Estes são alguns dos mecanismos utilizados para levar o espectador ao nível de passividade necessária para que aconteça a união mágica entre sujeito e obra. O que importa não é a imagem que está sendo projetada. Ela é apenas mais um dos acessórios do filme. O mais importante em termos de dispositivo cinematográfico é quando aquilo que há de mais subjetivo no espectador, ou seja, o seu sentimento, entra em contato e se mistura de forma satisfatória ao que há de mais objetivo, a imagem projetada, graças a uma relação de união entre o homem e a máquina ativada pelo dispositivo de cinema.

Dessa forma, poderíamos afirmar, de forma simplista, que o dispositivo de cinema se dá através de uma projeção, uma área de luz projetada, no interior de uma sala escura preparada para tal evento sinestésico.

Thomas Elsaesser em *O dispositivo cinematográfico - entre a teoria do dispositivo e o cinema de artistas* (2018), também parece corroborar Deleuze e Agamben ao salientar que “convém lembrar que este arranjo oculocêntrico da tela, do projetor e do público [...] é conhecido como dispositivo cinematográfico” (ELSAESSER, 2018, p. 109).

Elsaesser, ao se referir aos postulados da História do Cinema e não endossar o que grande parte dos teóricos anuncia como a “morte do cinema – que considera a ruptura entre cinema fotográfico e pós-fotográfico como fundamental” (ELSAESSER, 2018, p. 106), assevera que as novas tecnologias – consideremos aqui também o dispositivo digital – introduzidas em diferentes áreas do cinema, acabam por se tornar, elas mesmas, também uma espécie de dispositivos sobrepostos sobre o dispositivo cinematográfico em si.

Historicamente as teorias sobre o dispositivo cinematográfico têm origem a partir das reflexões de Jean-Louis Baudry⁴, para o qual o cinema se constituiria em postulados como a câmera escura, as teorias da física/óptica e também o estudo fundamentado na perspectiva da pintura renascentista. Elsaesser destaca que Baudry se preocupava em entender como o dispositivo operava: o que poderia constituir o aparato cinema para torná-lo um fenômeno discursivo e que poderia gerar sentido aos espectadores. Trata-se aqui, da experiência de ‘imersão’ na sala escura do cinema produzindo no sujeito uma sensação, uma “impressão da realidade” (ELSAESSER, 2018, p. 14). Neste tipo de raciocínio e constituição do dispositivo, a noção de

⁴ Baudry (1930-2015). Editor literário da Revista *Tel Quel* e vinculado aos estudos sobre o dispositivo como uma espécie de ‘aparelho cinematográfico a produzir efeitos ideológicos’.

aparelho (pelo viés de Freud e posteriormente Lacan), como afirma Elsaesser é vital para se aperceber dos sentidos gerados a partir da experiência.

Na pintura a ideia de dispositivo estaria vinculada mais à relação quadro-cor-arquitetura. Novamente, se colocarmos ambas as situações – dispositivo cinematográfico e dispositivo pictórico –, lado a lado, é possível perceber certas semelhanças entre eles. A diferença maior se encontra em questões pontuais, como no quadro ou no caso da imagem atemporal da pintura em comparação ao aspecto temporal, de duração do filme.

O quadro filmico, no cinema é por si só centrífugo, partindo do centro para fora, levando o observador para além das bordas do quadro. Ele carrega o fora-de-campo, a temporalidade aquilo que não é visto. Neste sentido, citamos André Bazin (1960) e sua análise comparativa e diferencial entre as delimitações impostas ao quadro/pintura e ao enquadramento/cinema. Declara Bazin: “o quadro [da pintura] polariza o espaço em direção ao seu interior; tudo aquilo que a tela [do cinema] nos mostra, contrariamente, pode se prolongar indefinidamente no universo. O quadro é centrípeto, a tela é centrífuga” (BAZIN, 1960, p. 128). A partir destes esclarecimentos, podemos admitir que na pintura o quadro pictórico é, por natureza, centrípeto. Ele encerra a tela pintada sobre seu próprio suporte, nos obriga a olhar para dentro do quadro, dando ênfase no objeto em si.

Os efeitos que atingimos com o quadro podem ser os mesmos tanto na pintura quanto no cinema. Porém os meios utilizados para atingir esses efeitos é que são pensados de forma diferente de acordo com os dispositivos de cada um, além é claro, dos contextos estilísticos que carregam.

O quadro em pintura, por se tratar de um objeto, carrega consigo o seu entorno. Seu ‘sucesso’ está vinculado à mobilização possível da imagem, graças à sua natureza de objeto, em decorrência da facilidade de seu transporte e até de sua comercialização.

No cinema não encontramos essa mobilidade ligada ao objeto devido ao seu dispositivo. Devemos olhar para dentro desse dispositivo se quisermos encontrar um equivalente ao quadro-objeto. Porém, em cinema os dispositivos podem ser um tanto mais abstratos. O escuro da sala de cinema, por exemplo, é antes de tudo, o escuro em torno da imagem. É um elemento ativo na construção da obra, sendo essencial para tornar visível a imagem da forma desejada. No cinema deve-se pensar com ainda

mais cuidado o dispositivo utilizado para exibição da obra se quisermos aproveitar ao máximo seus efeitos.

Se pensarmos na imagem projetada como uma das engrenagens do dispositivo de cinema, podemos novamente lembrar que um dos lemas do pensamento de Cézanne, em relação às vanguardas abstratas, era a ideia de que a superfície da tela era algo vivo, um organismo dotado de vida própria. Por isso era mais difícil conseguir atingir uma ligação ao quadro-objeto quando ele carregava e si uma imagem representativa em sua superfície.

Ao abandonar a representação seria muito mais fácil investir sobre o quadro como uma realidade autônoma presente no espaço. O cinema parece se apoiar nessa ideia para alcançar o grau de abstração necessário para se libertar da narração. Não é necessário encontrar no mundo uma ideia, pode-se partir da ideia ou do conceito para chegar-se até o mundo.

O esquema gráfico – de autoria própria – a seguir, explora imagetivamente esta relação (figura 1).

Com o alcance dessa ideia, o termo *mise-en-scène* se tornou tão obsoleto no cinema quanto o termo arte figurativa havia se tornado para a pintura 50 anos atrás. A partir dos anos 90, alguns cineastas que começaram a fazer o chamado ‘cinema de fluxo’ passaram a desenvolver uma mudança no olhar comparável a realizada pelos pintores impressionistas.

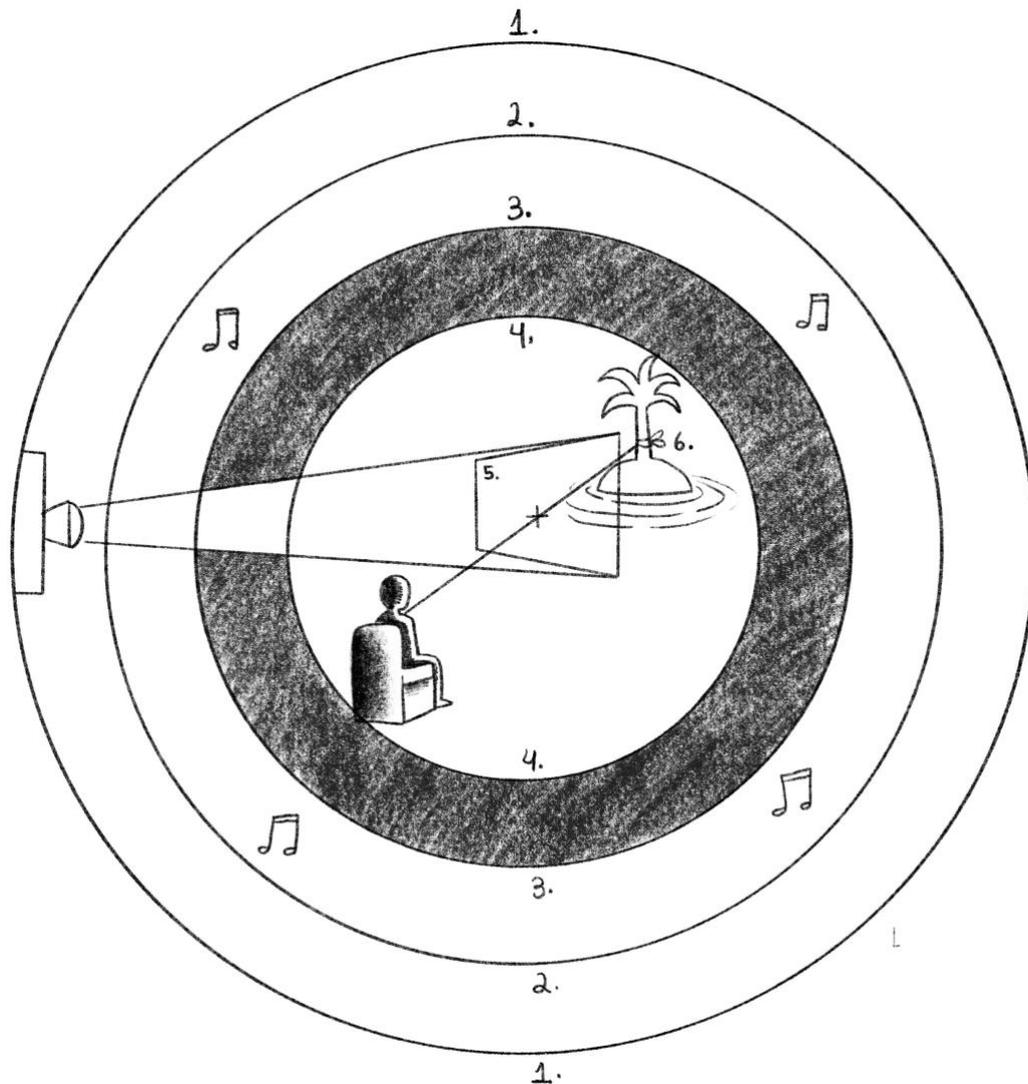


Figura 01 – DIAGRAMA - dispositivo de exibição cinematográfica

FONTE: Arte elaborada pelo autor.

Ao abandonar o olhar da narrativa, a estrutura do quadro se evidenciou e se aproximou de sua matéria-prima, da luz e da cor. Com foco em planos sensoriais, estes cineastas do fluxo tentaram captar a atmosfera da cena em movimento através de planos hiper-fluídos, mais preocupados com a busca dessas sensações do que com um roteiro pré-estabelecido. Os eventos narrativos muitas vezes brotam de sua própria duração no plano. O que passa a importar mais nesses filmes é o comportamento dos fenômenos captados, como a atmosfera da cena, a captação e ritmos dos movimentos, do que a história em si, fazendo com que a narrativa do filme acabe ficando em segundo plano.

No cinema do fluxo, o observador ‘se perde’ na matéria sensorial do mundo criado pelo diretor, não importando tanto o drama como plano de fundo quanto a experiência sensorial da luz, do som e do movimento. Não importa o que se filma, mas como se filma. Basta um olhar e a ação de filmar torna-se maior do que o filme em si.

Se nos anos 50 o foco de interesse da crítica cinematográfica era a *mise-en-scène*, a partir dos anos 2000 o conceito de dispositivo ganhou relevância e ares de protagonismo. Nos filmes de dispositivo não há propriamente uma *mis-en-scène*, se considerarmos o sentido tradicional da palavra. Em vez disso temos uma estratégia visual elaborada e estabelecida a partir do dispositivo em um processo de narração que se faz reconhecer. O artista ativa esses dispositivos e permite que o mundo se encarregue do resto. Trata-se de fazer surgir um mundo velado através do olhar do diretor, instalando novas ambiências, provocando novas realidades.

De maneira similar ao que ocorreu com os pintores do período modernista, os cineastas do fluxo e do dispositivo começaram a entender que suas percepções individuais do mundo podiam ser muito limitantes se comparadas à infinita variedade de percepções proporcionadas pela realidade. Seguindo o exemplo dos artistas plásticos que trabalham com instalações, os cineastas-artistas passaram a conceber cada vez mais seus filmes como obras atmosféricas sensoriais.

O filme instalação ou filme-dispositivo, *Blue* do autor Derek Jarman, não busca apenas refletir o mundo, mas isolá-lo na forma de obra de arte, aonde possa experimentar suas sensações com o máximo de intensidade desejada.

Blue não é apenas um filme a ser assistido, mas também um dispositivo de cinema a ser habitado. O espectador não precisa concordar ou compreender plenamente o que vê, restando a ele habitar um espaço criado para a convivência entre corpos e imagens. “O mundo cenográfico dos cineastas-artistas é um espaço museológico que há de se construir com os materiais que cada um escolhe” (OLIVEIRA JR., 2018, p. 139).

A história do cinema – a ‘sétima arte’ – permanece intimamente conectada à trajetória das artes visuais. Em muitos aspectos temos a sensação de que o filme, em si, sempre procurou absorver algo da essência existente na imagem pictórica. O cinema nos apresenta um material que carrega a representação e a significação da imagem fotográfica do real. A imagem filmica já é por si só uma imagem pronta.

Um dos possíveis caminhos para capturar a essência material nos filmes pode ser a criação de trabalhos não narrativos que busquem mais uma cinetização da

pintura, através de ferramentas formais puramente plásticas. Assim como a pintura teve que se objetivar sobre si mesma buscando uma resposta através da cor e da linha, no cinema é preciso voltar para a essência de seu dispositivo, o princípio da temporalidade capturada pela câmera, da tela projetada, voltar-se para a luz, seja por seu viés simbólico, dramático ou atmosférico dentro do filme.

Se na pintura falamos da tela-tinta, tela-cor, em cinema podemos dizer tela-luminosa, ou a tela-luz. É nesta relação com a luz que encontramos mais facilmente a essência plástica do cinema. Na pintura, esse fazer da luz um material plástico é uma necessidade e os tratamentos de efeitos para retratar essa realidade podem ser infinitos. Já no filme, é de sua natureza captar muito bem a luz, às vezes até bem demais. Já quando falamos de cor no cinema, Aumont (2004) explica que ela só pode funcionar como forma de expressão. O que o cinema herdou da pintura é esse retorno à cor que abre caminhos para a fruição.

Com o cinema, o mundo real se tornou muito claro, representado de modo imageticamente fidedigno, fazendo se perder a sensação pura, ou como diria Cézanne, 'a sensação do pré-objeto'. Desde o surgimento do cinema, a pintura se encontra em busca dessa sensação, para fazer de si seu universo, sua realidade. O cinema narrativo está muito distante de sua própria matéria fílmica; ele não conhece essa informalidade que podemos encontrar na pintura. No cinema narrativo sua matéria está contida na representação. Já no cinema experimental, ao se desprender na narração, o cinema encontra a liberdade necessária para explorar sua forma puramente visual e temporal, podendo assim escapar das amarras da linguagem para produzir imagens que nos elevam ao máximo da esfera da visualidade e da sensação.

Os cineasta-artistas preferem primeiro ver para depois falar. Para eles, é mais importante primeiramente ver o mundo para depois escrever sobre ele. É um cinema principalmente feito de imagens e não de palavras. O objetivo seria pictorializar o cinema, usá-lo como ferramenta para tentar resolver problemas questionados também na pintura. Para fazer esse cinema é preciso voltar à solidão criativa do pintor, trazer a ambição de um artista que mergulha em sua técnica e seu material de trabalho.

Se a pintura está no cinema até hoje, ela se encontra na apropriação, nos desvios das problemáticas pictóricas. Assim como na pintura, é preciso questionar tudo, quando se fala em cinema, isto também acontece: é preciso questionar a forma, questionar o dispositivo, questionar o sistema, aprofundando-se nas relações de representação com o mundo visível. Já não importa o que se representa, mas como

se representa, qual é a matéria que se utiliza para criação de imagem, o pigmento, o grão.

Este é o percurso que precisamos mirar se quisermos nos arriscar a fazer cinema como se faz pintura.

3 PAUL CÉZANNE, A CÂMERA-OLHO E O MUNDO PRÉ-OBJETAL

Neste capítulo explanaremos sobre como o pensamento filosófico da pintura de Paul Cézanne pode influenciar diversos cineastas na criação de processos imersivos e alternativos de filmagem, buscando no estilo individual e solitário do pintor um novo modo de ver o mundo e pensar cinema. São citados alguns artistas, em especial o diretor português Pedro Costa, o brasileiro Cao Guimarães e os franceses Jean-Marie Straub e Daniele Huillet em cotejamento com o raciocínio empreendido na escrita do capítulo.

Reflete-se, secundariamente, sobre diferentes formas de produção, ou como o diretor pode se adaptar às limitações financeiras e transformá-las em oportunidade, para mergulhar numa experiência totalmente livre para imergir na criação de seu filme.

Ao final do capítulo, vamos abordar temas mais filosóficos da linguagem do cinema, tratando não apenas da imagem em movimento, mas também do cinema como uma arte do tempo, com base nos escritos dos diretores Andrei Tarkovsky e Victor Erice. A intenção é que nos aprofundemos nos questionamentos levantados por Dziga Vertov e Stan Brakhage a respeito da câmera-olho e as relações possíveis da máquina como extensão do corpo humano, na complexa função de descortinar um novo mundo de percepções visíveis através da criação cinematográfica, voltada à matéria, chegando assim mais próximo daquilo que Cézanne chamava de um 'mundo pré-objetal'.

3.1. O SER ACRESCENTADO À NATUREZA

Paul Cézanne nasceu no dia 19 de janeiro de 1839, na província de Aix, na França. Sua família enriqueceu depois de seu nascimento quando seu pai deixou de ser uma fabricante de chapéus e abriu um banco em sua região. A fortuna adquirida pela família e sua ascensão social em direção à burguesia francesa possibilitou que Paul pudesse dedicar a sua vida a pintura sem se preocupar com o dia de amanhã ou que necessitasse vender seus quadros para sobreviver. Nem por isso a vida foi fácil para Cézanne. Louis-Auguste, seu pai, era extremamente crítico com o filho e o oprimia com desprezo e desgosto. Ele queria que Paul seguisse com os negócios da família e nunca apoiou a carreira de artista. Mesmo sendo herdeiro de uma fortuna, quando adulto, Cezanne levou uma vida pobre e sem luxos, muito devido a sua personalidade quanto ao seu orgulho. Ele não foi um artista aceito e bem-sucedido

até próximo do fim de sua vida. Pelo contrário, ele era incompreendido e passou toda a vida adulta sendo excluído e ridicularizado pela sociedade e os centros artísticos da época. Apenas poucos artistas, os com uma visão mais desenvolvida, enxergavam em Cézanne o potencial que sua pintura carregava.

Segundo Bernard Falconnier (2009), Cézanne reinventou a pintura por que tecnicamente, os artistas que ele mais admirava lhe eram inacessíveis. Para a arte vigente em seu tempo, ele não era considerado nem um bom pintor, nem um bom desenhista. Sua técnica não veio de um talento nato, mas de uma árdua jornada e o trabalho de toda uma vida, para tirar da natureza a matéria de sua obra.

Quando jovem se mudou de Aix para Paris com seu melhor amigo de infância, o escritor Émile Zola, onde viveram o surgimento do movimento impressionista em uma Paris borbulhante de revoluções culturais. Foi nesse período que se aproximou de pintores como Monet, Manet, Pissarro e todo o grupo de pintores do Café Guerbois que causariam transformações na arte francesa durante os próximos anos.

Durante a primeira edição do famoso salão dos rejeitados ele teve seu primeiro contato com a obra de Manet. Cézanne via ali uma brecha para fugir do circuito da arte oficial a qual não se enquadrava.

Foi pela proximidade com Camille Pissarro que Cézanne entrou em contato com o impressionismo, porém nunca se sentiu um impressionista. Para Falconnier (2009) Cézanne admitia que não podia apenas pintar por instinto, pois todo grande artista desenvolve uma teoria sobre a sua arte enquanto desbrava o caminho fora dos caminhos indicados pelos críticos e teóricos profissionais. Ao mesmo tempo ele era extremamente comprometido com seu trabalho e seus estudos.

Giulio C. Argan em *Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos* (1992), comenta sobre as opiniões de Cézanne em relação ao Impressionismo:

Paul Cézanne: Evidentemente não aceita a pintura puramente visual de seus amigos impressionistas, quer ser um poeta, um literato; porém quer realizar essa literatura como pintor, e não traduzindo o tema em figuras, mas construindo a imagem com os pesados materiais da pintura. Em sua pintura nada é invenção, tudo é pesquisa (ARGAN, 1992, p. 110)

Cézanne experimentava, pesquisava e estudava muito. Para ele era preciso fugir das doutrinas da arte, mas mesmo assim precisava das teorias. Em uma de suas

cartas ele diz “Eu pinto como vejo, como sinto, e minhas sensações são muito fortes. Eles (Courbet, Manet, Monet) também sentem e veem como eu, mas não ousam. Eles fazem a pintura do Salão. Eu ousa. Eu tenho coragem de expressar minhas opiniões – e rirá melhor quem rir por último” (CÉZANNE, 1992, p. 103).

Cézanne sempre soube que estava no caminho certo, que conseguiria dominar sua arte e que guiado por sua intuição caminhava para a sua salvação como artista. Sua missão era buscar sempre o mais verdadeiro e o mais sábio na natureza. Verdade e ciência. Ele tinha a consciência de que a obra de arte não é algo espontâneo nem apenas algo habilmente executado. Em pleno auge do impressionismo e das evoluções culturais do Século XVIII, já não bastava mais pintar a beleza da natureza, a luminosidade, o ar nem se deixar guiar pelas sensações. Era preciso conseguir integrar em sua arte, tudo o que os mestres haviam legado até então. É preciso entender que nos dias de Cézanne, a fotografia já conseguia representar a realidade com perfeição, substituindo a pintura em sua função de testemunha do real. A pintura começava a fazer parte de um todo maior da vida, começava a se voltar cada vez mais para si, para a cor e para a forma. Já não bastava a ela imitar o mundo, era preciso somar a ele, tornando o artista como o mestre absoluto da realidade que recriava.

Para Cézanne, segundo suas próprias palavras, “o estudo real e prodigioso a empreender é o de captar a diversidade da natureza”⁵. Era à exemplo desta frase que formulava a base de seus principais preceitos artísticos. Porém esta fundamentação estética inspirada na contemplação da natureza se tratava na realidade de uma metáfora para a obtenção de uma interpretação em que fosse possível mesclar as sensações e os pensamentos.

“O olho não é suficiente. É preciso refletir.”⁶ A realidade estrutural que buscava com suas obras superava a realidade óptica. Ele conseguiu ver na natureza algo que os outros pintores da época ainda não conseguiam, conceitos pictóricos absolutos como diferentes formas de enxergar uma mesma realidade. O olhar do pintor que olhava de forma ardente e concentrada, atento e reverente para um motivo, como se quisesse trespassá-lo. Cézanne trabalhava um mesmo tema visto de ângulos diferentes oferecendo diferentes temas de estudo, podendo gerar tantas novas formas

⁵ Frase atribuída à Paul Cézanne. Disponível em: <<https://paul-cezanne.tumblr.com/>>. Acesso em: 2 jun. 2021.

⁶ Frase atribuída à Paul Cézanne. Disponível em: <<https://paul-cezanne.tumblr.com/>>. Acesso em: 2 jun. 2021.

variadas de se ver algo, que poderia ocupar um artista por meses, sem nem mesmo mudar de lugar ou de objeto de estudo, variando apenas seu ponto de vista movendo sua cabeça um pouco para a direita ou para esquerda. Podemos encontrar um exemplo disso na obra de Cézanne nas dezenas de representações feitas sobre o monte Saint-Victoire.

Assim como um cineasta com uma câmera explora o melhor ângulo, criando uma série de planos que colocados lado a lado podem se tornar uma cena ou uma sequência, Cézanne explorou diversos ângulos e pontos de vista do monte Saint-Victoire, se aprofundando no objeto escolhido a cada novo ângulo, como um cineasta explora diversos pontos de um mesmo tema. No caso do cineasta, é mais fácil chegar a uma nova percepção do objeto explorado graças à técnica de montagem. Se todos os 60 quadros que Cézanne fez sobre o monte Saint-Victoire fossem trabalhados numa montagem de cinema na forma de *takes*, criando uma sequência poderíamos ter algo que se aproximava a uma experiência fílmica, criada antes mesmo do pensamento de cinema se formalizar em nossa forma de ver. Essa pode ser uma pista de porque Cézanne foi tão influente para a construção do olhar de tantos cineastas e cinegrafistas que viriam depois dele.

Robert Bresson, por exemplo, que não escondia sua admiração por Cézanne, muitas vezes demonstrou que trabalhava a partir de uma ideia parecida com a dele, repetindo seus *takes* até a exaustão, “como um pintor que pinta várias telas ou executa vários desenhos do mesmo tema e que, a cada nova vez, progride rumo à precisão” (BRESSION, 2014, p. 83). No caso do cineasta, é mais fácil criar diferentes representações de um objeto filmado graças às facilidades do aparato cinematográfico e às técnicas de montagem. Talvez, se todos os 60 quadros que Cézanne fez sobre o monte Saint-Victoire fossem trabalhados numa montagem de cinema na forma de *takes* para criar uma sequência, poderíamos ter algo que se aproximaria a uma experiência fílmica. Essa pode ser uma pista do porquê Cézanne ser tão influente para a construção do olhar de cineastas e cinegrafistas que se identificam com ele.

Admite-se que a obsessão do pintor em explorar graficamente a natureza vinha de seu desejo maior na arte que era o de descobrir o que havia por trás dela, que tudo compreendia. Ele aprendia com ela. Para progredir não havia nada como a natureza e seu olhar era educado pelo seu contato com o mundo natural. Essa percepção pelos

olhos à luz da natureza aumenta a nossa compreensão e indica com clareza as coisas invisíveis que a arte vai tornar visível.

Henrique Matisse se referiu à arte de Cézanne convidando-nos a aprender sentir a superfície das coisas, assim como o pintor francês fazia, sabendo respeitá-la. Nos quadros de Cézanne nada se perdia, nem um só ponto de seus quadros tinham menor força do que outros. Assim como a câmera de um documentarista que filma, o olhar de Cézanne não fazia distinções, era um olhar sem preconceitos, tudo dentro e fora da tela era importante. No espírito do pintor, tudo deve ser levado ao mesmo plano. Ele encontrara o modelo absoluto de sua musa no monte Saint-Victoire, uma forma que se autonomiza ao ponto da abstração. Mais que isso, era uma obstinação apaixonada voltada para o céu que celebrava a grandeza da criação e do criador.

Sobre esta relação, comenta Jorge Coli, em seu artigo *A luz do rochedo (um percurso até Cézanne)*:

Cézanne retoma o tema da transparência luminosa do rochedo, sua integração à atmosfera ou seu recorte contra o céu. Para ele também – questão pictórica crucial – a Santa Vitória é o meio de transição entre o mais concreto e o mais rarefeito, entre o mais opaco e o mais transparente, entre a matéria e a luz. Um elemento que surge, novo, é a compulsão com que repete o tema, modificando não apenas a intensidade, mas ainda a cor. A Santa Vitória é um enorme maciço calcário cujo tom acinzentado mostra-se muito sensível às variações atmosférico-luminosas. Com um céu carregado, ela se torna de chumbo; no azul ela se azula com maior ou menor intensidade, no pôr do sol e no amanhecer, pode ser laranja, rosa, lilás... A observação dessas variedades faz parte da criação cézanniana, captando-as em momentos diversos da metamorfose (COLI, 2016, p. 81)⁷

Entre 1900 até sua morte 1906, o 'eremita de Aix' começou a ser reconhecido nos altos círculos da arte em Paris, mas a esse tempo ele já vivia praticamente enclausurado em seu ateliê na província e mais concentrado em sua pintura do que nunca. Faleceu no dia 22 de outubro de 1906. Foi encontrado alguns dias antes, inconsciente após ser surpreendido por uma tempestade enquanto trabalhava em uma de suas pinturas ao ar livre. Nos dias seguintes, continuou trabalhando mesmo enfermo em seu jardim, mas morreu uma semana depois, aos 67 anos de idade, em companhia apenas de seus quadros, concentrado nos desafios de sua arte.

⁷ Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/3168>>. Acesso em: 10 set. 2021.

Uma vez que não existe visão sem pensamento, iremos nos debruçar sobre os processos de criação de alguns cineastas que se utilizam das teorias escritas na pintura, em especial as desenvolvidas por Cézanne, como meio de decifrar o mundo. Todos eles artistas que, quando analisados de perto, apresentam fortes ligações com os pensamentos vindos da pintura e aplicados ao fazer cinematográfico. Observando as obras destes diferentes autores, parece claro que, para criar um cinema de pintor, não basta apenas filmar. É preciso se relacionar, refletir sobre suas ferramentas e o mundo que está sendo filmado, se misturar a ele como meio de encontrar a sua essência. É necessário pensar como seus processos de criação se moldam ao universo em que trabalham para que um estudo preciso das aparências seja possível. É nesta relação entre o mundo e o artista, que se deve voltar às teorias desenvolvidas por pintores como Paul Cézanne. Para fazer esse tipo de cinema, são necessárias certas adaptações que muitas vezes não se adequam aos métodos tradicionais impostos pelo cinema industrial, principalmente no que diz a respeito à estrutura técnica e tempo de produção. Muitas vezes um processo ligado à intuição necessita de espaço, de um diferente conceito de tempo de criação para maturar e se desenvolver. Além disso, muitas vezes é preciso abdicar de uma estrutura complexa de produção em troca de uma liberdade artística que exige muitas vezes um certo nível de isolamento, típico ao ofício do pintor (do pintor que trabalha solo em seu ateliê) para que se estabeleçam as condições necessárias para que obra seja criada e a relação entre o artista e o mundo a ser retratado se realize.

O que importa aqui é fazer cinema como um pintor faz suas telas. Esse é o objetivo maior do cinema de pintor ou do cineasta-pintor.

Cézanne dedicou toda a sua vida artística em torno do estudo da percepção, na busca de criar novas formas de olhar, sentir e se expressar na essência das coisas. Ou como disse Merleau-Ponty (2004; 2008), é mediante a percepção que podemos compreender o cinema. Sendo assim, um filme não é pensado e, sim, percebido.

Com que meios, objetivos, critérios e/ou protocolos poderíamos comparar um filme com um quadro de forma produtiva e relevante?

Podemos partir do princípio de que tanto um quadro quanto um filme consistem em criar imagens planas, tanto na tela do quadro quanto na tela projetada. As duas formas/linguagens partem de uma mesma geometria de disposição em relação ao olho do observador. Enquanto a pintura apresenta uma tela plana coberta com

pigmentos organizados pela cor, nos filmes esse efeito se dá pela luz projetada sobre a superfície, cobrindo com pixels, ou pontos de luz, a área do quadro.

O cinema acrescenta uma definição diferente na percepção do tempo e da mobilidade. Por mais imóvel que pareça o plano de um filme, ele sempre irá carregar a impressão de duração temporal. Ao contrário da pintura, o cinema pode ser tudo menos algo instantâneo. É impossível se desvencilhar o tempo da projeção, por isso quando observamos um filme aderimos a ele como se fosse parte de nosso próprio tempo. Vivemos esse tempo como se fosse nosso. As revelações feitas pela pintura são de outra natureza, elas não tratam dos momentos e sim das sensações. E neste momento da reflexão passamos a indagar: qual seria, portanto, o papel da câmera na elaboração/comunicação destas supostas sensações ao espectador?

Admite-se que a câmera teria a difícil missão de 'pintar' com a máquina essas sensações, contidas nos momentos temporais capturados. Se na pintura os artistas haviam conquistado a total liberdade de criação na rerepresentação visual, foi sempre dentro de uma distância muito respeitada devido à sua natureza estática. Com a câmera seria possível extrapolar esses limites, visto que a câmera poderia 'atravessar a janela aberta pela pintura' e navegar por mares ainda mais distantes.

Se o cinema foi um dos elementos responsáveis pelo final do Impressionismo, o que ocorreu na pintura depois disso foi um dos acontecimentos mais revolucionários na história da arte: a arte de Paul Cézanne.

Ícone do pós-impressionismo, Cézanne mudou a forma como o ocidente vê o mundo ao abrir mão da linha e da forma na representação de seus temas pintados, em troca da sensação pura através da cor. Ao contrário de outros artistas impressionistas, Cézanne não estava interessado nas mudanças sutis de luz solar e cor, ao contrário, o que este artista buscava "era o permanente, a estrutura íntima da natureza" (PROENÇA, 1995, p. 147). O artista procurava representar o mundo através de suas cores e formas em uma tendência pictórica cada vez mais geometrizarante.

No cinema não foi diferente. Até hoje, muitos cineastas se inspiram nos pensamentos trazidos por Cézanne. Um exemplo é a dupla Jean-Marie Straub e Danielle Huillet. Eles, assim como Cézanne, tentavam captar o 'ser' das coisas através de seus filmes, utilizando-se de uma *mise-en-scène* mais focada nas relações entre os corpos com um suposto mundo pré-objetal, do que na dramaticidade em si.

Assim como o pintor pós-impressionista, o cinema de Straub-Huillet também buscava a essência das coisas. Cézanne é uma das grandes inspirações da dupla,

como um guia em direção do mundo sensorial, ensinando a ver e a manter certas hierarquias, já que tudo pertence a um mesmo plano material. Assim como Cézanne pintava com o mesmo olhar um cesto de maçãs, uma pessoa, ou uma montanha, a câmera filmadora de Straub-Huillet também não faz diferença entre o que está diante dela. Ela mantém o mesmo olhar objetivo sobre tudo, sem separação por valores sentimentais. Era isso que o cinema dos Straub buscava na pintura de Cézanne. Uma forma de representar o mundo real de forma sóbria, sem distinções entre corpo e espaço. Para isso seria necessário criar certos limites criativos. Nada deveria ser inventado. É preciso abstrair ao máximo o mundo visível até que reste apenas a matéria essencial das coisas. Até restar apenas um pintor indo em busca de sua própria verdade.

3.1.1 O Grande Todo Indivisível

[...] essa filosofia por fazer é a que anima o pintor, não quando exprime opiniões sobre mundo, mas no instante em que sua visão se faz gesto, quando, dirá Cézanne, ele ‘pensa por meio da pintura’ – (Maurice Merleau-Ponty, O Olho e o Espírito)

Se voltarmos aos primórdios da história humana desde o tempo das primeiras pinturas feitas nas cavernas até hoje, independente das variações de estilos e desenvolvimento estético, o objetivo principal da pintura sempre foi louvar o enigma da visibilidade. De um ponto de vista filosófico, podemos dizer que não existe visão sem pensamento, mas não basta pensar para ver. A visão é um fenômeno condicionado que surge a partir dos estímulos emitidos pelo corpo que pensa. É a partir deste corpo que a imagem se torna sensação e começa a ser construída.

Quando o pintor ou o cineasta mistura seu corpo ao mundo, ele passa a ter o poder de transformar tudo o que estiver ao alcance do seu olhar em arte. Ao combinar seu olhar com ambiente ao seu redor, ele procura representar através da pintura ou de um filme, o que existe de mais misterioso no mundo, aquilo que se encontra na essência, no plano impalpável das sensações, na natureza existente no interior de todas as coisas. É nesse plano que habita o grande segredo de Cézanne.

Para Cézanne, tudo aquilo que escolhemos ver, só nos parecem ser como são devido a um eco que cada coisa desperta em nosso corpo. Ainda hoje, muitos artistas mantêm o discurso do papel da arte com uma projeção que vem de dentro de si, porém para Cézanne era diferente. Ele viveu a época do surgimento do cinema e

desenvolvimento da fotografia, a pintura já não se preocupava tanto em buscar o exterior com tanta fidelidade, em vez disso se mostrava cada vez mais interessada na essência secreta da natureza. Não adiantava, falar sobre o espaço e a luz não era mais suficiente, era preciso fazer o espaço e a luz falarem por si através do pintor. Era essa a filosofia que animava Cézanne: no instante em que sua visão se tornava gesto, o artista passava a pensar por meio da pintura, bastando um pouco de tinta para ele fazer surgir o mundo a sua frente.

Para entendermos melhor a filosofia da pintura de Cézanne, precisamos compreender o conceito do olho como uma “janela da alma” que contempla um mundo exterior visual. Para o pintor que vê no mundo a fonte de inspiração para sua obra, viver na pintura é como viver dentro desse universo.

O desejo de Cézanne não era apenas de reproduzir uma bela imagem do objeto escolhido, mas capturar e reproduzir a atmosfera que se encontra por trás dele, na essência do objeto, não como uma representação imaginada, mas por um estudo muito preciso das aparências. Sua atividade era muito menos ligada ao ofício do artista que trabalha em sua oficina do que a um trabalho que surgia a partir da natureza. Sua vontade surgia da extrema atenção e devoção que Cézanne dedicava ao mundo natural visível. Paradoxalmente, ele buscava retratar a realidade sem abandonar a sensação, usando como guia a impressão que tinha em relação à natureza do objeto que iria pintar. Esse é o mundo primordial que o pintor francês passou toda a vida almejando alcançar, por isso seus quadros nos dão a impressão de retratar a natureza em sua origem. O artista que quer exprimir o mundo precisa fazer este grande esforço, para que sua obra não se separe do grande Todo indivisível, caso contrário, seu trabalho não passará de mera alusão à realidade.

3.1.2 O Cinema De Pintor

‘O olho do pintor é um tiro que desloca o real. Em seguida, o pintor remonta e o organiza nesse mesmo olho, segundo seu gosto, seus métodos, seu ideal de beleza.’ – (Robert Bresson, Notas sobre o cinematógrafo)

Cézanne foi absolutamente moderno e à frente de seu tempo. Talvez, como ele mesmo dizia, tenha chegado cedo demais na Terra. Foi mais pintor da geração de seu filho do que da sua própria. Ao desenvolver sua teoria da percepção através da arte, deixou como legado ao mundo toda uma nova maneira de pensar e de transferir para superfície da tela a essência das coisas. Não estava preocupado em criar uma

reprodução realística dos temas que escolhia para seus quadros, essa necessidade da pintura já havia sido superada, tanto devido o virtuosismo da arte barroca quanto pela evolução da fotografia. Sua vontade era ser o mais fiel possível à natureza não aparente, buscando a matéria de sua arte em um campo da visão que se encontrava além das superfícies dos objetos, mergulhado na essência de um mundo que ele chamou de pré-objetal. Seu pensamento nos convida a aprender sentir a superfície das coisas, assim como ele fazia, sabendo respeitá-la. Em seus quadros nada se perdia, nem um só ponto tinha menor força do que os outros. Ao pintar um retrato, um rosto teria o mesmo valor que a cadeira em que a pessoa se sentava. Seu olhar era como a câmera de um documentarista que filma sem preconceitos ou distinções. Tudo dentro e fora da tela era importante, tudo deveria ser levado ao mesmo plano. “*A Igualdade de todas as coisas. Cézanne pintando com o mesmo olho e a mesma alma uma fruteira, seu filho, a montanha Saint-Victoire*” (BRESSION, 2014, p. 106).

Talvez, como Jean-Marie Straub sugere, ele tenha sido o primeiro cineasta, antes mesmo dos Lumière, ou da criação do cinematógrafo como forma de espetáculo. O primeiro cineasta no sentido empírico da forma de olhar. Se o cinema foi um dos elementos responsáveis pelo final do Impressionismo, o que ocorreu na pintura depois disso foi um dos acontecimentos mais revolucionários na história da arte: a arte de Paul Cézanne.

Considerado como uma espécie de ícone do pós-impressionismo, Cézanne mudou a forma como o ocidente vê o mundo ao abrir mão da linha e da forma na representação de seus temas pintados, em troca da sensação pura através da cor. Ao contrário de outros artistas impressionistas, ele não estava interessado nas mudanças sutis de luz solar e cor, ao contrário, o que este artista buscava “era o permanente, a estrutura íntima da natureza” (PROENÇA, 1995, p. 147). Foi um artista que procurou representar sensações do mundo através de suas cores e formas em uma tendência pictórica cada vez mais geometrizarante.

Podemos dizer que o cinema também é, antes de mais nada, uma arte da sensação. Segundo Merleau-Ponty (2004; 2008), é mediante a percepção que podemos compreender o cinema. Sendo assim, um filme não é pensado e, sim, percebido. Ao se aproximar dos diálogos existentes entre o cinema e a pintura de Cézanne, podemos encontrar novos caminhos para construir imagens pelo viés cinematográfico, transformando visões do mundo em gestos de criação. Chamarei informalmente esse modo de fazer cinema de “cinema de pintor”.

Até hoje, muitos cineastas se inspiram nos pensamentos desenvolvidos por Cézanne para tentar captar o 'ser' existente nas coisas através de seus filmes, apoiando-se em uma *mise-en-scène* mais focada nas relações entre os corpos com um suposto mundo pré-objetal, do que na dramaticidade em si. Cézanne é um guia em direção ao mundo sensorial, nos ajuda a ver e a manter certas hierarquias necessárias para a realização de filmes aonde tudo pertença a um mesmo plano material. Assim como ele pintava com o olhar objetivo um cesto de maçãs, uma pessoa, ou uma montanha, a câmera também não faz distinções entre o que está diante dela. Ela procura manter o mesmo olhar objetivo sobre tudo, sem separação por valores sentimentais.

Bresson destaca que “o que nenhum olho humano é capaz de captar... sua câmera capta sem saber o que é e retém com a indiferença escrupulosa de uma máquina” (BRESSION, 2014, p. 33). Era isso que o cinema de Straub-Huillet, por exemplo, buscava na pintura de Cézanne. Uma forma de representar o mundo real de forma sóbria, sem separação entre corpo e espaço. Para isso seria necessário criar certos limites criativos. Nada deveria ser inventado. É preciso abstrair ao máximo o mundo visível até que reste apenas a matéria essencial das coisas, como um pintor indo em busca de sua própria verdade.

Observando as obras de diferentes autores, parece claro que, para criar um cinema de pintor não basta apenas filmar, é preciso também se relacionar e refletir sobre suas ferramentas e o mundo que está sendo filmado, misturando-se a ele com o intuito de encontrar a sua essência. Uma vez que não existe visão sem pensamento, é necessário refletir sobre os processos de criação e como eles se relacionam com o universo em que atuam para que um estudo preciso das aparências seja possível. É nesta relação entre mundo e artista que devemos voltar às teorias desenvolvidas por pintores como Cézanne. Nesse tipo de cinema, são necessárias certas adaptações que muitas vezes não se adequam aos métodos tradicionais impostos pelo cinema industrial, principalmente no que diz a respeito à estrutura técnica e tempo de produção. Um processo ligado à intuição precisa de mais espaço, de diferentes conceitos de tempo, para possa maturar e se desenvolver. Além disso, muitas vezes é preciso abdicar de uma estrutura complexa de produção em troca de uma liberdade artística maior, muitas vezes exigindo um certo nível de isolamento típico ao ofício do pintor (do pintor que trabalha solo em seu ateliê).

Mas com que meios, objetivos, critérios e/ou protocolos poderíamos comparar um filme com um quadro de forma produtiva e relevante? Podemos começar do princípio básico de que tanto um quadro quanto um filme consistem em criar imagens planas, tanto na tela do quadro quanto na tela projetada. As duas formas/linguagens partem de uma mesma geometria de disposição em relação ao olho do observador.

Enquanto a pintura apresenta uma tela plana coberta com pigmentos organizados pela cor, nos filmes esse efeito se dá pela luz projetada sobre a superfície, cobrindo com pixels, ou pontos de luz, a área do quadro. “Como dissimular para você mesmo que tudo termina sobre um retângulo de tela branca, suspenso numa parede? (Veja seu filme como uma superfície a cobrir).” (BRESSION, 2014, p. 32).

Neste momento da reflexão passamos a indagar: qual seria, portanto, o papel da câmera na elaboração/comunicação destas supostas sensações ao espectador? Admite-se que a câmera teria a difícil tarefa de ‘pintar’ com a máquina as sensações contidas nos momentos temporais capturados. Se na pintura os artistas haviam conquistado a total liberdade de criação na rerepresentação visual, foi sempre dentro de uma distância muito respeitada devido à sua natureza estática. Com a câmera seria possível extrapolar esses limites, visto que ela poderia ‘atravessar a janela aberta pela pintura’ e navegar por mares ainda mais distantes. O cinema acrescenta uma definição diferente na percepção do tempo e da mobilidade. Por mais imóvel que pareça o plano de um filme, ele sempre irá carregar a impressão de duração temporal. Ao contrário da pintura, o cinema pode ser tudo menos algo instantâneo. É impossível se desvincular o tempo da projeção, por isso quando observamos um filme aderimos a ele como se fosse parte de nosso próprio tempo. Vivemos esse tempo como se fosse nosso. As revelações feitas pela pintura são de outra natureza, elas não tratam dos momentos e sim das sensações.

Fazer cinema como se procura fazer pintura não significa tentar pintar com a câmera nem tentar replicar os efeitos estéticos de uma pintura por uma *mise-en-scène* cinematográfica ou uma palheta de cores retiradas de um quadro. O cinema não precisa imitar a luz, a composição de cores, nem as sensações causadas pela pintura. Como apregoa Aumont (2004), nada pode ser mais entediante do que um filme que tenta reproduzir uma pintura em sua forma literal. Não é com isso que o diretor deve se preocupar. Bresson (2014, p. 41), por sua vez, já expunha esse descontentamento

quando questionou a impossibilidade de expressar intensamente alguma coisa pelos meios conjugados de duas artes. É uma ou outra.

Cada tipo de arte tem sua linguagem própria que deve ser trabalhada como coisas separadas. Deve-se explorar suas essências sem tentar suprimir uma dentro da outra. A pintura e o cinema são artes irmãs, enquanto a primeira fala pela língua das linhas e das cores, é no tempo, onde a pintura termina, que o cinema encontra sua principal voz. Enquanto o quadro simplesmente existe, o filme carrega em si uma duração própria que lhe faz acontecer.

Muitos diretores que admiram os trabalhos de pintores como Cézanne, conseguem refletir o realismo destas pinturas em seus filmes, não como uma tentativa medíocre de tentar reproduzir a pintura, mas graças a um olhar impregnado pelo estudo da imagem que acaba sendo refletida no filme de forma natural. A relação que pode ser feita com a visualidade da pintura que vem à tona depois do material gravado e não antes, durante a decupagem e construção dos planos. As imperfeições dos gestos e os aspectos rudimentares dos meios utilizados pelos pintores se aproximam da maneira como o cineasta utiliza seus dispositivos. Para que essa influência ocorra de forma natural, é preferível que o diretor seja um apreciador da vida dos pintores, da pintura em geral, esteja acostumado aos estudos das imagens e da visualidade. Essa admiração pode se tornar uma boa influenciadora quando o diretor se coloca receptivo para explorar o mundo com sua câmera. Ele agrega ao seu método de filmar a maneira independente e autônoma com que os pintores trabalham seus quadros.

Algo que se mostra cada vez mais evidente durante este processo é a vontade que o diretor tem de fazer filmes quase sozinho. Filmar como quem pinta uma tela. Arriscar fazer qualquer coisa diferente, mesmo tecnicamente. A sensação de poder resolver com suas próprias mãos qualquer questão do trabalho, inspirado por um espírito 'faça você mesmo' existente na pintura. É preciso sentir uma verdadeira atração pelo confronto com o desconhecido. Sentir-se capaz de pegar a câmera, um gravador de som e enfrentar o mundo que irá filmar. Como com pintor que sai de casa com a tela, maleta e cavalete decidido a aprender a enxergar o mundo, existe uma relação íntima entre criador e criação.

Gravar um filme com ou sem recursos financeiros disponíveis a priori, fazer sua própria produção, trabalhar de forma quase artesanal amparado por toda a liberdade que se conseguir manejar. O diretor tenta recriar em filme a mesma relação que o

pintor que trabalha seu tema, utilizando suas limitações técnicas a seu favor, por exemplo transformando ruídos de imagem em textura ou linguagem. Esse tipo de escolha estética nos remete a um tipo de cinema que é exatamente o oposto do cinema comercial. No cinema de pintor não existe hierarquia, tudo se encontra no mesmo nível. A câmera, a imagem, o aparelho de som, a iluminação natural ou não, os atores ou os objetos.

Se pensamos nos irmãos Lumière, percebemos que a beleza dos seus filmes se encontra exatamente na ausência de maestria e domínio técnico devido à recente descoberta dos dispositivos de filmagem. Eles filmavam de maneira quase ingênua, porém as imagens estão carregadas de alma. O virtuosismo técnico pode bloquear a liberdade do artista de errar e fazer novas descobertas a partir de seus erros. Muitas vezes o excesso de controle nos leva a perder certos resultados que só seriam possíveis a partir do descontrole e do erro. Quando perdemos o controle de certas coisas, permitimos que o inesperado aconteça. E o imprevisível é um ponto interessante para se pensar nas artes cinematográficas. Nosso cérebro pode ser muito limitado se comparado às infinitas possibilidades que o acaso pode gerar. O artista precisa provocar esse descontrole, um descontrole controlado, impregnar-se com o assunto que deseja filmar para depois se lançar munido de certo conhecimento em direção ao mundo para deixar o acaso acontecer, aceitando e assumindo os possíveis erros, pois muitas vezes é ali que está a verdadeira força do material que ele filmou.

É no trabalho que o pintor e o cineasta se encontram. No tempo que cada artista passa mergulhado em sua arte. Viver o processo é a parte mais importante, porém é, antes de mais nada, uma questão de trabalho. O artista tem um trabalho para realizar, às vezes demora dias, às vezes anos. O tempo de espera e de contemplação são partes fundamentais no processo de criação.

3.1.3 Como Mergulhar Em Um Lago

Podemos encontrar diversos cineastas que seguiram linhas de raciocínio semelhantes aos pensamentos desenvolvidos por pintores, em especial por Cézanne. Um exemplo aqui trazido para o debate é o cineasta português Pedro Costa. Quando assistimos a algum dos seus filmes feitos a partir dos anos 2000, é possível reconhecer as influências do pensamento de Cézanne presentes no seu modo de pensar e fazer cinema. Uma pintura ou um filme não são a mesma coisa que a vida, porém ambos podem conseguir transmitir certas sensações que sentimos nela. Cada

vez mais essas artes parecem fazer parte do mundo e se misturar a ele, confundindo nossa compreensão dos limites entre o que é obra e o que é vida. São artes irmãs. As duas carregam a mesma necessidade de retratar numa tela o mundo que passa, mas o cinema tem uma capacidade ainda maior de nos levar a sentir as coisas a um nível nuclear.

Quando Pedro Costa entra no bairro Fontainhas, local aonde gravou alguns de seus filmes mais importantes, entre eles o importante *O Quarto de Vanda* (2000), percebemos um grande esforço por parte do diretor para que sua interferência seja a menor possível no espaço que esta filmando. Ele procura se infiltrar silenciosamente sem atrapalhar o rumo natural das coisas, acrescentando seu olhar artístico à realidade em que habita. Sua função é agir como um porta-voz daquele lugar, sem mexer em nada, sem atrapalhar ninguém. Entrar no espaço escolhido, não afim de mudar e adequar nada à suas ideias, mas para que ele próprio possa se adaptar às sutilezas do lugar que pretende filmar. A essência do mundo retratado nos seus filmes é alcançada graças à crueza de seu estilo de filmagem. O mesmo fazia Cézanne, por exemplo, quando saía para pintar o Monte Saint-Victoire e passava vários dias no local absorvendo tudo que podia daquele ambiente. Ele dizia querer pintar a lava existente na formação das rochas, mas para isso precisava primeiro captar a natureza sutil daquele lugar. Tanto Costa quanto Cézanne tentaram não adaptar o mundo às suas ideias, mas se infiltrar na essência desse mundo, a fim de poder se tornar um junto ao todo que estavam retratando.

Costa revela em suas entrevistas, quando fala sobre seu processo artístico, sobre como podia demorar dias para que se afeiçoasse ao motivo que iria filmar. Assim como Cézanne, que passava horas até encontrar a pincelada ideal, o trabalho de filmagem das cenas de Pedro Costa, também exigem um ritmo diferente. Tudo começa por longos momentos de observação e seleção, na procura da essência daquilo que deseja filmar. Como um pintor faz esboços de seus quadros, o cineasta planeja aonde vai, observa, escolhe um tema com calma, prepara seu material e só então parte sozinho com sua câmera, deixando a natureza agir diante das lentes atentas.

Outros diretores que me fazem lembrar de Cézanne na maneira de pensar sua obra, é a dupla Jean-Marie Straub e Daniele Huillet. Juntos, realizaram vinte e sete filmes onde dissecaram de diversas formas os recursos utilizados dentro do cinema como a montagem, dramaturgia, literatura, pintura e música. Em cada filme eles

parecem querer expor o peso das outras formas de linguagem presentes nos filmes que não derivam da própria natureza do cinema.

Como ponderou Bresson “o que o cinematógrafo capta com os próprios meios não pode ser o que o teatro, o romance e a pintura captam com seus próprios meios.” (BRESSION, 2014, p. 22).

Admiradores assumidos de Cézanne, essa dupla de artistas fez dois filmes baseados nas cartas escritas pelo pintor, *Uma Visita ao Louvre* (2004) e *Cézanne* (1990), aonde refletiam sobre suas ideias e traduziram-nas perfeitamente para dentro da linguagem do cinema na forma de documentários. Algo que podemos aprender com esses filmes de Straube e Huillet é sobre o maravilhamento, a forma como eles aprendem com Cézanne a prestam atenção no mundo, emulando a paciência do pintor, a atenção, a desconfiança da primeira ideia que passa pela cabeça, dando tempo a si mesmos, como um pintor daria ao tempo de criação de um quadro, deixando repousar, esperando o trabalho maturar.

Certa vez participei de uma aula com o diretor mineiro Cao Guimarães, aonde ele explicava um pouco sobre sua maneira de fazer filmes. Na ocasião ele usou uma anedota para explicar seu processo de criação utilizando como exemplo três lagos. Ele dizia que existem três maneiras de você se relacionar com um lago: a) você pode observá-lo passivamente do lado de fora; b) você pode observá-lo de fora e interferir com algo que perturbe a sua superfície, como uma pedra ou algo que você arremessa contra ele; ou c) você pode entrar no lago e mergulhar por completo dentro dele. Todas são maneiras válidas de interagir com esse lago.

Cao Guimarães ressaltou naquele encontro sua vontade de fazer um cinema de imersão, um tipo de cinema aonde o autor mergulha sua vida no universo que pretende a filmar. Foi a partir dessa premissa que surgiram filmes como *Acidente* (2006) e *O Andarilho* (2013). Essa fala me fez lembrar novamente de Cézanne, quando dizia ser preciso saber se misturar ao mundo sem perturbar sua natureza, de modo que a posição do artista, no momento em que realiza essa mistura, deve se manter em estado de quase de total anonimato. Saber entrar no lago mergulhando cuidadosamente, esforçando-se para alterar sua superfície o mínimo possível, para que assim, você e o lago possam se tornar uma coisa só, inseparável é indissociável.

3.1.4 Câmeras Não Fazem Filmes; Os Cineastas É Que Os Fazem

Trabalhar com cinema como Cézanne faria é um desafio de desapego e imersão, exige tempo e envolvimento para que a criação possa fluir. Mas quando pensamos nas questões ligadas a produção, essa prática se torna ainda mais desafiadora. É preciso planejar bem a respeito dos meios materiais necessários para a realização do filme desejado e manter certa organização para que a produção esteja equilibrada à proposta da obra, de modo a permitir ao toda a liberdade de criação necessária, separar tempo para planejar os recursos que serão necessários e se organizar a partir deles. Às vezes é preciso passar mais tempo nos 'esboços', estudando e conhecendo todos os seus detalhes do que realizando o chamado trabalho artístico propriamente dito. Por isso é importante que certos limites realistas sejam impostos, para que o diretor possa encontrar o espaço para experimentações, sem sentir tanto as pressões impostas pelos meios de produção. Fazer um filme como um pintor é um processo que pode demorar, por isso, para que a relação aconteça de forma mais proveitosa possível, é preferível que se esteja o mais próximo e apaixonado possível pelo assunto que deseja filmar.

Para fazer qualquer tipo de cinema, é preciso entregar um considerável tempo da vida do autor, para que as ideias acerca do processo de criação possam amadurecer, permitindo dar atenção a cada detalhe do processo. Uma vez que no cinema independente trabalhamos com muitas limitações, sobretudo financeiras, um bom projeto feito com cuidado facilita o trabalho, poupa tempo e evita gastos desnecessários. Tão importante quanto o resultado final da obra, é o trabalho processual de preparação que será realizado.

Pode parecer ingenuidade querer comparar a realização de um quadro com as complicações sem fim que acompanham a produção de um filme. Mas é na liberdade natural do pintor que o cineasta pode aprender valiosas lições. Por exemplo, é difícil e geralmente inviável, pintar um quadro acompanhado de uma grande equipe de produção com cinquenta pessoas, controlando o tempo de cada pincelada que o artista desfere sobre a tela. Normalmente não é assim que funciona com a pintura e não é assim que precisaria necessariamente acontecer no cinema. O cinema pessoal esta presente nas vanguardas desde o início, porem sempre houve um preço que o diretor deve pagar, se escolher trabalhar individualmente e isolado como faria um pintor.

Estamos acostumados a vincular a produção cinematográfica e seus recursos financeiros como coisas totalmente dependentes uma da outra, como se o orçamento

de um filme fosse diretamente responsável por sua qualidade artística. É difícil para um cineasta comercial conseguir filmar algo de forma tão independente quanto um pintor pinta um quadro, sem acabar 'sendo engolido' pela estrutura opressora dos sets de filmagem. É na resistência ao esmagador processo industrial que encontramos algo em comum entre vários dos diretores que citamos anteriormente. Pensando num contexto de cinema independente e autoral, encontramos grandes nomes que ganharam respeito exatamente por desafiar o status quo da produção cinematográfica.

Jean Marie Straub e Daniele Huillet, Pedro Costa e Cao Guimarães são alguns cineastas que romperam, de uma forma ou de outra, com a estrutura convencional do cinema, em troca da liberdade para fazer seus filmes sem serem soterrados pela pressão de um set comercial. Claro que esses diretores ainda são acompanhados de suas equipes e utilizam, cada um deles, os equipamentos necessários, muitas vezes sofisticados e de ponta. Porém, eles procuram sempre montar suas equipes de forma reduzida, a fim de não prejudicar sua liberdade criativa em prol de um cronograma ou uma planilha mais engessada. Quanto mais gente envolvida, menos flexível se torna o processo e maior se torna o orçamento necessário,

Muitas vezes, na indústria do cinema ouvimos a expressão 'tempo é dinheiro' e quanto maior o orçamento, mais tempo será preciso para lidar com as demandas burocráticas que envolvem uma grande produção. Quando se quer fazer cinema de forma mais individual, as complexidades de produção precisam ser ponderadas, muitas vezes sendo preciso realizar substituições por opções mais simples e baratas. Logo, se os gastos de produção são menores, o orçamento pode ser melhor distribuído e aproveitado, por exemplo para estender o número de diárias, para que o diretor possa refletir meios de resolver questões artísticas com tranquilidade. Ele ganhando em independência de tempo ao diminuir o compromisso com terceiros. Ao ganhar em tempo e espaço para novas descobertas artísticas, o filme pode evoluir em diferentes modos, permitindo que o processo possa ser mais 'saboreado' pelo cineasta, da mesma forma como funciona com o pintor. Não era gratuitamente que Cézanne passava dias, semanas, apenas andando e observando o Mt. Saint-Victoire antes de começar a pintá-lo mais uma vez. Ele podia demorar horas entre uma pincelada e outra. Do mesmo modo, as vezes um filme não tem hora pra acontecer. Pode ser rápido, resolvido em poucas horas ou pode demorar anos para se realizar. Por isso deve-se pensar muito bem nas estratégias de produção que cada filmes realmente

demanda, tornando a produção possível, aproveitando ao máximo as vantagens de poder transitar entre as etapas do processo de criação com liberdade. Essa pode ser a melhor contrapartida para superar um orçamento limitado.

Muitas vezes o artista pode estar mais preocupado em colocar a 'mão na massa' do que em passar dias debruçado sobre planilhas, pensando na melhor maneira de distribuir um orçamento de forma lucrativa, se adaptando ao calendário de diversos fornecedores, para garantir que não irá 'estourar' o budget fora dos prazos. No lugar de canalizar suas energias para a realização da obra, o artista se vê preso a compromissos burocráticos exaustivos, não sobrando muita paciência para buscar angariar financiamentos, seduzir produtores ou convencê-los de que seu trabalho é uma obra de arte que merece ser produzido.

Considera-se que o formato tradicional de produção do cinema comercial e industrial impõe uma rotina de trabalho que prejudica a criação artística. O artista não funciona como uma máquina que cumpre horários pré-estabelecidos. A criatividade não funciona dessa maneira. É preciso dar o tempo necessário para deixar o processo se materializar.

Assim como alguns pintores passam meses trabalhando em seus esboços, o cineasta também precisa de seu próprio tempo para treinar e se afeiçoar com suas ferramentas. Nem todo o tipo de cinema pode ser feito num esquema de 7 diárias, 12 horas por dia, durante cinco semanas consecutivas. É importante dar tempo e liberdade para arriscar, cometer erros e acertos. É preciso tempo para treinamento e adaptação. O cinema independente exige prática e dedicação. O cineasta que não quer se adaptar ao formato comercial não consegue produzir no mesmo ritmo exigido pela indústria, com horários pré-estabelecidos para sua criatividade começar e terminar de trabalhar. Na arte não existe distinção entre o tempo de filmagem e a vida do artista.

Esse foi um dos pontos que motivou o diretor Pedro Costa a arriscar uma carreira promissora, já consolidada no cinema clássico português, em troca de um novo estilo de produção que lhe possibilitasse a maior liberdade possível. Costa já tinha dirigido alguns bons filmes, porém estava exausto da forma como o cinema industrial oprimia sua criatividade com sua estrutura avassaladora. Seus filmes já eram um sucesso internacional, mas ele continuava não se sentindo plenamente realizado com a maneira como eram feitos. Chegou a montar sua equipe com os melhores produtores de Portugal e os melhores diretores artísticos da Europa, quando decidiu abandonar toda essa estrutura em troca da independência de uma Panasonic

miniDV digital portátil, no início dos anos 2000. Ele pegou seu equipamento, sua mochila partiu para criar seu próximo filme praticamente sozinho. Abriu mão de seu produtor, na época um dos mais renomados e respeitados de seu país, por não acreditar mais no *business* do cinema contemporâneo e passou a criar e viver o seu próprio processo, que acabou por revelar um estilo único e singular que revolucionou o cinema do século XXI, colocando seu nome entre os diretores mais importantes da atualidade.

Pedro Costa (2012) fala sobre a importância de criar certos limites quando se pensa em fazer cinema. As vezes o 'auto-boicote' é necessário, um boicote a produção, um boicote ao diretor de fotografia, boicote a si próprio. No caso dele, a locação que ele escolheu rodar os filmes do seu ciclo Fontainhas, um bairro periférico e esquecido de Lisboa com pouquíssimos recursos, revelou a ele os limites necessários para sua criação. Essas limitações impostas geram possibilidades de novas descobertas artísticas. Por exemplo, quando o diretor saía sozinho para filmar uma cena e não possuía uma iluminação ideal, ele se via obrigado a trabalhar com a baixa iluminação do local, o que fazia com que ele sempre tomasse decisões diferentes, dando chance aos acasos que podiam resultar em algo que superava, e muito, suas expectativas pré-estabelecidas. Seria mais difícil chegar a estes resultados caso ele tivesse a sua disposição todo um aparato de iluminação profissional com os melhores diretores de fotografia, técnicos capacitados e virtuosos. É assim que Pedro Costa encontra a luz ideal para os seus filmes. Começava com uma falta de luminosidade, até que ele encontrava no próprio local a luz ideal para filmar, do jeito que fosse mais conveniente. Isso também é realismo. É preciso desconstruir certas estruturas!

O diretor precisa dessa independência e liberdade para criar, tanto no cinema quanto na pintura, na música ou em qualquer tipo de arte. De uma forma ou de outra ele deve manter a tendência de fazer as coisas da forma mais independente possível. Talvez por isso, muitos artistas não consigam se adaptar ao universo extremamente setorizado do cinema comercial.

No cinema independente, *avant-garde* ou no cinema experimental, é possível sair dos padrões reproduzidos pelo cinema clássico e criar novas maneiras de produção que possibilitem a realização de suas demandas criativas, independente das burocracias das grandes produções.

No cinema independente, essa liberdade se torna fundamental para o filme. Atingir o mesmo grau de liberdade de um pintor que vai sozinho, acompanhado apenas de sua tela e suas tintas, para seu local de trabalho. Como um músico que carrega seu instrumento nas costas e o mundo todo é o seu palco, onde ele decide se apresentar. Isso possibilita que o improviso de lugar para o surgimento de *insights*, tão importantes para as descobertas artísticas.

Muitos diretores que rompem com as estruturas convencionais de produção passam a ser chamados de experimentais e muitos acabam realmente se encontrando num lugar que orbita entre o cinema experimental e a videoarte. Independente de rótulos, o que importa é a liberdade e a independência que eles conquistam para criar sua arte de forma mais pessoal possível.

A dependência ao dinheiro é possivelmente uma das razões pelas quais o cinema ainda permanece em sua pré-história em termos de reconhecimento como arte. A ideia de que precisamos de muitos recursos financeiros é a fonte dos maiores enganos. Deve-se pensar que, para fazer uma pintura, ou para gravar uma música é preciso muito, muito menos. O cinema que se aproxima, em termos de criação, de uma pintura, não precisa de tantos recursos e nem se preocupa tanto com ele. Sua arte existe acima de tudo isso, por necessidade.

Focalizando o cinema experimental como modelo, podemos definir resumidamente esse gênero como uma explosão de estilos, formas e diretrizes cinematográficas, geralmente concebidos e elaborados essencialmente por uma pessoa ou um coletivo reduzido de artistas que buscam pela liberdade total de criação encontrar novas formas de representação e expressão pessoais através de seus filmes. (RENAN, 1970, p. 1).

Esse tipo de Cinema pessoal não é algo novo, pelo contrário, remonta aos primórdios dos primeiros cinemas. O surgimento das câmeras portáteis de filmes de baixo custo como o Super-8mm, 16mm, e mais tarde a popularização das câmeras digitais embutida em smartphones, permitiu com que praticamente qualquer pessoa tivesse acesso ao equipamento mínimo para fazer um filme. Essa facilidade de acesso a uma câmera faz com que a tomada de um filme possa ser realizada que em qualquer lugar. Essa acessibilidade resulta em uma liberdade muito maior, não apenas para fazer filmes, mas também para criá-los unicamente por uma satisfação pessoal, sem compromisso nenhum com um mercado, pura e simplesmente em função de padrões estéticos. Essa liberdade possibilita, ainda, a criação de filmes com novos níveis de

complexidade, filmes íntimos, realistas, filmes poemas ou até mesmo a vontade de filmes como se fossem pinturas. Em contrapartida à essa ‘rebeldia’ aparente contra o sistema comercial dominante, o cinema experimental carrega tamanha variedade e vivência como poucas das grandes produções do cinema conseguem atingir. Diferente do cinema comercial, que é feito a partir de investimentos muitas vezes vindos de empresas com as mais duvidosas intenções, bancados por investidores que visam o lucro e sua imagem acima de tudo, o cinema experimental, por sua vez é um rito de comunicação do próprio indivíduo para consigo mesmo, como pesquisador e como artista, feito para quem tiver coragem de se conectar com suas ideias e desejos.

Consideramos que o cinema experimental é um tipo de filme verdadeiramente criado por uma pessoa e não por uma empresa. Elaborado acima de tudo por razões pessoais e artísticas, sempre por necessidade e quase sempre com recursos limitados, mas nem por isso carregados de menor valor artístico. O cinema experimental ou independente carrega uma atitude de determinação em que os filmes devem ser realizados e vistos a despeito das barreiras econômicas e legais, diferente dos filmes comerciais que geralmente obedecem a uma certa demanda de mercado, a fim de preencher certos requisitos de ordem econômica.

Livres de tais limitações, os filmes experimentais são livres para terem a duração que seu realizador desejar. Podem falar sobre os temas que quiserem e da forma que quiserem, sem ter que se moldar a um formato preestabelecido por uma grade comercial. Nestes filmes, muitas vezes “a vida real pode ser a própria matéria-prima, manipulada de modo a atingir a forma que lhe atribui a própria perspectiva pessoal do diretor.” (RENAN, 1970, p. 6).

Em contraste com essa espécie de informalidade operacional, os filmes independentes carregam uma intensidade e uma complexidade que se torna quase que inalcançável pelo cinema comercial. Um cineasta que trabalha os seus filmes como um pintor sobre uma tela pode preencher com toda liberdade o seu filme com as cores, sons, corpos e todo tipo de elementos que possuam um significado especial. Ele faz uso dessa liberdade para retrabalhar seu filme sucessivamente quantas vezes achar necessário, até que atinja o resultado desejado. Este cineasta se encontra em constante em busca do que faz sentido visual ou poético para si, interessado na realidade de seus sentimentos e em seu próprio ponto de vista em relação aos temas que trabalha. Trata-se de um realismo totalmente diferente do “realismo oficial que

encontramos na maioria dos grandes filmes do cinema de ficção comercial”. (RENAN, 1970, p. 13).

Enfim, não é um orçamento limitado ou as técnicas utilizadas que definem esse tipo de cinema, mas a maneira como elas são empregadas pelo artista para fazer seu filme. Assistimos quase que diariamente – na TV e em plataformas digitais – peças publicitárias se apropriando de técnicas e linguagens que surgiram e foram desenvolvidas pelo cinema experimental sendo utilizadas para tentar persuadir os consumidores a comprar produtos das mais diversas naturezas. A diferença se encontra principalmente na maneira como no cinema autoral essas mesmas técnicas são utilizadas como recurso na busca por novas descobertas artísticas ainda não associadas aos estereótipos comerciais.

Alguns cineastas vanguardistas, tais como Hans Richter e Maya Deren, por exemplo, foram professores e chegaram a incentivar seus alunos a desenvolverem linguagens pessoais, a fim de as utilizarem como alternativa para trabalhar dentro do cinema comercial. Essa originalidade vinda dos cineastas autorais e experimentais foi muito importante para libertar o papel do artista no meio do cinema. Com o passar do tempo, boa parte dessa originalidade foi absorvida pelo cinema comercial, que sempre utilizou os filmes autorais e pessoais como uma espécie de laboratório em que buscavam novos materiais a serem utilizados em suas grandes produções, da mesma maneira como Walt Disney, por exemplo, se utilizou das Motion Paintings de Oskar Fischinger para criar o longa de animação *Fantasia* (1940), entre tantos exemplos que podemos encontrar, desde o cinema clássico até os dias atuais.

Apesar da indiscutível importância desse tipo de pesquisa artística para o desenvolvimento da linguagem cinematográfica e sua atualização com as inovações tecnológicas de cada tempo, a grande maioria dos cineastas autorais e das escolas experimentais acabam sofrendo com a competitividade, quando comparados ao cinema comercial. Por exemplo, a escola de Cineastas de Nova York da década de 60, embora mais conservadora em matéria de cinema do que seus contemporâneos do cinema underground que estavam em pleno desenvolvimento na época; eles sofreram dos mesmos problemas que perduram e estigmatizam os artistas experimentais até os dias de hoje, ou seja, a dificuldade de se conseguir qualquer tipo de financiamento pra fazer filmes que não tem intuídos comerciais, e mais ainda, a dificuldade de se conseguir uma distribuição satisfatória fora das bolhas e festivais de nicho.

Em 28 de setembro de 1960, vários artistas da escola de cineastas de Nova York se mobilizaram e fizeram uma reunião no escritório do produtor Lewis Allen com o intuito de criar um novo movimento que eles denominaram de “*The New American Cinema Group*”. De acordo com Renan (1970), em sua primeira declaração, estes cineastas repudiaram todo tipo de censura e tentaram estabelecer novos planos de financiamento e distribuição cooperativos. Segundo o autor, o pronunciamento mostrava o descontentamento dessa classe de cineastas com os modelos de filmes comerciais que dominavam os espaços na época: “não queremos filmes falsos, refinados, lustrosos – preferimo-los grosseiros, sem refinamento, mas vivos; não queremos filmes róseos – queremos-los da cor do sangue.” (RENAN, 1970, p. 55)

Afinal, a pergunta que resume todas essas questões poderia ser: *o que é filme?* Quando questionada sobre essa relação do cinema com a indústria e tecnicismo, a diretora vanguardista Maya Deren deixou sua opinião:

câmeras não fazem filmes; os cineastas é que os fazem. Aprimorem seus filmes não adicionando equipamentos e pessoal, mas pelo emprego do que vocês dispõem em toda a sua capacidade. A peça mais importante de seus equipamentos são vocês mesmos: o seu corpo móvel, sua mente imaginativa e a sua liberdade para valer-se de ambos.⁸

Uma vez que um cineasta não tem condições de arcar com as despesas de um set de filmagem dentro dos padrões comerciais, com uma grande equipe técnica e equipamentos de ponta, por que não fazer tudo por si mesmo? Ao assumir essa responsabilidade ele se torna mais íntimo e envolvido de todo o processo de criação de seu filme e mais próximo do olho da sua câmera. Para o bem ou para o mal, o cineasta autoral ou experimental é uma pessoa só, está sozinho, mas em contrapartida está livre para fazer suas escolhas e este é um dos pré-requisitos principais para se fazer arte.

Ao contrário do senso comum, o fato de um filme autoral ser feito com poucos recursos em nada afeta seu acabamento ou seu bom gosto. Pelo contrário, o que vemos na realidade é uma evidente falta de gosto do próprio artista por filmes que colocam o acabamento e o tecnicismo acima do significado da arte ou de qualquer outro sentido de vida.

⁸ Depoimento de Maya Deren: “Amateur vs Professional”, *Film Culture*, nº 39, Inverno de 1965.

Filmes ‘perfeitos técnica e esteticamente’, podem se tornar ‘sem alma’. Para o cineasta e poeta Jean Cocteau, o filme não se tornará uma arte até que seus materiais sejam tão baratos como o lápis e o papel. É o que descreve Renan (1970): “à medida que esse ponto se aproxima, a liberdade aumentará, e o filme de arte pessoal se tornará cada vez mais vital.” (RENAN, 1970, p. 60).

3.2 O TEMPO COMO LINGUAGEM

A arte é uma das mais antigas e eficientes ferramentas criadas pelo ser humano, feita para auxiliá-lo em sua longa jornada para assimilar e conhecer do mundo onde vive, na busca pelo auto-conhecimento em direção à sua ‘verdade absoluta’. Porém, o artista não pode ser classificado apenas como um explorador, mas sim, como alguém que é capaz de perceber a essência das coisas, muito além do que pode parecer lógico para os outros. Ele é capaz de exprimir as complexas conexões entre as informações postas no mundo e que parecem ocultas para a maioria das pessoas.

A obra de arte carrega essa percepção do artista e para que isso aconteça de forma satisfatória, é preciso que exista uma ligação orgânica entre o autor e a realidade que ele procura representar através de sua arte. No caso do cineasta, é preciso um esforço ainda maior para que ele consiga observar a vida com seus próprios olhos, sem se deixar enganar por simulações rasas que se voltam apenas para a expressividade das imagens que são projetadas sobre a tela. Para que a alquimia realmente ocorra, é preciso que o ele abra mão de ideias pré-concebidas e esteja o mais próximo e imerso da vida possível, para que possa desenvolver sua própria concepção em relação a imagem que deseja construir em seu filme.

Quando comecei a analisar as relações existentes entre cinema e pintura, percebi que, ainda hoje, muitas coisas no cinema conservam princípios que são próprios de outras formas de arte, principalmente da pintura, música ou da literatura. Mas nem sempre a aplicação desses conceitos advindos de outras linguagens funciona de forma satisfatória dentro de um filme.

O cinema possui os seus próprios conjuntos de regras que dizem respeito à sua natureza como forma de arte. Por isso é imprescindível que o cineasta conheça muito bem essas regras e as ferramentas que condizem com a sua atividade artística, bem como as regras que estão presentes nas outras formas de arte que ele deseja assimilar.

Desta forma, o diretor terá conhecimento suficiente para poder transitar entre linguagens, explorando cada uma de forma condizente com o que pretende realizar, saber quais regras ele pode quebrar sem que ele force uma interação que não acrescenta à forma cinematográfica e sem cair no erro de tentar recriar uma outra forma de arte de forma genérica com seu filme.

É muito comum vermos algumas influências das artes visuais no interior dos filmes, mas geralmente de uma forma muito rasa, nunca como uma influência total. Falando de pintura por exemplo, é comum observarmos referências às composições de grandes pintores na estrutura formal de muitos filmes. Diretores que reproduzem uma *mise-en-scène* típica da pintura, ou que se inspiram nas paletas de cores, na luz e sombra utilizadas por grandes mestres da pintura para recriar em seus filmes, porém esses elementos estão quase sempre isolados e não causam grandes efeitos na essência do filme, a não ser de forma superficialmente estética.

A pintura, como qualquer forma de arte, é uma atividade muito ligada ao lado 'espiritual' de seu criador. É uma relação muito orgânica e pessoal que quando reproduzida por terceiros tende a perder toda essa carga emocional que a obra de arte carrega, dificilmente trazem a marca da realização artística original, tornando-se apenas uma derivação de outra forma de arte. Adaptações. A escolha de recorrer a essas adaptações isola o filme de suas especificações cinematográficas além de criar uma barreira entre o cineasta, a vida e o filme que ele quer criar. Uma simples junção de conceitos vindos de outras artes transforma a imagem cinematográfica em algo vazio e presunçoso. O máximo que se consegue ao tentar recriar uma *mise-en-scène* de pintura dentro da tela de cinema, é uma mera reprodução de algo que não lhe pertence e nada pode estar mais longe do que é cinema do que isso.

Esses conflitos vêm sendo explorados desde o início do cinema. Voltemos rapidamente ao início de tudo, quando os Lumière filmaram, por exemplo, *L'Arrivée d'un Train em Gare de la Ciotat*. Este filme foi resultado, pura e simplesmente, da criação de um aparato cinematográfico, da câmera, da película e do projetor. O filme de meio minuto não tem um roteiro literário desenvolvido, ou uma composição inspirada nos grandes mestres da pintura (apesar de ter sido feito durante o auge do movimento Impressionista na Europa). O filme mostra apenas uma plataforma de trem com seus passageiros transitando pelo local enquanto o trem se aproxima da estação em direção da câmera. Esse simples efeito causado pela chegada do trem correndo em direção à câmera foi suficiente para fazer as pessoas que estavam nas salas de

projeção entrarem em pânico e corresse para fugir de um eventual choque com a locomotiva que se aproximava. Ali surgiu o cinema. Não se tratava apenas de uma nova técnica para registrar e/ou reproduzir o mundo como fez a pintura, a fotografia ou a literatura. Dessa vez, os artistas das imagens em movimento descobriam uma forma de capturar um evento em seu acontecimento 'real'. Pela primeira vez na história da arte, foi possível 'imprimir o tempo' e com isso a possibilidade capturá-lo com a película cinematográfica e repetir quantas vezes se quisesse. Foi ali que o cinema encontrou a sua voz. Se a pintura é a linguagem das cores e das formas, se na literatura é a linguagem da prosa e das palavras, se na música é o som, a linguagem do cinema não poderia ser outra senão a linguagem do tempo.

No filme *O sol do Marmelo* (1992), o diretor espanhol Victor Erice acompanha o processo do pintor Antonio López durante a criação de uma pintura a óleo realizada com a observação de uma árvore: um marmeleiro que havia em seu jardim. O filme nos mostra todo o longo processo de trabalho do pintor, que decorreu durante meses para que ele tentasse retratar de forma fiel seu querido marmeleiro. A partir desta criação artística do pintor, Erice procurou fazer uma reflexão entre a pintura e o cinema, sua relação com a vida, com a natureza e com o ser humano. O diretor fala sobre a experiência de realizar este filme: "filmar implica uma operação muito diferente de pintar. Sem dúvida, a pintura também expressa o tempo. Mas é a linguagem do cinema que contém o tempo, como se fosse um recipiente, e incorpora na sua expressão, para lá do movimento, um elemento novo: o correr, a duração" (ERICE, 2017, p. 21).

Por mais que o experiente pintor Antonio López tentasse, apesar de todo seu virtuosismo com a pintura, foi impossível conseguir captar em seu quadro toda a expressão do tempo que trabalhou diante da imagem do marmeleiro, não por falta de técnica enquanto pintor, mas pela limitação da própria linguagem da pintura. Por mais que o pintor se esforce, não tem como a pintura capturar e reproduzir o tempo.

Assim como a fotografia, que é a arte do instante, a pintura também pode no máximo reproduzir um instante gravado na mente do autor, mas nunca reproduzir o tempo em que decorre esse acontecimento.

Costumo pensar que o cinema começa seu trabalho a partir do ponto onde a pintura não pode mais continuar. Se o cinema muitas vezes se inspira na pintura para compor suas imagens no plano projetado, como a imagem faz na tela do pintor, é ali, onde a pintura termina, que o cinema surge, ou seja, na continuação da imagem e no

seu desenvolvimento no tempo capturado pela câmera, guardado na película cinematográfica e ressurgindo quando quiser pela ação do projetor. Essa é a essência do cinema: blocos de tempo de duração capturados. Nesse sentido, a maior questão para o cineasta poderia ser essa: como poderá o diretor transmitir suas palavras e a pulsão de suas ideias dentro do tempo no qual seu filme é realizado?

Podemos pensar no filme como um registro do momento em que ele foi filmado, como uma memória que podemos sempre acessar. Acesso irrestrito. A memória é um conceito espiritual. Sem ela, o ser humano se torna nada mais do que um prisioneiro de sua existência presente, impedido de compreender os elos que o conectam ao mundo em que vive. A memória, resultado direto do tempo, ajuda a conhecer a essência das coisas. Quando o cineasta aprende a compreender esse novo material em seu trabalho, o tempo, todo um novo mundo de inspiração pode se abrir diante dele.

Mas como o cineasta pode capturar e imprimir o tempo dentro de seu filme? Em seu livro *Esculpir o Tempo* (1984; 1998) o diretor soviético Andrei Tarkovsky diz que isso é possível quando trabalhamos com eventos concretos, que podem ser constituídos por um acontecimento, sobre algo que se movimenta ou sobre qualquer objeto estático ou não, desde que essa imobilidade exista dentro do curso real do tempo. Nem sempre o cinema é imagem em movimento, as vezes ele pode ser algo estático, mas ele tem que existir dentro de uma duração temporal. As vezes nem imagem ele tem, apenas o decurso do tempo e nem por isso deixa de ser cinema. O cinema encontra a sua força nessa capacidade de se apropriar do tempo conectado à realidade material de sua existência. Para Tarkovsky, a definição máxima de cinema enquanto arte é essa habilidade de registrar o tempo em suas formas e manifestações reais, é isso que o levava a refletir sobre as riquezas dos recursos ainda não utilizados pelo cinema e esse era o caminho a ser seguido para o desenvolvimento do cinema como linguagem artística.

Qual é a essência do trabalho de um diretor? Poderíamos defini-la como 'esculpir o tempo'. Assim como o escultor toma um bloco de mármore e, guiado pela visão interior de sua futura obra, elimina tudo que não faz parte dela – do mesmo modo o cineasta, a partir de um 'bloco de tempo' constituído por uma enorme e sólida quantidade de fatos vivos, corta e rejeita tudo aquilo de que não necessita, deixando apenas o que deverá ser um elemento do futuro filme, o que mostrará ser um componente essencial da imagem cinematográfica (TARKOVSKY, 1998, p. 72).

Tarkovsky está se referindo ao tempo na forma de um evento real. Fazendo uma comparação com a literatura, ele percebe a crônica como um registro de fatos dentro do tempo, como na essência do cinema. Não se trata apenas de como filmar, mas de como recriar a vida. Essa manifestação do tempo na forma de evento real se concretiza dentro do filme graças à observação simples e direta dos fenômenos da vida. Para ele o elemento básico do cinema, a principal ferramenta para um diretor, se dá através da observação. Essa seria a chave para a poesia do cinema. A imagem cinematográfica é essencialmente a observação de algo que se desenrola dentro do tempo e esse tempo não pode ser removido dela. Ela vive no tempo, e o tempo em que ela foi feita também vive dentro dela, impregnado em sua essência. Dentre todas as formas de arte, nenhuma consegue manipular o tempo e carregar seus conceitos e fenômenos com tanta maestria como se faz no cinema.

O cineasta que leva seu trabalho a sério tem a obrigação de compreender os materiais que são as bases do seu trabalho. Assim como o pintor realiza sua função pelo auxílio das cores, o cinema se utiliza das qualidades relativas ao tempo para dar origem às suas criações e conseguir assim registrar os movimentos da realidade, de forma concreta e específica. O cineasta precisa conhecer suas ferramentas para ser capaz de dominar e imprimir o tempo em seu filme. Daí surge a ideia do 'tempo impresso' a que Tarkovsky tanto se referia.

Admite-se que na época em que ele realizou os seus filmes o termo 'tempo impresso' se referia ao impresso na película. Hoje em dia, com o advento das câmeras digitais, já não é mais tão comum a existência de cineastas que trabalhem com película, um material orgânico, quase vivo. A maioria dos cineastas teve que se readaptar ao cinema digital. Embora os efeitos do tempo impresso na película cinematográfica tenham suas próprias especificações técnicas devido à organicidade do próprio material, por outro lado o cinema digital proporciona outras vantagens que podem ser muito exploradas na função do cineasta de observar, capturar e 'esculpir' esse mesmo tempo. Com as câmeras digitais é possível filmar cenas com horas de duração sem interrupção, procedimento que não era possível com os rolos de filmes que tinham apenas minutos de duração.

Com as câmeras digitais o artista pode atualmente sentir-se livre para mergulhar no mundo e filmar seus objetivos sem os limites materiais e temporais que existiam no cinema de película. Isso pode ser um ponto de partida para uma nova forma do cineasta ver e se relacionar com o mundo, com mais liberdade e fluidez. Por

outro lado, ele perde muito das reações químicas e biológicas que a película parece carregar, criando laços aparentemente mais ligados ao tempo capturado em seus rolos. Porém, a arte e a tecnologia nunca param de evoluir e é papel do artista tentar acompanhar e usufruir desses desenvolvimentos tecnológicos para fazer constar ainda mais seu pensamento artístico em sua obra.

Independente dos equipamentos que o autor decide utilizar, este princípio do tempo impresso no filme permite que o diretor exclua todos os outros elementos desnecessários e irrelevantes para que ele se sinta livre para transitar por sua criação. Seu objetivo principal será o de imprimir tudo o que ele sente ser relevante no tempo que ele carrega pra dentro do filme. Por isso, por estarmos tratando de algo que pode soar muito abstrato como o tempo, o diretor precisa ter muito claro qual é o objetivo do filme e a ideia que ele deseja filmar. Depois disso será mais um trabalho de observação e decisão para que consiga chegar ao seu objetivo final.

Ainda que o cinema de 'pintura' seja um tipo de cinema que parte do princípio individualista do pintor com sua obra, é muito raro encontrar diretores que trabalham totalmente sozinhos, sem a ajuda de algum assistente. Se o filme for financiado por terceiros então, a responsabilidade do diretor é ainda maior em relação ao material que ele precisa criar e muitas vezes isso impede que ele encontre a liberdade que tanto deseja para trabalhar o tempo da maneira ideal, como um pintor faria com suas telas. Por isso, ter uma ideia muito clara de seus objetivos, sem arriscar tanto em meio às possibilidade de experimentalismos, facilitará o trabalho com parceiros e fará com que o diretor sinta-se mais seguro em suas escolhas.

O artista nunca trabalha apenas seguindo métodos pré-estabelecidos, ou na busca de uma estética superficial. Ele é obrigado a desenvolver seus próprios métodos referente a cada obra que irá realizar, da maneira que melhor funciona de acordo com a estrutura de produção, para que possa atingir com fidelidade a sua visão acerca da realidade em que ele trabalha.

A imagem cinematográfica é resultado direto da capacidade de observação e percepção pessoal do diretor em relação a algo. Ele deve manter sua autonomia, se esforçar para ver o mundo como se fosse a primeira vez, como se não sofresse a pressão de nenhuma experiência anterior, o que implica em chegar em níveis cada vez mais profundos de recriação da vida através do cinema.

Outro fator dominante na criação da imagem cinematográfica é o ritmo, que expressa o fluxo do tempo no filme. É impossível a criação de uma obra

cinematográfica que não carregue a sensação do tempo e de sua duração dentro do filme. Podemos listar muitos filmes sem atores, sem som, sem composição, sem montagem alguma, mas algo que é naturalmente inerente e inseparável à experiência do cinema é a questão do ritmo e do tempo.

A imagem cinematográfica só pode surgir durante as filmagens (agora estou falando apenas do cinema feito com câmera, e não o cinema de animação ou de computação gráfica), por isso o diretor deve estar atento para a passagem do tempo que ocorre dentro do quadro que ele está filmando para registrá-la com sucesso. Na fase de montagem, o editor poderá reunir as tomadas que já carregam esse tempo registrado pelo diretor e organizar esses quadros. O próprio tempo que flui entre as tomadas acaba por se harmonizar, juntando *takes* que pulsam tempos de diferentes ritmos que dão vida ao filme como um todo.

Apesar do trabalho minucioso do montador, as partes tendem a se juntar graças a uma tendência interior natural existente no material, que carrega esse tempo que se origina nas filmagens. Mesmo que a junção das tomadas seja responsável pela estrutura do filme, ela não cria o seu ritmo. Ele é encontrado pelo diretor no momento da filmagem e não da edição. É esse tempo existente que flui entre as tomadas que cria o verdadeiro ritmo do filme. Esse tempo registrado pelas filmagens deve ser encontrado no momento da montagem. Quando sentimos que há uma mudança muito radical nesse tempo fluido entre as tomadas, parece que as peças não se encaixam. Isso pode ser utilizado como efeito de edição, porém não sem ‘agredir’ nossa percepção em algum nível. Assim, a montagem pode ser definida como a união de peças feitas a partir da combinação do tempo existente em seu interior. A unificação dos impactos do tempo de diferentes tomadas vai manter a fluidez ou impulso do filme no ritmo desejado pelo diretor.

O tempo se torna perceptível quando sentimos que algo de verdadeiro existente para além dos limites da tela, quando percebemos que aquilo que vemos no quadro não se limita à sua configuração visual, mas se estende para além do quadro, nos levando a reconhecer na tomada indícios que remetem a vida real. Nos ‘bons’ filmes sempre podemos sentir algo mais além daquilo que simplesmente se vê. Como atesta Tarkovsky, “o verdadeiro filme vive no tempo, se o tempo também estiver vivo nele: este processo de interação é um fator fundamental do cinema” (TARKOVSKY, 1998, p. 75).

Uma das maneiras de um diretor imprimir seu estilo e individualidade pode se dar pelo ritmo de seus filmes. Esse ritmo não é inventado nem criado baseado em termos técnicos e teóricos, mas surge de forma espontânea em relação a vida do diretor e a procura pelo tempo que ele tenta registrar em seus filmes. Encontrar o ritmo certo é como encontrar a paleta de cores corretas numa pintura. Uma cor errada pode colocar todo o trabalho do pintor a perder. Da mesma maneira o ritmo do filme sugere sua harmonia entre os planos e as diferentes cenas, podendo levar mais facilmente o espectador a uma imersão dentro o universo do filme ou 'puxá-lo' totalmente para fora dele, destruindo a veracidade da obra no caso de uma combinação indesejada. Para que isso não aconteça, é preciso fazer com que o tempo flua pelo filme de maneira independente, dando espaço para que as próprias sensações advindas da realidade se revelem através das filmagens sem que seja de forma forçada, assim o espectador pode se deixar levar pelo filme, assimilando e apropriando-se dele como se fosse uma nova experiência que ele mesmo está vivenciando.

Para o espectador só existem duas possibilidades: ou ele entra no mundo criado pelo diretor e se deixa levar pelas sensações causadas pelo tempo impresso no filme ou a química simplesmente não acontece. Logo, é o papel do diretor como profissional do cinema, encontrar seu próprio fluxo de tempo pessoal e transmitir os resultados de sua percepção de mundo de forma que cada pessoa, ou ao menos o seu público-alvo, consiga sentir a seu próprio modo, criando assim uma relação pessoal com o filme que assiste.

Por meio da montagem o diretor encontrará o ritmo que melhor define sua ideia buscando assim a melhor forma de distorcer e expressar o tempo dando-lhe um novo ritmo. Para isso é preciso que o diretor conheça muito bem as regras e as leis que envolvem a montagem, assim como cada artista deve conhecer muito bem cada especificidade de sua profissão. É somente quando o artista conhece as regras do jogo que ele consegue romper com elas de forma segura e justificável. Mas ainda assim é preciso que o diretor saiba muito bem o que o levou a fazer o seu filme, quais os motivos de ter escolhido o cinema como forma de arte para dizer o que pretende e qual é a melhor forma de dizer isso a partir da poética do cinema que optou por trabalhar.

3.3 A CÂMERA-OLHO: IMAGEM E PERCEPÇÃO.

‘Tenha o olho do pintor. O pintor cria olhando’ – (Robert Bresson, Notas sobre o cinematógrafo)

Um bom artista não trabalha seguindo apenas métodos preestabelecidos, ou buscando uma estética superficial. Muitas vezes ele se obriga a desenvolver seus próprios métodos referente à cada obra que irá realizar, da maneira que melhor funciona de acordo com a estrutura de produção que dispõe, para que possa atingir com fidelidade a sua visão acerca da realidade em que ele trabalha.

A imagem cinematográfica resulta diretamente da capacidade de observação e percepção pessoal do diretor em relação a algo. Ele deve manter sua autonomia, se esforçar para ver o mundo como se fosse a primeira vez, como se não sofresse a pressão de nenhuma experiência anterior, o que implica em chegar em níveis cada vez mais profundos de recriação da vida por meio do cinema.

O cineasta experimental estadunidense Stan Brakhage, em seu texto *metáforas da visão* (1963) faz o seguinte desafio: “Imagine um olho não governado pelas leis fabricadas da perspectiva, um olho livre dos preconceitos da lógica e da composição, um olho que não responde aos nomes que a tudo se dá, mas que deve conhecer cada objeto encontrado na vida através da aventura da percepção” (BRAKHAGE, 2018, p. 273).

Essa talvez seja a parte mais difícil do trabalho de um cineasta. Aprender a ‘desver’ para poder encontrar sua forma particular de enxergar as coisas, encontrar a maneira correta de dizer o que deseja expressando na reprodução definitiva na imagem filmada. Algumas das questões mais profundas dentro da arte do cinema giram em torno do ato de ver e sentir. Esse fascínio tem sido verificado no esforço de inúmeros artistas e cineastas que tentam descobrir novas maneira de reproduzir, através das mídias fílmicas e da experiência cinematográfica, novos sentidos da percepção. Mais ainda, nos que tentam desvendar os mistérios da visão, relacionando a seus aspectos fisiológicos e filosóficos pelo uso do ‘olho’ da câmera como uma extensão do próprio olho humano.

A câmera não traduz apenas a visão de um personagem e do mundo que se passa diante de suas lentes. Ela traz outra visão onde esse mundo se transforma e reflete através dela. Essa visão é o que Pasolini classificou como ‘subjetiva indireta livre’. Para explicar melhor o termo, podemos dizer que câmera tem a habilidade de criar novos meios de superar a visão subjetiva e objetiva, quando se propõe a

encontrar uma nova forma pura, que se baseia numa visão autônoma do conteúdo filmado. A imagem-percepção gerada pela câmera encontra sua própria identidade nesta visão 'subjéctiva indireta livre', que seria como uma reflexão da imagem numa auto-consciência de si própria.

Segundo Deleuze, por intermédio dela, não nos encontramos mais de frente a imagens subjéctivas e nem objetivas, mas somos levados a um novo campo da imagem-percepção criado por uma consciência-câmera que se transforma. Esta visão está ligada a um tipo de cinema muito especial que adquiriu o gosto de "fazer sentir a câmera" (DELEUZE, 1983, p. 89).

Durante o período do primeiro *avant-garde* europeu, tanto na escola francesa como no expressionismo alemão, foram descobertas novas possibilidades da subjéctividade da imagem, permitindo a abertura de inúmeras janelas que poderiam ser utilizadas na criação das imagens e movimentos. O que essas escolas descobriram, em especial a escola francesa, foram novas formas de percepção que iam muito além da humana. Uma percepção mais refinada e ampla, própria de um 'cine-olho'. Era isso que Dziga Vertov defendia quando desenvolveu sua teoria/manifesto do "kino-olho".

Vertov difundiu a ideia de que todas as imagens poderiam variar em relação uma às outras, de maneira além das imagináveis, graças ao olho da câmera. O cine-olho era o que ligava todos os pontos do universo, independente de qualquer ordem temporal. As técnicas de montagem como a fragmentação, a câmera-lenta ou aceleração da imagem estavam a serviço dessa variação de interação entre os mais diversos pontos. A câmera-olho não era apenas uma extensão tecnológica de melhoramento do olho humano, muito mais do que isso, era um meio de superar a limitação da imobilidade da visão humana relativa a seu órgão natural, graças as técnicas de montagem, em prol da criação de uma nova percepção privilegiada. Graças a isso a montagem se tornou uma das mais importantes contribuições do cinema para o desenvolvimento da percepção de um novo olho não-humano, um novo olho que estaria além das nossas limitações, um olho que não estaria mais preso ao homem, mas que estaria nas coisas.

Essa visão universal é o que Cézanne denominava de mundo anterior ao homem, ou mundo pré-objetal. De acordo com Deleuze (1983), "uma visão que tanto ele quanto os cineastas do cine-olho teriam que construir cuidadosamente, uma vez que só é possível de ser visto a partir de um olho que naturalmente não temos."

(DELEUZE, 1983, p. 96). Para Vertov, o que a montagem criava era um meio de conduzir a percepção até as coisas, colocando-a sobre a matéria, possibilitando romper com todas as barreiras espaços/temporais de forma objetiva para poder ‘ver sem fronteiras nem distâncias’. Nesse sentido, o cine-olho estaria longe de ser um olho natural ou espiritual, como defendia Epstein, mas ao contrário disso, funcionaria como o olho da própria matéria, ou o olho *na* matéria, que não se submete ao tempo e que não conhece outro universo senão o universo material em toda a sua extensão energética.

Vertov nos revela com seus manifestos escritos, a vontade de produzir um cinema puro, sem a interferência de outras formas de arte ‘intrusas’ como a música, a literatura ou teatro. Sua vontade era criar uma arte genuinamente cinematográfica que se encontrava no reconhecimento de seu próprio ritmo e no movimento das coisas. Buscava uma poética vinda dos maquinários do cinema e seus processos químicos para criar uma nova percepção de beleza. O “kinokismo”, como foi classificado por ele, “era a forma de organizar os movimentos necessários dos objetos no espaço, graças a utilização de um conjunto artístico rítmico adequado às propriedades do material e ao termo interior de cada objeto capturado pela câmera.” (XAVIER. 2008, p. 250). Ele aspirava a liberdade total da câmera acima de qualquer tipo de escravidão que pudesse ser submetida à imperfeição do olho humano. Mais importante era a cine-sensação do mundo trazido pela câmera, como ponto de partida para explorar o caos e os fenômenos visuais que preenchiam os espaços explorados pelo artista.

Vertov se posicionava veementemente contra a utilização dos aparatos de cinema com o intuito de copiar o trabalho do olho humano. Seu objetivo era ir sempre em direção oposta a essa ideia de cópia da visão comum, para poder criar uma percepção nova do mundo. O cineasta era visto como um “piloto-kinok”, que tinha o papel de auxiliar a máquina-olho, não apenas dirigindo seus movimentos, mas também se entregando a ele, para vivenciar o espaço em conjunto numa relação íntima entre homem e máquina.

O cine-olho permitia tornar visível o que era invisível, unindo a ciência com as atualidades cinematográficas. Deveria contestar a representação visual do mundo oferecida pelo olho humano e propor uma nova forma de ver, enquanto o ‘kinok-montador’ se encarregaria de organizar toda a estrutura da vida como se fosse vista pela primeira vez, não pela simplória vontade de ver com novos olhos, mas “pela

possibilidade de ver uma verdade, ou como ele mesmo chamava, uma Cine-Verdade, sem máscaras, sem maquiagem, uma verdade desnudada pela câmera.” (XAVIER. 2008, p. 259).

O cinema experimental norte-americano também procurou romper com o lirismo da escola francesa, voltando-se anos mais tarde à influência de Vertov. Eles também estavam à procura de um determinado aspecto do cinema que pudesse levar a uma percepção pura, como sugerida pelo diretor russo, a percepção que estava intimamente ligada à matéria.

Brakhage retomou essa linha de pensamento quando se propôs a explorar com seus filmes, um ‘mundo cezanniano’ anterior ao homem e à matéria, buscando uma aurora de nós mesmos no ato de filmar.

Em seu filme *Anticipation of the Night* (1958), *Brakhage* conseguiu ir além de um cinema que tentava simplesmente representar os estados alterados da consciência, como nos filmes de Maya Deren e da escola abstrata da costa do pacífico dos anos 40. Seu diferencial foi que seus filmes não tentavam ilustrar estes estados alterados, mas sugeriam ser eles mesmo os causadores dessa alteração de consciência no observador. Ele cria uma transição para um tipo de filme em que não existe mais um personagem que sonha, pois agora o verdadeiro transe se encontrava nos novos estados de percepção que eram ativados em seu observador pelo próprio filme como matéria artística, alterando a experiência diretamente no próprio sujeito que percebe.

Brakhage pôde realizar essa façanha através de técnicas de montagem e movimentos de câmera, utilizando-se de um estilo de filmagem inquieta e diversos tipo de filtros que permitiam a ele se livrar de todos os psicodramas e motivações dos personagens. O cineasta buscou remontar a gênese da própria percepção humana, retomando o pensamento vertoviano e buscando em estilos de literatura do século XX que trabalhavam sobre o fluxo de consciência, como em James Joyce, na intenção de encontrar novas maneiras de reintegrar a visão da percepção em um circuito vital do fluxo de consciência, existente antes da individuação e da subjetividade.

Partindo dessa ideia encontramos fortes ligações entre o pensamento de Paul Cézanne e Stan Brakhage. Cézanne levantou questionamentos muito próximos a este, quando estava trabalhando em suas pinturas do monte Saint-Victoire. Ele dizia: “Eu busco respirar a virgindade do mundo. Um sentido afiado de nuances trabalha em mim. Sinto-me colorido por todos os matizes do infinito espectro, e nesse momento

sou um só com a minha pintura, somos caos iridescente e me perco nele”. (CAVA, s/d).

Em muitas das pinturas de Cézanne notamos um contraste entre a visão do pintor e a realidade convencional a que nossos olhos destreinados enxergam. É possível reparar que em muitas delas, se você for ao local exato onde Cézanne estava quando fez uma pintura, ou buscar uma fotografia que tenha o mesmo enquadramento do tema que ele pintou, será possível ver que muitas vezes as cores e as matizes não correspondem à natureza. A geometria da imagem era diluída dos contornos e a espacialidade física em nuances cromáticas. Os objetos pintados por Cézanne se comunicavam mais pelas cores absorventes pelas quais ele podia imergir de um fundo, que remete a uma percepção objetiva, ao caos iridescente que é a virgindade do mundo à que se referia. Algo parecido acontecia nos filmes de Brakhage. Tanto ele no cinema experimental como Cézanne na pintura, situaram suas obras em um ponto existente antes da subjetivação e da individuação da percepção humana natural, fomentando e reconduzindo a imagem ao campo pré-subjetivo, pré-objetivo, pré-intencional, não fenomenológico, ao mundo antes do humano, antes de existir um olho, ou até mesmo uma câmera-olho.

Brakhage fez uso da montagem cinematográfica a fim de quebrar com a geometria espacial, reduzindo as coordenadas que eram dadas a uma percepção normal. Esse foi o caminho para chegar até a matéria fluxo. Mais do que formas e contornos que geram figuras, o próprio movimento se tornou figural pela maximização do movimento. Muito mais do que uma consciência que se altera, é a própria alteração enquanto consciência. (CAVA, s/d).

Existe, tanto em Brakhage quanto em Cézanne, um desejo de ir além da superfície da imagem, inspirados por um descontentamento a respeito da maneira como os meios de comunicação educaram nosso olhar com fins meramente comerciais. Ambos dedicaram suas pesquisas ao objetivo de encontrar uma verdade na arte que pudesse libertar as imagens das ditaduras estipuladas por pequenos nichos intelectuais burgueses que imperavam, tanto nos salões de pintura da época pré-impressionista para Cézanne, como nas vitrines dominadas pelo cinema comercial Hollywoodiano para Brakhage.

Os termos que decidiam o que era certo ou errado eram baseados em preceitos comerciais e elitistas para dizer ao grande público como a arte deveria ser feita, o que era belo e o que era grotesco:

A câmera vê pelos nossos olhos, suas lentes assentadas para atingir uma perspectiva de composição ocidental típica do século XIX, subjugando a luz e limitando a composição da imagem exatamente do mesmo modo, sua câmera universal e a velocidade do projetor que faz a tomada do movimento, entrosadas com o sentimento da valsa vienense, lenta e ideal, e até o cabeçote de seu tripé, sendo o pescoço sobre o qual ela oscila, sobre as esferas que permitem aquele movimento de *Les Sylphides* (ideal para o romance contemplativo) e virtualmente restrito a movimentos horizontais e verticais (pilares e linhas horizontais), uma diagonal que quer um ajustamento maior, suas lentes cobertas ou providas de filtros, seus fotômetros ajustados, e o seu filme colorido feito para produzir aquele efeito de retrato de cartão-postal (pinturas de salão de exposição) ilustrado por aqueles céus tão azuis e por aquelas peles acetinadas. (RENAN, 1970, p. 14).⁹

Nos filmes de Brakhage assistimos a uma realidade ondular em que a matéria-prima se encontra na vida real, na vida do próprio cineasta, sendo constantemente transformada em uma turbulência de movimentos, cor e luz. Suas ideias encontram-se envoltas na câmera como o conceito de 'luz reunida', análoga ao olho humano, da mesma maneira como o filme é análogo à visão. Uma visão que não fica restrita apenas ao olho aberto que enxerga, mas que nos remete àquilo que percebemos com nossos olhos fechados, uma experiência de visão puramente pessoal e sem preconceitos.

Seu filme *The Wonder Ring* (1955), trouxe o princípio de uma mudança radical para o cineasta com seu interesse em não dizer, mas em ver. Suas inovações continuaram em seus outros filmes que procuravam criar, pela fragmentação completa do mundo visual natural, um novo tipo de visão.

Existe nos trabalhos de Brakhage um verdadeiro fascínio pela luz e uma confiança na montagem. Em *Thigh Line Lye* (1961), ele "pintou sobre imagens gravadas diretamente na película, tentando imprimir na celulose do filme explosões de luzes e cores que representavam o que ele realmente via com seus olhos fechados." (RENAN, 1970. p. 70).

Brakhage nos desafia a tentar enxergar o mundo por esse prisma. Uma visão que não seja governada pelas leis fabricadas da perspectiva. 'Destutelar' nossos olhos livrando-se de todos os preconceitos da lógica da composição, buscando reconhecer

⁹ Nesta passagem, Brakhage é citado por Jonas Mekas em "*Notes On The New American Cinema*", *Film Culture*, nº24, Primavera de 1962.

cada objeto através da aventura da percepção. Para ele, ver é o mesmo que fixar e contemplar:

Quantas cores há num gramado para o bebê que engatinha, ainda não consciente do 'verde'? Quantos arco-íris pode a luz criar para um olho desprovido de tutela? Que consciência das variações no espectro de ondas pode ter tal olho? Imagine um mundo animado por objetos incompreensíveis e brilhando com uma variedade infinita de movimentos e gradações de cor. Imagine um mundo antes de "no princípio era o verbo. (XAVIER, 2018, p. 273).¹⁰

Durante séculos os artistas têm carregado a tradição de vislumbrar o mundo a sua volta, muitos deles se ocupando de encontrar sentidos mais profundos acerca dos processos de percepção a fim de poder transformar seus ideais em experiências concretas, criando uma nova linguagem que, no cinema, é possibilitada pela imagem em movimento. Para Brakhage, é preciso abrir mão das ideologias preexistentes nas já exaustivamente discutidas teorias clássicas do cinema. A imagem cinematográfica não deve ter bases religiosas dogmáticas para que possa atingir a liberdade total, e assim, alcançar a verdadeira essência da imagem: "negue a técnica, pois o cinema, tal como a América ainda não foi descoberto[...]. Deixe estar o cinema. Ele é algo... que vem a ser." (BRAKHAGE, apud XAVIER; VIEIRA, 2018, p. 275-276). O diretor critica a postura de certos cineastas que fazem seus filmes com medo de se arriscar em experimentações. Para ele, estes diretores são completamente incapazes de compreender a magia existente no cinema. O artista deveria ser aquele que ousa romper com os limites impostos, com coragem para ir aonde somente os tolos ou os loucos ousam chegar. Ao mergulhar nas realidades visíveis humanas, o artista deve transcender os limites físicos originais para conquistar o universo dos olhos, um universo existente além do 'absoluto realismo' da imagem cinematográfica, realismo esse que não passa de uma invenção humana, uma ilusão do século XX, tipicamente ocidental. Em nenhum momento a câmera-olho deve apontar para a natureza como um espelho. É pela intervenção humana que a máquina deve adquirir o controle necessário para tornar apto o processo de harmonização da expressão subjetiva-e-objetiva, encontrando, em algum ponto entre esses dois conceitos, a alma da imagem. "O 'absoluto realismo' da imagem cinematográfica é um mito mecânico dos dias de

¹⁰ Stan Brakhage. METÁFORAS DA VISÃO. Editada por P. Adamos Sitney, New York, Film Cultura, 1963. Tradução para o português de Ismail Xavier e João Luiz Vieira e parte/capítulo constante do livro *A experiência do cinema*: antologia, organizada por Ismail Xavier.

hoje. Avalie este prodígio a partir de seus talentos não explorados [...] embora dentro do humanamente imaginável.” (BRAKHAGE, apud XAVIER; VIEIRA, 2018, p. 283).

Imbuído dos enunciados aqui trazidos para a reflexão, encerro este capítulo com um diagrama, de minha autoria, em que manifesto uma síntese gráfica dos postulados dos dispositivos da câmera-olho (figura 2).

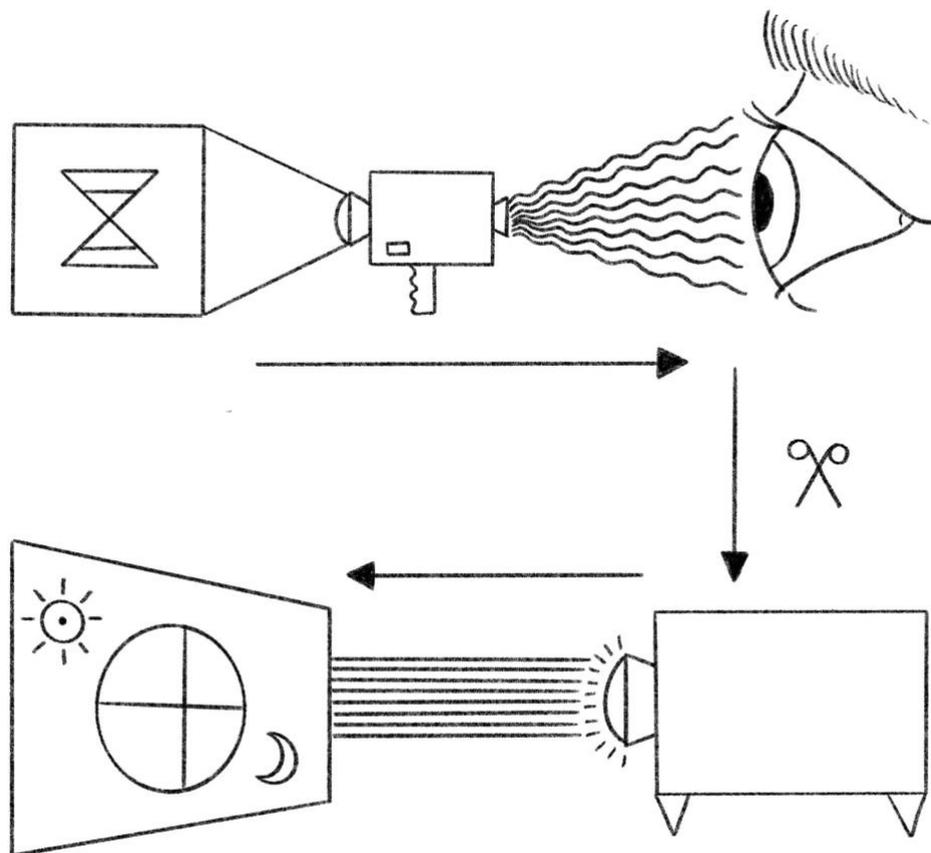


FIGURA 02 – DIAGRAMA - Dispositivo câmera-olho

FONTE: Arte do autor.

4. O ESTUDO DE CASO: CINEMA E PINTURA EM VIBRAÇÃO

Nosso objetivo neste capítulo é fazer uma análise aprofundada de um trabalho cinematográfico experimental de processo, para podermos compreendê-lo em suas camadas constitutivas. A análise de um filme pode se dar de diversas maneiras e a partir de diversos métodos. O percurso aqui empreendido é apenas uma das formas encontradas para lidar com as especificidades do filme e os objetivos desta dissertação.

Como procedimento didático, dividiremos o capítulo em 3 subcapítulos, em que trataremos um pouco sobre a trajetória do autor Michael Mazière, sua relação com o cinema experimental, cinema de processo e com a pintura de Cézanne; logo após apresentaremos uma breve ficha técnica do filme *Cézanne's Eye* e, na sequência, nos dedicaremos a uma planificação do filme, analisando os principais detalhes de cada sequência presente na obra.

Ao término deste eixo de discussão, apresentaremos a análise empírica, propriamente dita, debruçando-nos sobre o curta-metragem. Não partiremos aqui de nenhum método universal pré-estabelecido, mas de uma junção de vários métodos que considerados adequados para o objetivo da investigação. Uma análise fílmica pode ser um trabalho interminável, e quando se trata de uma obra experimental pode se tornar ainda mais subjetiva, pois quanto mais nos debruçamos sobre nosso objeto de pesquisa, sempre sobrarão algo analisável.

Em *A Análise do Filme* (2004, p. 7) os autores Jacques Aumont e Michel Marie destacam que da mesma forma que “não existe uma teoria unificada do cinema, também não existe qualquer método universal de análise do filme.” Na esteira desta afirmação, consideramos, à semelhança de Aumont e Marie, que a análise fílmica aqui desenvolvida, preocupa-se “mais com os filmes, considerando-os enquanto obras em si mesmas, independentes, infinitamente singulares” (AUMONT; MARIE, 2004, p. 9). É na busca desta singularidade, portanto, que buscaremos apreciar, observar, recortar, descrever e analisar o filme com o foco em sua autonomia enquanto obra experimental e/ou cinema de processo.

4.1 CEZANNE'S EYE, de MICHAEL MAZIÈRE

Comentamos nos capítulos anteriores sobre como um cineasta poderia se inspirar nos modos de criação típico dos pintores para criar um tipo de cinema com foco em seu processo de criação, um cinema em que se enfatiza a relação entre o artista e a mídia em que trabalha, em que podemos sentir a sua presença e seu “toque” por trás da feitura do filme. Um tipo de cinema que possibilita os mais diversos tipos de experimentalismos, criando relações entre autor-obra com o grau de proximidade, intimidade e liberdade que comumente encontramos quando observamos os processos de artistas plásticos em seus locais de trabalho e que tão dificilmente vemos nos seus de gravação de cinema. Também muito foi dito sobre Cézanne e sua busca romântica por um mundo pré-objetal, seu olho-câmera que lutava para encontrar o que até então parecia escondido na natureza aos despreparados olhos humanos, e como sua forma de enxergar e representar o mundo previu o que se tornaria uma nova forma de ver, mais tarde, através das lentes de uma câmera filmadora.

Poderíamos afirmar que a pintura de Cézanne era um tipo de arte animista, pois reproduzia a alma e a vida contida em todas as coisas, desde uma montanha, um retrato de seu filho ou até mesmo uma tigela de maçãs. Com o intuito de fazer uma comprovação das teorias apresentadas nesta pesquisa, decidi levantar uma análise de um filme que para mim representa boa parte dos pensamentos abordados anteriormente, colocando em prática essas teorias na realização de uma obra audiovisual experimental. Para isso, escolhemos o filme *Cézanne's Eye* do artista, cineasta e curador, Michael Mazière.

A escolha do filme, como se pode ver, não foi mera coincidência. Mazière se esforçou para traduzir uma parte do pensamento deixado por Cézanne, adaptando ao suporte contemporâneo do filme. O cinema também é por excelência uma arte animista. Foi pelas lentes da câmera filmadora que aprendemos a dilatar e moldar o tempo diante dos nossos olhos. Conseguimos por exemplo, perceber a vida e os movimentos escondidos no que antes parecia ‘imóvel’ na natureza. Sem falar sobre a questão da película fílmica que, feita a partir de materiais orgânicos, está sujeita as diversas ações das leis físicas e químicas existentes presentes em nosso mundo. Registrar a vida contida na natureza sobre esse tipo de suporte pode nos levar a resultados que iremos analisar adiante.

Assim como Cézanne passou grande parte da sua vida em Aix tentando retratar a alma contida nas rochas do monte Saint-Victoire, Mazière procurou registrar a mesma paisagem, vivendo durante aproximadamente 3 anos na região, para poder dar uma forma cinematográfica para o que ele chama de 'olhar de Cézanne', neste curta-metragem experimental filmado em 16mm. A seguir, alguns elementos biográficos do cineasta em questão serão trazidos neste momento da reflexão.

Doutor Michael Mazière¹¹ é artista, pesquisador e curador. Estudou no Fotografia Criativa em *Nottingham Trent Polytechnic* e Filme e Televisão no *Royal College of Art*. Além de seus filmes, ele atua como curador e programador de exposições, além de escrever sobre artistas cineastas e videoartistas. Atualmente, exerce funções de pesquisador na Universidade de Artes de Londres. Antes de iniciar sua carreira como pesquisador na universidade, Mazière trabalhou em diversos projetos de filmes e vídeos. Já foi diretor da *London Eletronic Arts*, co-fundador e diretor do *Lux Centre em Houston Square* e do *Pandaemonium – London's Festival of Moving Images*. Foi membro do comitê executivo da cooperativa *London Film-makers Co-operative*, além de trabalhar como programador e projetorista. Em seus primeiros filmes trabalhou com mídias analógicas e cinema de película, com foco no uso óptico e mecânico dos dispositivos cinematográficos, como câmeras, copiadoras e projetores.

Consideramos importante ressaltar brevemente uma parte do extenso currículo do artista em questão, para que possamos entender melhor de que tipo de cinema e cineasta estamos trazendo ao foco da investigação quando traçamos esses comparativos entre o cinema, o trabalho de Cézanne e a forma de ver o mundo e de trabalhar, típica dos pintores.

Mazière é um pesquisador do cinema que se aprofunda em seus dispositivos e mídias. Fica evidente o profundo conhecimento do diretor sobre as ferramentas que trabalha, suas intenções e experimentos que só poderiam ser realizados em um formato de produção que vai contra o que o grande cinema industrial preconiza como a forma ideal de fazer filmes. O que ele realiza como criador é um tipo de cinema de processo, pondo em evidência a experiência do artista realizador, em primeiro lugar, em detrimento de uma estrutura industrial e opressora de produção.

¹¹ Para maiores informações sobre a vida e obra do artista, consultar: <<https://www.westminster.ac.uk/about-us/our-people/directory/maziere-michael>>. Acesso em: 10 nov. 2021.

Mazière é reconhecido por alguns de seus trabalhos em que reestrutura grandes filmes de ficção de Hollywood, misturando-os com fatos autobiográficos e transformando-os em novas formas poéticas para a realização de filmes a partir de imagens de arquivo e *found footage*. Prática esta que o próprio artista denomina de “cine-vídeo”, uma fusão entre as múltiplas camadas da cultura cinematográfica, dando ênfase ao poder de sua visão pessoal.

É por meio de seu processo, que o cineasta busca reconstruir o significado subjetivo das imagens já saturadas do grande cinema no habitam em nossas lembranças. Seus trabalhos nos apresentam intrigantes paralelos entre o sistema de produção e os significados do cinema que operam em nosso subconsciente. Ao combinar filme e vídeo com ajuda dos dispositivos cinematográficos, Mazière ‘joga com o observador’ conectando imagens históricas a contextos geográficos, abrindo novas possibilidades para imagens à primeira vista vazias, gerando novos contextos e narrativas. Esta espécie de remixagem retrabalhada com filmes de arquivo, faz com que observemos e apreciemos em Mazière uma visão introspectiva de nós mesmos.¹²

Durante a década de 1980, Mazière foi membro da *London Film-makers Cooperative* (LFMC), uma das organizações mais ativas do Reino Unido que tratava de filmes e vídeos, dirigida por e para os artistas, e que funcionava como uma oficina de produção cinematográfica, serviços de distribuição e, também, como sala de projeção e cinema. Defendeu a forma “faça você mesmo” de produzir cinema, mantendo ligadas as práticas de criação até de exibição das obras.

O cineasta compunha um grupo considerado como uma segunda geração de cineastas pós-estruturalistas de vanguarda ingleses, engajados na prática do cinema experimental que existia fora dos domínios da televisão, dos grandes estúdios e dos centros comerciais. Mesmo prosseguindo com as tradições de seus antecessores na LFMC sobre as materialidades dos dispositivos em que trabalha, Mazière estava mais interessado em explorar as ideias de percepção e conteúdo. Nessa época produziu mais de dez filmes experimentais no formato 16mm. Durante essa mesma década de 80, seus filmes foram exibidos em diversos festivais na Europa, sendo influenciado pelos debates políticos acerca da representação e subjetividade, o que levou seus trabalhos ao reconhecimento internacional.

¹² Para maiores informações sobre este processo de remixagem e retrabalho com imagens preexistentes, consultar o endereço: <<https://lux.org.uk/artist/michael-maziere>>. Acesso em: 10 nov. 2021.

Inspirado pelas obras de Malcom Le Grice, como *Academic Still Life, Cezanne* (1977) e pelos debates sobre cinema e pintura, Mazière iniciou uma série de estudos sobre Cézanne, que o levaram a desenvolver formas de misturar técnicas usuais do cinema experimental, como movimentos de câmera muito rápidos reproduzidos em slow motion e montagem não linear, para a criação de borrões e manchas que lembravam pinturas, ou gestos de pinceladas muito rápidas e fortes, misturadas a ritmos musicais que reproduziam a emoção e subjetividade que ele procurava.

Em uma de suas entrevistas, o diretor nos revela que:

‘Swimmer’ (1986) e ‘Cezanne’s Eye’ (1988) se tornaram meus projetos mais conhecidos na época e ganharam significativo reconhecimento internacional de meus colegas. Como prova desse reconhecimento, ‘Swimmer’ foi selecionado para a Bienal de Cinema e Vídeo Independente da ICA, de 1989, e o Museu Nacional de Arte Moderna de Paris adquiriu ambas as obras para sua coleção. Esses filmes também foram o núcleo de meu programa monográfico de uma turnê pelos Estados Unidos e Canadá em 1988, apoiado pelo British Council, no qual dei palestras e apresentei meu trabalho em uma dezena de espaços, entre eles o Collective of Living Cinema de Nova York, a Cinemateque de São Francisco e o Fórum de Cinema de Los Angeles. Assim, no final da década estive entre as principais figuras do cinema experimental nacional e internacional, participando em debates que estabeleceram os termos de discursos inovadores sobre a imagem em movimento experimental – Michael Mazière (MAZIÈRE, s/d).

No início da década de 1990, houve significativas mudanças no cenário tecnológico que causaram um forte impacto no cenário cultural, afetando tanto a produção quanto as formas de exibição do cinema experimental. Com o avanço do VHS os filmes em 16mm ficaram cada vez mais obsoletos. Muitos artistas que trabalhavam com a película passaram a se aventurar nos dispositivos de vídeo, o que fez com que novas vertentes da arte digital começassem a surgir.

Essas novas vertentes propunham a criação de trabalhos mais leves e intimistas que possibilitavam se aproximavam da experiência da escrita e da pintura, misturando imagens de arquivo com imagens em movimento de vídeo, e formatos em super-8 aliadas às tecnologias do home vídeo.¹³

Sobre seu filme *Cezanne’s Eye*, que iremos analisar mais profundamente a seguir, o autor cita Ítalo Calvino quando nos diz que “Primeiro, há um relâmpago da

¹³ Estas informações foram condensadas a partir deste endereço: <<https://www.cineinfinito.org/cineinfinito-49-michael-maziere/>>. Acesso em: 12 nov. 2021.

linguagem por meio do qual o significado é transmitido por meio da textura verbal que parece leve, até que o próprio significado adquira a mesma constância rarefeita” (MAZIÈRE, s/d). Segundo o próprio cineasta:

‘Cezanne’s Eye II’ é uma viagem experiencial através do corpo de uma paisagem única - a da Provença de Cezanne. Usando a linguagem visual intuitiva e expressionista e uma trilha sonora marcante especialmente composta, o filme é um movimento através da terra, do céu, da cor, do som e da música que são ao mesmo tempo sensuais e visualmente desafiadoras. Por três anos respirei aquela paisagem, tornei-me parte de seu corpo - as rochas, o céu, a terra e a água - todos nós sentimos seu poder, assim como Cézanne (MAZIÈRE, s/d).¹⁴

4.1.1 A Ficha Técnica e os Dados Gerais

Título: *Cezanne’s Eye*

Gênero: Experimental

Diretor: Michael Mazière

Trilha Sonora: Stuart Jones

Duração: 23 minutos

Ano de Lançamento: 1982 / 1991

País de Origem: Reino Unido / França

Idioma do Áudio: Sem Diálogos

Formato: 16mm, Colorido.

(Fonte: <https://lux.org.uk/work/cezannes-eye-ii>)

Sinopse Curta: Curta-metragem experimental que analisa analiticamente o olhar do pintor Paul Cézanne na paisagem em que viveu imerso durante sua vida.¹⁵

Sinopse Longa: “Cezanne’s Eye” é uma jornada experimental através do corpo de uma paisagem única – a província de Cézanne. Usando a intuição, linguagem visual expressionista acompanhada de uma trilha sonora composta exclusivamente, o filme é um movimento através da terra, pelas cores do céu, pelos sons e pelas músicas que são ao mesmo tempo sensuais e visualmente desafiadoras.¹⁶

¹⁴ Informações que podem ser acessadas em: <<https://lux.org.uk/work/cezannes-eye-ii>>. Acesso em: 12 nov. 2021.

¹⁵ Informação extraída de: <<https://mubi.com/pt/films/cezanne-s-eye>>. Acesso em: 12 nov. 2021.

¹⁶ Fonte: <<https://expcinema.org/site/en/events/cinema-parenth%C3%A8se-6-michael-mazi%C3%A8re>>. Acesso em: 12 nov. 2021.

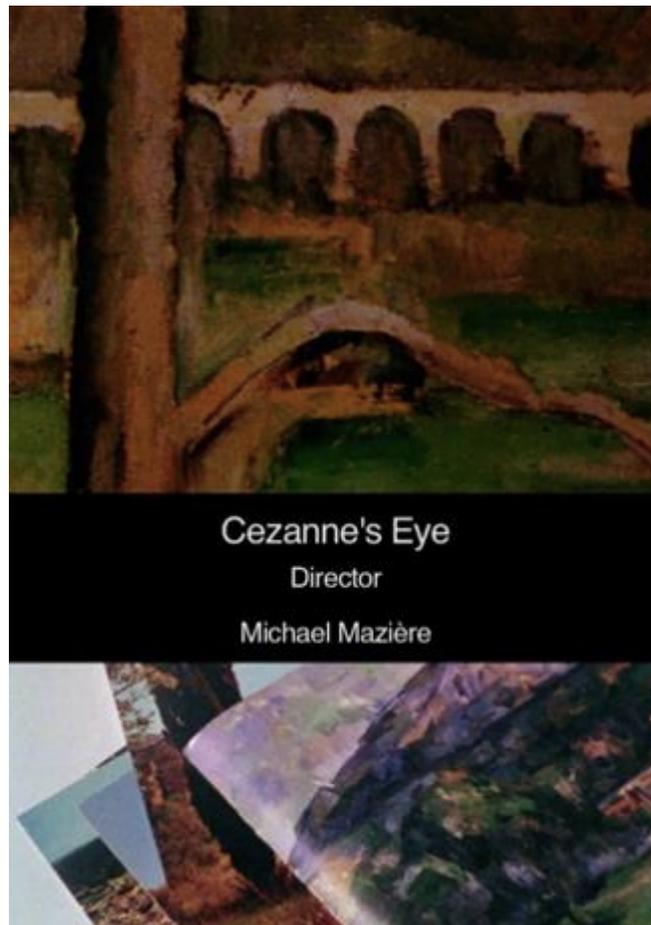


Figura 03 – capa do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Fonte: imagem elaborada pelo autor

4.1.2 Discussão Analítica em Torno da *Mise-En-Scène*

Por se tratar de um filme de cinema experimental, não faremos uma separação plano-a-plano, pois devido ao seu estilo de montagem e sua singularidade não teria sentido fazer este tipo de análise. Contudo, iremos nos ocupar em uma decupagem do filme em sequências que algumas vezes se intercalam umas entre as outras. O filme não conta com a participação de atores, a não ser um par de mãos, que aparentemente pertencem ao próprio diretor, que manipulam fotos da província de Aix sobre uma mesa, além da aparição rápida de algumas pessoas desconhecidas presentes na filmagem. O filme é sonorizado, mas seu som é extra-diegético e não sincronizado com as imagens. Não se observam falas nem diálogos. Toda a narrativa gira em torno de uma trilha sonora sensorial, quase um desenho de som, que nos dá o tom do filme durante o mergulho pelo corpo da paisagem trabalhada.

A montagem frenética e hipnótica construída pelo autor funciona como uma ferramenta que nos permite emergir nas sensações por ele propostas.

Tecnicamente falando, o filme é um curta-metragem com 23 minutos de duração, filmado inteiramente no formato 16mm, quase completamente colorido, sonoro, composto de doze sequências principais e centenas de planos que mudam rapidamente graças a um estilo de montagem experimental.

A seguir, para melhor compreensão da obra, vamos analisar cada uma das sequências do filme, em ordem cronológica de aparição no filme.

4.2 DECOMPOSIÇÃO FÍLMICA POR SEQUÊNCIA - PLANIFICAÇÃO



Figura 04 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 00:00 - 00:20

Cartela Inicial: o título do filme "Cezanne's Eye" aparece a partir dos 20 segundos de filme e dura até o segundo 40. É composto de uma fonte sem serifa de espessura média, de cor branca sobre um fundo completamente preto.

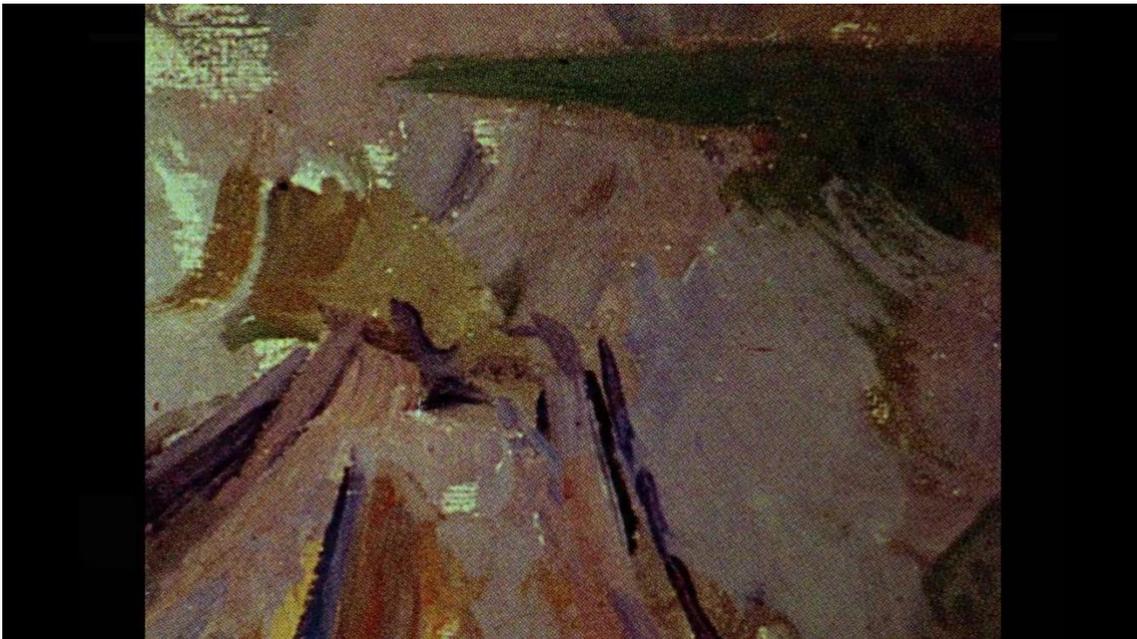


Figura 05 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 00:20 – 01:13

Sequência 01: O filme tem início com um *fade-in* que nos apresenta *closes* muito próximos de gravuras impressas em *off-set* que reproduzem algumas das pinturas de Paul Cézanne sobre o monte Saint-Victoire e a província de Aix. Devido ao close em alta definição das imagens, o que nos chama atenção nessa sequência são as retículas típicas desse tipo de impressão gráfica, que contrasta com a pintura orgânica a óleo que ela reproduz. Durante 20 segundos, diversos detalhes das pinturas impressas surgem durante aproximadamente 3 a 4 segundos na tela e se apagam consecutivamente em *fade-in* e *fade-out* em completo silêncio. A partir dos 40 segundos tem início uma trilha sonora lenta e misteriosa, tocada com sintetizador eletrônico, que acompanha os detalhes das pinturas até o fim da sequência, no minuto 01:13.

- 1) N° da sequência: 01.
- 2) Duração: 53 segundos.
- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: planos fechados, *closes* com lente macro.
- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizado: montagem simples e linear, separada por *fades* entre as imagens a cada 3-4 segundos.
- 5) Movimentos, movimento de câmera: câmera estática no tripé.

6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora lenta, tocada em sintetizador eletrônico, remete a algo misterioso e extra-sensorial.



Figura 06 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 01:13 – 01:40

Sequência 02: Observamos um plano fechado de uma mesa branca com uma série de fotografias espalhadas sobre ela. São fotografias da província de Aix onde Cézanne passou praticamente toda a sua vida. Entre as fotografias de paisagens encontram-se também fotografias de restaurantes ao ar livre, de pessoas fazendo piquenique ou passeando, além de alguns souvenirs como cartões postais contendo reproduções das pinturas que Cézanne fez sobre a região. As mãos de uma pessoa que se encontra fora de quadro manipulam as fotos colocando-as em foco rapidamente e aparentemente de forma aleatória, uma após a outra diante da lente da câmera. Essa sequência transcorre em completo silêncio e sem nenhum tipo de trilha ou desenho de som em diálogo com as imagens.

- 1) Nº da sequência: 02.
- 2) Duração: 27 segundos.
- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: planos fechados, distância focal de mais ou menos 50cm.
- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: montagem simples, take único sem cortes.

- 5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão, parada.
- 6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: sem som.



Figura 07 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 01:40 – 02:11

Sequência 03: Uma transição em *Cross-fade* nos conduz para o lado de fora, agora em plano mais aberto junto à natureza em que a maior parte do filme acontece. Filmagens em *close* e com *zoom* evidenciam detalhes das árvores, troncos, folhas e confundem nossos olhos em relação aos closes das gravuras que observamos anteriormente, durante a sequência 01. Aqui surgem os primeiros movimentos de câmera que passeiam rapidamente pela paisagem e suavemente começam a dar as primeiras impressões e sensações de abstração. A trilha sonora ressurgue nesta sequência. O sintetizador parece estar acompanhado de um som que nos lembra grilos e cigarras, o que nos aproxima sinestesticamente da paisagem que vemos.

- 1) N° da sequência: 03.
- 2) Duração: 31 segundos.
- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: planos abertos e fechados em diversas distancias focais, closes com lente macro e zoom em detalhes das arvores e da paisagem.
- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: cortes rápidos a cada 4 segundos, montagem não linear.

5) Movimentos, movimento de câmera: com movimentos de câmera que intercalam com planos estáticos da paisagem, causando sensações de movimento *versus* estabilidade.

6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: sintetizador acompanhado de sons de grilos e ruídos oriundos da natureza.



Figura 08 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 02:11 – 02:33

Sequência 04: Corta para uma filmagem em preto e branco que enquadra os galhos das árvores de um bosque. A filmagem em *time-lapse* acentua a sensação de movimento dos galhos causados pelo vento, descortinando aos nossos olhos humanos a vida existente por trás da aparente imobilidade das árvores. A trilha continua a mesma da sequência anterior, com os sintetizadores acompanhados dos sons de grilos e ruídos da natureza.

1) N° da sequência: 04

2) Duração: 22 segundos.

3) Grandeza do plano, distâncias focais: planos médios, *zoom*, distância focal de aproximadamente 2 metros.

4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: *time-lapse* de um plano estático.

5) Movimentos, movimento de câmera: câmera estática no tripé.

6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora lenta, tocada em sintetizador eletrônico, remete a algo misterioso e extra-sensorial, acompanhado de ruídos de grilos e sons da natureza.



Figura 09 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 02:34 – 02:47

Sequência 05: Volta o filme colorido, vários takes planos de detalhes da natureza e da paisagem ao redor. Agora os movimentos da câmera começam a ficar cada vez mais rápidos. Quando a filmagem é colocada em *slow motion*, os rastros deixados pela luz transformam a paisagem em texturas que remetem a pinturas expressionistas.

- 1) N° da sequência: 05
- 2) Duração: 13 segundos.
- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: Vários takes que variam sua grandeza de planos de forma livre e espontânea. Hora aberto, hora fechado, closes, *zoom*.
- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: Montagem feita na câmera, com movimentos de câmera rápidos colocados em *slow motion* na pós-edição.
- 5) Movimentos, movimento de câmera: Câmera na mão, movimentos rápidos, vários takes curtos de apenas alguns segundos.

6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: continua a trilha sonora lenta, produzida a partir de sintetizador eletrônico, remetendo à algo misterioso e extra-sensorial, acompanhado de ruídos de grilos e sons da natureza.



Figura 10 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 02:47 – 02:57

Sequência 06: a montagem muda abruptamente, passando de movimentos de câmera rápidos e takes curtos de poucos segundos para detalhes estáticos das fotos vistas anteriormente sobre a mesa na sequência 02, misturando-se com imagens da paisagem filmadas ao ar livre, causando um contraste sensível na percepção do observador.

- 1) N° da sequência: 06
- 2) Duração: 10 segundos.
- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: planos fechados em close.
- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: planos estáticos.
- 5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão, parada causar a sensação de movimento.
- 6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora lenta, tocada em sintetizador eletrônico, remete a algo misterioso e extra-sensorial, acompanhado de ruídos de grilos e sons da natureza.

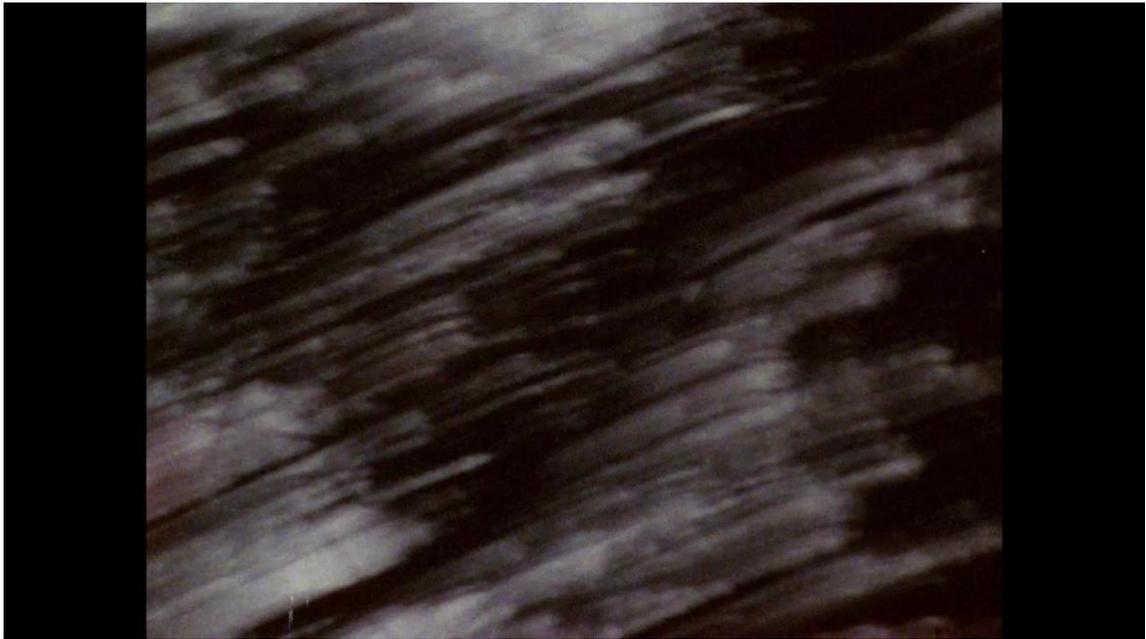


Figura 11 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 02:57 – 03:32

Sequência 07: Imagens da paisagem são filmadas com movimentos de câmera muito rápidos, agora são colocados em *slow motion* graças a técnicas de edição, evidenciando ainda mais as texturas descobertas pelas lentes, transformando a paisagem em imagens cada vez mais abstratas.

- 1) N° da sequência: 07.
- 2) Duração: 35 segundos.
- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: varia entre perto e longe, planos fechados e abertos.
- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: *slow motion*.
- 5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão, fazendo movimentos rápidos e chicotes.
- 6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora lenta, produzida a partir de sintetizador eletrônico e que remete a algo misterioso e extra-sensorial, acompanhado de ruídos de grilos e sons da natureza.



Figura 12 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 03:32 – 03:55

Sequência 02 (continuação): Pausa na trilha sonora, tudo fica em silêncio absoluto. voltamos para a mesma sequência 02, com as fotos da província sobre a mesa branca, com o par de mão que manipula as fotos em frente às lentes da câmera.

- 1) N° da sequência: 02
- 2) Duração: 23 segundos.
- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: planos fechados, distância focal de aproximadamente 50cm.
- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: montagem simples sem truques.
- 5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão, parada, plano estático.
- 6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: sem trilha ou som presente.

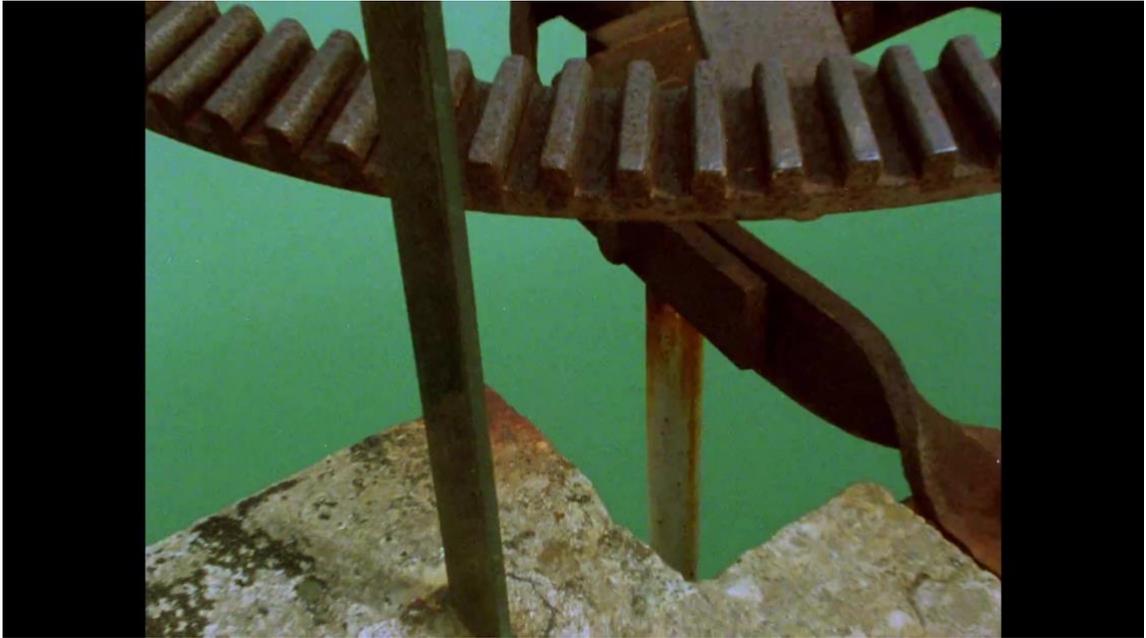


Figura 13 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 03:55 – 08:31

Sequência 08: Volta a trilha sonora anterior, como na sequência 07. Chegamos à sequência número 08, que é a mais longa e que preenche praticamente todo o filme. Imagens gravadas ao ar livre exploram todo tipo de detalhes presentes na paisagem ao redor do monte Saint-Victoire. Movimentos de câmera rápidos e frenéticos, muitos *takes* curtos de 3 a 4 segundos, intercalados com movimentos rápidos vistos em *slow motion* são cortados por imagens completamente estáticas, causando diversos tipos de sensações hora calmas, hora frenéticas, unidas por um processo experimental de montagem não linear. O artista busca criar novas texturas a partir das rochas, árvores, as águas de um lago, o céu limpo e azul em contraste com objetos que nos remetem à presença humana dentro da paisagem, como carros estacionados em meio à natureza, telhados das casas distantes, uma engrenagem no lago, uma ponte, detalhes de uma cerca.

1) N° da sequência: 08

2) Duração: 12:43 minutos.

3) Grandeza do plano, distâncias focais: diversificados, planos fechados e abertos, closes, zoom com variadas distancias focais.

4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: montagem experimental, não linear, com cortes rápidos e takes curtos, takes repetidos e chicotes.

- 5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão, hora em movimento, hora parada, planos estáticos contrastando com a câmera em movimento.
- 6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora lenta, performada em sintetizador eletrônico, remete a algo misterioso e extra-sensorial, acompanhado de ruídos de grilos e sons da natureza.

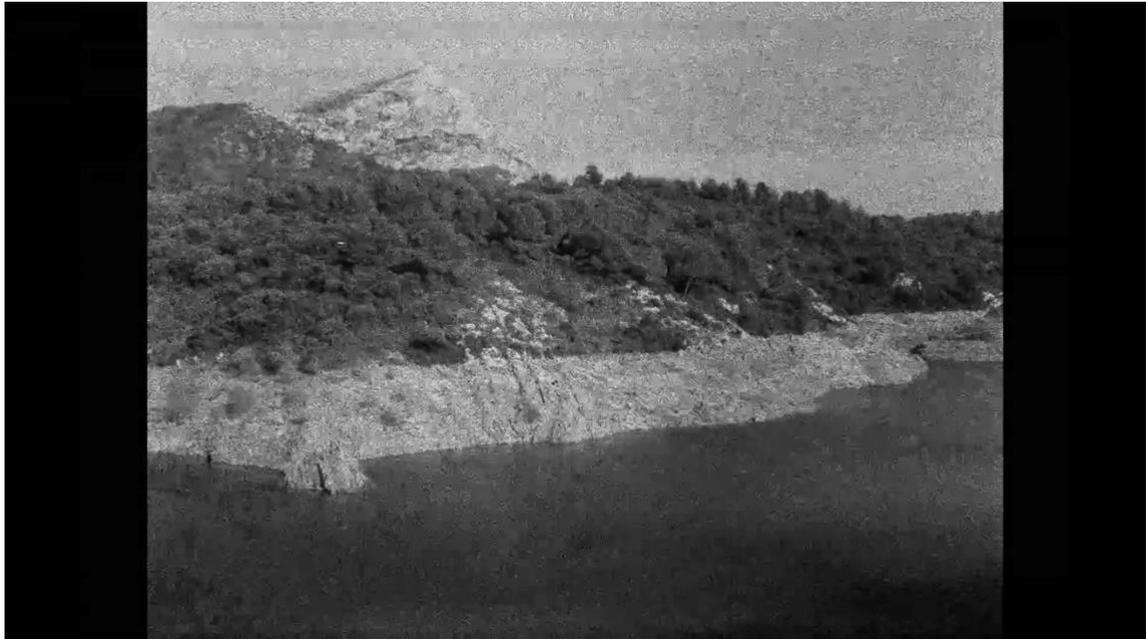


Figura 14 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 08:31 – 08:44

Sequência 04 (continuação): Filmagens do mesmo local, agora em filme preto e branco nos causam a sensação de nostalgia e sonho, imprimindo um aspecto mais surrealista à paisagem.

- 1) N° da sequência: 04
- 2) Duração: 13 segundos.
- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: planos médios e abertos, *zoom*. Distância focal variada.
- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: *takes* repetidos em sequência, *cross fade* entre os takes.
- 5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão, hora em movimento, hora parada.

6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora lenta, performada em sintetizador eletrônico, remete a algo misterioso e extra-sensorial.



Figura 15 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 08:31 – 15:48

Sequência 08 (continuação): Imagens gravadas ao ar livre exploram todo tipo de detalhes presentes na paisagem ao redor do monte Saint-Victoire. Movimentos de câmera rápidos e frenéticos, muitos *takes* curtos de 3 a 4 segundos, intercalados com movimentos rápidos reproduzidos em *slow motion* são cortados por imagens completamente estáticas, causando diversos tipos de sensações, hora calmas, hora frenéticas, unidas por um processo experimental de montagem não linear. O artista busca criar novas texturas a partir das rochas, árvores, as águas de um lago, o céu limpo e azul. Entre o minuto 09:16 até 09:20 vemos a silhueta da sombra de duas pessoas que estavam no local, mas não nos são reveladas quem são. A sequência continua até o minuto 14:12, agora dando ênfase a movimentos de câmera na vertical contrastando com movimentos na horizontal que passeiam entre a terra e a água do lago, o Monte Saint-Victoire e o céu azul. A partir dos 10:35 a trilha sonora passa a ser mais melódica e meditativa. Aos 13:26 minutos, surge na tela uma nova presença humana, uma pessoa com um casaco vermelho que contrasta fortemente com a paisagem ao redor, nos trazendo rapidamente a superfície antes de voltarmos a mergulhar nas entranhas da natureza local. Entre os minutos 14:12 até 15:47, os movimentos ficam ainda mais frenéticos, quando a filmagem é assistida em *slow*

motion, os rastros deixados pela luz criam verdadeiras pinturas na tela que nos remetem a pinturas pós-impressionistas e abstratas.

1) N° da sequência: 08

2) Duração: 07:28 minutos.

3) Grandeza do plano, distâncias focais: diversificados, planos fechados e abertos, closes, zooms com variadas distancias focais.

4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: montagem experimental, não linear, com cortes rápidos e takes curtos, takes repetidos e chicotes.

5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão, hora em movimento, hora parada, planos estáticos contrastando com a câmera em movimento repetidos.

6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora lenta, melódica e meditativa, tocada em sintetizador eletrônico, remete a algo misterioso e extra-sensorial.



Figura 16 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 15:48 – 16:33

Sequência 09: Pausa na sequência 08, aqui o autor faz alguns experimentos explorando as possibilidades gráficas da superfície de um lago que reflete os raios do sol, criando uma espécie de *light painting* com os reflexos de luz quando gravados em movimento.

- 1) Nº da sequência: 09
- 2) Duração: 01:13 minutos.
- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: planos fechados em zoom, distância focal de mais de 10m.
- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: montagem simples em *slow motion*, *takes* repetidos.
- 5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão movimentos hora leves, hora acentuados criando traços na tela com o reflexo da luz.
- 6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora lenta, elaborada em sintetizador eletrônico, remete a algo misterioso e extra-sensorial



Figura 17 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 16:33 – 16:56

Sequência 10: Câmera deixa de focar a superfície do lago e agora e passa a explorar o céu, com *takes* muito rápidos e repetitivos que piscam em nossa retina causando uma sensação de hipnose. As 16:46 minutos um avião surge distante no céu, aproximado na tela pelo *zoom* da câmera. Observamos essa imagem em *slow motion*.

- 1) Nº da sequência: 10
- 2) Duração: 00:23 segundos.
- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: plano aberto, *zoom*.

- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizado: montagem experimental, *takes* repetidos, *slow motion*.
- 5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão, hora em movimento, hora parada, acompanhando o trajeto do avião.
- 6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora lenta, elaborada em sintetizador eletrônico, remete a algo misterioso e extra-sensorial



Figura 18 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 16:56 – 19:32

Sequência 08 (continuação): voltamos agora para a sequência 08. A montagem fica ainda mais frenética, os rastros das imagens criadas pelo movimento de câmera reproduzidas em *slow motion* remetem às pinceladas rápidas de um pintor. Cada frame parece uma pintura abstrata que surgem a cada 2 segundos na tela.

- 1) N° da sequência: 08
- 2) Duração: 03:24 minutos.
- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: diversificados, planos fechados e abertos, *closes*, *zooms* com variadas distâncias focais.
- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizado: montagem experimental, não linear, com cortes rápidos e *takes* curtos, *takes* repetidos e *chicotes*.

5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão, hora em movimento, hora parada, planos estáticos contrastando com a câmera em movimento repetidos.

6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora lenta, melódica e meditativa, elaborada em sintetizador eletrônico, remete a algo misterioso e extra-sensorial.



Figura 19 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 19:32 – 21:21

Sequência 11: Caminhamos agora para as duas sequências finais do filme, que considero as mais intrigantes. O *zoom* da câmera captura no horizonte distante uma luz que ‘voa’ lentamente entre as montanhas durante o pôr do Sol. A tremulação da câmera em *zoom* máximo na mão do artista cria traços de luz na paisagem devido a um objeto brilhante que parece um ‘ovni’ ou algum ser espiritual da natureza. A trilha sonora fica mais meditativa e introspectiva. Em contraste com a plenitude da paisagem filmada, uma montagem mais rápida e frenética nos coloca em um estado de hipnose enquanto observamos, vertiginosamente, frames do céu que se acendem e apagam na tela várias vezes por segundo.

1) Nº da sequência: 11

2) Duração: 02:11 minutos.

- 3) Grandeza do plano, distâncias focais: plano aberto, distância focal de mais de 30m.
- 4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: planos longos em *slow motion* seguidos de uma montagem experimental, com cortes rápidos e *takes* curtos, *takes* repetidos e chicotes.
- 5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão parada.
- 6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora lenta, melódica e meditativa, elaborada em sintetizador eletrônico, remete a algo misterioso e extra-sensorial.



Figura 20 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 21:22 – 21:59

Sequência 12: última sequência de planos do filme. A trilha sonora fica mais calma e contemplativa. Um avião surge novamente no céu, agora mais próximo da terra. É um avião de pequeno porte que voa em *slow motion* durante o pôr do Sol. Ele passa lentamente por trás de uma torre de energia elétrica, refletindo a luz do Sol em suas asas, o que nos remete à sequência anterior do objeto misterioso que voava entre as montanhas. A câmera está em *zoom* máximo, colocando o observador numa posição de *voyeur* enquanto observa o avião que se afasta sem perceber sua presença. Mesmo tão longe, graças ao *zoom* da lente da câmera nos sentimos perto dele. As noções de distâncias são alteradas. O que é perto? o que é longe? O que é artificial nessa paisagem? E o que é natural? Como pensava Cézanne, diante nos nossos

olhos, tudo parece ser parte de uma grande e única 'coisa' que engloba todas as 'coisas' existentes, sem separação. Nos últimos segundos, a câmera volta a fazer movimentos rápidos e frenéticos. *Cut Out*.

1) N° da sequência: 12

2) Duração: 38 segundos.

3) Grandeza do plano, distâncias focais: plano aberto, *zoom* ao máximo, distância focal de mais de 30m.

4) montagem, tipos de *raccord* utilizados: montagem simples com imagens em *slow motion*.

5) Movimentos, movimento de câmera: câmera na mão acompanhando pelo *zoom* de suas lentes o trajeto do avião que segue seu caminho.

6) Trilha sonora, música, captura sonora, desenho de som: trilha sonora calma, melódica e meditativa, elaborada em sintetizador eletrônico, remete à paz e à contemplação total do universo.



Figura 21 - frame do filme (curta-metragem) *Cezanne's Eye*

Minutagem: 22:00 - 23:06

Créditos Finais: Créditos finais sem trilha nem nenhum tipo de som, fonte branca sem serifa sobre fundo preto.

Sound: Stuart Jones.

Director: Michael Mazière

Facilities: London Film-makers' Co-operative

Financial Assistance: The Arts Council of Great Britain

Special Thanks: Djidjou, Ivan Hua, Famille Mazière, Charles Mège, Pierre Parrier.

© Mazière 1991.

4.3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O diretor Michael Mazière passou 3 anos vivendo em Aix, na França, para capturar a essência do que buscava o pintor Paul Cézanne; aquilo que estava escondido por detrás das paisagens ao redor do Monte Saint-Victoire. Assim como Cézanne, mais do que fazer uma reprodução fiel da paisagem, como nossos olhos estão acostumados a perceber e assimilar, Mazière tentou encontrar o que se escondia no âmago daquela paisagem.

Os movimentos rápidos de sua câmera, hora em *close*, hora em *zoom*, parece tentar retirar aquela 'lava' existente entre as rochas do monte. As mesmas 'lavas' que Cézanne dizia pintar e que tanto custou para o mundo ocidental conseguir enxergar. A montagem experimental de Mazière cria uma espécie de montanha russa que nos faz atravessar a paisagem rompendo os múltiplos céus, mergulhando nas águas do lago, se embrenhando nos galhos das árvores com a mesma intensidade com que se filma a presença dos turistas desatentos e dos aviões que cruzam aquele céu, da mesma forma como fazia Cézanne ao pintar seu filho ou uma tijela de maçãs com a mesma paixão e intensidade.

As texturas encontradas pelo cineasta ao filmar a paisagem em movimentos rápidos de câmera, reproduzidos posteriormente em *slow motion* na ilha de edição, criam grafismos que nos lembram muito as pinturas impressionistas que nasceram com artistas daquela mesma região duzentos anos atrás. Com o passar do tempo, dentro do filme, as texturas ficam cada vez mais expressionistas e abstratas. Conforme o movimento da câmera aumenta, as texturas da paisagem se distorcem cada vez mais. Da mesma maneira que Cézanne não se importava em fazer um retrato fiel do objeto paisagístico observado, mas de ser fiel a si mesmo e ao que ele via, Mazière procurou ser fiel ao que aquela paisagem o fazia sentir. Sua câmera rápida e certa nos faz lembrar de um pincel mas não de um pintor enfurecido que pinta uma paisagem tranquila. As variadas composições de cenários que ele recria a

partir do lugar original parecem ter saído de um sonho, de um elevado estado onírico da consciência.

Não podemos deixar de falar da trilha sonora composta especialmente para o filme por Stuart Jones, um músico britânico especializado em música new age, clássica e sensorial com dezenas de discos lançados.

A trilha sonora extra-diegética encontra-se em 'pé de igualdade' com a imagem construída no filme. Os elementos sonoros estão distribuídos na percepção do espectador em relação às imagens que ele vê. Composta por texturas sonoras eletrônicas que se misturam com sons que lembram ruídos da natureza, ela encontra seu sentido conforme se distribui pelo espaço fílmico, criando assim uma unidade com seu contraponto que é a imagem.

O papel da trilha é fundamental na função de nos causar a imersão necessária para que possamos mergulhar sensorialmente nesta paisagem. Os sons do sintetizador, aliados aos sons da natureza causam um estranho estado de relaxamento e meditação, ao mesmo tempo que acentuam a sensação do mistério contido naquela paisagem, que em contraste com a montagem rápida nos colocam num estado de torpor hipnótico. Graças a este trio de imagem, som e montagem/edição, a experiência se torna completa levando-nos a uma 'viagem sensorial' que nos aproxima daquilo que imaginamos ser a maneira como Paul Cézanne se sentia ao levar seu cavalete até os arredores da Saint-Victoire.

Mazière procurou realizar este filme como se ele mesmo fosse um 'pintor'. Levou seu material de trabalho até o local em que estava o tema que pretendia explorar audiovisualmente. Durante 3 anos ele trabalhou sobre esse cenário e essas filmagens. As paisagens da província de Aix foram seu ateliê, a câmera seu pincel, as cores presentes na natureza foram suas tintas e a película fílmica a sua tela. Lá o artista pode trabalhar de forma livre e sem as pressões exigentes do 'grande' cinema industrial. Mazière concedeu tempo para sua obra maturar, decidiu deixar a natureza agir sobre ele e inspirar sua criatividade como romanticamente procuravam fazer os pintores impressionistas da época de Cézanne.

Cezanne's Eye é um filme produzido a partir de uma infraestrutura muito pequena, que exige um orçamento baixíssimo se comparado aos grandes montantes típicos do cinema tradicional *mainstream*. Em compensação, o que o artista não teve de investimento orçamentário para a produção, ele converteu em ganho de tempo e liberdade artística total para refletir e lapidar a sua obra, permitindo-se deixar a

natureza agir em seu próprio tempo enquanto ele trabalhava. Essa estrutura permitiu-lhe criar filmes de forma experimental e puramente artísticos.

O que mais poderíamos esperar de um artista se não essa entrega sem ressalvas à sua arte?

Mazière parece querer nos mostrar algo que há muito tempo vem sendo apresentado e discutido pelos criadores no cinema experimental, mas que a grande máquina de fazer filmes ainda parece não ter entendido. Ele foi pontual em nos provar que é possível fazer um cinema 'como um pintor'. Não se trata aqui, evidentemente, de 'pintar' algo com o dispositivo, mas de viver e se relacionar com a sua obra e suas musas como um pintor. Produzir e desenvolver uma teoria como um artista. Sem sofrer as pressões e influências da indústria e do mercado, ou das tendências da moda para poder fazer um filme, não como uma mera ferramenta nas mãos de um sistema ou simplesmente como um operador de máquina, mas como um artista que dedica a sua vida na busca de comprovar suas pesquisas teóricas e realizar sua obra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Avaliada em retrospectiva, esta dissertação dividiu-se em três grandes seções para que fosse possível explicar, de forma mais clara possível, como o cinema, uma arte que deve muito sua gênese à pintura, fez proveito das descobertas de pintores para auxiliar no próprio desenvolvimento e seus processos de criação.

Consideramos que quando os cineastas buscam aprender com os modos de trabalho de alguns pintores, podem encontrar novos caminhos para se aprofundar em seus meios e materiais, aproximando-se assim das práticas de ateliê ou da pintura ao ar livre. Isso permite que os artistas audiovisuais cheguem o mais próximo possível de fazer, como o diretor Martin Scorsese destacou, 'um filme como um pintor faz seus quadros.'

Abordamos, ainda que rapidamente, os contextos históricos em torno do surgimento do movimento impressionista na pintura, que fizeram com que este movimento se consolidasse como uma das vertentes artísticas mais influentes durante o início do século XX. É correto afirmar que tal vertente acabou por facilitar ou instigar o surgimento de outros movimentos igualmente importantes das artes visuais e audiovisuais. Focalizamos ainda a época dos primeiros cinemas, quando esta arte começava a dar seus primeiros passos, lembrando, a partir de textos de Jaques Aumont, que durante seu primeiro período, os cineastas eram, antes de mais nada, 'criadores de imagens e imaginários' muito influenciados pelas inovações artísticas trazidas pela pintura em voga na época.

Tornou-se evidente, ao longo das seções de capítulos e subcapítulos, a importância da pintura impressionista no desenvolvimento do imaginário pictórico dos inventores dos primeiros cinemas, muitos deles pintores. Continuamos na linha histórica pela vertente do cinema que, a partir dali, acompanhou as inovações tecnológicas e artísticas de seu tempo, dando origem às diversas ramificações e escolas. Seguimos nos caminhos abertos por Georges Méliès que levaram ao surgimento das primeiras as vanguardas europeias e em especial as escolas francesas, o expressionismo alemão, o cinema russo, o surgimento do cinema experimental, as escolas abstratas da costa do Pacífico até chegar, nas décadas de 50 e 60, ou seja, no início do cinema underground norte-americano.

Também discorreremos sobre a evolução do espaço pictórico dentro da pintura e como suas evoluções propiciaram ao cinema a possibilidade de se reinventar,

auxiliando no desenvolvimento da técnica de *mise-en-scène* para além de meras releituras simétricas e temáticas retiradas da pintura, mas ao invés disso, o cinema se apoiou na desconstrução de sua forma clássica, o que permitiu uma expansão ainda maior da *mise-en-scène* cinematográfica em direção a seus meios e dispositivos. Este caminho, acabou abrindo portas para o surgimento de novas vertentes presentes no século XXI, como o cinema de fluxo e o cinema expandido.

Na segunda parte da pesquisa, demos uma atenção especial ao pensamento crítico do pintor Paul Cézanne ao discorrer sobre sua teoria aplicada à pintura, a qual ajuda a ‘destutelar’ o olhar do cineasta na busca por atingir níveis mais profundos de compreensão e percepção da natureza. Mencionamos o papel do artista como um ser que está constantemente integrado à natureza, que se utiliza dessa integração para se aprofundar nos mistérios do mundo invisível aos olhos condicionados do observador comum, revelando o que antes estava escondido com uma visão objetiva e sem preconceitos, trazendo para o mesmo plano da tela tudo o que a câmera captura.

Comparamos as ideias do pintor Cézanne com os processos de criação de alguns diretores como Pedro Costa, Jean-Marie Straub e Daniele Huillet, que, por sua vez, se apoiaram em sua arte para fazer um cinema mais aproximado da prática do pintor, se permitindo criar filmes que nem sempre condizem com às práticas comuns no cinema comercial, mas que possibilitam uma liberdade maior dos cineastas com o meio em que trabalham na criação de obras reconhecidamente experimentais.

Continuamos nossas comparações entre cinema e pintura trazendo para o debate questões levantadas pelos diretores Victor Erice e Andrei Tarkowsky, dando ênfase à capacidade especial do cinema de trabalhar com o conceito de tempo, agindo além dos limites inatingíveis pela pintura devido às limitações referentes à sua própria natureza estática. Aqui percebemos a qualidade do cinema como uma ferramenta que pode prolongar os efeitos da arte partindo do ponto onde a pintura termina, suprindo aquilo que lhe faltava. O cinema se prova a arte natural de trabalhar o tempo, podendo reduzir, esticar ou perpetuá-lo, capturando-o dentro do filme como nenhuma outra forma de arte é capaz.

Por fim, abordamos o pensamento da câmera-olho de Vertov retomado anos mais tarde por Stan Brakhage, trazendo mais elementos comparativos com o pensamento de Cézanne e sugerindo uma hipótese acerca de como essas ideias compartilham e se complementam, gerando desdobramentos ainda mais profundos

dos dispositivos da câmera-olho e da montagem cinematográfica, além de demonstrar potencial para reunir e dar ordem a pontos diversos de um universo, a fim de recriar o mundo pré-objetal proposto por Cézanne pelas lentes do artista, que rompe com os limites existentes no tempo e no espaço, atingindo níveis mais profundos da percepção do olhar.

Na última seção da dissertação, trazemos o nosso estudo de caso do objeto empírico da investigação, ou seja, procedemos à análise – plano-a-plano – do filme *Cézanne's Eye*, de Michael Mazière, em que percebemos exemplos práticos das teorias discutidas nos capítulos anteriores aplicadas em um curta-metragem experimental.

No filme de Mazière foi possível vislumbrar o pensamento de Cézanne em ressonância às teorias da câmera-olho de Vertov, Brakhage e às ideias de temporalidade propostas por Tarkowsky. A combinação dessas ideias possibilitou a criação de um filme feito por um cineasta que ‘trabalhou como um pintor’, levando seu equipamento ao campo, permitindo dar-se o tempo e isolamento necessários para que seu pensamento fluísse, dando liberdade para experimentações e utilizando-se das técnicas de montagem, para atingir um nível de impressão gráfica que nos remete aos olhares expressionistas da pintura, alternando-se entre a figuração clássica e a mais pura abstração.

Consideramos que Mazière alcançou uma sensação que só é possível reproduzir quando contemplada por meio da experiência cinematográfica, aproximada da experiência do pintor, sem abrir mão daquilo que o cinema faz de melhor, ou seja, encapsular e reorganizar o tempo e reconstruir seu movimento.

Ao fim desta investigação reflexiva e analítica, reafirma-se a ideia de que o cineasta pode, sim, encontrar na figura do pintor algumas maneiras de libertar seus processos de criação e sua relação com o mundo em que trabalha.

Admite-se, obviamente, que o cinema e a pintura são formas de arte diferentes, cada uma com suas especificações, suas linguagens, seus conjuntos de códigos e signos comunicacionais, mas ainda assim, podem ser consideradas como ‘artes irmãs’ e podem ‘aprender e trocar’ muito uma com a outra, sem precisar ignorar o potencial que cada uma possui. O que o cinema pode aprender de mais importante com a pintura é o fato de poder ser feito a partir da perspectiva prática do pintor, suas questões filosóficas podem ser parecidas sem precisar se moldar a formatos comerciais e industriais que sufocam a liberdade de criação.

Ao se propor fazer cinema como um pintor, o cineasta permite trocar uma estrutura muito controlada e setorizada pela possibilidade de trabalhar de maneira mais livre e experimental com sua obra, encontrando novos espaços para explorar o mundo com seu olhar, tendo tempo para se familiarizar com suas ferramentas, ganhando em liberdade para erros e acertos que possibilitam novas descobertas artísticas que ajudam o cinema evoluir como linguagem, podendo ser utilizada posteriormente também para fins comerciais.

Com pouco mais de cem anos de existência o cinema continua a evoluir a todo momento. O cinema experimental, ainda muito inexplorado, quando comparado a outras vertentes do cinema industrial, tem sido capaz de transmitir aspectos da experiência humana que o cinema comercial dificilmente consegue atingir.

Quando o cineasta se volta para seu próprio meio, como um pintor que trabalha em seus quadros alheio às pressões externas, ele encontra infinitas possibilidades que podem colocá-lo em relações diferentes com suas emoções.

REFERÊNCIAS

Bibliografia:

AGAMBEN, Giorgio. **O que é um dispositivo?** Conferência proferida no Brasil, 2005. Tradução do texto: Nilceia Valdati.

ALBERA, François. **Eisenstein e o construtivismo russo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

ARGAN, Giulio C. **Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. Tradução Denise Bottmann e Federico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARGAN, Giulio C. **Arte e crítica de arte**. Tradução Helena Antunes. 2ª ed. Lisboa: Editorial Estampa, 1995.

AUMONT, Jacques. Lumière: o último pintor impressionista. In: JACQUES, Aumont. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004 (p. 25-46).

AUMONT, Jacques. **A Análise do filme**. Mi-mé-sis Artes e Espetáculo, Edições Texto & Grafia, 2009.

BAZIN, André. **Qu`est-ce que le cinema?** Vol. II. Paris: Editions du Cerf, 1960.

BEUTTENMULLER, Alberto. **Viagem pela arte brasileira**. São Paulo: Aquariana, 2002.

BERGAN, Ronald. **Ismos: para entender o cinema**. São Paulo: Editora Globo, 2010.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Trad. Luís Carlos Borges. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. São Paulo: Editora da USP, 2013.

BOUHABEN, Alfonso M. Continuidades e discontinuidades estético-políticas do vídeo expandido. Análise dos movimentos de María Teresa Ponce. **Latin American Journal of Communication**, 0 (140), 2019. 247-260. Disponível em: <<https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/3654>>. Acesso em: 20 jan. 2020.

BRANCO, Patrícia Silveirinha Castello. **Cinema Abstracto: Da vanguarda europeia às primeiras manipulações digitais da imagem**. Universidade Nova de Lisboa. 2010.

BRAKHAGE, Stan. Metáforas da visão. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema** (org.). Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018 (p. 273-284).

BRESSON, Robert. **Notas sobre o cinematógrafo**. Trad. Evaldo Mocarzel. 1ª. reimpressão - São Paulo: Iluminuras, 2005.

BRITO, João Batista. Blog. Disponível em: <<http://imagensamadas.com/2013/11/20/antes-do-cinematografo>>. Acesso em: 10 nov. 2020.

BURCH, Noël. **Práxis do cinema**. Trad. Marcelle Pithon; Regina Machado. São Paulo: Perspectiva, 2011 (Col. Debates – nº 149).

CAVA, Bruno. **Deleuze e cinema** (28/42) – Filme experimental americano http://youtube.com/watch?v=Lexb-nZT1Wo&ab_channel=Horazul. Acesso em 04 jan. 2021.

CARVALHO, Paulo Roberto de; MANSANO, Sonia Regina Vargas. Da arte figurativa à arte abstrata: uma análise psicológica. **Rev. Polis Psique**, Porto Alegre, v. 10, n. 1, p. 30-46, abr. 2020. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2238-152X2020000100003&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 24 nov. 2021. <http://dx.doi.org/10.22456/2238-152X.89440>.

CÉZANNE, Paul. **Correspondência**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

COLLI, Jorge. A luz do rochedo (um percurso até Cézanne). **Arte e Ensaios**, 1(30), 75 – 82, 2016. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/3168>>. Acesso em: 10 mai. 2021.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006 (p. 17-54).

COSTA, Pedro. **Um Merlo dourado, um ramo de flores, uma colher de prata. No quarto de Vanda – Conversas com Pedro Costa**. Midas Filmes. Lisboa 2012.

DELEUZE, Gilles. **Cinema, a imagem – movimento**. São Paulo: Editora Brasiliense. 1983.

DELEUZE, Gilles. O que é um dispositivo? In: DELEUZE, G. **O mistério de Ariana**. Lisboa: Vega, 1996, p. 83-96.

ELSAESSER, Thomas. O dispositivo cinematográfico (entre a teoria do dispositivo e o cinema de artistas). In: ELSAESSER, Thomas. **Cinema como arqueologia das mídias**. Trad. Carlos Szlak. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2018 (p.104-139).

ERICE, Víctor. **Mostra Ficção Viva - Pedro Costa & Víctor Erice**. Curitiba: Caixa Cultural, 2017.

FAUCONNIER, Bernard. **Cézanne**. L&Pm, Brasil, 2009.

FERREIRA, Adelina Pontual. **Continuidade Cinematográfica E Narrativas Contemporâneas'** 21/08/2019 171 f. Mestrado em Comunicação. Instituição de Ensino: Universidade Federal De Pernambuco, Recife Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UFPE.

GOMES, Paulo Emílio Sales. **O cinema no século.** São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

HAAR, Michael. **A obra de arte. Ensaio sobre a ontologia das obras.** Rio de Janeiro: Difél, 2000.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas, SP: Papyrus, 1997.

MARTINS, Gilberto de Andrade.; PINTO, Ricardo Lopes. **Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos.** São Paulo: Atlas, 2001.

MARTINS, Fernanda A. C. Impressionismo francês. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial.** Campinas, SP: Papyrus, 2006 (p. 89-108).

MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial.** Campinas, SP: Papyrus, 2006.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O olho e o espírito.** São Paulo, Cosacnaify. 2004.

MERLEAU-PONTY, Maurice. O cinema e a nova psicologia. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema.** São Paulo: Edições Graal Ltda, 2008.

MOROSINI, Marília Costa; FERNANDES, Cleoni Maria Barboza. Estado do conhecimento: conceitos, finalidades e interlocuções. **Educação por Escrito**, Porto Alegre, v.5, n.2, p.154-164, jul./dez. 2014. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/poescrito/article/view/18875/12399>>. Acesso em 20 jan. 2020.

PEREIRA, Georgia Da Cruz. **Dispositivo E Processo De Criação: Estratégias Narrativas No Audiovisual'** 12/12/2014 154 f. Doutorado em Comunicação Instituição de Ensino: Universidade Federal De Pernambuco, Recife Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UFPE.

OITICICA, Hélio. **Aspiro ao grande labirinto.** Rio de Janeiro: Rocco, 1986. Disponível em: <https://issuu.com/noaraquintana/docs/h_lio_oiticica_aspiro_ao_grande_labirinto-1986>. Acesso em: 20 dez. 2020.

OLIVEIRA, Raquel Assuncao. **Entretempos: a experiência sensível de duração que atravessa e aproxima imagens fixas e em movimento'** 16/03/2018 95 f. Mestrado em Comunicação Instituição de Ensino: Universidade Federal De Pernambuco, Recife Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UFPE

OLIVEIRA JR, Luiz Carlos. **A mise en scène no cinema - do clássico ao cinema de fluxo.** Campinas: Papyrus. 2013.

ORSINI, Gian Filipe Rodrigues. **Do plano-sequência ao fluxo: aspectos temporais, narrativos e estilísticos no plano de longa duração no cinema contemporâneo'**

30/08/2017, 105 f. Mestrado em Comunicação. Instituição de Ensino: Universidade Federal Fluminense, Niterói Biblioteca Depositária: Biblioteca Central Do Gragoatá.

PRIETO, Antonio González. **Coleção Folha Grandes Mestres da Pintura – Claude Monet**. Folha de São Paulo, 2007.

PRIETO, Antonio González. **Coleção Folha Grandes Mestres da Pintura – Pierre-Auguste Renoir**. Folha de São Paulo, 2007.

PROENÇA, Graça. **História da arte**. São Paulo: Ática, 1995.

RAMOS, Fernão Pessoa. Mas afinal, o que sobrou do cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim. **Galáxia (São Paulo)**, São Paulo, n. 32, p. 38-51, Ago. 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-25532016000200038&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 25 abr. 2021.

RENAN, Sheldon. **Uma introdução ao filme underground**. Rio de Janeiro: Lidador. 1970.

RICHTER, Hans. **Catálogo Art in Cinema**, Museu de Arte de São Francisco, 1947.

SARAIVA, Leandro. Montagem soviética. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006 (p. 109-141).

SILVA, Iomana Rocha de Araújo. **Cinemas Fluídos: Análise das interrelações entre cinema independente experimental brasileiro e arte contemporânea no contexto pós-cinema**. Recife' 01/08/2014 183 f. Doutorado em Comunicação Instituição de Ensino: Universidade Federal De Pernambuco, Recife Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UFPE.

SOUZA, Agostinho P. Leitura de imagens: a subjetividade em questão. **Signótica**, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 405–432, 2012. DOI: 10.5216/sig.v24i2.19761. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/sig/article/view/19761>>. Acesso em: 25 abr. 2021.

TARKOVSKY, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TELLO, Antonio e Antonio González Prieto. **Coleção Folha Grandes Mestres da Pintura – Paul Cézanne**. Folha de São Paulo, 2007.

VERTOV. Dziga. Extrato do ABC dos kinocs (1929). In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. São Paulo: Edições Graal Ltda, 2008 (p. 213-215).

VIEIRA, João Luiz. O visionário cinema de fluxo de Maya Deren. In: CALDAS et. al. (Org.). **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012 (p. 15-26).

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema – antologia**. São Paulo: Edições Graal Ltda, 2008.

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema – antologia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

Filmografia:

BRAKHAGE, Stan. **Reflections on Black**. 12'. Experimental. 1955.

BRAKHAGE, Stan. **The Wonder Ring**. 5'. Experimental. 1955

BRAKHAGE, Stan. **Anticipation of the Night**. 42'. Experimental. 1958.

BRAKHAGE, Stan. **Thigh Line Lye Triangular**. 5'. Experimental. 1961.

COSTA, PEDRO. **No Quarto de Vanda**. 179'. Drama. Janus Filmes. Lisboa 2000.

COSTA, PEDRO. **Aonde jaz o seu sorriso**. 104'. Documentário. França, 2001.

DEREN, Maya e Alexander Hammid. **Meshes of Afternoon**. 14'. Ficção. 1943.

EGGELIN, Viking. **Horizontale**. 5'. Experimental. 1920.

EGGELIN, Viking. **Diagonal Symphony**. 7'. Experimental. 1924.

EGGELIN, Viking. **Parallèle**. Experimental. 1924.

EISENTEIN, Sergei. **A Greve**. 89'. Ficção. 1924/1925.

EISENTEIN, Sergei. **O Encouraçado Potemkin**. 75'. Ficção. 1925.

EISENTEIN, Sergei. **Outubro**. 115'. Ficção. 1927.

EISENTEIN, Sergei. **Alexandre Nevski**. 109'. Ficção. 1938.

ERICE, Víctor. **O Sol do Marmelo**. 134'. Drama. Espanha, 1992.

FISCHINGER, Oskar. **Optical Poem**. 6'. Experimental. 1937.

FISCHINGER, Oskar. **Motion Paiting N.1**. 11'. Experimental. 1947.

GUIMARÃES, Cao. **Acidente**. 72'. Documentário. 2006.

GUIMARÃES, Cao. **O Andarilho**. 80'. Documentário. 2007.

JARMAN, Derek. **Blue**. 79'. Experimental / Drama. 1993.

LANG, Fritz. **Die Nibelungen: Kriemhild's Revenge**. 129'. Ficção. 1924.

LE GRICE, Malcolm. **Academic Still Life**. 8'. Experimental. 1977.

LÉVI-KUENTZ, François. **Le Scandale Impressionnist**. 52'. Documentário. 2010.

LUMIÉRE, Auguste e Louis Lumière. **L'Arrivée d'um Train em Gare de la Ciotat**. 1'. Documentário. 1896.

MAZIERE, Michel. **Cézanne's Eye**. 23'. Experimental. 1982.

MAZIÈRE, Michael. **Swimmer**. 6'. Experimental. 1986.

PORTER, Edwin. **O Grande Roubo do Trem**. 12'. 1903.

RICHTER, Hans. **Rhythmus 23**. 3'. Experimental. 1923.

RICHTER, Hans. **Rhythmus 25**. Experimental. 1925.

RICHTER, Hans. **Film Study**. 5'. Experimental. 1926.

RICHTER, Hans. **Ghosts Before breakfast**. 6'. Experimental. 1927-28.

RICHTER, Hans. **Dreams that Money Can Buy**. 80'. Ficção. 1947.

RICHTER, Hans. **8x8**. 80'. Experimental. 1957.

RUTTMANN, Walter. **Symphony of a Great City**. 69'. Documentário. 1927.

RUTTMANN, Walter. **Melody of the World**. 49'. Documentário. 1929.

STRAUB, Jean-Marie & Daniele Huillet. **Cézanne**. 52'. Ficção. 1990.

STRAUB, Jean-Marie & Daniele Huillet. **Uma Visita ao Louvre**. 49'. Ficção. 2004.

VERTOV, Dziga. **Kino-Glaz**. 78'30". Documentário. 1924.

VERTOV, Dziga. **Kino-Pravda**. 29'. Documentário. 1925.

VERTOV, Dziga. **O Homem da Câmera**. 68'. Experimental. 1929.

Sites consultados:

(Fonte: <https://mubi.com/pt/films/cezanne-s-eye>). Acesso em: 05 jan. 2022.

(Fonte: <https://lux.org.uk/work/cezannes-eye-ii>). Acesso em: 05 jan. 2022.

(Fonte: <https://expcinema.org/site/en/events/cinema-parenth%C3%A8se-6-michael-mazi%C3%A8re>). Acesso em: 05 jan. 2022.

(Fonte: <https://www.cineinfinito.org/cineinfinito-49-michael-maziere/>). Acesso em: 05 jan. 2022.

(Fonte: <https://makingoff.org/forum/index.php?showtopic=62021&hl=maziere>). Acesso em: 05 jan. 2022.

(Fonte: <https://lux.org.uk/work/cezannes-eye-ii>). Acesso em: 05 jan. 2022.

(Fonte: <https://lux.org.uk/artist/michael-maziere>). Acesso em: 05 jan. 2022.

(Fonte: <https://www.westminster.ac.uk/about-us/our-people/directory/maziere-michael>). Acesso em: 05 jan. 2022.

(Fonte: https://youtube.com/watch?v=Lexb-nZT1Wo&ab_channel=Horazul). Acesso em: 05 jan. 2022.