

CINEMATOGRAFIA ENCARNADA

percepção, corpo e materialidade



andré do nascimento schütz

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA Júlio de Mesquita Filho
Instituto de Artes

André do Nascimento Schütz

CINEMATOGRAFIA ENCARNADA
Percepção, corpo e materialidade

São Paulo
2025

André do Nascimento Schütz

CINEMATOGRAFIA ENCARNADA
percepção, corpo e materialidade

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista - UNESP, para obtenção do título de Doutor.

Área de concentração: Artes Visuais

Linha de Pesquisa: Processos e Procedimentos Artísticos.

Orientador: Prof. Dr. José Paiani Spaniol

São Paulo

2025

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação
do Instituto de Artes da UNESP. Dados fornecidos pelo autor.

S396c Schütz, André do Nascimento (André Schütz), 1975-
Cinematografia encarnada : percepção, corpo e materialidade / André
do Nascimento Schütz. -- São Paulo, 2025.
138 f. : il. color.

Orientador: Prof. Dr. José Paiani Spaniol.
Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de
Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Arte e tecnologia. 2. Cinematografia. 3. Videoarte. 4. Percepção
visual. 5. Sentidos e sensações. I. Spaniol, José Paiani. II. Universidade
Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 777

Bibliotecária responsável: Catharina Silva Gois - CRB/8 11323

André do Nascimento Schütz

CINEMATOGRAFIA ENCARNADA
percepção, corpo e materialidade

Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista – UNESP, como requisito para a obtenção do título de Doutor em Artes Visuais.

Tese aprovada em 29 de maio de 2025

Prof. Dr. JOSÉ PAIANI SPANIOL
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes – Orientador

Prof. Dr. FERNANDO CIDADE BROGGIATO
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

Profa. Dra. MARIA FERNANDA RISCALI LIMA DE MORAES
Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM)

Prof. Dr. WAGNER PEREZ MORALES JUNIOR
Faculdades Santa Marcelina (FASM)

Prof. Dr. JOSÉ LEONARDO DO NASCIMENTO
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes

À memória de Phil Mottram, Roy Pointer e aGNuS VaLeNTe

AGRADECIMENTOS

José Spaniol, meu orientador

Richard Davis e Catherine Devlin, do Digital Arts Studios, Belfast

Ciara Hickey, do PS² Belfast

Muriel Curi, Erick Cruxen e a banda Labirinto

Dissenso Records e Pelagic Records

The British Council

FAMA Museu e Fundação Nacional de Artes - FUNARTE

os performers Tizo All, Harun Aziz, Lee Devon, João Rostand, Liza

Schechtmann, Karol Schittini, Cadu Souza, e Elisa Teles

as equipes e parceiros em *Divino Afflante Spiritu*, *Demiurge* e *Cup O'Salt Tears*

Álvaro Brito, Ricardo Marques e André Neves

Tadeu Jungle e Renata Pedrosa

os colegas do grupo de pesquisa L.O.T.E.

Nanci do Nascimento Schütz e Paulo Pena Schütz, meus pais

Profa. Dra. Nelci do Nascimento Gonçalves

Nino Fachinetti Schütz, meu filho

e Kelly Marciano, minha companheira em tudo na vida

*Que outra coisa é um filme, senão
'uma expressão da experiência pela experiência'?*

Vivian Sobchack

RESUMO

O presente trabalho observa a percepção mediada por câmeras e telas. A ubiquidade dos dispositivos eletrônicos com recursos audiovisuais atuando como intermediários em nossas experiências cotidianas, parece convidar a cinematografia, por sua intimidade com tais mecanismos, a se debruçar sobre o tema e suas implicações. Esta tese documenta uma investigação artística, uma produção desenvolvida a partir de desvios nos trajetos lineares dos processos e procedimentos da cinematografia, convergindo em direção a outras técnicas e linguagens artísticas como a pintura, a gravura, a performance e a videoarte. Uma série de exercícios em busca da conscientização da carnalidade na práxis da direção de fotografia e na experiência audiovisual. O estudo se organiza em torno de três séries de trabalhos autorais a partir desta abordagem. A primeira é constituída por dois videoclipes que procuram uma equivalência visual à experiência pré-reflexiva na audição da música instrumental, construídos em um processo orgânico onde as obras se revelam enquanto tomam corpo. A segunda, criada no contexto do isolamento social na pandemia da COVID-19, é composta por um vídeo e uma série de videofotogramas, e procura evocar a carnalidade perdida nas interações interpessoais no ciberespaço mediadas por câmeras e telas. Por fim, um conjunto de videoinstalações que revelam a materialidade dos dispositivos que lhes servem de suporte, em alguns casos os dos próprios espectadores, que se tornam parte constitutiva das obras, em uma abordagem definida aqui como *device-specific*. Diante do entendimento de que o sistema neurofisiológico estimulado pelo aparato cinematográfico — que nos faz perceber em uma sequência de imagens estáticas movimento aparente — é veloz e primitivo, atuando de forma pré-analítica, a experiência em face a obra não se limita à leitura ou à interpretação de imagens. Há algo de instintivo em nossa resposta e, possivelmente, também em nossa visão no próprio ofício da cinematografia. A investigação nos trabalhos aqui descritos procura se concentrar nessa dinâmica que parece estar na essência da cinematografia, composta pela experiência da visão, pela intermediação da tecnologia e pela vivência dos corpos nesse sistema. Uma cinematografia encarnada.

Palavras-chave: direção de fotografia; percepção mediada; tecnologia e corpo; prática artística; videoarte.

ABSTRACT

This work examines perception as mediated by cameras and screens. The ubiquity of electronic devices with audiovisual capabilities acting as intermediaries in our daily experiences seems to invite cinematography—given its intimacy with such mechanisms—to reflect on the implications of this dynamic. This thesis documents a practice-based artistic investigation, a body of work developed through deviations from the linear paths of cinematography's processes and procedures, converging toward other artistic techniques and languages such as painting, printmaking, performance, and video art, a series of exercises seeking awareness of carnality within the praxis of cinematography and the audiovisual experience. The study is structured around three series of authorial artworks guided by this approach. The first comprises two music videos that seek a visual equivalence to the pre-reflective experience of listening to instrumental music, constructed through an organic process in which the works gradually reveal themselves as they take shape. The second, created in the context of social distancing during the COVID-19 pandemic, consists of a video and a series of videophotograms, aimed at evoking the carnal dimension lost in interpersonal interactions mediated by cameras and screens in cyberspace. Lastly, a set of video installations that exposes the materiality of the devices used as their support—in some cases, the viewer's own device—thus becoming constitutive parts of the artworks, in an approach here defined as *device-specific*. Based on the understanding that the neurophysiological system stimulated by the cinematic apparatus—which makes us perceive motion on a sequence of still images—is both fast and primitive, acting in a pre-analytical register, the experience of engaging with the artwork is not limited to image reading or interpretation. There is something instinctive in our response and, perhaps, also in the very act of seeing within the cinematographic practice. The investigation presented through these works seeks to focus on this dynamic that seems to lie at the core of cinematography—an interplay of vision, technological mediation, and the incarnated experience of the bodies within this system. An embodied cinematography.

Key words: cinematography; mediated perception; technology and body; embodied vision; practice-based research; artistic practice; video art.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Cinematógrafo	22
Figura 2 - Diagrama comparativo do globo ocular com a câmera digital	31
Figura 3 - Still do filme O Império do Crime.....	36
Figura 4 - Yves Klein, Papillon, 1960.....	42
Figura 5 - Liza Schechtmann em Divino Afflante Spiritu, André Schütz, 2018	54
Figura 6 - Still do filme Onibaba (Kaneto Shindô; JAPÃO,1964).....	59
Figura 7 - Performer, operador de câmera e foquista no set de <i>Divino Afflante Spiritu</i>	61
Figura 8 - Lee Devon em Divino Afflante Spiritu, André Schütz, 2018.....	63
Figura 9 - Lee Devon em Divino Afflante Spiritu, André Schütz, 2018.....	64
Figura 10 - imagem duplicada, espelhada e em negativo	65
Figura 11 - Tizo All em Demiurge, André Schütz, 2019	67
Figura 12 - "sopro divino" – Cadu Souza em Demiurge, André Schütz, 2019.....	69
Figura 13 - Tizo All em Demiurge, André Schütz, 2019	70
Figura 14 - Tizo All em Demiurge, André Schütz, 2019	71
Figura 15 – percussionista em quadro em Demiurge.....	74
Figura 16 - Lucas Samaras, Photo-Transformation, 27 July, 1976.....	82
Figura 17 - Matthew Barney em ação em <i>Drawing Restraint 2</i> , 1987	83
Figura 18 - André Schütz, Paisagem (.3080), 2017	87
Figura 19 - André Schütz, Paisagem (.4332), 2017	88
Figura 20 - André Schütz, série Dilúvio, 2020	91
Figura 21 - André Schütz, série Dilúvio, 2020	92
Figura 22 - André Schütz, série Dilúvio, 2020	93
Figura 23 - André Schütz, série Dilúvio, 2020	94
Figura 24 - André Schütz, série Dilúvio, 2020	95
Figura 25 - André Schütz, série Dilúvio, 2020	96
Figura 26 - Bill Viola, The Reflecting Pool, 1977-79.	97

Figura 27 - André Schütz, praNa, 2020	98
Figura 28 - André Schütz, praNa, 2020	99
Figura 29 - André Schütz, Nyctinasty, 2022.....	101
Figura 30 - Harun Aziz em Cup O'Salt Tears, André Schütz, 2021.....	112
Figura 31 - Elisa Teles em Cup O'Salt Tears, André Schütz, 2021.....	113
Figura 32 - Karol Schittini em Cup O'Salt Tears, André Schütz, 2021	114
Figura 33 - João Rostand em Cup O'Salt Tears, André Schütz, 2021.....	115
Figura 34 - André Schütz, Nyctinasty, 2022.....	118
Figura 35 - André Schütz, Nyctinasty, 2022.....	119
Figura 36 - André Schütz, Dawning, 2022	120
Figura 37 - André Schütz, Dawning, 2022	121
Figura 38 - André Schütz, Breathe, 2022	124
Figura 39 - André Schütz, Breathe, 2022	125
Figura 40 – Cartaz para acesso às obras Dawning e Nyctinasty	127
Figura 41 - André Schütz, aquaRio, 2022.....	128

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
2	PERCEPÇÃO E MATERIALIDADE.....	17
3	CINE EM CARNE.....	27
4	O MINOTAURO: Corpo e Espírito Encarnados no Labirinto	44
	4.1 <i>Divino Afflante Spiritu</i>	54
	4.2 <i>Demiurge</i>	67
5	DESENHOS LÍQUIDOS À PROCURA DE AR.....	78
	5.1 Dilúvio	84
	4.2 praNa	97
6	RESÍDUOS ESPECULARES TRANSMITIDOS ou Cântaro de Lágrimas Salgadas	101
	6.1 Quarteto.....	107
	6.2 <i>Device-specific</i>	116
7	O LADRÃO DE ALMAS desencarnação, reencarnação e ressurreição (considerações finais)	130
	REFERÊNCIAS	134

1 INTRODUÇÃO

Se é verdade que a filosofia, desde que se declara reflexão ou coincidência, prejudica o que encontrará, torna-se-lhe necessário então recomeçar tudo de novo, rejeitar os instrumentos adotados pela reflexão e pela intuição, instalar-se num local em que estas ainda não se distinguem, em experiências que não foram ainda “trabalhadas”, que nos ofereçam concomitante e confusamente o “sujeito” e o “objeto”, a existência e a essência, e lhe dão, portanto, os meios de redefini-los. (Merleau-Ponty, 2020:158).

Talvez a melhor forma de ilustrar o que motiva minha pesquisa seja voltar à estranheza na experiência do desenho de observação. Aparentemente, para alguém com longa vivência na prática da fotografia e da cinematografia, a transcrição da visão imersa no ambiente tridimensional para a linguagem do plano não seria um mistério. Afinal, a estrutura da perspectiva e o jogo de sombras e luz são familiares. No entanto, despida do aparato de lentes e espelhos do *viewfinder*, a visão natural se revela rebelde e instável. Na experiência dessa prática, sou confrontado com a necessidade de tomar consciência dos pequenos deslocamentos do meu olhar ao retornar ao objeto observado após traçar algumas linhas no papel, assim como com o exercício da memória. Minha visão, velha conhecida e ferramenta de trabalho, se apresenta como uma novidade, um território inexplorado ou a ser re-conhecido.

Ao longo dos anos de estudo e de prática da cinematografia, parece que vamos consolidando um repertório de técnicas e uma linguagem, com sua gramática e vocabulário, aos quais a aplicação de cada nova informação e inovação técnica tende a estar necessariamente condicionada. Além disso, nesse ambiente, os estudos costumam ser motivados pelo desenvolvimento tecnológico, pelas tendências estéticas, operacionais e comerciais na produção audiovisual contemporânea e pelas demandas específicas de cada projeto. Essa dinâmica de acúmulo de conhecimento em uma estrutura sedimentar parece inibir a emergência de questões sem aplicação utilitária clara e imediata no ofício da direção de fotografia no contexto do mercado audiovisual. Uma alternativa seria o exercício da cinematografia sem outro compromisso senão o de re-conhecê-la. De se lançar, sem expectativas de resultado, num campo conhecido como se desconhecido fosse, sob novas lentes, com um olhar

primevo. Esta tese trata de três séries de trabalhos meus dentro desta proposta, e procura elaborar pensamentos emergentes em seus processos.

Essa dinâmica é um recurso que pode ser entendido como análogo ao espelho, um dispositivo técnico que permite ver algo muito familiar, o corpo próprio, em uma perspectiva oculta à visão natural. A palavra que aponta para aquilo referente aos espelhos, especular, um adjetivo, se tomado como verbo indica o processo de elaboração no campo do pensamento a partir da experiência sensível. A ambiguidade do termo parece refletir o processo circular desta pesquisa, a vivência na experimentação prática motiva a reflexão que levanta questões que instigam novas ações.

Mas essa prática, quando deslocada da estrutura de produção da indústria audiovisual, ainda poderia ser chamada de cinematografia? Um desafio que se impõe é o fato de ser concebida como uma das engrenagens no sistema industrial e colaborativo da cadeia produtiva do audiovisual. Uma proposta de seu exercício livre demandaria concebê-la como algo que possa existir fora desse contexto, talvez como uma arte autônoma. Para tal, é possível, a partir de um exercício de redução a seus elementos essenciais e próprios, que permaneçam nos diferentes contextos históricos e nas diferentes linguagens experimentadas, encontrar uma definição que possa apontar para essa prática independente de sua finalidade e de sua aplicação.

Um caminho possível é entender que o que é próprio da cinematografia é o fato de atuar na construção do movimento aparente a partir da projeção sequencial e intermitente de uma série de imagens estáticas. Por esse ponto de vista, o fenômeno perceptivo, movimento aparente, se apresenta como elemento próprio e essencial. Vale, então, observar que a simples projeção sequencial e intermitente de uma série de imagens estáticas não materializa por si a obra cinematográfica. É necessário que essa luz projetada encontre um olho, uma retina, um nervo ótico e um sistema de sinapses que concretizem na percepção a experiência do movimento aparente. No sistema da cinematografia é preciso que o estímulo visual encontre um espectador, um corpo.

Assim, observa-se que aparato tecnológico e corpo estão imbricados na cinematografia. O estudo das ferramentas técnicas e das linguagens resultantes da construção e interpretação de imagens parece desarticular esse vínculo, fragmentando e organizando o conhecimento em uma lógica acessível à

racionalidade, dificultando que questões próprias da experiência desse encontro entre corpo e aparelho, ou entre corpos mediado pelo aparato tecnológico, emergjam. O sistema neurofisiológico estimulado pelo aparato cinematográfico, que nos faz perceber em uma sequência de imagens estáticas como movimento aparente, é veloz e primitivo, nos afeta de forma pré-reflexiva, portanto, a experiência diante da obra não está restrita a leitura das imagens e a sua interpretação. Há algo de instintivo em nossa resposta e, possivelmente, também em nossa visão no próprio ofício da cinematografia. A investigação nos trabalhos aqui descritos procura se concentrar nessa dinâmica que parece estar na essência da cinematografia, composta pela experiência da visão, pela intermediação da tecnologia e pela vivência dos corpos nesse sistema. Uma cinematografia encarnada.

A série que inicia o percurso do recorte de trabalhos aqui documentados é composta por dois vídeos realizados para a banda paulistana de pós-metal Labirinto (capítulo 4). A proposta é um exercício de desenvolver obras audiovisuais que não ofuscassem o protagonismo das obras musicais instrumentais, explorando as correspondências entre os dois modos sensoriais, auditivo e visual, em busca do máximo de aderência. Como estratégia, no lugar de conceber previamente imagens ilustrativas para a sincronização, o conteúdo visual foi sendo construído de forma orgânica durante a produção, tornando-se assim uma consequência direta de um processo investigativo e da própria vivência em sua realização.

A música instrumental tende a atuar em um registro pré-reflexivo, anterior ao pensamento, assim como, possivelmente, a cinematografia. Isso sugere uma experiência sensorial instintiva, menos interpretativa e elaborada do que encarnada. A construção de *Divino Afflante Spiritu* e *Demiurge* procurou se pautar por essa abordagem. São obras que emergem da vivência encarnada no mundo material. Porém, pelo fato de se destinarem à veiculação pela internet, parecem não encontrar uma correspondência a essa dinâmica ao se materializarem na percepção do espectador. Aquilo que tem origem no gesto do músico, impresso no fonograma, que reverbera nos corpos que operam a cinematografia e é descrito em uma notação digital, a fim de instruir um display a projetar uma sequência de imagens intermitentes, encontra, em seu destino, um vidente de certa forma deslocado sensorialmente do contexto material que o cerca. Fones de ouvido e as pequenas telas próximas ao rosto apartam seus sentidos do ambiente ao seu redor, onde seu corpo está presente,

levando a um estado, como descrito por Vivian Sobchack, “especialmente descentralizado, fracamente temporalizado e quasi-desencarnado.” (Sobchack, 2020: 173, tradução nossa)¹.

A ubiquidade desse “novo senso de presença existencial”, como descreve a autora, em um “mundo alternativo e virtual” ganha força nas atividades cotidianas no período da pandemia da Covid-19. A mediação de câmeras e telas se torna ao mesmo tempo uma ponte para interações interpessoais e barreira sanitária, uma forma segura de viabilizar encontros no contexto do isolamento social. Essa rotina, em um aparente descolamento da carnalidade, motiva a série *Dilúvio* e o vídeo *praNa* (capítulo 5). Esse conjunto utiliza a cinematografia, por sua intimidade com os processos técnicos de captação e reprodução de imagens em movimento, como meio de elaborar essa condição quasi-desencarnada dos encontros mediados pelo cinematógrafo eletrônico.

Uma das estratégias adotadas é a busca da quebra da transparência do sistema técnico mediador, revelando e incorporando às obras a sua materialidade. Nessa mesma linha é forjada a série *Cup O'Salt Tears* (capítulo 6) que procura, mesmo na situação de uma exposição remota, *online*, criar videoinstalações que utilizam os dispositivos dos próprios visitantes como suporte, incorporando-os, mesmo que temporariamente, às obras. Assim, no lugar de servir como abertura para uma experiência desencarnada, o dispositivo se apresenta opaco, material e presente, evocando a carnalidade do corpo em seu encontro no ambiente físico. Surge aqui o conceito de *device-specific* para designar essa produção na qual o dispositivo de suporte e sua corporeidade são parte constituinte, expressiva e inseparável da obra. A partir disso, a série também se desdobra em trabalhos destinados a exposições presenciais, sejam videoinstalações com suporte perene ou que se materializam nos dispositivos móveis dos próprios visitantes.

Portanto, este recorte de produção pode ser sistematizado em um percurso que se inicia na exploração do potencial de expressão em um registro sensorial pré-reflexivo, mais direto e instintivo, da cinematografia e culmina na constatação da ubiquidade dos dispositivos providos de um conjunto de câmera e tela como intermediários de nossa experiência do mundo. Diante disso, a cinematografia parece

¹ “...an alternative and virtual world that uniquely incorporates the spectator/user in a spatially decentered, weakly temporalized, and quasi-disembodied state.” (Sobchack, 2020: 173)

se apresentar, para além de seu papel instrumental no suporte à narrativa no audiovisual, como uma prática artística, ou mesmo uma área do conhecimento, capaz de trabalhar questões relevantes a essa nova realidade de percepção mediada pela tecnologia. Quais implicações de um cotidiano no qual a presença em corpo deixa de ser necessariamente nosso ponto de contato com mundo? No que se refere aos sentidos, podemos relativizar nossa carnalidade e, conseqüentemente, nossa mortalidade?

2 PERCEPÇÃO E MATERIALIDADE

Caminhando por Shinjuku², em Tóquio, a enxurrada de letreiros ao meu redor não era capaz de projetar uma única imagem, pois não possuo a chave para decodificar o sentido expresso em *Kanji, Hiragana e Katakana*³. Essas tantas palavras em nada me afetavam. Aos meus olhos, eram desenhos sem significado que se misturavam às cores e às formas da arquitetura verticalizada que se projeta em direção a um céu denso, pesado, muito diferente do céu aberto, leve e expansivo que se vê nos desertos ou em mar aberto, parecia rebaixado, na iminência de desabar sobre a cidade. Olhando o *skyline* a partir do nível da rua, me via dentro de uma boca gigante prestes a se fechar.

Essa imagem é uma tentativa de tradução descritiva, uma elaboração a posteriori a partir da memória. Um ensaio de aproximação à vertigem vivida em um instante passado que, naquela altura, não me ocorria. Entenda-se que aqui utilizo a palavra imagem não no sentido do senso comum, designando um estímulo visual qualquer, mas imagem enquanto projeção, como índice, algo que se põe à leitura. Pode o texto ou a imagem dar conta da sensação da vertigem, do arrepio ou da náusea? A ciência pode descrever e explicar os mecanismos que provocam essas sensações no corpo de forma mecânica, cibernética. Mas esse entendimento a partir de um modelo de corpo, um sistema universal, chegaria ao encontro da minha experiência de vertigem, vivência única e pessoal?

O risco de se tentar elucidar cientificamente os mistérios das sensações pode não ser o desencantamento, mas sim a falha na tarefa. Métodos e modelos que possam se demonstrar reprodutíveis e universais não atenderiam, se aplicariam a um ser ideal, sem vivências, memórias, dores, traumas ou desejos. Seria também necessário um distanciamento do pesquisador, o que gera um paradoxo. Como se pode aproximar de algo se afastando? É aqui que a prática artística se mostra como

² Importante centro comercial e administrativo na capital Japonesa

³ *Kanji, Hiragana e Katakana* são os três principais dos cinco sistemas de escrita utilizados no Japão, além do alfabeto latino e dos numerais indo-arábicos.

uma possibilidade de método para uma investigação das sensações. Esta parte do sensível e trabalha no sensível. Da arte não se exige consistência, universalidade e reprodutibilidade metodológicas, tampouco distanciamento.

Se entendemos que “no princípio era o λόγος (*logos*)”⁴, podemos dizer que este trabalho busca por algo anterior ao princípio. Esta investigação procura se debruçar sobre coisas que antecedem a elaboração racional, o λόγος, a palavra, o texto. Uma tentativa de através do discurso descrever e elaborar sobre aquilo que escapa à racionalização, fenômenos que podem apenas ser experimentados, vividos. Trata-se de um exercício de aproximação em direção a um lugar onde as palavras não habitam, onde são desnecessárias e sem utilidade.

Merleau-Ponty afirma em *O olho e o espírito* que “ao escritor, ao filósofo, pede-se conselho ou opinião, não se admite que mantenham o mundo em suspenso, quer-se que tomem posição – eles não podem reclinar as responsabilidades do homem que fala.” (Merleau-Ponty, 2004:15). Para conciliar esta responsabilidade com a abertura para o imponderável na prática artística, cabe a este que aqui escreve, enquanto escrevente, duas tarefas. A primeira é conduzir o leitor, apontar, fazer-ver em aproximação. A segunda é conceituar, fundamentar, relacionar e definir as ideias relevantes à essa pesquisa, porém, e talvez prioritariamente, delimitando um perímetro restrito a elas, um território, que não se sobreponha ao da experiência. Assim, o texto pode assumir um papel análogo ao da partitura de 4:33⁵ de John Cage, uma escrita que no lugar de ser uma tradução, neste caso do sonoro para o gráfico, da peça a ser apresentada, aponta as condições para que a imprevisível paisagem sonora na sala de concerto seja percebida pela plateia tomando o centro da cena.

Esse jogo de fazer-ver, delimitando fronteiras e desobstruindo passagens, pode ser praticado por meio de um exercício de engenharia reversa, ou seja, a partir da palavra seguir o fio que conduz àquilo que ela aponta, o fenômeno que a precede, desembaraçando os nós que se encontram no caminho, limitações impostas pelos vícios de uso, e assim desvelando suas possibilidades e limitações. No que se refere

⁴ Mantenho aqui o termo λόγος em grego a fim que não fechar sua interpretação às traduções correntes de João 1:1, “verbo” e “palavra”.

⁵ A partitura da peça 4:33 (1947-48) de John Cage instrui o músico a não tocar seu instrumento durante toda a sua duração.

a este trabalho especificamente, é preciso então começar pela palavra da capa. O tema fundamental deste estudo, a cinematografia.

De forma simplificada e objetiva, o termo cinematografia costuma se referir à atividade do departamento responsável pela captação de imagens em uma produção cinematográfica, um ofício que converge arte e ciência a fim de auxiliar a se contar histórias. Esta definição, apesar de válida e sintética, pode ser um tanto restritiva. Coloca a cinematografia como ferramenta utilitária, uma engrenagem num sistema específico: o cinema narrativo industrial. Com a digitalização e hibridização dos processos de captação de imagem passou-se a utilizar o termo indústria do audiovisual a fim de incluir produtos não necessariamente captados e/ou projetados em filme e veiculados por outros meios que não apenas as salas de projeção. Mas mesmo tendo passado por uma série de adaptações, a estrutura dessa cadeia produtiva permanece essencialmente a mesma. Portanto, poderíamos dizer que, apesar das revoluções tecnológicas, a cinematografia continua a habitar a indústria cinematográfica, ou do audiovisual, com a tarefa de produzir imagens a fim de dar suporte à narrativa, ao contar histórias.

Apesar de mostrar a cinematografia obscurecida, tomando como elementos constitutivos um perímetro específico de atuação e uma finalidade objetiva, designações essas que podemos entender como externas a ela, atribuídas de fora para dentro, a definição acima pode servir como ponto de partida para seguirmos um fio que nos leve a vê-la despida, mais aberta a suas possibilidades. Podemos iniciar esse exercício de fazer-ver perguntando: Quais predicados da cinematografia a colocam nesse território e a tornam competente para a tarefa a ela atribuída? Ao encontrar esses pontos de ligação permite-se revelar a distinção entre as partes. Mas é preciso cautela. Ao sistematizar uma dinâmica entre continente, o cinema, e conteúdo, a cinematografia, elencando suas funções recorrentes, como fazem os manuais, corremos o risco de apenas reforçar o conceito já definido, reafirmar que a cinematografia atua no cinema e, no lugar de iluminar seus atributos, inventariar suas atribuições. Continuará restrito e obscuro.

Evitar uma categorização taxativa do que seria o cinema, talvez seja a única forma de escapar dessa armadilha, fugindo de um traçado rígido para as fronteiras desse território no qual encontramos a cinematografia, apoiado neste ou naquele autor, ou ainda descartando aquele outro arbitrariamente. A busca aqui é por uma raiz

comum a partir da qual brotem todas as possibilidades do cinema e da cinematografia. Um recorte sistemático, bem delimitado e bem fundamentado serviria como um sólido alicerce sobre o qual edificar este trabalho. Como um lastro que me resguardaria da deriva no oceano de perspectivas. Apesar disso, e talvez por isso mesmo, confesso minha relutância a essa operação. Dizer “o cinema é isto” a partir daquilo que foi ou do que vem sendo, me parece algo como “fechar questão” ignorando o quanto impermanente e deceptiva pode ser essa afirmação.

O pintor e cineasta galês Peter Greenaway entende que, comparado com a pintura e a dimensão de sua história, o cinema ainda está em sua infância. Manifesta sua “desconfortável sensação de que até hoje não se viu nenhum cinema. O que vimos foram só 105 anos de texto ilustrado.” (Greenaway, 2001:09). Calculando esse intervalo de tempo a partir da data da publicação deste texto percebe-se que Greenaway entende como ano zero do cinema o ano de 1895. Muitos historiadores atestam o nascimento do cinema no dia 28 de dezembro daquele ano, quando os irmãos Auguste e Louis Lumière projetaram em Paris, a partir de seu *cinematographe*, uma série de seus filmes curtos em um teatro, uma sala escura, para um público pagante, inaugurando o que hoje entendemos como a sala de cinema. Assim, como norma, podemos entender que a palavra cinema aponta para a projeção de obras narrativas em teatros escuros para uma plateia. Um cinema que se desvie dessa norma, seja por não se conformar ao caráter de “texto ilustrado” ou por circular em outros espaços, passa a ser adjetivado como “experimental”, “de vanguarda”, “*underground*”, “expandido”, ou passa a carregar os sufixos “pré” ou “pós”. A própria existência desses desvios, recorrentemente desqualificados pela historiografia e pelas teorias do cinema, talvez apontem para esta arte ainda-por-fazer para além do cinema “desesperadamente-necessitado-de-ser-reinventado”, como define Greenaway. A necessidade e a urgência dessa reinvenção podem ser discutíveis, mas a abertura para essa possibilidade se mostra presente. A plausibilidade do cinema ser uma arte ainda em construção e o entendimento de que há uma multiplicidade de cinemas possíveis reforçam a relevância da busca por uma raiz comum, originária. Ao mesmo tempo, reiteram que delimitar um perímetro de atuação para a cinematografia e elencar suas atribuições em um contexto específico podem nos colocar em um ciclo vicioso que pouco revela sobre sua essência. Mas vale lembrar que na própria

definição da qual partimos ela é descrita como um ofício que converge arte e ciência. Talvez seja essa convergência que possa nos conduzir ao que procuramos.

No que se refere à tecnologia cinematográfica parece haver um consenso de que o marco zero foi o ano de 1884, e não 1895, com o registro de patente da película flexível em rolo por George Eastman. Mark Cousins inicia sua cronologia, em *The Story Of Film*, com essa data, mesmo afirmando no corpo do texto que não há uma data clara para o nascimento do cinema (Cousins, 2011: 23). Outro exemplo está em *Film Style and Technology: History and Analysis* do historiador australiano Barry Salt. Salt também inicia sua cronologia com a patente de Eastman, apesar de, assim como Cousins, colocar no título do capítulo o ano de 1895 como ponto de partida (Salt, 2009: 34). Trata-se do momento de convergência de um conjunto de tecnologias anteriores tornando viável uma série de desdobramentos, como o Kinetoscópio de Thomas Edison e o *Cinématographe* de Léon Bouly, e consequentemente o *Nickleodeon* e a sala de cinema. É na invenção da película flexível fotossensível que nasce a possibilidade tanto do cinema narrativo industrial como, para além dele, dos cinemas “desviantes” e do cinema enquanto arte-ainda-por-fazer. A partir dessa chave, nesse contexto mais abrangente, o possível campo de atuação da cinematografia se expande e a definição restrita aqui descrita perde o sentido. Então, é preciso preencher este vácuo com um conceito radical⁶ que permaneça comum a todas as ramificações existentes e potenciais.

A origem da palavra está no nome dado à invenção de Léon Bouly patenteada pelos irmãos Lumière em 1895, aqui já mencionada, o *Cinématographe* (figura 1), um neologismo na língua francesa a partir das palavras gregas *κίνημα* (*kinema*)⁷ e *γράφειν*, (*graphein*)⁸. O cinematógrafo, tradução para o português de *cinématographe*, o aparelho em si, se tornou obsoleto, mas muitas palavras derivadas do nome da máquina continuam em uso, como cinema, cinematografia, cinematográfico etc. A criação da palavra a partir do grego, uma língua clássica e originária de tantos termos que usamos, como *λόγος* (*logos*), parece buscar um caráter de universalidade, como

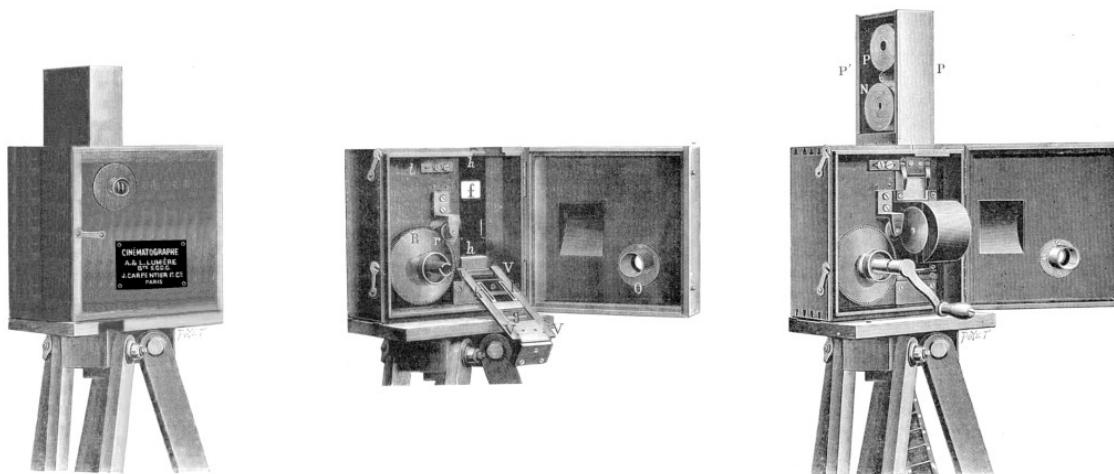
⁶ Radical no sentido de “referente à raiz”, um fundamento originário

⁷ movimentos

⁸ registrar

um nome próprio, ao mesmo tempo em que carrega um sentido, procura explicar a que se refere.

Figura 1- Cinematógrafo



Fonte: Lidquist, 2015

Mas se utilizamos hoje a palavra para além da invenção de Bouly, para qual objeto ou fenômeno concreto, material, ela aponta? Aqui encontramos dois caminhos que podem nos conduzir: a própria etimologia da palavra, que mesmo arbitrária aponta uma intenção, e olhar o próprio aparelho, pois esse termo pode se referir as atividades relativas ao cinematógrafo assim como a outros sistemas de alguma forma análogos a ele. A partir da construção da palavra, a partir de sua composição, é possível perceber a intenção de “gravar o movimento”, tornar permanente aquilo que é passageiro, aprisionar o que é dinâmico.

Nos deslocando do λόγος para o objeto concreto originário, encontramos um aparelho na categoria dos dispositivos fotográficos. Fotografia é um outro vocábulo construído a partir de uma composição de palavras gregas, $\phi\omega\varsigma$ (*fós*) e $\gamma\rho\alpha\phi\acute{\iota}\varsigma$ (*grafis*). Esses dispositivos possibilitam gravar uma impressão ($\gamma\rho\alpha\phi\acute{\iota}\varsigma$) sobre uma superfície utilizando a luz ($\phi\omega\varsigma$) como formão. Luz é energia eletromagnética, que se propaga em ondas de comprimentos que variam entre aproximadamente 300 e 700 nanômetros. O que define esse espectro é a propriedade de sensibilizar a visão humana, ou seja, a fotografia imprime o visível. Existem dispositivos e sistemas

fotográficos adaptados para trabalhar com ondas de outras magnitudes, fora do espectro visível, como os raios infravermelhos e os raios x. Nesses casos, apesar de funcionar pela mesma mecânica, não são propriamente “fotográficos”, pois não entalham a partir da luz, são sistemas projetados para tornar o invisível visível.

Nos sistemas fotoquímicos, a luz realmente imprime sobre uma emulsão fotossensível, mas existem outros sistemas fotográficos que funcionam de forma distinta, como os eletrônicos e digitais. Aqui a abrangência da palavra grega se mostra útil, visto que *γράφειν* (*graphein*) também pode ser traduzido como registrar, desenhar, escrever. Os dispositivos fotográficos interrompem o fluxo luminoso contínuo apresentando-lhe uma superfície fotossensível a ser gravada. A fim de projetar sobre esse plano uma imagem inteligível, a maioria destes dispositivos também são constituídos de elementos óticos que alteram a trajetória da luz (lentes) e mecânicos que controlam a quantidade de energia luminosa que atinge a superfície sensível (diafragma) e o tempo no qual a luz age nessa superfície (obturador).

O cinematógrafo pertence a uma subcategoria dentre os dispositivos fotográficos. Trata-se dos dispositivos com a capacidade de automaticamente fazer várias exposições consecutivas. Após imprimir um fotograma o obturador interrompe a entrada de luz e uma nova superfície, ainda não impressa, toma o lugar da anterior. Então o obturador se abre novamente para uma nova exposição. Enquanto a superfície sensível interrompe a trajetória do fluxo luminoso o obturador trabalha como uma faca, fatiando o tempo em instantes. E o que torna esse mecanismo possível é a flexibilidade do suporte da emulsão fotossensível. Sendo assim, o que essas máquinas, como o cinematógrafo, registram não é *κίνημα*, movimento, mas sim uma sequência de instantes estáticos, os fotogramas.

É em outra atividade do cinematógrafo que o *κίνημα* acontece, na projeção. Após a revelação do rolo de filme a sequência de fotogramas pode ser projetada de forma rápida e intermitente causando no observador a ilusão do movimento. Acontece que o cérebro, possivelmente por uma consequência evolutiva⁹, falha em diferenciar

⁹ Os neurocientistas Livingstone e Hubel encontraram evidências de que o sistema visual se divide em subsistemas independentes e segregados para a percepção de movimento, profundidade, forma e cor. A parte que processa movimento e profundidade é a mais antiga em termos evolutivos, e provavelmente a mais vital em nossa história enquanto espécie. Percebemos com mais rapidez e de forma menos analítica o movimento dos objetos, sua localização no espaço e sua separação do fundo. Precisamos de um pouco mais de tempo para reconhecer o objeto em sua forma e cor.

a ilusão de movimento, quando apresentado a uma série de imagens estáticas projetadas de forma sequencial e intermitente, do movimento real. Mas definir o *κίνημα* em cinematografia como uma ilusão, a percepção como real de algo inverídico (Anderson, 1998: 61), seria defini-lo por sua negativa, por aquilo que não é. Me parece mais adequado o termo movimento aparente, qualificando-o como fenômeno perceptivo real no lugar de partir de um possível caráter deceptivo. Assim, a distinção entre esse *κίνημα* e o deslocamento no espaço passa ser o fato de se materializar exclusivamente na percepção a partir dos processos do cinematógrafo. Um fenômeno perceptivo construído através do aparelho.

Percebe-se aqui uma certa imprecisão, uma dissonância entre a intenção que a etimologia carrega, registrar o movimento, e o mecanismo material para o qual a palavra aponta. O que o aparelho faz é interromper o movimento, desmontá-lo em fragmentos estáticos para depois reconstruí-lo em fenômeno perceptivo. Thomas Edison, em invenções que precederam a de Bouly, separou estas duas etapas em aparelhos distintos, o Kinetógrafo e o Kinetoscópio, um para “registrar” e outro para ver. O nome do primeiro carrega a mesma imprecisão de cinematógrafo, na verdade são quase a mesma palavra. Já Kinetoscópio descreve com precisão o aparelho-de-ver-movimento. De qualquer forma, a máquina de Bouly, não apenas carrega os mecanismos para realizar as ações semelhantes ao Kinetógrafo e ao Kinetoscópio, captação e projeção, como também foi projetada para fazer cópias do filme, ou seja, reúne em si quase todas as etapas do processo da fotografia para o movimento, excluindo o processo de revelação. Vale notar que esta etapa, a revelação, só existe nos processos fotoquímicos e não nos eletrônicos. A cinematografia eletrônica, que pode ser chamada de videografia ou cinematografia digital dependendo do contexto, se difere da fotoquímica por não ser em si um sistema de registro, mas sim de tradução, ou transmutação. Fundamentalmente o que uma câmera eletrônica faz é converter a energia luminosa em energia elétrica e em sinal eletrônico, e em alguns casos sinal eletrônico em código binário, para posteriormente um *display* traduzir o sinal eletrônico em luz novamente. É esse processo que possibilita a “transmissão de imagens” por sinais de rádio ou via cabo e o armazenamento em forma de dados. Mas a mecânica fundamental desses sistemas é a mesma do cinematógrafo, há um

aparato ótico que garante a inteligibilidade da imagem projetada sobre uma superfície, o movimento é fatiado em instantes (fotogramas ou *frames*) e recomposto através da projeção sequencial intermitente de fotogramas estáticos criando no observador a percepção de movimento.

Portanto, aquilo que se atribui como relativo ao cinematógrafo, o cinematográfico, pode ser entendido como aquilo relativo à totalidade desse processo de fotografia para o movimento, visto que o cinematógrafo pode ser apresentado como a sua síntese. A experiência diante das telas acontece através do fenômeno perceptivo construído nesse processo. O ofício que opera essa construção através da interrupção, desmonte e reconstrução do tempo, pode ser chamado de cinematografia.

Essa definição radical da palavra que aqui proponho, entendo eu, nos abre a possibilidade de expandir o estudo da cinematografia para além da indústria audiovisual, pois aponta para os processos técnicos e artísticos que operam na nossa percepção visual de espaço e tempo, há muito não mais restritos a uma cadeia de produção e consumo específica. Não se pode ignorar que os cinematógrafos de hoje estão em nosso cotidiano na forma de aparelhos que agregam câmeras e telas e suas aplicações estão nas mais diversas atividades de nossas vidas. Como Vivian Sobchack aponta, saltamos da “*screen-scape*” para a “*screen-sphere*”.

Não mais uma parte ocasional, embora significativa, do mundo em que vivemos, as telas agora são o mundo em que vivemos – e sua expansão histórica tem implicações tanto ontológicas quanto epistemológicas. Isso quer dizer que vivemos hoje principalmente dentro e através das telas, e não apenas nelas ou com elas. Elas não apenas intermediam nosso conhecimento do mundo, de nós mesmos e dos outros; além da representação, agora se tornaram o principal meio pelo qual nosso próprio “ser” se afirma. (Sobchack, 2016:158, tradução nossa)¹⁰

Nesse contexto, a cinematografia pode se apresentar como uma disciplina capaz de, na sua ambiguidade epistêmica entre a arte e a ciência, elaborar a nossa

¹⁰ “No longer an occasional, if significant, part of our lifeworld, screens now are our lifeworld – and their historical expansion has both ontological and epistemological implications. That is to say, we live today primarily in and through screens, rather than merely on or with them. They no longer only mediate our knowledge of the world, our-selves, and others; beyond representation, they have now become the primary means by which our very “being” is affirmed.” (Sobchack, 2016:158)

existência entre câmeras e telas, seja a partir do conhecimento técnico e histórico acumulado, seja através do seu exercício e de sua linguagem própria, mesmo que ainda-por-fazer.

3 CINE EM CARNE

*A parte mais importante do seu equipamento é
você mesmo: seu corpo móvel, sua mente imaginativa
e sua liberdade para usar os dois.*¹¹

*(Maya Deren)*¹²

A primeira década do século XXI foi um período muito particular na história da indústria cinematográfica e do audiovisual. A película fotoquímica na bitola 35mm continuava a ser o padrão de projeção nas salas de cinema, convenção essa estabelecida pela indústria em 1909. Mas com a rápida evolução das tecnologias digitais de captação de imagens, a partir da utilizada na TV de alta definição (*HDTV*), se anunciava uma suposta, apesar de a época muitos darem como certa, “morte do filme”, certamente como meio de captação e possivelmente como meio de projeção. A promessa àquela altura, era de que a tecnologia digital reduziria os custos de produção impostos pelos quilômetros de filme necessários para a produção de um longa metragem. Num período inicial, de transição, a captação e a pós-produção seriam exclusivamente digitais e os filmes seriam então impressos em película 35mm já finalizados apenas para a distribuição para as salas de cinema. Gradativamente as salas migrariam para a projeção eletrônica tornando toda a cadeia de produção e distribuição digital. É curioso observar que hoje, duas décadas depois, há um aumento significativo em produções captadas em película e finalizadas digitalmente distribuídas em meios eletrônicos, ou seja, uma tendência inversa às profecias do passado.

A realidade da indústria cinematográfica nos anos 2000 ainda era de uma predominância de produções comerciais captadas, finalizadas e distribuídas em 35mm e produções independentes captadas em 16mm para serem ampliadas (*blow-up*) na pós-produção. Mas também proliferavam experiências em grandes produções

¹¹ “*The most important part of your equipment is yourself: your mobile body, your imaginative mind, and your freedom to use both.*” (Deren, 2005: 18)

¹² Maya Deren (1917-1961) foi uma cineasta, coreógrafa e escritora ucraniana conhecida como pioneira do cinema experimental nos Estados Unidos.

com captação e intermediação digital e pequenas produções rodadas e finalizadas em vídeo digital para uma eventual impressão e distribuição em 35mm. No protagonismo da digitalização estava naquele momento a empresa japonesa SONY, pioneira no HDTV, em associação com a PANAVISION, conhecida pela excelência na fabricação de lentes para projetores e câmeras de cinema, e com o cineasta George Lucas¹³. Outros fabricantes também procuravam espaço na nova paisagem que se abria, mas era no mercado de equipamentos de baixo custo que se via uma competitiva corrida tecnológica extremamente agressiva. Fabricantes de equipamentos de vídeo semiprofissionais (*prosumer*), como Sony, Canon, Panasonic e JVC, disputavam espaço colocando no mercado produtos novos em uma velocidade espantosa, sempre propondo padrões não intercambiáveis com a concorrência. Muitas das inovações propostas rapidamente se tornaram obsoletas. Foi um período de muita especulação sobre o futuro da indústria e de poucas certezas. O único consenso era que tudo estava em transformação e a indústria não mais seria como a conhecíamos.

Na época, eu era um jovem professor de cinematografia em uma escola de cinema. A mim e a meus colegas se apresentavam dois enormes desafios, nos manter atualizados nesse momento de significativas mudanças e preparar nossos estudantes, futuros diretores de fotografia, para atuar em um mercado profissional, aparentemente, ainda por ser inventado. Para o primeiro desafio me apeguei às palavras de um dos meus primeiros professores de cinematografia, o diretor de fotografia Walter Carvalho¹⁴, em uma oficina quase duas décadas antes: “tudo tem manual”. O que também facilitava era que os representantes dos fabricantes no Brasil tinham muito interesse em apresentar seus lançamentos para professores, técnicos, diretores de fotografia e produtores, disponibilizando material escrito e realizando eventos para esse público. O segundo desafio era mais exigente. Muito do nosso

¹³ A empresa japonesa inicialmente desenvolveu seus sistemas HDTV para o uso em emissoras de televisão, os *frames* eram compostos por linhas interlaçadas e a velocidade correspondia à frequência da rede elétrica (30fps para 60Hz e 25fps para 50Hz). Em 1996 Lucas (EUA, 1944) propôs à empresa a adaptação para varredura progressiva e velocidade de 24fps para uso na produção cinematográfica. A cooperação entre Sony e Panavision também foi proposta por Lucas, em 1999, com o objetivo de captar seu quinto longa-metragem, *Star Wars: Episódio II – O Ataque dos Clones* (2002), totalmente em formato digital, através da adaptação da câmera de alta definição Sony HDW-F900 24p Cinealta.

¹⁴ Walter Carvalho (João Pessoa, 1947) é um importante diretor e diretor de fotografia brasileiro. Dentre suas contribuições como diretor de fotografia destaco os filmes *Terra Estrangeira* (Dir. Walter Salles e Daniela Thomas, 1996), *Central do Brasil* (Dir. Walter Salles, 1998) e *Madame Satã* (Dir. Karim Aïnouz, 2002).

trabalho se concentrava na prática com o equipamento e procurava assim desenvolver as habilidades e competências aplicáveis a uma metodologia de trabalho estabelecida ao longo de quase um século. Naquele momento não tínhamos a segurança de saber o que seria aplicável ou o que seria obsoleto dali há um ano ou dois. Além disso, não era financeiramente viável para as escolas renovar seus parques de equipamentos na quantidade e na velocidade necessárias para se manterem atualizadas. Era preciso repensar não apenas nossa metodologia, mas principalmente nosso papel como educadores. Começamos a entender que nossa tarefa fundamental era “educar o olhar” dos nossos estudantes. Mais precisamente libertá-los do véu de um olhar bruto, iletrado, a fim de torná-los capazes de ler de forma analítica, consciente, o comportamento da luz no espaço e os elementos constituintes da imagem (cor, relações de contraste, textura de sombras etc.).

Recorro aqui a esse relato pessoal para ilustrar esse período histórico particularmente interessante em nossa busca por uma cinematografia para além da indústria do audiovisual. Primeiramente, porque naquele momento toda a cadeia produtiva, todas as etapas do processo, da captação à exibição, estavam sendo repensadas, em seus limites e possibilidades. Com isso, cada detalhe do tecido que sustenta essa estrutura é posto ao escrutínio. Também nos possibilita, a partir do momento presente, quase duas décadas depois, observar a relação entre as expectativas da época, a situação atual da indústria do audiovisual e os possíveis desdobramentos para uma cinematografia mais ampla. Em outras palavras, num contexto em que toda uma estrutura estabelecida se desestabiliza, se fragiliza e aparentemente colapsa, seus elementos mais essenciais se revelam.

A ideia de que a formação do profissional da cinematografia passa pela “educação do olhar” traz o fenômeno da visão para o centro da discussão. Mas é importante enfatizar que a maioria das escolas de cinema e cursos de cinematografia até os dias de hoje se dedicam prioritariamente à capacitação de trabalhadores para as atividades no mercado audiovisual. Assim, é esperado que o próprio conceito de visão nesse contexto esteja restrito ao que se entende aplicável para este fim.

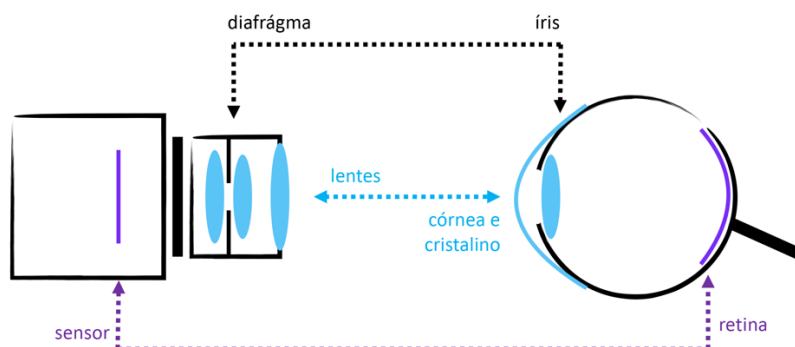
Frequentemente o primeiro contato de um estudante em um curso ou manual de cinematografia com o tópico da visão humana é a ilustração de um corte lateral de um globo ocular ao lado do de uma câmera fotográfica (*figura 2*). Nessa representação são apontados elementos análogos a ambos os mecanismos, o cristalino e a córnea

como lentes, a íris como diafragma e a retina como filme ou sensor. O olho é aqui apresentado como uma proto-câmera. Este esquema é muito eficiente como ferramenta didática na explicação dos mecanismos fotográficos, porém também é eloquente na expressão de um pensamento, um recorte epistemológico, para com a visão humana. A visão deste olho é um sistema de informação e controle, cibernético¹⁵, assim como, podemos concluir por consequente, o corpo ao qual ele pertence. Nessa perspectiva, “educar o olhar” seria libertar o vidente da visão bruta e sensível para capacitá-lo a ler analiticamente e conscientemente as informações visuais, transformando-o em um diretor de fotografia, um assistente de câmera, um *gaffer*, um operador de câmera, um colorista ou qualquer outro operador da cinematografia utilitária. Ou seja, transmutar o vidente “civil” no executor de uma função na cadeia de produção, uma peça integrante do sistema ciborgue¹⁶ do cinematógrafo.

¹⁵ Cibernética é o nome atribuído pelo matemático norte americano Nobert Wiener (1894-1964) em 1948 à nova ciência interdisciplinar que se propõe a estudar sistemas de controle e comunicação em máquinas e em animais. Segundo Wiener, a cibernética procura reduzir a mente humana, o corpo humano e o mundo das máquinas automatizadas ao seu denominador comum de comunicação e controle. (Featherstone e Burrows, 1996: 2)

¹⁶ “O termo ‘ciborgue’ refere-se a um organismo cibernético, um sistema humano-máquina autorregulável.” (Featherstone e Burrows, 1996: 2, tradução nossa)

Figura 2 - Diagrama comparativo do globo ocular com a câmera digital



Fonte: ilustração elaborada pelo autor, 2024

Mas se queremos trabalhar aqui com a cinematografia na definição mais radical e abrangente, como discutido no capítulo anterior, não podemos ignorar a presença e a contribuição de olhares “iletrados” ao longo de sua história e na atualidade. Ainda na primeira metade do século passado, Maya Deren, ironicamente muito estudada em escolas de cinema, não apenas reconhecia como abraçava a liberdade artística e física, em suas palavras, do cineasta amador. Livre de obrigações profissionais e comerciais, ao amador é permitido o erro e, consequentemente a experimentação. Lhe é lícito abraçar o acaso, o inesperado, o que torna dispensável, e talvez indesejável, a consciência do olhar analítico do profissional. Assim, segundo Deren, o amador tem a oportunidade de explorar os limites do meio cinematográfico, algo arriscado demais para o profissional. Não está a serviço de uma indústria e, consequentemente do compromisso utilitário.

O corpo e o movimento têm protagonismo no trabalho de Deren, tanto em seus filmes como em seus textos. Além de cineasta, ativista e intelectual, ela foi dançarina e coreógrafa. Seu olhar não se apartava do corpo. Um corpo que adere ao aparelho cinematográfico de forma muito diferente do que o corpo do operador de câmera profissional, que ao exercer seu ofício desaparece na utilidade.

A visão é um fenômeno do corpo, portanto não podemos ignorá-lo no estudo dos processos técnicos e artísticos que operam na nossa percepção visual de espaço e tempo. Assim como a luz só é luz porque é vista, o cinematógrafo é o que é operando com e para corpos videntes. Podemos assim compreender a cinematografia como uma arte e uma técnica, uma disciplina, do corpo. O corpo é a constante que nenhum desenvolvimento técnico ou metodológico na cinematografia pode evitar.

Sob esse ponto de vista, pode parecer ingênua a insegurança do profissional da cinematografia em se adaptar à sua evolução técnica, visto que qualquer mudança tecnológica ou sistêmica, inevitavelmente, terá que se adaptar a ele. Mas, de fato, esses corpos não se percebem como tal, se identificam, e são identificados, pelas funções que exercem na cadeia produtiva, se entendem, e são vistos, como organismos cibernéticos, que respondem a estímulos na execução de tarefas específicas e qualquer alteração estrutural nessa cadeia se apresenta como uma questão ontológica. Se minha tarefa desaparece do sistema, eu não mais sou. Nesse caso, o centro da discussão passa a ser a tarefa e não o corpo.

Precisamos então, para elucidar esse corpo, encontrar uma palavra que não segregue amadores e profissionais e não aluda a tarefas específicas, que aponte tanto para o operador de câmera quanto para a bailarina, assim como para o videoartista, o diretor de fotografia, o pai na festa de família, o colorista, o *gaffer*, o repórter e o turista. Me aproprio aqui de uma palavra em desuso no meio profissional atribuindo a ela este novo sentido radical e compatível com sua etimologia: cinegrafista¹⁷. O sufixo –ista nos é útil por sua abrangência e precisão, apontando para aquele que pratica uma determinada atividade, seja como *hobby* ou ofício, para o adepto de um determinado sistema artístico e para o estudioso em um determinado campo do conhecimento. Um desdobramento interessante é a possibilidade de o mesmo sufixo atribuir à palavra o caráter gentílico, a partir do qual poderíamos entender cinegrafista como aquele que habita, ou mesmo o nativo, da cinematografia.

¹⁷ No século XX “cinegrafista” era utilizada inicialmente para diferenciar o operador de câmera que atuava em emissoras de televisão daqueles que trabalhavam no cinema. Com o advento do *videotape*, passou a ser utilizada para diferenciar operador de câmeras de vídeo daqueles especializados na captação em filme. Mais tarde, com a digitalização, o vídeo analógico entrou em desuso e as tecnologias usadas nas câmeras de cinema e televisão convergiram dispensando essa diferenciação. Passou-se também a utilizar o termo repórter cinematográfico para designar o profissional de câmera especificamente na área do jornalismo.

Com isso, podemos observar as dinâmicas entre corpo e aparelho cinematográfico. Conciliar e confrontar as diferentes facetas com as quais esses corpos se apresentam e aderem ao cinematógrafo nos ajuda a delimitar seu território comum. Esse espaço no qual o cinegrafista habita, a cinematografia, apresenta abrangência suficiente para abrigar tanto a indústria do audiovisual, como os cinemas divergentes e a arte-ainda-por-fazer. Esse solo comum nos permite estabelecer uma conversa entre as diversas experiências e pontos de vista.

Começamos então pelo entendimento mais tradicional e recorrente na indústria. “O trabalho do diretor de fotografia consiste em imaginar, ou melhor, *ver* as imagens *antes* de executá-las” (Moura, 1999:220). Este breve fragmento do livro *50 Anos Luz, Câmera e Ação*, do diretor de fotografia Edgar Moura¹⁸, é emblemático. Entende a cinematografia como uma forma de materializar o imaginado. O cinematógrafo então seria uma ferramenta na tarefa de compartilhar esta visão imaginada com outros videntes. Apesar de Moura tratar especificamente do diretor de fotografia, se levarmos em conta a hierarquia e a estrutura organizacional de uma equipe na indústria, a afirmação também nos revela o papel de outros cinegrafistas nesse contexto. Todos os integrantes da equipe de cinematografia (assistente de câmera, *gaffer*, GMA¹⁹, maquinista, colorista etc.) trabalham de forma departamentalizada para realizar a tarefa que, em última instância, é da cabeça da equipe, do diretor de fotografia. Apesar de todos os cinegrafistas envolvidos compartilharem a complexa tarefa da execução, de materializar em visível o imaginado, o imaginar é prerrogativa do cinegrafista quando na cadeira de diretor de fotografia. Moura deixa claro que esse imaginar é um ver-a-priori, uma visão provocada pela leitura de um roteiro e não por um estímulo visual.

Nesse caso, o olhar letrado, analítico e consciente do profissional é essencial para viabilizar tanto esse ver-a-priori como a sua materialização. O próprio Moura exemplifica:

¹⁸ Edgar Moura (Rio de Janeiro, 1948) é diretor de fotografia e professor brasileiro com uma extensa filmografia incluindo os filmes *A queda* (Dir. Ruy Guerra, 1976), *Gaijin, caminhos da liberdade* (Dir. Tizuka Yamasaki, 1998) e *Cabra marcado para morrer* (Dir. Eduardo Coutinho, 1984). Também é autor dos livros *50 anos luz, câmera e ação* (1999) e *Da Cor* (2016).

¹⁹ Gerenciador de Mídia Audiovisual

Quando entro no set, não preciso mais pensar como iluminar tal ou qual cena que li. Só me resta executá-la. Quando visito um cenário, vejo aquela geografia que todos veem, mas com outra luz. Aquela luz que a cena terá no futuro, quando o filme for visto na sala de projeção. (Moura, 1999: 221)

Na indústria essa antecipação de resultado, esse controle, é o que assegura a eficiência na gestão da equipe, do tempo e dos equipamentos, consequentemente, do orçamento. Também é o que garante que as entregas atendam às expectativas, visto que aqui há uma relação comercial estabelecida. Há pouco espaço para o acaso. Mais frequentemente do que não, o imprevisto se apresenta como um problema a ser solucionado. Uma intempérie com a qual a tripulação deve lidar para manter o navio na rota sob o comando de seu capitão, o diretor de fotografia. Navegar é preciso²⁰.

Mas não podemos com isso ignorar que todo cinegrafista carrega a capacidade de imaginar, de ver-a-priori, em maior ou menor grau. O vidente, no sentido daquele que vê, em seu encontro com o cinematógrafo, tornando-o cinegrafista, já começa a desenvolver essa habilidade de antecipação. O próprio exercício da cinematografia a aprimora. Ela se desenvolve na experiência e no estudo.

O capítulo do livro de Moura em questão se propõe a auxiliar nesta tarefa. Ele sugere ao leitor que “estude os pintores”, aponta artistas e o que aprender com eles. Essa metodologia é recorrente no ensino da cinematografia em sua busca de “educar o olhar”. Afinal, essa arte que ainda está em sua infância, tem muito a aprender com a pintura e sua dimensão histórica. A pintura trabalha na percepção visual há múltiplas vezes mais tempo do que conhecemos o cinematógrafo. Ela serve de base para o estudo da visão há séculos e seria negligente da parte do cinegrafista, que antes de tudo é vidente, ignorá-la em seu aprendizado. Mas vale notar que há um recorte recorrente e predominante na abordagem do estudo da cinematografia em relação à pintura, tanto em termos de motivação, metodologia e pensamento. Em primeiro lugar, a metodologia tende a se concentrar na observação das imagens produzidas pelos pintores e não necessariamente nas pinturas enquanto objeto ou nos processos de sua realização. É notável também uma certa predileção pela produção pictórica seiscentista europeia. Peter Greenaway, por exemplo, sugere que o cinema não surgiu

²⁰ A palavra “cibernética” tem origem no grego κυβερνήτης (kubernētēs) que significa “piloto” ou “navegador”. Wiener sugere que o uso desse termo reconhece na navegação um sistema autorregulável de comunicação e controle, o piloto reage ao mar e ao vento para se manter na rota. (Tomas, 1996: 29)

no final do século XIX com o cinematógrafo ou a película fotossensível, mas sim trezentos anos antes com Caravaggio²¹, Rubens²², Rembrandt²³ e Velázquez²⁴. A justificativa é que estes seriam os primeiros pintores a investigar de forma séria e consistente o uso da luz artificial e suas possibilidades expressivas. Outro exemplo vem do próprio livro de Moura:

Para Leonardo da Vinci, o artista 'é quem transmite de maneira mais verdadeira e precisa o resultado da observação visual'. Essa nobre missão é, praticamente, a definição do trabalho do diretor de fotografia. (Moura, 1999: 219)

Apesar de sugerir também a observação de uma produção pictórica mais recente, como Hopper²⁵ e o cubismo, Moura tende a se aprofundar em Leonardo, tomando o florentino como um exemplo da convergência entre arte e ciência. As correspondências entre a pintura, especificamente do século XVI, à direção de fotografia podem ser encontradas por toda a literatura relacionada. Em 1949, por exemplo, John Alton²⁶ publica um livro com o sugestivo título de *Painting with Light*, que pouco trata de pintura, mas que afirma por diversas vezes que há equivalência entre o cinegrafista e o pintor com o propósito de nobilitar nosso ofício (Alton, 1995:130). A influência de Caravaggio é notável na cinematografia de Alton (*figura 3*).

²¹ Michelangelo Merisi da Caravaggio (1571-1610)

²² Peter Paul Rubens (1577-1640)

²³ Rembrandt Harmenszoon van Rijn (1606-1669)

²⁴ Diego Rodríguez de Silva y Velázquez (1599-1660)

²⁵ Edward Hopper (1882-1967)

²⁶ John Alton (1901-1996) foi um diretor de fotografia húngaro que fez carreira nos Estados Unidos, sendo um dos pioneiros no estilo que ficou conhecido como *film noir*

Figura 3 - Still do filme *O Império do Crime*
(*The Big Combo*; Joseph Lewis; EUA, 1955). Dir. de Fotografia John Alton



Fonte: Gach, 2020

Se voltarmos à primeira frase de Moura citada nesse capítulo, não por acaso, encontraremos uma correlação entre palavra, ideia e imagem, fundamental nas poéticas barrocas (Argan, 2004:23). Esse pensamento serve muito bem à motivação do cinegrafista que precisa ver-a-priori a partir de um texto, roteiro, e entregar essa imagem prévia materializada. Mas pode deixar a entender que a experiência da visão é a interpretação da imagem que nos é projetada na retina como no diagrama dos manuais.

Se cinegrafistas olharem os pintores, como que se diante de um espelho, não em busca de legitimação como fazia Alton, mas como forma de refletir a experiência em comum, de elaborar o mundo através da percepção visual, talvez uma nova cinematografia se revele. Um caminho possível para esse exercício, para além do cinegrafista barroco, pode estar em *O olho e o espírito* de Maurice Merleau-Ponty:

O pintor 'emprega o mundo', diz Valéry. E, de fato, não se percebe como um Espírito poderia pintar. É oferecendo seu corpo ao mundo que o pintor transforma o mundo em pintura. Para compreender essas transubstanciações, é preciso reencontrar o corpo operante e atual, aquele que não é uma porção do espaço, um feixe de funções, que é um trançado de visão e movimento. (Merleau-Ponty, 2004: 16)

Esse pintor, a quem Ponty se refere, não se parece com Leonardo, o artista cientista. E nem poderia, pois, nesta obra o autor procura no ver do pintor um contraponto à Dióptrica cartesiana. Tal pintor ruma o mundo “sem outra ‘técnica’ senão a que seus olhos e suas mãos oferecem à força de ver, à força de pintar,” (Merleau-Ponty, 2004: 15). Um cinegrafista que o encontrasse diante do espelho provavelmente ouviria em consonância as palavras de Maya Deren na epígrafe com a qual abro este capítulo.

Tanto o filósofo quanto a cinegrafista demonstram particular interesse nesse corpo operante e atual, esse corpo móvel, sob lentes distintas, porém não antagônicas. Para Deren a mobilidade do corpo é um recurso através do qual o cinegrafista amador pode se apropriar de sua liberdade física e criativa, uma alternativa à estrutura paquidérmica da cinematografia industrial, com sua equipe numerosa e maquinário pesado, onerosa e pouco flexível. O corpo é acessível e sofisticado, sua agilidade e maleabilidade permitem ao cinegrafista a autonomia para se arriscar despreocupado na experimentação. “Quando você tira a câmera do tripé, encontra um novo mundo de possibilidades fílmicas. Como estrutura de suporte, o corpo humano não tem igual.” (Deren, 2005: 172, tradução nossa)²⁷. Evidentemente, o cinegrafista não pode se divorciar totalmente do aparelho cinematográfico. O que possibilitou a Maya Deren evocar o protagonismo do corpo foi a utilização das pequenas câmeras 16mm que, por trabalhar com uma superfície sensível de área reduzida, consomem uma quantidade menor de material sensível (filme), reduzindo custos e aumentando a portabilidade em detrimento da nitidez no fotograma²⁸. Equipamentos portáteis e acessíveis foram essenciais para artistas e movimentos importantes na cinematografia do século XX, como o americano Kenneth Anger²⁹, o

²⁷ “Once you get the camera off of the tripod, you will find a new world of filmic possibilities. As a supporting structure, the human body has no peer.” (Deren, 2005: 172)

²⁸ Um rolo de 122m na bitola 35mm comporta cerca de 4 minutos de material na velocidade de 24fps. Já em 16mm, um rolo de mesmo comprimento pode registrar pouco mais de 10 minutos à mesma velocidade. Mas como não há diferença na composição da emulsão, apenas na largura em que o filme é cortado, quando projetado o 16mm tem menor “resolução” por conter menos grãos do que a mesma emulsão em corte maior.

²⁹ Kenneth Anger (1927-2023) foi um influente cineasta *underground* considerado pioneiro no cinema *queer* (*Fireworks*, 1947) e da linguagem do videoclipe (*Scorpio Rising*, 1963). Anger captou a maioria de seus filmes em 16mm, vez por outra em 8mm ou Super 8mm.

britânico Derek Jarman³⁰, a *nouvelle vague* francesa, o cinema novo brasileiro, a videoarte (*Sony Portapak*³¹) e *Dogme 95* (*MiniDV*³²). Todos esses, e muitos outros, se utilizaram da autonomia evocada por Deren contribuindo significativamente de forma disruptiva no desenvolvimento da linguagem audiovisual.

Mas a relevância da mobilidade do corpo para essas aberturas talvez não se restrinja a uma questão meramente pragmática. Merleau-Ponty nos lembra que esse corpo é um trançado de visão e movimento. É a visão que permite ao corpo acessar o que está distante, é através dela que se percebe no espaço, no visível. Ao mesmo tempo, a visão percebe o mundo visível através do movimento. “O mundo visível e de meus projetos motores são partes totais do mesmo Ser.” (Merleau-Ponty, 2004: 16). Mesmo a neurofisiologia demonstra que é na visão que está nossa percepção do espaço, através da geometria projetiva, perspectiva, da paralaxe de movimento e da estereopsia. Tudo isso é processado pelo mesmo sistema mais profundo, primitivo e urgente de nossa máquina perceptiva que nos faz reconhecer movimento aparente como movimento real. É percebendo a convergência das linhas projetadas pelas coisas ao meu redor, a maneira com a qual se movem entre si em meu campo visual quando me desloco, ou se deslocam, e a convergência e divergência dos campos visuais de meus olhos que consigo discernir onde estou e para onde vou (Anderson, 1998: 63). Localizar as coisas e a mim mesmo, pois estou entre elas, pois meu corpo móvel integra este mundo visível sendo senciante e sensível. A urgência desse processamento primitivo ignora estímulos que demandam uma percepção mais analítica, interpretativa, como cor e forma, que ficam a cargo de sistemas mais sofisticados, e mais morosos, em nossa mente. Mas mesmo estes, só existem porque despertam um eco no corpo (Merleau-Ponty, 2004: 18), esse mesmo corpo móvel visível e vidente. Assim, visão e movimento estão imbricados no corpo móvel e, segundo Merleau-Ponty, essa imbricação “proíbe conceber a visão como uma operação do pensamento que ergueria diante do espírito um quadro ou uma

³⁰ Derek Jarman (1942-1994) foi pintor, cenógrafo, escritor, ativista e cineasta.

³¹ *Portapak* era um sistema portátil de vídeo composto por uma câmera de tubo e um gravador magnético (VTR) lançado pela Sony em 1967.

³² *MiniDV* foi um formato de cassete lançado em 1995 em tamanho reduzido, (97.5 × 64.5 × 14.6 mm) capaz de armazenar até 63min de material digital em fita magnética na resolução 720X480 a 60Hz (ou 720X576 a 50Hz).

representação do mundo, um mundo da imanência e da idealidade” (Merleau-Ponty, 2004: 16). Essa visão percebe o que escapa à racionalização, o que antecede o λόγος.

Então, o imaginar do diretor de fotografia não seria propriamente um ver-a-priori, mas sim uma elaboração do pensamento a posteriori, através da memória e a partir da leitura do texto. Ao ler o roteiro ele acessa a lembrança do que já viu no exercício de traçar uma imagem para uma representação futura. Ver a geografia do cenário “com outra luz” não seria propriamente um ver, mas sim elaborar a adaptação do visível em imagem pré-concebida. Ao dispensar o recurso da narrativa e evocar o corpo móvel, a proposta de Deren emancipa o cinegrafista da racionalidade abrindo assim para uma cinematografia da experiência, uma cinematografia urgente, intuitiva, que vê enquanto filma para pensar depois. Ele não navega segundo um mapa, mas flana, à deriva, aberto ao visível no mundo.

Talvez o que nos acostumamos a procurar nos pintores não seja propriamente a pintura. O Leonardo ao qual Moura se refere não é o dos quadros, mas o dos cadernos, um pesquisador sistemático. O recorte histórico e geográfico de nossa predileção, a pintura italiana e holandesa entre o século XV ao XVII³³, pode revelar nosso interesse por uma pintura analítica, racional, pela representação figurativa que se propõem através da imagem comunicar ideias. E por como a pintura de cavalete traduz a visão do corpo móvel em visão monóptica através da perspectiva geométrica, como a das lentes do cinematógrafo, em quadro plano continente de semelhança (Anderson, 1998: 72). Uma tentativa de através do pensamento domar a experiência da visão bruta. Desta forma, o cinegrafista não se olha no espelho, mas sim para o espelho, para o objeto técnico e para a mecânica de sua operação (Merleau-Ponty, 2004: 25). Educar o olhar seria então a alfabetização do cinegrafista no idioma do cinematógrafo. Uma linguagem da visão tangível ao λόγος.

O cinematógrafo não entende a linguagem do corpo, é uma máquina de informação. Nasce para projetar imagens a serem lidas pela mente. A tradicional sala de cinema, como inaugurada pelos irmãos Lumière em 1895, parece servir a esse propósito. A plateia coloca seus corpos em repouso nas poltronas e as luzes se

³³ A influência dessa produção pictórica na tradição da direção de fotografia e na construção de sua linguagem é em si um campo vasto para estudo, que entendo eu, ainda não devidamente explorado. Pretendo aqui apontar apenas alguns elementos chave, recorrentes na formação dos diretores de fotografia, a fim de elucidar um pensamento hegemônico do que se entende como cinematografia profissional.

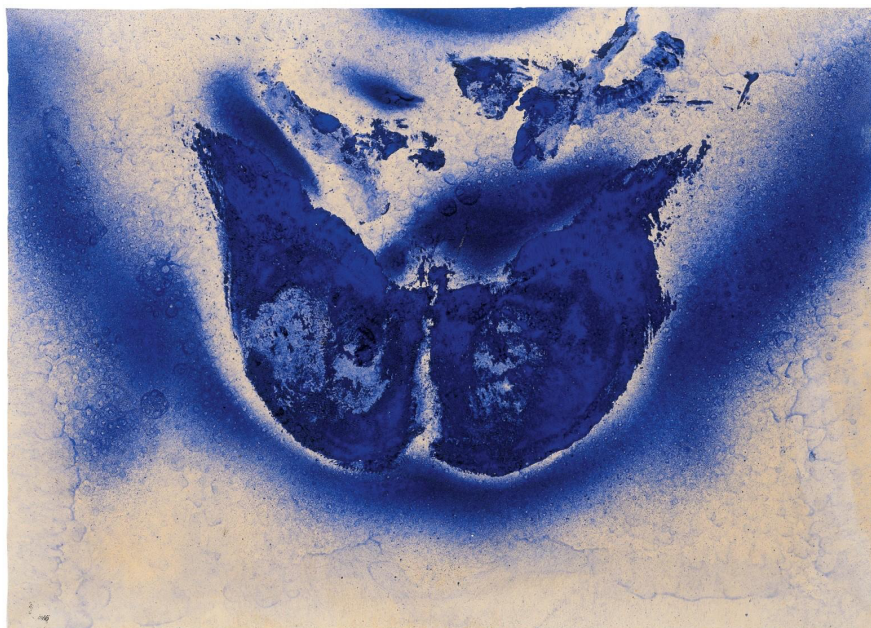
apagam. Se tornam videntes invisíveis, desincorporados. A partir daí são expostos à projeção que toma seu campo visual, uma paisagem na qual passam a navegar desencarnados, como em um sonho. Mas mesmo em repouso o corpo ainda ecoa aquilo que vê. Ele não desaparece, apenas se adapta ao cinematógrafo. O espaço convencional da pintura é a galeria, ambiente iluminado onde os corpos caminham entre os quadros, que também têm corpo, não são apenas projeções para o pensamento, mas sim pinturas. Passado mais de um século, o cinematógrafo já exorbita a sala escura, saltamos da “*screen-scape*” para a “*screen-sphere*” como observa Sobchack, e agora está por toda parte, no mundo visível e tátil no qual habita o corpo móvel. Podemos, e devemos, buscar na pintura muito mais do que sua habilidade de produzir imagens, icônicas, que trabalham na semelhança, na narrativa, no simbolismo e na alegoria. Ela tem corporeidade e está aberta no visível e tangível do mundo.

Essência e existência, imaginário e real, visível e invisível, a pintura confunde todas as nossas categorias ao desdobrar seu universo onírico de essências carnaís, de semelhanças eficazes e significações mudas (Merleau-Ponty, 2004: 23)

Talvez, no lugar de perguntar ao pintor como ele transforma o mundo em pintura, deveríamos abraçar o seu jeito de ver, sua busca, seus métodos, nem sempre sistemáticos, sua forma de habitar o mistério da visão e não necessariamente decifrá-lo. Olhar no espelho o pintor e nos perguntarmos como esse corpo móvel, vidente e visível, experimenta o mundo e o transforma nesses enigmáticos corpos visíveis, as pinturas. Não na expectativa de uma resposta, mas no exercício de perguntar. Pintores não costumam se esconder no escuro, parecem preferir trabalhar em ateliês bem iluminados inundados de luz natural. Os impressionistas carregaram seus cavaletes porta a fora, fazendo uso da mobilidade de seu corpo, assim como Maya Deren levou o bailarino para fora do teatro em seus filmes. O pintor não foge de sua carnalidade, parece nunca esquecer que é corpo preso no mundo material e aberto no mundo visível. Jackson Pollock pintava se aproveitando da gravidade que nos prende ao chão. Mathew Barney desenhava amarrado. Nikki de Saint Phalle e Robert Rauschenberg pintaram dançando. Francis Bacon agredia a tela com a força de suas

pinceladas vigorosas e jogava nelas a sujeira acumulada em seu ateliê. Andy Warhol pintou com fluidos corporais. Yves Klein, no lugar de pincéis, pintou com outros corpos que não o seu próprio (*Figura 4*). Em seu livro sobre as cores, Derek Jarman não se limita às teorias, à física ou à simbologia. Ele escreve sobre o cheiro da terebentina, a toxicidade de certos verdes e violetas, o preço do vermelho e a morte na cola de pele de coelho. Na mesma obra, ao tratar de Leonado, não se restringe aos cadernos ou às pinturas, lembra da vida sexual do artista cientista. O que esse pintor que vejo no espelho parece me dizer é o mesmo que Maya Deren disse ao amador: “A parte mais importante do seu equipamento é você mesmo: seu corpo móvel, sua mente imaginativa e sua liberdade para usar os dois.” (Deren, 2005: 18, tradução nossa). Em toda a imensidão de conhecimento que a pintura oferece a cinematografia pode buscar, para além da representação, a sua própria carnalidade.

Figura 4 - Yves Klein, *Papillon*, 1960.



Fonte: Yves Klein In: *Arquives Yves Klein*, 2024

Cinematógrafo e cinegrafista são xifópagos, dois organismos distintos, máquina de informação e corpo, que funcionam interdependentes. Um opera no pensamento e o outro na experiência, um no o *lóγος* e o outro naquilo que o antecede. Mesmo quando o cinematógrafo assume o protagonismo, a carnalidade do cinegrafista se faz presente. Pode se revelar no ritmo de uma passagem de foco, na caligrafia de um movimento de câmera ou na sutileza da afinação de um refletor. No instante em que a visão que se faz gesto (Merleau-Ponty, 2004: 33).

Recorro novamente a um exemplo de minha experiência pessoal, no início da carreira, para ilustrar. Era a produção de um vídeo para o exército brasileiro e estávamos registrando um exercício de artilharia em um campo de treinamento. Devido ao terreno acidentado e à dificuldade de deslocamento optei por trabalhar predominantemente com a câmera no ombro. Ao registrar o primeiro take, a reação instintiva do meu corpo ao estrondo e à leve, mas não desprezível, onda de choque do disparo, me impediu de manter a estabilidade do quadro. Como o vídeo se destinava ao público militar, a munição utilizada era real. Recorri então à um segundo take, desta vez com a câmera fixa no tripé. Revisando o material captado na ilha de

edição, num pequeno monitor de tubo em preto e branco e sem som, era notável a eloquência do primeiro take em apresentar o poder destrutivo da arma quando comparado com a precisão descritiva do segundo. Minha carnalidade foi mais efetiva em explicar o disparo do que sua representação fidedigna.

A mão que segura a câmera não é uma mera ferramenta da cabeça que imagina. E essa cabeça não imagina por ser habitada por um espírito ou por ter a habilidade de processar informações, como um computador. Cabeça e mão são extremidades de um mesmo corpo integral que segura a câmera, que não opera esquartejado. Esse corpo experimenta o mundo e imagina a partir do que sente na tentativa de, na medida do possível, articular a experiência em λόγος para, entre outras coisas, se comunicar. A pintura, e a arte de modo geral, tem a capacidade de compartilhar, ou comungar, aquilo que escapa ao λόγος, não por sua habilidade de representação, mas por seu exercício impreciso da visão, encarnado. Aparentemente, a única coisa que nenhuma evolução, ou revolução, tecnológica, artística ou cultural na cinematografia pôde ou poderá ignorar é o corpo vidente, sensível. Ele é seu princípio e seu fim, sua origem e seu destino. Precisamos então investigar a carnalidade na cinematografia. E um método disponível é a prática artística, como aquela dos pintores. A partir dela será possível não apenas descrever e elaborar através do discurso os caminhos e os achados, como também comungar aquilo que antecede ou que não cabe no λόγος. “E o λόγος se fez carne e habitou entre nós” (João 1,14).

4 O MINOTAURO: Corpo e Espírito Encarnados no Labirinto

*A música, inversamente, está muito aquém do mundo e do designável para figurar outra coisa senão épuras do Ser. Seu fluxo e seu refluxo, seu crescimento, suas explosões, seus turbilhões.*³⁴

(Maurice Merleau-Ponty)

Nossa experiência do mundo, diz a ciência, acontece em um conjunto de modalidades perceptivas que operam simultaneamente, sendo assim multimodal. Joseph D. Anderson explica que desenvolvemos ao longo da evolução sentidos distintos que carregam informações por caminhos diferentes e procuramos cruzá-las de forma ativa a fim de confirmar a unidade e a veracidade de objetos e eventos ao nosso redor. Assim, o que chamamos de audiovisual pode ser entendido como um meio bimodal, que conjuga estímulos sonoros e visuais. A conexão predominante entre essas duas modalidades é a sincronia temporal. Se estímulos visuais e sonoros ocorrem simultaneamente são percebidos como um único evento. É esse fenômeno que vincula a voz que sai do autofalante na sala de cinema à fala do personagem visto na tela. Para além da sincronia, Anderson entende que, a confirmação intermodal pode acontecer em vários níveis ao mesmo tempo. Na percepção multimodal buscamos propriedades invariantes entre as modalidades (Anderson, 1998: 86). Essas invariantes amodais³⁵, ou qualidades suprasensoriais³⁶, não são específicas de nenhuma modalidade, mas recorrentes nelas transversalmente para um mesmo evento. Padrões rítmicos, por exemplo, que se confirmem entre diferentes modalidades podem conectá-las. Segundo Anderson, é provável que essa invariante seja o que torna aceitável a música não diegética³⁷ no cinema, o reconhecimento de padrões rítmicos compartilhados por sons e imagens, mesmo sem simultaneidade. Ele toma como exemplo os vídeos musicais, ou videocliques, nos quais as imagens

³⁴ (Merleau-Ponty, 2004: 15)

³⁵ Termo utilizado pelos psicólogos americanos Eleanor J. Gibson e James J. Gibson.

³⁶ Termo utilizado pelo psicólogo americano Lawrence Marks

³⁷ Elemento diegético é aquele que habita a realidade interna da obra narrativa, ou seja, no caso da música no cinema, seria aquela que personagens escutam ou executam em cena.

são montadas sobre um fonograma pré-gravado respeitando a estrutura rítmica da obra musical. Quando não há confirmação imediata, ou há conflito na associação, o espectador é forçado a reavaliar reações anteriores, a reinterpretar os padrões e significados dos eventos fílmicos.

Ver um filme é uma experiência bimodal, com as informações e implicações carregadas por cada modalidade sensorial servindo para conectar e agrupar determinados sons e imagens, para direcionar a atenção, para estabelecer padrões e associações que provocam expectativas de curto e longo prazo, e para confirmar ou negar a adequação da resposta do espectador a qualquer evento fílmico dado (Anderson, 1998: 88, tradução nossa)

Do ponto de vista tecnológico os processos de captação e reprodução fotográfico e fonográfico são muito distintos. Isso se deve ao fato de que os fenômenos da luz e do som tem comportamento e propriedades específicos que não são compartilhados. Um exemplo disso encontramos quando vemos um raio à distância e posteriormente ouvimos o trovão. Os dois fenômenos são simultâneos e pertencem ao mesmo evento, mas a luz viaja ao nosso encontro mais rápido do que o som. Tendemos então a vinculá-los por uma relação de causalidade, ou seja, temos a sensação de que o trovão é consequência do raio. Nesse caso, as características físicas dos dois estímulos nos impedem de percebê-los como simultâneos. A luz é uma radiação eletromagnética e o som é a propagação de ondas mecânicas em um meio material. Essa distinção é evidente nas propriedades dos vidros antirruído, que permitem a passagem da luz por serem translúcidos ao mesmo tempo em que servem de barreira acústica por serem sólidos. Assim, inevitavelmente luz e som demandam mecanismos de registro e reprodução próprios. O que faz o audiovisual funcionar como meio bimodal é o fato de carregar dois processos distintos em paralelo que terminam em dois estímulos diferentes, cada um destinado a uma modalidade perceptiva específica. Som é reproduzido por alto-falantes e luz é projetada na, ou pela, tela. O encontro só acontece no espectador que ativamente³⁸ conecta os dois a partir das invariantes apresentadas. O que garante unidade na experiência da obra audiovisual é o fato de que a reprodução dos dois registros acontece paralelamente

³⁸ Entenda-se que se trata de um processo ativo, porém não consciente.

em velocidades constantes e compatíveis e por estarem ligados por uma “trava de sincronia”, podendo ser ela um *timecode* ou um ponto de *sync*.

Devido às especificidades de cada um dos mecanismos de registro, a captação simultânea nas duas modalidades no set de filmagem impõe uma série de desafios, alguns intransponíveis. Isso não impediu, pelo contrário, motivou, o desenvolvimento de processos e de uma linguagem próprios para a produção fonográfica destinada à sincronização, o que hoje conhecemos como *sound design*. Prioriza-se no set o registro fotográfico, não mais pela precariedade das ferramentas, mas pela possibilidade de construção da banda sonora paralelamente, ou posteriormente, em situações e ambientes mais adequados. O registro sonoro simultâneo, o chamado som direto, é apenas um dos elementos nessa construção. Isso é resultado de um processo histórico. O projeto do audiovisual é anterior ao cinematógrafo e o uso de recursos sonoros no cinema precede a viabilidade do som direto. Encontramos cedo o potencial de atribuir sons ao que a câmera vê, mesmo que estes não sejam aqueles que ela ouviria se capaz de ouvir fosse. Podemos dizer então que o audiovisual não é a mimese da experiência perceptiva bimodal, mas sim que trabalha na articulação de duas modalidades sensoriais paralelas.

Nesse desenvolvimento houve a contribuição significativa, apesar de nem sempre devidamente reconhecida, daqueles cinegrafistas atuantes às margens da indústria. Em muitos casos não tinham acesso aos profissionais e recursos técnicos disponíveis para as produções comerciais. Desenvolveram então formas próprias de operar na experiência bimodal com aquilo que lhes era acessível. É o caso de Kenneth Anger, que em seus setenta anos de carreira cinematográfica ficou conhecido por não fazer uso de diálogos em seus filmes, dispensando a necessidade de captação de som direto e da sincronização labial na pós-produção (dublagem). Em *Scorpio Rising* (EUA, 1963), por exemplo, a banda sonora é uma colagem de canções populares americanas da época. A narrativa é construída a partir da sequência dos fonogramas pré-existentes e sua sincronização às imagens editadas por Anger. Por vezes o encontro entre canção e imagem acontece de forma irônica ou em contraste, como no caso da cena com *Blue Velvet*. A canção fala de uma mulher vestida de veludo azul e faz referências à maciez e ao calor do tecido. O que Anger nos oferece à visão são rapazes musculosos se vestindo com calças jeans justas e jaquetas de couro pretas. Em outras sequências Anger explora mais a fundo a linguagem da colagem,

articulando cenas documentais, encenadas e de arquivo com as canções. É o caso da parte montada com a música *He's a Rebel*. A primeira estrofe diz: "Olha como ele anda pela rua. Olha como ele mexe os pés. Nossa, ele anda de cabeça erguida. Quando ele passa caminhando, ele é o meu homem". Na tela se alternam a cena de um rapaz vestido em couro preto dos pés à cabeça saindo por uma porta e caminhando na rua à noite, filmada por Anger, com uma cena retirada da série de TV bíblica *The Living Bible*, na qual Jesus Cristo caminha acompanhado de seus discípulos. Mais adiante, Jesus encontra um cego e coloca a mão sobre seu rosto. A cena intercala com imagens sexualmente sugestivas produzidas por Anger e a canção segue: "Se eles não gostam dele assim, não vão gostar mais de mim. Estarei ao seu lado quando disserem que ele é um rebelde e nunca será nada de bom". Esse exemplo demonstra que o meio bimodal é particularmente eficiente em articular informações originalmente dissemelhantes, e até antagônicas, atribuindo unidade. Um componente importante nesta dinâmica pode ser o elemento musical na canção. Anderson explica que temos maior tolerância a interrupções no fluxo visual do que no auditivo. Entende que isso se deve ao fato de que nossa visão é frequentemente obstruída por nossas pálpebras enquanto nossos ouvidos permanecem sempre abertos. Assim, os retalhos das cenas que se alternam no filme de Anger são costurados pela continuidade da peça musical que no fonograma já carrega vínculo ao texto. Atribuímos assim um sentido à obra de Anger, pois a percebemos como unidade e conseqüentemente buscamos nela coerência.

Outro exemplo de experiência na exploração da separação dos registros sonoros e visuais no cinema é o filme *Blue* (Reino Unido, 1993) de Derek Jarman. Na obra, diferente do que acontece em *Scorpio Rising*, o artista não articula imagens com o áudio, pois simplesmente não nos oferece aos olhos representações visuais. Toda a produção é fonográfica. O que nos conduz pela narrativa é a trilha sonora formada por vozes, música e efeitos sonoros. Pode parecer num primeiro momento que neste caso cabe ao público articular as informações que chegam pela audição com imagens projetadas a partir de sua própria memória, como acontece na leitura de uma obra literária. Mas *Blue* ainda é cinema. É uma experiência bimodal. Jarman não se omite em nos oferecer um estímulo visual. Apesar da ausência de imagens inteligíveis o filme projeta uma cor, o azul, um único estímulo visual puro. Mais precisamente o *International Klein Blue*. O filme trata do período em que Jarman esteve internado com

uma infecção no nervo ótico em decorrência da AIDS. O artista perdeu temporariamente a visão sendo capaz de ver apenas a cor azul. Podemos com isso entender que Jarman procura em *Blue* compartilhar conosco essa experiência. Evidentemente ver com olhos saudáveis uma tela azul não é o mesmo que ter a visão danificada por uma infecção, portando, em *Blue*, o estímulo visual é um recurso mais poético do que sensorial. Pelos autofalantes a voz de Jarman anuncia: “No pandemônio da imagem eu lhes apresento o azul universal. Azul, uma porta aberta para a alma. Uma possibilidade infinita se tornando tangível.” O que se torna tangível em *Blue* não é o azul de Yves Kline. Isso só seria possível se projetado em um monitor devidamente calibrado em um ambiente rigorosamente controlado. O que a obra apresenta à visão é a monotonia em seu sentido literal. Um espectador que se proponha a encarar a tela azul de olhos abertos pelos seus setenta minutos de duração certamente embarcaria em uma jornada visual única³⁹. Caso assista uma cópia em película em uma sala de cinema logo começaria a perceber os riscos na cópia, a intermitência da projeção e talvez até a trama no tecido da tela. Em uma projeção eletrônica provavelmente notaria aberrações cromáticas e a instabilidade da luminosidade, como se o dispositivo estivesse tendo dificuldades em manter uma superfície homogênea e estável. O cinematógrafo é concebido para o movimento aparente e não para a monotonia estática. Em qualquer caso, ao longo do tempo, a cor começaria a esvaecer até se tornar imperceptível. Ironicamente, esse espectador perderia temporariamente a capacidade de ver a cor azul. Ao sair da sala de projeção perceberia a luz do dia como amarelada, uma luz crepuscular. De certa forma a monotonia atua jogando contra o aparelho, revelando assim a materialidade tanto do meio cinematográfico como do mecanismo da visão, evocando a carnalidade do espectador. Em *The skin of the film: intercultural cinema, embodiment, and the senses*, Laura U. Marks sugere que ao revelar a materialidade do filme, seu corpo, desperta-se a corporeidade da própria audiência. Abre-se uma porta de mão dupla, e o que vemos, ou o que nos é negado à visão, apela à memória de todos os sentidos. A monotonia concede à *Blue* a ousadia de extrapolar a bimodalidade aproximando a experiência do corpo, nos convidando assim a articular a banda sonora com nossa

³⁹ Esse exemplo não se aplica a uma exibição legendada, visto que a leitura do texto quebraria a monotonia visual.

carnalidade. Então, o que a obra torna tangível é a experiência da imunodeficiência que as vozes nos alto-falantes descrevem, a fragilidade e finitude do corpo.

Blue foi o último filme lançado por Jarman em vida. Ele nos deixou uma filmografia variada e diversa, mas é possível perceber a presença, em maior ou menor grau, dessa abertura de mão dupla e de um caráter tátil. Possivelmente isso se deva ao fato de se tratar de um cinema construído por um poeta e pintor. Suas primeiras experiências em super 8, ainda no início da década de 1970, já carregavam a tangibilidade. A textura dos grãos impregnava as imagens de um caráter material como em uma pintura impressionista. Esses primeiros trabalhos não eram criados a partir da narrativa, de roteiros ou para finalidades estabelecidas, eram exercícios livres de exploração do meio filme. Na década seguinte, após realizar três longa-metragens narrativos⁴⁰ bem-sucedidos, Jarman retorna a essa abordagem mais intuitiva, motivado pela frustração durante o processo de desenvolvimento e financiamento de sua maior produção em escala, *Caravaggio* (Reino Unido, 1986).

Um meio essencialmente visual é comprado e vendido com base em palavras. E ainda, as palavras serão descartadas, substituídas, alteradas, invertidas em sentido, acrescentadas e, de modo geral, distorcidas a várias mãos. Onde, na labuta desse processo, está o espaço para a concepção do filme como uma arte visual/auditiva em movimento? (Charlesworth, 2012: 82, tradução nossa)

A partir dessa experiência, Jarman passa a entender que a narrativa é a primeira armadilha do cinema comercial (Charlesworth, 2012 :83). O roteiro, ferramenta nascida para a dramaturgia, parece criar um ruído, uma barreira. Inadequada para o processo do poeta pintor. Ao voltar ao super 8 resgata sua a liberdade de amador, como nas palavras de Maya Deren, que as demandas logísticas, comerciais e financeiras de uma grande produção em 35mm restringem. O trabalho que marca este retorno, em uma nova abordagem, é *In The Shadow of The Sun* (Reino Unido/Alemanha Ocidental, 1981). A obra consiste no registro em super 8 de sobreposições de imagens de seus antigos curta-metragens projetadas sobre diferentes superfícies e com a utilização de diversos filtros em câmera e nos

⁴⁰ *Sebastiane* (Reino Unido, 1974), *Jubilee* (Reino Unido, 1978) e *The Tempest* (Reino Unido, 1979)

projetores. Trata-se de uma composição visual a partir do material que já lhe era disponível. Essa produção artesanal realizada praticamente sem recursos conseguiu chegar ao público cinco anos antes de *Caravaggio*, estreando no Festival de Berlin⁴¹ em 1981.

Essa experiência, e a evidência de um público receptivo, confirmaram o que Derek já sabia sobre as possibilidades do cinema. Mostrou que, enquanto ele apresentava roteiros por toda parte, havia uma outra forma mais direta de trabalhar baseada na exploração das propriedades materiais do processo de criação de imagens com a sensibilidade investigativa do pintor. (Charlesworth, 2012:84, tradução nossa)

A banda sonora é uma improvisação sobre essa construção visual criada pelo grupo britânico de música industrial eletrônica *Throbbing Gristle*. Em troca, Jarman realizou para os músicos⁴² o vídeo *Psychic Rally in Heaven* (Reino Unido, 1981). Essa colaboração, em ambas as produções, se realiza mais como uma parceria entre artistas do que como um contrato comercial. Isso se torna possível pelo fato de *Throbbing Gristle* serem artistas independentes que lançavam seus trabalhos através de seu próprio selo, *Industrial Music*, garantindo a eles a autonomia de quem está às margens da indústria fonográfica. O formato do vídeo musical, ou *pop promo* como era chamado no Reino Unido, foi para Jarman uma oportunidade para canalizar sua energia criativa e uma forma de garantir renda, visto que conseguiu construir uma reputação que chamaria a atenção da indústria fonográfica tendo realizado 22 num período de 15 anos⁴³. Algumas das técnicas próprias de Jarman se tornaram convenções na linguagem dos videoclipes. Além de sua abordagem direta e material no uso do meio fílmico também se apropriou de materiais de arquivo atribuindo novo sentido através da sincronização e da montagem, assim como Anger.⁴⁴

⁴¹ O próprio festival financiou a ampliação do filme de 8mm para 16mm viabilizando a sua projeção em salas de cinema.

⁴² Apesar de terem sido muito influentes na música popular, pioneiros de um gênero, nenhum dos membros do quarteto tinha formação musical. *Throbbing Gristle* era um desdobramento do coletivo de arte performática COUM Transmissions.

⁴³ Antes de *Psychic Rally in Heaven*, Jarman já havia produzido o curta metragem *Broken English: Three Songs By Marianne Faithful* em 1979, composto por três promos para canções do disco *Broken English* de Marianne Faithful. Ele repetiria o formato em *The Queen is Dead* (Reino Unido, 1986) para a banda The Smiths.

⁴⁴ Alguns exemplos são o curta-metragem *Broken English: Three Songs By Marianne Faithful*

Jarman e Anger são dois dos artistas cujas obras procurei rever ao ser convidado pela banda de *post-metal* paulistana Labirinto para fazer os vídeos promocionais de seu terceiro álbum *Divino Afflante Spiritu* (2018). As particularidades do projeto e o próprio perfil do sexteto tornavam os processos e a própria linguagem hegemônicos nos videoclipes inadequados. Olhar para aqueles que experimentaram no que viria a ser essa linguagem antes dos padrões se estabelecerem, quando as possibilidades ainda estavam em aberto, nos permite observar o formato livres das convenções, métodos, hábitos e vícios acumulados em sua história. Esse experimento, relatado nesse capítulo, se tornou uma oportunidade de pesquisa, uma forma de estudar o processo de produção audiovisual e a linguagem do vídeo musical para além daquilo que as indústrias fonográfica e audiovisual estabeleceram como norma. De explorar o vídeofonograma como se um novo território fosse.

A princípio três pontos desviam a proposta dos processos estabelecidos no mercado para videoclipes, a finalidade, o meio de veiculação e a própria natureza das obras musicais. Em primeiro lugar não se trata de um comercial do disco, uma peça publicitária para levar o público às lojas para comprar o produto fonográfico. O desejo da banda era uma obra audiovisual complementar, que dialogasse com a obra musical oferecendo ao público um desdobramento do trabalho do sexteto. Maya Deren nos ensina que sem a obrigação de resultados comerciais nos é permitido a experimentação, podemos explorar os limites do cinematográfico. Vale ressaltar que apesar de bem estabelecida e reconhecida internacionalmente, Labirinto é uma banda independente que administra o seu próprio selo⁴⁵, assim como *Throbbing Gristle*. Sendo assim, parece adequado aproveitar a liberdade de experimentação em uma colaboração artística e assumir a restrição de recursos como uma oportunidade e não uma limitação, a exemplo de Jarman.

O meio de veiculação em si não chega a ser um desvio. Como toda a produção vídeofonográfica na atualidade essas obras se destinam à internet. Mas aparentemente tal produção ainda é tímida em explorar os limites e possibilidades desse meio de circulação. Ainda parece presa aos padrões impostos pela veiculação televisiva nas décadas de 1980 e 1990. O fato de não ser mais necessário se encaixar

(Reino Unido, 1979) e os longa-metragens *The Last Of England* (Reino Unido/ Alemanha Ocidental, 1986) e *The Garden* (Reino Unido/ Alemanha/ Japão, 1990)

⁴⁵ O disco *Divino Afflante Spiritu* é uma parceria do Dissenso Records, selo da própria banda, com o selo alemão *Pelagic Records*.

em uma grade de programação com tempo delimitado, por exemplo, permite que um vídeo de duração de 8 minutos, como é o caso de *Divino Afflante Spiritu* esteja permanentemente disponível ao público interessado. Que outras oportunidades esse meio pode nos oferecer? Que limites podemos encontrar ao longo do processo? E o que essa experiência nos faz entender sobre a forma com a qual consumimos conteúdo audiovisual e suas implicações na produção e em nossa experiência diante da obra?

O terceiro ponto se apresenta a partir de minha preocupação com a integridade e o protagonismo da obra musical. Caberia a mim propor um roteiro a partir do briefing para a aprovação do cliente, nesse caso os próprios artistas, para a partir dele conceber imagens a serem materializadas e posteriormente sincronizadas ao fonograma. *Divino Afflante Spiritu* é um álbum instrumental e, para mim, o ato de escrever para a música causava a sensação de estar atribuindo uma letra, o que me parecia invasivo e inadequado. Designar imagens a uma peça instrumental é um processo delicado e arriscado. Há a probabilidade de se impor sentidos que não estão na obra original, como em *Scorpio Rising*, e restringir a abertura a qual ela se propõe. Para além disso, como aponta Laura Marks, há uma tendência oculocêntrica na cultura ocidental, uma hierarquização dos sentidos que valoriza a visão sobre outras modalidades perceptivas. Assim, há também o risco de a banda visual confiscar o protagonismo da música instrumental, subjugando-a à função de trilha sonora não diegética do filme, um ornamento secundário. Fazia mais sentido procurar um caminho alternativo, mais direto, a partir da própria peça musical. Maya Deren nos lembra que “o melhor estudo para o cineasta embrionário é o das artes do tempo – i.e., a dança ou a música – pois, afinal, filmes envolvem tempo e movimento.” (Deren, 2005:131, tradução nossa)⁴⁶. Evidentemente isso também se aplica ao cinegrafista profissional, principalmente quando trabalhando com vídeos musicais.

A estratégia então passou a ser estabelecer o máximo de aderência entre o que se vê e o que se ouve. A partir do próprio fonograma tecer uma trama de invariantes amodais, além dos padrões rítmicos, que fizessem dos filmes uma versão expandida

⁴⁶ “I would say that the best study for the embryonic film-maker is one of the time arts – i.e., the dance or music – since, after all, motion pictures are concerned with time and with movement.” (Deren, 2005: 131)

da obra musical. Em outras palavras, buscar elementos visuais que possam carregar propriedades comuns às que se apresentam à audição. Esse exercício cria uma abertura que permite às obras se construírem por si de forma orgânica, a se revelar no lugar se de serem imaginadas. Por vezes, por serem suprasensoriais, as equivalências entre sonoro e visual podem não se apresentar de forma direta. Um exemplo podemos encontrar na própria definição do gênero musical adotado por Labirinto em *Divino Afflante Spiritu*, o pós-metal. O prefixo indica que se trata de um desdobramento do *heavy metal*. Não há consenso sobre a origem do nome, mas uma das hipóteses⁴⁷ é que surgiu do verso “*heavy metal thunder*” (“trovão de metal pesado”) na música *Born To Be Wild* da banda norte-americana *Steppenwolf* de 1968. É a descrição de um som, um estrondo, não a partir de suas características sonoras, mas do objeto material que o provoca. Nos habituamos a adjetivar como pesado, *heavy*, a sonoridade semelhante a causada por objetos pesados. Não sentimos diretamente o peso, a massa de um objeto, através de estímulos sonoros ou visuais. É preciso recorrer à memória sensorial. Neste caso, o autor utiliza a letra da composição para evocar o objeto tangível. Já Anger em *Scorpio Rising*, como vimos, estabelece um contraste entre as texturas tátil do couro e do veludo sincronizando imagem e palavra. Diferente do que diz Anderson, que a experiência do cinema é bimodal, Laura Marks defende que assistir um filme é uma experiência multissensorial, despertando outros sentidos através da mimesis e da sinestesia. Assim, elementos suprasensoriais encontrados no fonograma que remetem a outras modalidades que não à visão, também podem ser transportados para o cinematográfico.

Permitir que a obra se revele organicamente, como vimos nos capítulos anteriores, não é uma prática corrente na indústria do audiovisual. Impõe seus desafios. Mas é na articulação dessa proposta com a abertura possível em uma parceria que prioriza a experimentação artística à busca por resultados comerciais e um meio de veiculação, aparentemente, livre de imposições à obra, que construímos uma metodologia de trabalho própria para *Divino Afflante Spiritu* e *Demiurge*. Uma tentativa de produção audiovisual com a sensibilidade investigativa do pintor.

⁴⁷ A expressão já havia sido utilizada pelo autor William S. Burroughs em 1946, mas para nomear um personagem, Willy the heavy metal kid, sem aludir a música ou a um estímulo sonoro. Anteriormente a ciência já designava como metais pesados determinados isótopos radioativos. (Weinstein, 2013: 38-39)

4.1 *Divino Afflante Spiritu*⁴⁸

Figura 5 - Liza Schechtmann em *Divino Afflante Spiritu*, André Schütz, 2018



Fonte: elaborada pelo autor, 2018

Muriel Curi e Erick Cruxen, o núcleo criativo da banda Labirinto, não me apresentaram um *briefing*, estavam abertos a propostas. Apenas manifestaram seu desejo de não aparecer em cena e de que o vídeofonograma fosse monocromático, em preto e branco, um padrão no material fotográfico da banda. Me mostraram a gravação da música *Divino Afflante Spiritu* em áudio sem explicações, com a confiança de artistas que entendem que a obra deve se bastar por si, sem bula, sem

⁴⁸ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=6Jex9-FqyLA>

um discurso complementar. Diversamente das canções, a música instrumental parece deixar a consciência do ouvinte livre do jogo de decifrar seu sentido. Lhe é permitido projetar seu pensamento e interpretá-lo a partir das sensações provocadas pela obra e da memória, de sua experiência única no mundo. Esse gesto me instigou a buscar para o vídeo uma dinâmica equivalente. Que operasse, como diz Merleau-Ponty na epígrafe deste capítulo, alguém do designável. Um roteiro ou uma partitura são traduções que procuram, seja a partir da imaginação ou da obra pronta, sistematizar em código descritivo, tangível ao *lóγος*, aquilo que se materializa aos sentidos. O processo de mapear a obra musical, pensar as imagens a serem produzidas e sincronizadas e codificar em um roteiro parecia nos distanciar da experiência, domá-la, contaminando-a de racionalidade.

Mas ainda seria preciso levantar uma produção, planejar, gerir recursos e pessoas, nos comunicar. Decidimos então, no lugar de partir de um roteiro e idealizar imagens para levantar os componentes necessários para sua materialização no set, elencar os elementos que nosso encontro com a obra musical nos provocava a fim de produzir as condições técnicas e logísticas para explorá-los no set e na montagem. Nosso arranjo musical para a visão não estaria em uma partitura, mas em uma progressão harmônica aberta ao improviso, com suas tensões, repousos, contrastes, consonâncias e dissonâncias. A própria proposta do monocromatismo, levando em conta os estudos de Livingstone e Hubel, despe a obra de uma de suas camadas visuais mais analíticas e superficiais trazendo à tona aquilo que é transversal à música e à cinematografia, o movimento.

A música inicia com um arpejo de guitarra por alguns compassos e em seguida o restante da instrumentação é introduzida em um acorde com muito peso. Durante a maior parte dos oito minutos da peça, predomina um andamento moderado à lento e uma sonoridade densa, pesada. Cinematograficamente é possível construir movimento equivalente através da combinação de recursos óticos e de velocidade na captação. Utilizando uma câmera com sensor Super 35mm⁴⁹ com lentes não mais longas do que 40mm a amplitude dos gestos em cena se expande. Registrando em velocidades entre 120 e 200 quadros por segundo, quando reproduzido a 24 quadros

⁴⁹ Sensores Super 35mm têm aproximadamente as mesmas dimensões que a janela das câmeras Super 35mm que trabalham com filme, o que possibilita o uso de lentes projetadas para este formato resultando em características óticas semelhantes.

por segundo, o tempo do movimento aparente também se amplia, se tornando de 5 a 8 vezes maior. Com essa arquitetura de tempo e espaço cria-se um ambiente de atmosfera densa, como no meio subaquático. A partir desse componente cinematográfico, originado diretamente da peça musical, começamos a construir a paisagem para a qual as janelas dos dispositivos do público se abrirão. Tendo esse conceito em mente, mesmo sem ainda uma imagem idealizada, já é possível pensar questões logísticas e a produção de forma geral. À época a câmera digital que se apresentou como opção mais adequada foi a ARRI AMIRA, por ter sensor Super 35mm, rodar a até 200fps e por sua portabilidade, que nos daria a “liberdade física” para experimentar no set. Outra consequência dessa escolha é que ela nos ajuda a estabelecer critérios para a definição das locações. Quando se aumenta a velocidade da câmera se diminui o tempo de exposição, dificultando o trabalho em condições de baixa luz. Nesse caso, uma produção que pretende trabalhar com estrutura e equipe reduzidas, encontra vantagens em locações externas, aproveitando a luz natural. É uma condição de ótimo custo-benefício em termos de iluminação, desde que se leve em conta a geografia e o deslocamento do sol no espaço específico ao longo do dia.

Apesar de extremamente relevante, essa informação ainda é insuficiente para definir nossa escolha de locação. Não responde à questão objetiva de onde acontece a ação. Nos impõe a definição de um primeiro elemento figurativo. Não há pistas no fonograma que indiquem esse lugar. Trata-se de uma informação que cabe ao fotográfico comunicar. Mesmo sem uma intencionalidade narrativa, simbólica ou alegórica a figuração impõe a busca por sentido, se coloca à interpretação. Num meio oculocêntrico a imprecisão nessa escolha pode gerar ruídos, distrações. Inevitavelmente a paisagem ou a arquitetura apresentada em imagem figurativa carrega um sentido, comunica uma ideia ao pensamento.

Diante disso, para além da audição da música, também foi importante entender a proposta conceitual da obra musical, não com o propósito de esclarecer ao público através do vídeofonograma, mas sim no dever de preservar a coerência com a intenção dos compositores. Segundo eles, a obra trata da dualidade entre sagrado e profano, espiritual e carnal. O título *Divino Afflante Spiritu* pode ser traduzido do latim tanto como “sopro divino” como “inspirado pelo espírito santo⁵⁰”. O verbo *afflare*

⁵⁰ Neste caso, a expressão pode apontar para a encíclica do Papa Pio XII publicada em 1943. Esta interpretação do título não é de todo irrelevante, porém apelaria a uma audiência restrita,

aponta para um movimento imposto de fora para dentro, “soprado sobre” ou “inspirado”. A imagem do espiritual usar como veículo uma atividade fisiológica, a respiração, nos provoca a trabalhar sobre as questões do movimento entre o corporal e o imaterial. Essa ideia nos ajudaria a encontrar as motivações e conflitos para os personagens que viriam a habitar a paisagem que estávamos construindo. Passamos a trabalhar com a ideia de que, conceitualmente, esse espaço seria a intercessão entre o mundo espiritual e o material. De certa forma um não-lugar. Era preciso então encontrar um cenário concreto que pudesse apontar, enquanto imagem, para esse espaço abstrato. Qual seria a sua aparência?

Esses dois critérios, ser uma locação externa com luz natural disponível e a capacidade de ser percebida como um não-lugar, ainda são insuficientes para fundamentar uma pesquisa de locação, deixam muito em aberto. Não definem com clareza o objeto de nossa busca. Por outro lado, essa mesma abertura, que aparentemente colocaria a produção numa procura às cegas, oferece maior flexibilidade ao processo. Em vez de procurar a partir do ideal, pode-se averiguar o mais adequado e conveniente. Locações externas por via de regra demandam por parte da produção uma estrutura logística complexa. É preciso deslocar pessoal e equipamentos, montar uma infraestrutura básica com espaço abrigado para base de produção, com banheiros, espaço para equipe e equipamentos de câmera, alimentação elétrica, coleta de lixo, local e estrutura para refeições e pessoal específico para erguer, operar e desproduzir toda essa logística. Também é preciso obter as devidas autorizações para uso do espaço seja ele público ou privado. Tudo isso reflete em custos e demanda tempo. Assim, as limitações de uma produção independente passam se impor como mais um critério a ser considerado.

Olhar para aquilo que está ao nosso redor, que já nos é disponível, assim como a luz do sol, também pode nos oferecer o melhor custo-benefício. Derek Jarman rodou várias de suas produções no entorno da pequena casa de pescador vitoriana, *Prospect Cottage*, na costa sudeste da Inglaterra na qual viveu a partir de 1987. Abraçar a conveniência pode parecer uma concessão às limitações de recursos, um mal necessário. Mas a sensibilidade de Jarman nos mostra que abraçar as circunstâncias pode tornar o disponível em ideal. Seria muito difícil imaginar obras

pois demanda um mínimo de conhecimento histórico e teológico do catolicismo romano.

como *The Last Of England* e, principalmente, *The Garden* em qualquer outro cenário. Jarman tinha uma consciência sofisticada do espaço cenográfico, resultado de uma vasta experiência como cenógrafo nas artes cênicas. Entendia bem como articular o espaço na obra, seja ele imaginado e construído numa sala de espetáculo, seja ele a paisagem de seu convívio diário.

Sob essa perspectiva, para *Divino Afflante Spiritu*, a área de mata em frente a minha casa se apresentou como uma opção a ser considerada. Há toda a infraestrutura necessária, cozinha, banheiros, energia elétrica, espaços para camarim e sala de câmara, disponível e acessível. Além de estar localizada no perímetro urbano facilitando o transporte de equipe e elenco. Resta considerar se esse espaço se mostra visualmente e conceitualmente adequado. Poderia essa mata ser lida como a intercessão entre o mundo espiritual e o material? Como esse não-lugar? A verticalidade da vegetação obstrui a visão das construções ao redor e as folhagens, especialmente com a omissão da cor, formam uma trama que pela repetição atribuem neutralidade ao fundo. Ao mesmo tempo formam uma malha que ajuda a mapear o espaço tridimensional criando profundidade. Uma lógica semelhante ao que se vê nos juncos em *Onibaba* (Japão, 1964) de Kaneto Shindô, brilhantemente fotografado por Kiyomi Kuroda (*Figura 6*). Mas essa neutralidade não é absoluta. Uma audiência com algum conhecimento de botânica ou paisagismo será capaz de reconhecer as espécies exóticas e nativas da mata atlântica que compõe a vegetação localizando o cenário em um bioma específico, cartografável no mundo material. Como essa informação é acessível a um público restrito, entendemos que a neutralidade ainda prevalece. Mesmo assim, a consciência de que a imagem carrega esse dado e o disponibiliza à leitura é importante para que não se torne um ruído, que mantenha coerência dentro da obra. Nesse caso, o recorte geográfico para o qual a vegetação aponta encontra consonância com a identidade da banda, afinal Labirinto é uma banda paulista de pós-metal, um marcador importante no contexto de um gênero onde há uma hegemonia de artistas europeus e norte-americanos. Essa informação não é necessária para a leitura da obra, mas não confunde ou distrai a audiência.

Figura 6 - Still do filme *Onibaba* (Kaneto Shindô; JAPÃO, 1964)



Fonte: Kiyomi Kuroda *in*: Internet Movie Database,, 1998

Outra vantagem dessa locação é a facilidade de acessá-la em vários horários em dias diferentes a fim de observar o posicionamento do sol e o comportamento da luz no espaço. Por mais que com a tecnologia disponível seja possível levantar essas informações à distância, estar de corpo presente no espaço, viver esta iluminação, oferece ao cinegrafista não apenas dados para planejamento, mas a experiência multissensorial dessa luz. Uma forma de adquirir intimidade com os fluxos luminosos do espaço.

Fora o cenário, há outros elementos figurativos que precisam ser definidos para os quais não encontramos vestígios na obra fonográfica. É preciso estabelecer a ação, a intencionalidade no movimento. Além de incorporarmos a relação de resolução e tensão da harmonia musical utilizamos seus equivalentes na dramaturgia, motivação e conflito, a fim de estabelecer um percurso para o elenco trabalhar seus personagens e conduzir o público na duração da obra. Voltamos então à mesma operação que definiu a locação, partir do mesmo ponto abstrato a fim de materializar em imagem

figurativa. Qual é a ação? O que acontece em cena? Quem seria o personagem? Se estamos na interseção entre o mundo espiritual e o mundo material, encontraríamos alguém de passagem por essa transição. Alguém desencarnando ou talvez um anjo caindo. Essa transição e a dualidade entre material e espiritual pode se materializar na situação de desconforto de encontrar-se em um corpo que não o seu próprio.

O vídeofonograma abre com a imagem da atriz e bailarina Liza Schechtmann (*Figura 5*) tentando mover os cabelos do rosto com os antebraços em vez das mãos. A sequência é uma improvisação a partir do conceito do estranhamento do corpo e de estímulos sensoriais. A cena foi rodada a 200fps e a 120pfs com o fonograma sendo executado no set em velocidade 8 vezes e 5 vezes mais rápida consecutivamente. Esse estímulo sonoro provoca a performer a executar movimentos mais enérgicos e vigorosos, o que na reprodução a 24fps do registro em velocidades superiores sugerem maior resistência, mais peso. A equipe também manteve corpo, cabelos e figurino da atriz molhados durante toda a filmagem. Esse recurso surge a partir de uma referência conceitual e se torna um estímulo físico, tátil. Na obra *Ocean Without a Shore* (EUA, 2007) Bill Viola utiliza uma lâmina de água para demarcar a separação entre o mundo espiritual e o mundo terreno. Além de dificultar seus movimentos e trazer desconforto, dando à atriz um estímulo ao qual reagir, a água também sugere que o personagem cruzou a barreira simbólica como na obra de Viola.

Nessa sequência a performer teve a liberdade de responder aos estímulos sem uma direção ou marcação específica para os seus movimentos. O posicionamento e os movimentos de câmera foram ditados pela performance e pela posição do sol. Na dança, conduzida pela atriz bailarina, a câmera procura manter o sol em contraluz e enquadrar o que é desenhado pelos gestos diante da lente. Para tal, o operador de câmera é obrigado a entregar seu corpo e o foquista a acompanhar (*Figura 7*). Assim, mesmo diante do cinematógrafo, a atriz não é um mero objeto a ser fotografado, figura na paisagem, mas sim um corpo que também opera a cinematografia, tornando-se também cinegrafista. Essa dinâmica não se restringe apenas à captação, mas se estende à montagem. Alguns gestos foram invertidos no sentido do seu movimento na pós-produção a fim romper com a sua naturalidade. Essa operação estava prevista desde o início, mas ainda estava aberta ao que a improvisação conduzida pela cinegrafista performer pudesse oferecer. Ao final de cada *take*, logo antes da câmera cortar, Liza jogava seus cabelos molhados para trás arremessando gotículas que se

espalhavam por todo o quadro. Em contraluz, em *slow motion* e em movimento reverso surge um efeito de chuva ascendente que foi incorporado ao vídeo. Habitualmente entende-se que o material registrado antes do comando “ação” e após o “corta” está destinado ao descarte na edição. Mas ainda são um vestígio, mesmo que não intencional, do encontro dos corpos com o cinematógrafo, uma construção cinematográfica.

Figura 7 - Performer, operador de câmera e foquista no set de *Divino Afflante Spiritu*



Fonte: elaborada pelo autor, 2018

É na montagem que se costura os gestos do material fotográfico bruto à obra fonográfica em suas invariantes amodais. Nesse processo o meio de veiculação também se impõe. A experiência diante do movimento na grande tela numa sala de cinema é muito diferente daquela diante dos dispositivos eletrônicos pessoais conectados à internet. Em um primeiro corte da sequência inicial de *Divino Afflante Spiritu*, por exemplo, havia um longo plano de um único movimento de câmera e um único gesto da performer que se estendia mais de um minuto. A intenção era que na monotonia visual a atenção do espectador se voltasse para a música deslocando a experiência para uma predominância auditiva. Sendo a *internet* um território no qual predomina o pandemônio de imagens, como diria Jarman, há o risco de que a ausência de estímulo visual leve a audiência a se desinteressar e abondar o vídeofonograma. Diante disso, a cena acabou sendo remontada com mais cortes na tentativa de prender a atenção do espectador.

Aos dois minutos e quarenta do vídeofonograma é apresentada um segundo personagem, interpretada por Lee Devon. Em contraponto ao personagem de Liza, que está de passagem, a de Lee pertence a esse não-lugar entre o material e o espiritual. A introdução é feita em dois planos inspirados por *La passion de Jeanne d'Arc* (França, 1928) de Carl Theodor Dreyer. A câmera aqui é fixa no tripé e o quadro fechado valorizando pequenos gestos e o olhar. Foram rodados em um estúdio com fundo preto improvisado em minha garagem. No primeiro Lee levanta o rosto coberto por um líquido negro viscoso que escorre para cima e encobre os olhos (*Figura 8*). O segundo mostra o personagem de olhos abertos, para o alto, com uma coroa de lâmpadas LED piscantes (*Figura 9*). A intenção do primeiro quadro é evocar a memória dos sentidos próximos, da sensação do líquido denso sobre a pele. Em contraste, o segundo enfatiza a luz e o olhar apontando para o sentido que nos conecta a estímulos mais distantes, a visão. O efeito de *slow motion* no primeiro potencializa a viscosidade do líquido e a reversão do sentido do movimento, que é acompanhado pelo gesto do ator, além de manter continuidade com a chuva contragravitacional da cena anterior, procura sugerir que o líquido puxa o rosto para o alto. O estímulo sensorial sobre o performer no plano seguinte é mais sutil. A cena foi iluminada apenas com as pequenas lâmpadas LED potencializadas por espelhos para otimizar a exposição reaproveitando a luz que se dispersaria pelo ambiente. Há mais lâmpadas nos mesmos circuitos das que aparecem na coroa fora de quadro sobre espelhos

aumentando a luminância e mantendo a sincronia ao piscar. Esse procedimento permite registrar o movimento da pupila do ator em reação à intermitência das luzes em cena, como enfatizado no plano mais fechado aos 3'50". Para além de contrastar os órgãos sensoriais, pele e olhos, as janelas da alma, em contraponto à primeira imagem, a segunda alude à iconografia cristã ao mesmo tempo em que apresenta um elemento tecnológico, as lâmpadas LED. Assim, seria possível sugerir tanto a dualidade entre material e espiritual como entre carnalidade e tecnologia. Mas essa já seria uma leitura mais analítica para além da experiência sensorial.

Figura 8 - Lee Devon em *Divino Afflante Spiritu*, André Schütz, 2018



Fonte: elaborada pelo autor, 2018

Figura 9 - Lee Devon em *Divino Afflante Spiritu*, André Schütz, 2018



Fonte: elaborada pelo autor, 2018

Slow motion e velocidade reversa são operações no tecido do movimento aparente. Construções no ordenamento dos fotogramas que, através do cinematógrafo, materializam na percepção uma ação diversa daquela fotografada no mundo físico. Essa divergência por si só não chega necessariamente a revelar a materialidade do meio. Na prática são recursos que permitem à cinematografia realizar uma física fora das regras daquela do mundo concreto em que nossos corpos habitam. Em *Divino Afflante Spiritu* a imagem da chuva ascendente, por exemplo, informa a audiência, que tem a memória da experiência no mundo físico, que a ação na tela não acontece nesse mesmo mundo. Uma informação lógica, ofertada ao pensamento. Além disso, essas ferramentas também podem servir a propósitos práticos, simplificar no set o registro de ações que as limitações do meio físico tornam a execução complexa. É o caso da cena final do vídeo, quando Lee abraça Liza e atrás dele se ergue um manto que os abraça como asas. Na captação a ação inicia com o manto já em sua posição final e dois membros da equipe fora de quadro o

abrem e o deixam cair atrás de Lee. A gravidade, que imporia uma limitação, em reverso, facilita a execução do movimento.

Figura 10 - imagem duplicada, espelhada e em negativo



Fonte: elaborada pelo autor, 2018

A imagem de asas se abrindo sugerida pelo movimento do manto é reforçada pela sobreposição de outra ação. Em sincronia com uma virada de bateria alternam-se no display a cena do manto e uma sequência de *frames* da cena inicial improvisada por Liza. Na linguagem da montagem cinematográfica, quando duas ações paralelas são montadas de forma alternada sugerem simultaneidade, que acontecem ao mesmo tempo. A medida em que o intervalo entre os cortes, tempo de tela em cada ação antes de alternar, é reduzido sugere-se também uma maior proximidade no espaço, como se ocorressem num mesmo ambiente. Quando esse intervalo é reduzido a poucos ou apenas um *frame* há uma percepção de sobreposição, de que as duas

ações são simultâneas no mesmo quadro. O curto tempo de tela dificulta a leitura da forma na cena sobreposta e, no caso da cena em questão em *Divino Afflante Spiritu*, esse efeito é reforçado pela duração da sobreposição, próxima de um segundo. Esse fenômeno nos permite construir uma imagem na percepção ausente no registro fotográfico. A cena sobreposta aqui é uma sequência de fotogramas com a imagem duplicada, espelhada e com as cores invertidas, em negativo, da cabeça, cabelos e um braço de Liza cruzando o frame de baixo para cima (*Figura 10*). O tempo insuficiente para leitura detalhada da forma obriga o espectador a recorrer à memória e àquilo que lhe é sugerido ao longo do vídeofonograma para preencher as lacunas.

O que esse exemplo demonstra é a capacidade da cinematografia de atuar para além do registro e da reprodução da imagem. Operando no tecido do movimento, no sequenciamento de fotogramas estáticos, consegue oferecer à percepção mais do que um simulacro da experiência da visão natural.

O experimento na realização de *Divino Afflante Spiritu* pode ser visto como um estudo na busca de uma metodologia capaz de conciliar a liberdade física e artística do cinegrafista amador com a eficiência do profissional. Demonstra a viabilidade de um processo no qual os procedimentos metódicos do cinema industrial, que materializa ideias em imagens, dão espaço à sensibilidade investigativa do cinegrafista. No qual a obra vai sendo concebida enquanto é produzida, organicamente, imaginada enquanto se materializa. Ainda assim, respeitando cronograma e orçamento e zelando por boas condições de trabalho e segurança.

Mas a obra em si não realiza todo seu potencial enquanto exploração das propriedades materiais do processo de criação de imagens. *Divino Afflante Spiritu* falha em revelar sua materialidade. O vídeo digital tende a preservar sua transparência. Não carrega os grãos ou as marcas do tempo e do uso da cópia como a película. Além disso, devido ao meio de circulação, a *internet*, não é possível predeterminar suas dimensões no espaço. Por se destinar à transmissão online, a entrega acaba sendo um arquivo de dados, uma descrição em código a ser traduzida em luz por um *display* indefinido, desconhecido.

4.2 *Demiurge*⁵¹

Figura 11 - Tizo All em *Demiurge*, André Schütz, 2019



Fonte: elaborada pelo autor, 2019

Em *Demiurge* (2019) foram utilizados os mesmos métodos, procedimentos e técnicas experimentados na produção de *Divino Afflante Spiritu* (2018) aplicados às especificidades formais e conceituais do fonograma. Há que se manter uma consistência estilística visto que ambas as peças musicais integram uma obra maior, o álbum *Divino Afflante Spiritu*. As duas compartilham a instrumentação densa e a ausência de vocais. Conceitualmente, tanto uma como a outra, partem da ideia de contraste, de dicotomia, que no caso de *Demiurge* está no embate entre criador e criatura, do ato da criação à tomada de autonomia. A cinematografia parte de

⁵¹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=27vuzNhKkKE>

elementos que utilizamos no trabalho anterior como o monocromatismo, a perspectiva com base na geometria do sensor super 35mm, as variações de velocidade e a montagem paralela. Na audição percebe-se que o andamento em *Demiurge* é mais dinâmico do que em *Divino Afflante Spiritu* e que há mais variações em uma duração menor. Com isso, decidimos utilizar a mesma câmera, porém incorporando uma variedade maior de distâncias focais⁵², adicionando lentes mais longas do que 40mm, e de velocidades de câmera. Essa decisão nos convida a explorar a expressividade da profundidade de campo, um elemento fotográfico secundário em *Divino Afflante Spiritu*. Lentes mais longas tendem a evidenciar diferenças de nitidez entre os objetos em quadro de acordo com a sua distância da câmera. Ao se determinar um plano de foco a uma determinada distância da superfície sensível, os objetos perdem gradativamente a nitidez a medida em que se afastam dele em cena para frente ou para trás no eixo de câmera. Esse fenômeno ótico pode ser percebido em maior ou menor grau dependendo do equilíbrio entre a abertura do diafragma, a distância focal (lente) e as dimensões da superfície sensível (sensor). Assim, além das lentes, as variações de velocidade também implicam em diferentes dinâmicas de nitidez dentro da cena. Ao alterar a velocidade altera-se o tempo de exposição de cada fotograma demandando compensação na abertura do diagrama. A cinematografia desenvolveu técnicas para compensar essas variações mantendo a consistência na profundidade de campo a fim de preservar a continuidade. Mas no caso de *Demiurge*, obra na qual pretende-se explorar as propriedades materiais do meio a partir da audição do fonograma, faz sentido incorporar esse fenômeno como recurso expressivo. Aqui as dimensões do sensor, distâncias focais e tempo de exposição são determinados pela obra musical e é natural que sua materialidade se manifeste no videofonograma.

Demiurge abre com a figura do Demiurgo, interpretado por Cadu Souza, que na cena aflu o “sopro divino” na forma da fumaça branca que preenche o quadro (*Figura 12*). A fumaça começa a se dispersar revelando a criatura, o performer Tizo All. O percurso narrativo é conduzido pelo corpo cinegrafista de Tizo, a criatura que gradativamente revela sua forma e vai se familiarizando e dominando sua corporeidade. Em uma ação paralela, o Demiurgo comanda a criação até perceber

⁵² A distância focal é a distância que existe entre o sensor e o centro ótico da lente. É o atributo determinante de suas características de projeção e, por esta razão, é o que identifica cada lente (24mm, 35mm, 42mm, 50mm etc.).

que a criatura adquire autonomia e procura retomar o controle sobre ela. Assim como em *Divino Afflante Spiritu*, a narrativa aqui não é a atividade fim do videofonograma. Essa fábula de criação e jogo de poder é um recurso para escorar a integridade conceitual dos elementos figurativos na obra e não uma mensagem a ser decifrada pela audiência.

Figura 12 - "sopro divino" – Cadu Souza em *Demiurge*, André Schütz, 2019



Fonte: elaborada pelo autor, 2019

Em sua performance Tizo também teve liberdade e autonomia para improvisar sob os estímulos que lhe eram oferecidos, como Liza em *Divino Afflante Spiritu*, porém aqui o registro acontece em etapas. Não há uma configuração única do cinematógrafo e essa é uma das condições oferecidas ao cinegrafista performer para construir a sua interpretação. O corpo vai se revelando aos poucos, como que se formando diante dos olhos da audiência. Tizo inicia ajoelhado de costas para a câmera com a cabeça

baixa e braços à sua frente, exibindo apenas seu torso (*Figura 13*). A forma aqui também é obscurecida pelo cinematógrafo. A câmera é fixa no tripé e equipada com lentes longas, teleobjetivas, que tendem a comprimir as distancias dificultando a percepção de volume. A fumaça em contraluz obstrui a visão do fundo e as partículas entre a figura e a lente difundem a luz quebrando as linhas e os detalhes finos. Braços, pernas e cabeça vão se mostrando gradualmente. Esses movimentos são registrados a velocidades menores do que 24fps resultando na reprodução em gestos bruscos e trêmulos.

Figura 13 - Tizo All em Demiurge, André Schütz, 2019



Fonte: elaborada pelo autor, 2019

Numa segunda etapa o gestual se estende. A câmera agora está mais próxima com uma lente mais aberta prolongando a dimensão dos gestos. O espaço de nitidez perceptível em cena, profundidade de campo, também se amplia. A redução na

distância diminui o volume de fumaça entre a lente e o performer, revelando mais detalhes da figura (*Figura 14*). A criatura começa a tentar se levantar com a dificuldade de quem ainda está aprendendo a se posicionar como bípede, o que é reforçado pela baixa velocidade da câmera. A medida em que ela vai tomando o controle do corpo o registro na captação é acelerado suavizando o movimento.

Figura 14 - Tizo All em *Demiurge*, André Schütz, 2019



Fonte: elaborada pelo autor, 2019

A última etapa é executada com a câmera na mão, com lente grande angular e em *slowmotion*, como na performance de Liza Schechtmann em *Divino Afflante Spiritu*. Também aqui, a dança é conduzida pelo corpo cinegrafista performer e acompanhada por outros dois corpos cinegrafistas nas funções de operador de câmera e foquista. A consciência de Tizo dessa dinâmica pode ser notada no plano

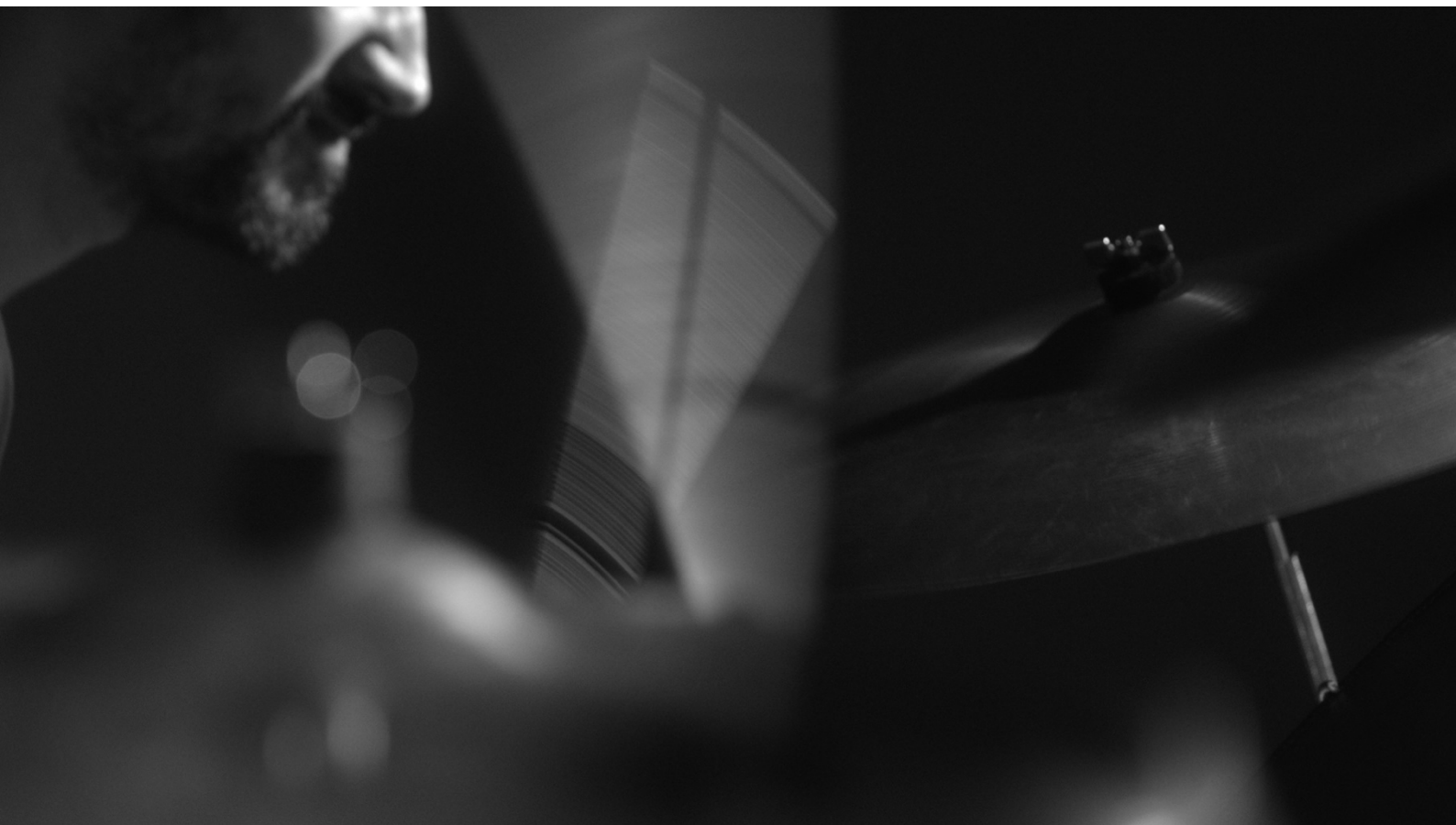
que se inicia aos 4'07" do videofonograma. A câmera parte de um *close up* e vai se afastando para baixo abrindo o quadro e revelando a figura das coxas para cima. Durante o movimento o performer percebe a postura dos cinegrafistas que o acompanham e começa a inclinar o tronco para trás. Esse gesto, além de denunciar a intenção, coloca os dois corpos em posições favoráveis para seguir Tizo em sua próxima ação. O performer solta o corpo para trás caindo no chão de costas para a câmera. Para acompanhar o movimento basta ao operador um leve giro do tronco e do joelho já flexionados e ao foquista um ligeiro passo à frente. Isso demonstra a capacidade de leitura da mecânica corporal e de comunicação do performer através do gesto, tomando assim para si, mesmo que diante das lentes, o papel de operador de câmera.

Essa seção acima descrita, que aqui chamo de plano, é um recorte decupado de um longo registro contínuo da improvisação no set entre o disparar e o cortar da câmera. Tem seu início e fim delimitados pelos cortes na montagem. Nesta operação é possível utilizar outros segmentos do mesmo registro da performance como novos ângulos de câmera, bastando omitir o deslocamento de uma posição para a outra. É o que acontece com a entrada no plano seguinte no qual Tizo é enquadrado de frente se levantando. A relação causal entre a ação que termina e a que se inicia, cair e levantar, sugere uma performance temporalmente contínua. Por outro lado, o corte para outro ponto de vista, posição de câmera, demarca o fim do plano enquanto unidade. Aparentemente contrariando essa lógica, nota-se ao longo do fragmento vários outros cortes que não comprometem a integridade do corpo do plano. São brevíssimas inserções de planos detalhe dos instrumentos musicais executando a peça que é ouvida. Esses dois atributos fazem com que não interrompam a ação contínua do performer registrada de um ponto de vista único, coerente e consistente. A sincronia, invariante supramodal, liga os planos detalhe ao áudio, que é uma camada ininterrupta paralela à ação do performer. A fragmentação, diversos instrumentos por poucos frames, nega à percepção visual dados novos suficientes para avaliar e compreender o que se vê para além de "parte da música", como num piscar de olhos. Além disso, por ser um padrão recorrente ao longo do videofonograma, o espectador já antecipa sua ocorrência. Tais planos são intencionalmente direcionados à experiência auditiva. A instrumentação no fonograma é densa, construída em várias camadas e rica em detalhes. O reforço visual enfatiza

a percepção de um determinado instrumento fazendo-o emergir temporariamente da massa sonora. Essa aderência ao fonograma é o que descola esses planos detalhe da experiência visual, que por sua vez tem uma ligação mais distante com o áudio, predominantemente restrita à estrutura rítmica.

A consistência na estrutura causal das ações apresentadas à visão oferece um percurso ao espectador, cativando sua atenção, e costura a unidade na edição fragmentada. A performance da criatura se inicia em consequência de um gesto do Demiurgo, o sopro. A partir daí segue-se um jogo de montagem paralela de ação e reação entre os dois personagens. O tempo de tela de cada ação, entre os cortes, vai diminuindo gradativamente e à medida que a criatura se liberta do Demiurgo a alternância caminha para a sobreposição das duas figuras no final. Os personagens, que nunca compartilham o mesmo quadro, se conectam através do olhar, o que também os separa dos músicos em plano detalhe. Há apenas um breve momento, aos 5 minutos, em que o rosto do percursionista entra em quadro e, na sobreposição aparente resultante da montagem, vai ao encontro da face da criatura. Tal gesto transgride o *briefing* e subverte o plano detalhe. O enquadramento deveria revelar apenas pratos e baquetas e nunca a face de um dos músicos (*Figura 15*). O reflexo espontâneo do percursionista em inclinar o corpo à frente é uma consequência física de sua interpretação ao executar a peça. O corpo aqui parece reivindicar sua integralidade, nos lembrar que as baquetas são suas extensões e que as mãos que as seguram são apenas pontos de contato com este que as opera. Cabe à montagem corrigir esse ato de desobediência ou incorporá-lo como uma contribuição à obra, tornando o percussionista um cinegrafista por ressignificar o enquadramento. Se entendemos que a aderência ao fonograma se sobrepõe ao *briefing* e à decupagem inicial a segunda opção se torna inevitável. Este corpo que aqui impõe seu gesto espontâneo diante da câmera é o mesmo que executou a peça musical no momento do registro fonográfico. Em outras palavras, esse gesto captado “fora do *script*” já é parte da obra musical desde sua origem.

Figura 15 – percussionista em quadro em *Demiurge*.



Fonte: elaborada pelo autor, 2019

Os videofonogramas são obras que têm sua gênese no corpo que executa o instrumento musical na gravação do áudio. Esse gesto originário produz o som que agregado a outros constituem a obra fonográfica. Se a obra audiovisual parte do registro sonoro, podemos entender que seu percurso, que termina na percepção no corpo diante da tela, se origina no gesto do corpo músico.

Este capítulo, que caminha para sua conclusão, é uma tentativa de descrever, articular em texto, a experiência na realização de *Demiurge* e *Divino Afflante Spiritu*. Uma operação do pensamento a partir da memória de compartilhar com o leitor ideias que orbitam o processo e as obras. Uma aproximação mais direta seria o contato presencial com os próprios videofonogramas que em si são os vestígios de seu processo. Neste caso o leitor, que aqui decifra a mensagem codificada em palavras,

encontraria as obras em sua materialidade por meio dos sentidos, a experimental, num registro mais próximo daquilo que os corpos cinegrafistas imprimiram nos videofonogramas. Em outras palavras, seria um encontro entre cinegrafista e espectador mediado pelo cinematógrafo, com cada um em uma extremidade desse sistema. Em *The Address of the Eye*, Vivian Sobchack descreve esse encontro como o engajamento perceptivo indireto entre cinegrafista⁵³ e espectador mediado pelo cinematógrafo⁵⁴ e direto de ambos com seu objeto intencional mútuo (Sobchack, 2020: 173).

Um videofonograma, diferente do que sugere a etimologia, não é mais a impressão de som e imagem em um meio magnético, mas sim um registro em forma descritiva. Não no código do texto oferecido ao pensamento projetivo do leitor, mas em dados e instruções para que um *display* materialize a obra em luz e som. É discutível afirmar que a obra é o conjunto de instruções ou sua concretização no aparelho. Um filme na lata é a obra em si ou em potencial? Se entendemos que a obra cinematográfica acontece no fenômeno perceptivo então o código carrega a obra latente e o *display* os estímulos que a materializam na percepção. Ambos partem do cinematógrafo, o intermediário no encontro entre cinegrafista e espectador.

Em seu estado latente, o videofonograma, essas obras não informam sua espacialidade, um elemento chave para tomar corpo. O código carrega instruções para um *display* indefinido mantendo a obra aberta em sua escala e suas dimensões relativas. Essa abertura amplia o alcance na circulação das obras, disponibilizando-as a qualquer dispositivo com telas conectado à *internet*. A lógica por trás disso vem do entendimento de que o *display* não é um suporte para obra, mas sim uma janela que dá acesso a ela. Isso também revela outro paradigma do meio digital, a transparência, assunto que será tratado mais a fundo adiante.

Uma janela pode ser compreendida como uma barreira ao corpo e uma abertura à visão. O que o videofonograma oferece então, assim como qualquer outra obra audiovisual para veiculação na *internet*, é a paisagem. Uma mesma paisagem

⁵³ A palavra em inglês utilizada por Sobchack é *filmmaker*, cuja tradução poderia ser “cineasta”. Adoto o termo “cinegrafista” mantendo coerência com o que é abordado no capítulo 3 dessa tese.

⁵⁴ Utilizo a palavra “cinematógrafo” como síntese do sistema que a autora descreve como dois aparelhos distintos, a câmera e o projetor, atuando em conjunto.

pode ser acessada através de uma porta de vidro ou de um olho mágico. Essas duas situações oferecem o mesmo conjunto de estímulos a visão, mas experiências muito distintas. Em outras palavras, desconsiderando a materialidade do *display* enquanto objeto presente no mundo material, desprestigiamos a corporeidade do espectador, sua experiência enquanto corpo vidente.

Podemos observar o exemplo de um espectador que encontra a obra no transporte coletivo através de um *smartphone*. O áudio lhe chega por fones de ouvido, o estímulo vai diretamente ao seu aparelho sensorial auditivo sem a interferência da acústica do espaço ao seu redor. Devido às dimensões reduzidas da tela, o passageiro também tende a aproximá-la dos olhos para uma melhor leitura da imagem. Sua referência de escala passa a ser os limites da tela e não mais o seu corpo. Esse curto percurso dos estímulos isolam o passageiro do mundo à sua volta. Evito aqui me referir a esse sistema em termos como virtual ou imersivo. O primeiro por sugerir um contraponto ou um paralelismo com aquilo que seria o real. Como estamos tratando daquilo que é aparente, me parece um desvio desnecessário. Já o termo imersivo incluiria outras experiências que, no que se refere ao corpo, são muito distintas e até opostas, como na projeção em uma grande sala de cinema, na qual o espectador move sua cabeça para acompanhar a ação na tela e sente em seu corpo a vibração dos graves propagados pelo *subwoofer*. Me apropriio então do termo utilizado por Vivian Sobchack em *The Address of the Eye*, descrevendo o estado desse passageiro como *quasi-desembodied* (Sobchack, 2020: 173). Uma tradução possível seria quasi-desincorporado, indicando o desmembramento do corpo enquanto unidade. Outra possibilidade seria quasi-desencarnado, apontando para a perda do caráter carnal do corpo. Levando em conta que a percepção da autora, expressa em mais de uma obra, da relação entre corpo e tecnologia, me parece mais adequado utilizar a segunda. Sobchack entende que há uma cultura técnico-lógica que busca a superação dos limites da carne, “*beat the meat*”. Aqui o desencarnar não seria o descolamento entre espírito e corpo, mas sim uma operação da racionalidade através da técnica na busca de ultrapassar as barreiras impostas pela carnalidade. Enquanto seu corpo permanece preso no trânsito, o passageiro viaja instantaneamente para outro lugar por meio do cinematógrafo.

Na mitologia grega o labirinto é uma obra arquitetônica projetada para aprisionar o Minotauro, um híbrido de humano com cabeça de besta selvagem. Para

escapar desse emaranhado de caminhos deceptivos e encontrar o único trajeto que leva à saída é preciso recorrer à técnica e à racionalidade, o que a besta não seria capaz. A racionalidade humana permite encontrar soluções como o uso de uma linha para marcar o caminho correto a partir da entrada. Mas o arquiteto que projetou o labirinto tem o conhecimento para construir asas, extensões tecnológicas que possibilitam superar limitações do corpo humano lhe permitindo o voo. A racionalidade é o que nos difere de outros animais e que nos permite desenvolver a tecnologia que por sua vez é o meio pelo qual podemos superar os limites de nossa carnalidade. Nossa carne é assim entendida como nossa parte animal. Essa ideia não se restringe aos gregos antigos. Já na era industrial, no início do século XX, os Futuristas italianos exaltavam o “aviador” como símbolo da superação da carne através da tecnologia. No final do mesmo século, na era digital, a figura que representa o híbrido entre humano e técnico passa a ser o ciborgue. Podemos entender que desde os gregos a cultura ocidental procura na racionalidade o meio de se distanciar daquilo que é orgânico, selvagem, e de se libertar dos limites do corpo.

5 DESENHOS LÍQUIDOS À PROCURA DE AR

Expressões como “sopro divino” e “inspiração do artista” parecem ilustrar uma dinâmica de exteriorização e interiorização de objetos abstratos, como o espírito e a centelha criativa, através da atividade fisiológica da respiração. A atmosfera na qual estamos todos imersos também circula dentro de nós. Inalamos o que nos é externo e expelimos de volta ao ambiente aquilo que nos envolve somado a algo de nosso interior. Assim, podemos interpretar que a inspiração seria o ato de interiorizar algo externado por outros no invisível que nos cerca, que compartilhamos. As ideias estão no ar.

Na saudação tradicional do povo Maori⁵⁵, *hongi*, duas pessoas encostam testa e nariz uma na outra compartilhando o “sopro da vida”, *hā*. Sejam ideias ou a energia vital, simbolicamente a respiração sugere a comunhão daquilo que é invisível e que está dentro de nós. Essa imagem surge do próprio mecanismo do fenômeno material de nossa troca de gases e partículas com a atmosfera na qual habitamos e que compartilhamos.

Em março de 2020 lideranças Maori orientaram suas comunidades a restringir temporariamente a prática do *hongi* após o registro do terceiro caso de COVID-19 na Nova Zelândia. A respiração, que nos é vital, também é o veículo que carrega o SARS-CoV-2. O vírus entra no corpo pelas vias aéreas e nele se reproduz. Nos tornamos potenciais usinas de reprodução do vírus que destrói o hospedeiro no processo. Ao expirar devolvemos ao ambiente, e aos corpos próximos, uma quantidade ainda maior do patógeno. Para conter a disseminação da doença foi necessário o distanciamento, evitar o compartilhamento da respiração, restringir o contato com outros corpos.

No início, o isolamento parecia urgente e temporário, mas com o tempo fomos forçados a encontrar soluções que viabilizassem interações sociais seguras, livres da troca de aerossóis. O cinematógrafo se apresentou então como um recurso com a capacidade de assumir as funções de janela e barreira sanitária. A ubiquidade dos

⁵⁵ Povo polinésio que primeiro povoou as ilhas que hoje formam a Nova Zelândia (Aotearoa).

dispositivos conectados à *internet* equipados com câmeras e telas pareciam uma ponte segura, capaz de promover os encontros legítimos isolados da atmosfera. Vale pontuar que no período da pandemia nem todos tiveram acesso ou optaram por esse recurso. Que para profissionais de serviços essenciais e da saúde, além de pessoas em situações de vulnerabilidade, não havia a possibilidade do isolamento. Mas nesse capítulo trato especificamente de um conjunto de obras produzidas no contexto do confinamento e dos encontros intermediados por câmeras e telas.

Transitar por estas pontes parece nos levar a habitar, mesmo que temporariamente, um não-lugar, desencarnados como o passageiro no coletivo descrito no capítulo anterior. Um não-lugar diferente da concepção de *Divino Afflante Spiritu*, a intercessão entre o mundo material e o espiritual. Aquilo que o autor de ficção William Gibson chamou de ciberespaço⁵⁶. Uma alucinação coletiva consensual experimentada por bilhões de operadores de computadores em todas as nações (Gibson, 1984:51). Entendo aqui a palavra alucinação não como engano ou devaneio, mas sim como aquilo que se refere a sensações sem objeto que as provoque no mundo físico, que acontece apenas no “não-espaco da mente”, como sugere Gibson. Descrevendo assim o ciberespaço como, me apropriando das palavras de Merleau-Ponty, “um mundo da imanência e da idealidade” (Merleau-Ponty, 2004: 16).

Tanto Gibson como outros autores que depois dele investigaram o fenômeno para além da ficção apontam a representação gráfica como meio de acesso ao ciberespaço. A configuração atual dos dispositivos que carregam o conjunto câmera/tela conectáveis à *internet* e sua ubiquidade são fenômenos relativamente recentes. Aliamos a ideia de um “espaço digital global comum, uma espécie de segunda atmosfera” (Tomas, 1996:38), à capacidade do cinematógrafo, especificamente em sua forma eletrônica e digital, de nos deslocar de nossa carnalidade. Passamos a interagir não mais enquanto corpos, mas como representações eletronicamente construídas e receptores perceptivos. Em encontros nos quais estamos ausentes em carne e presentes enquanto videntes/visíveis. À

⁵⁶ “Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts...A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding...” (Gibson, 1984:51)

medida que o período de isolamento foi se estendendo, aparentemente por tempo indeterminado, fomos normalizando essa dinâmica.

A relevância do papel do cinematógrafo nesse sistema convida a cinematografia a observar esse estado de coisas. O uso do cinematógrafo como barreira sanitária não está deslocado da história das tecnologias e da comunicação pela percepção visual de movimento. A cinematografia abarca o conhecimento técnico e a experiência acumulados que a qualificam como uma disciplina capaz de elaborar tanto o mecanismo que promove nossos encontros remotos como nossa vivência no contexto da socialização mediada. O acesso ao ciberespaço através de câmeras e telas carrega questões já presentes na experiência da cinematografia eletrônica. Diante disso, volto a Vivian Sobchack:

"Pós-cinemática, incorporando o cinema em sua própria tecno-lógica, nossa cultura eletrônica desprivilegiou o corpo humano e construiu um novo senso de 'presença' existencial. Televisão, gravadores/*players* de vídeo, videogames e computadores pessoais formam um sistema eletrônico integrado, cujas várias formas "mediam"⁵⁷ para constituir um mundo alternativo e virtual que incorpora de forma singular o espectador/usuário em um estado espacialmente descentralizado, fracamente temporalizado e quasi-desencarnado." (Sobchack, 2020: 173, tradução nossa)⁵⁸.

No contexto do isolamento social a alternativa a esse "mundo virtual" ao qual Sobchack se refere é o confinamento, que por sua vez é espacialmente restrito e de temporalidade difusa, por vezes aparentemente estática. O fato de o ciberespaço ser ao seu modo compartilhado parece trazer um senso de realidade, um lastro que nos ancora através da confirmação. Esse porto seguro é um não-lugar sem chão no qual chegamos sem pés para pisar. E do outro lado encontramos a solidez solitária da reclusão em um tempo suspenso. As duas experiências coexistem e por vezes se

⁵⁷ No original, a autora utiliza o verbo "*interface*" mantendo uma ambiguidade intencional, podendo significar tanto a interação entre as diferentes formas do sistema eletrônico quanto o papel dessas tecnologias como meio de acesso a esse "mundo alternativo".

⁵⁸ "*Postcinematic, incorporating cinema into its own techno-logic, our electronic culture has disenfranchised the human body and constructed a new sense of existential "presence."* Television, video tape recorder/*players*, videogames, and personal computers all form an encompassing electronic system whose various forms "*interface*" to constitute an alternative and virtual world that uniquely incorporates the spectator/user in a spatially decentered, weakly temporalized, and quasi-disembodied state." (Sobchack, 2020: 173)

confundem. Essa condição parece impor à consciência uma série de dissonâncias que dificultam sua elaboração de dentro da vivência. Adoto então o exercício da cinematografia enquanto prática artística como recurso nessa tarefa. Quero enfatizar ao leitor a palavra exercício, visto que mesmo estando dentro do território da cinematografia, a operação que descrevo está mais próxima da atividade do pintor em seu ateliê do que do processo de uma produção audiovisual.

A situação de confinamento me fez observar as polaroids de Lucas Samaras (*Figura 16*). Em sua maioria autorretratos, as fotografias têm como cenário o pequeno apartamento onde o artista morava em Nova York, principalmente a diminuta cozinha. Samaras também costumava manipular a emulsão enquanto secava, tirando vantagem de sua viscosidade, em um hibridismo entre fotografia e pintura. Esses trabalhos foram uma chave importante para o exercício que resultou na série de videofotogramas⁵⁹ *Dilúvio* (*Figuras 20-25*) e no vídeo *praNa*. No contexto do isolamento social, quando não é possível o trabalho presencial com equipe e elenco, o autorretrato abre a possibilidade e impõe as limitações de um set de um cinegrafista só. Mesmo diante da câmera, o cinegrafista não se divorcia do cinematógrafo, não deixa de ser cinegrafista. Não é imperativo na cinematografia pintar com o gesto do corpo alheio como fazia Yves Klein, mas para o profissional experiente é um desafio significativo se pôr diante da lente. Esse deslocamento da zona de conforto contribui para o caráter investigativo da prática e reverbera a condição de isolamento.

As intervenções de Samaras na emulsão durante a secagem contestam a transparência do meio fotográfico. Uma operação equivalente aplicada ao cinematógrafo digital pode ser capaz de revelar, mesmo que parcialmente, sua materialidade, expondo seu avesso. Subverter o mecanismo, evidenciando o que se esconde no véu da transparência, pode ser um recurso para despertar a carnalidade diante abertura de acesso ao ciberespaço.

⁵⁹ Chamo este formato de videofotogramas, pois são imagens eletrônicas estáticas para impressão criadas a partir de processos de compressão de vídeo.

Figura 16 - Lucas Samaras, *Photo-Transformation*, 27 July, 1976.



Fonte: Lucas Samaras In: *Whitney Museum of American Art*, 2003

Na liturgia de nossas interações *on line* colocamos nossos corpos em repouso e migramos nossas atividades para o “não-espço da mente”. Em minha prática artística durante a pandemia, além de dialogar com as propostas de Samaras, me interessava tirar o corpo desse estado letárgico, despertando-o para sua mobilidade e carnalidade, “reencontrar o corpo operante e atual”⁶⁰. Para tal, me apropriei da proposta de Matthew Barney em sua série *Drawing Restraint*, (Figura 17) na qual o artista impõe obstáculos que dificultam seus movimentos na tarefa de tentar desenhar. No caso de *Dilúvio* e *praNa* optei pela restrição de ter que me movimentar dentro d’água, o que dificulta a localização no espaço e limita a respiração. É no desconforto

⁶⁰ Retomo aqui a afirmação de Merleau-Ponty já citada no capítulo 3: “É oferecendo seu corpo ao mundo que o pintor transforma o mundo em pintura. Para compreender essas transsubstanciações, é preciso reencontrar o corpo operante e atual, aquele que não é uma porção do espaço, um feixe de funções, que é um trançado de visão e movimento.” (Merleau-Ponty, 2004: 16)

que o corpo é chamado ação, se manifesta, ao contrário do repouso, quando se cala. A desorientação e a restrição ao respirar são dois estímulos materiais conceitualmente consonantes com a motivação do exercício.

Figura 17 - Matthew Barney em ação em *Drawing Restraint 2*, 1987



Fonte: Mathew Barney, 2006

5.1 Dilúvio

Lucas Samaras manipulava a emulsão das *polaroids* evidenciando a materialidade do aparelho fotográfico instantâneo, pintando com sua viscosidade. Essas intervenções eram feitas através do contato de instrumentos diversos sobre a emulsão gelatinosa ainda instável, antes da conclusão do processo de fixação. Um procedimento mecânico. O que essa operação revela é a estrutura pastosa do suporte, seu estado transitório anterior à secagem. O artista quebra a linearidade do processo subvertendo uma de suas etapas impedindo que o meio realize sua vocação para a transparência.

Para encontrar uma operação equivalente na cinematografia digital é preciso observar seus processos da mesma forma que Samaras observou a dinâmica de cura na *polaroid*. A cura é uma mudança de estado físico da emulsão gelatinosa de uma consistência mais fluida para a sólida. Se observarmos a cinematografia eletrônica como um sistema transmutações podemos encontrar alguns paralelos. O sensor nas câmeras digitais converte energia luminosa em energia elétrica e esta em sinal de vídeo, que é “traduzido” em código binário. Esse código carrega as instruções para que o *display* reproduza a imagem em luz. Em uma analogia com o processo da *polaroid* encontramos no conjunto de dados a imagem em seu estado latente, fluido, e na decodificação sua forma estável. O procedimento de Samaras interfere na forma da emulsão, mas não impede o processo de secagem, garantindo que a imagem e os vestígios de seus gestos se fixem no papel. Assim, é preciso encontrar uma forma de manipulação capaz de imprimir gestos no estado fluido do meio digital, o código, sem inviabilizar sua tradução em luz pelo *display*. A falha na concretização dessa última etapa impediria a materialização da obra na percepção. É preciso então compreender a estrutura destes dados e instruções que operam nesse processo de “cura digital”.

Vale lembrar que a rigor a função do *display* na cinematografia é a projeção sequencial intermitente de fotogramas estáticos criando no observador a percepção de movimento. Sendo assim, precisa ser alimentado com informações que descrevam cada fotograma e sua ordem, uma quantidade considerável de dados. A fim de diminuir o volume de informação otimizando o processamento e a transmissão, criou-se um sistema que, através de modelos matemáticos, garante a reprodução de toda, ou quase toda, a imagem capturada sem a necessidade da totalidade dos dados que

a descrevem, o que chamamos de compressão. A ideia é criar arquivos com o mínimo de dados combinados a instruções para que a decodificação preencha as lacunas.

Um dos métodos é a compressão temporal, muito utilizado na TV digital e no streaming. Parte do princípio de que há muita redundância entre fotogramas subsequentes. Sua estratégia é a classificar os fotogramas em duas categorias distintas. Para uma delas são codificadas todas as informações (posição, cor, luminância etc.) de cada ponto que forma a imagem (*pixel*) como uma fotografia completa. Esses “fotogramas” são chamados de *Intracoded Picture*, ou *i-frame*, pois não necessitam de dados adicionais para compor integralmente uma imagem inteligível. Na outra categoria, chamada *Predicted Picture*, ou *P-Frame*, são armazenados apenas os dados referentes às alterações, normalmente o movimento, ocorridas de um frame para o outro descartando as redundâncias.

É possível prever o conteúdo de uma imagem através da identificação de fragmentos similares em um ou mais frames que já foram transmitidos. Tendo o decodificador sido instruído a armazenar imagens antecedentes, pode ser instruído a reutilizar partes delas para formar a imagem atual, diminuindo consideravelmente os dados na transmissão. (Mckernan, 2005, p. 62, tradução nossa)⁶¹

Em outras palavras, um fotograma intracodificado (*i-frame*), por ser uma receita completa e autossuficiente, instrui o sistema a projetar uma imagem integral apenas com os dados nele contidos. Já o *P-frame*, por ter perdido informações consideradas redundantes durante o processo de compressão, alerta o decodificador que está incompleto e que precisa de dados da imagem que o antecede para recompor sua integralidade. Essa explicação é uma simplificação um tanto imprecisa do processo de codificação e decodificação no sistema de compressão temporal, mas esclarece o suficiente para a compreensão da relação entre *Dilúvio* e as *polaroids* de Samaras.

Após a exposição, quando a *polaroid* sai da câmera, a emulsão passa a seu estado mais fluido, pastoso e instável, devido a presença de reagentes químicos no

⁶¹ “It is possible to predict content of one image by identifying similar image fragments in one or more frames that have already been transmitted. Provided the decoder has been instructed to store the earlier images(s), it can be instructed to reuse parts to form the current image, saving considerable data in transmission.” (Mckernan, 2005, p. 62)

processo de revelação da imagem latente. Com o tempo solventes evaporam e a emulsão se estabiliza enrijecendo. É no estado intermediário com a imagem revelada sobre a superfície pastosa que Samaras manipula a emulsão. Na compressão temporal podemos entender que o *P-frame*, observado isoladamente, é um fotograma que perdeu dados descritivos e se tornou um conjunto de instruções para a projeção. Informa ao decodificador que deve repetir, ou reproduzir novamente, o fotograma que o antecede com determinadas alterações. Em tese, para projetar uma sequência de imagens estáticas provocando a percepção de movimento aparente, bastaria ao decodificador receber um *i-frame*, descrição completa do fotograma inicial, seguido de uma sucessão de *P-frames*. Numa situação hipotética, na qual esse primeiro *i-frame* é substituído por outro sem relação de redundância com o captado pela câmera que originou o *P-frame* que o sucede, poderíamos conceber a cadeia subsequente de *P-frames* como um gesto que manipula a imagem estática, como o de Samaras sobre a emulsão pastosa.

Esse é o fundamento de uma técnica que venho experimentando ao longo dos anos, na qual coloco cadeias de *P-frames* após *i-frames* desassociados. Após a decodificação em uma sequência de fotogramas converto o vídeo para um outro modo de compressão, intra-frame⁶², transformando as imagens geradas na dinâmica da compressão temporal, *inter-frame*, em uma série de fotografias estáticas digitais autônomas, estabilizando o processo como na secagem das *polaroids*. A partir daí é possível selecioná-las e imprimi-las com pigmentos minerais sobre papel algodão fosco, materializando uma espécie de pintura criada a partir de gestos na fluidez do meio eletrônico. Um exemplo é a série de paisagens que realizei a partir de 2015 (*Figuras 18 e 19*).

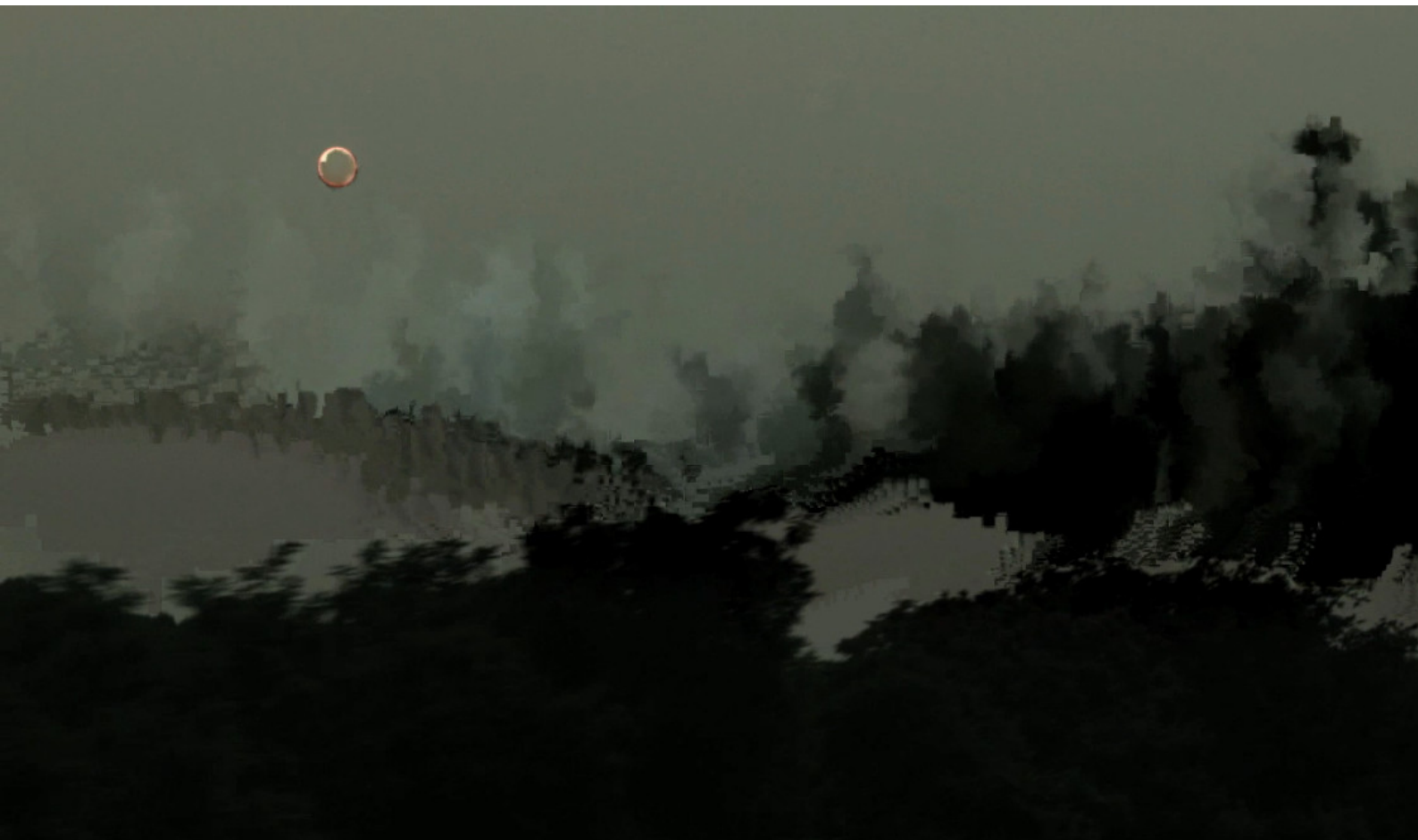
⁶² Alguns exemplos são os codecs Apple ProRes e sequências JPG2000, utilizada nos *Digital Cinema Packages* (DCPs) padrão utilizado na projeção no cinema digital. Em minha produção artística costumo finalizar os trabalhos em vídeo nos formatos ProRes 422HQ e ProRes 4444, e para impressão em sequência TIFF.

Figura 18 - André Schütz, Paisagem (.3080), 2017



Fonte: elaborada pelo autor, 2017

Figura 19 - André Schütz, Paisagem (.4332), 2017



Fonte: elaborada pelo autor, 2017

As plataformas de videoconferência como Zoom, Skype, Google Meet e afins, principais vias de interação social remota no período de confinamento, encontram vantagens na estratégia da compressão inter-frame, como a otimização do processamento e redução no consumo de largura de banda (*bandwidth*). Normalmente para um encontro *on line* permanecemos diante da câmera sentados à frente de um fundo estático por longos períodos. Apenas um minuto de vídeo desta cena a taxas de quadros (*frame rates*) variando entre 15fps e 30fps, velocidades comuns nessas plataformas, gerariam entre 900 e 1800 fotogramas predominantemente redundantes. Assim, a câmera estática e o corpo em repouso reduzem de forma significativa a demanda pela transmissão de *i-frames*, mais pesados por conter mais dados do que os *P-frames*. Ou seja, o estado letárgico do corpo favorece a transparência e a percepção de simultaneidade na comunicação *on line*, contribuindo para sua fluidez. Colocar diante da câmera o corpo ativo e manipular o avesso do tecido da compressão inter-frame subverte a lógica desse sistema, evidenciando a estrutura que se esconde na transparência.

Concebendo o gesto diante da câmera como pinceladas sobre uma emulsão fotográfica ainda úmida é que me aproprio da estratégia de Matthew Barney de impor restrições que criem resistência ao corpo. Me coloco dentro d'água onde cada movimento demanda o esforço de manter a flutuação. Além disso, cada gesto repercute no meio fluido dificultando a estabilidade. E como qualquer movimento diante da câmera se converte em uma pincelada, os reflexos das ondulações na superfície também interferem na pintura. A precisão do desenho é limitada pela dificuldade de diante da câmera e debaixo d'água não haver referências claras dos limites do quadro. Num exercício solitário, posiciono a câmera no tripé e enquadro uma determinada área da piscina. Disparo a câmera, mergulho e ensaio alguns desenhos com um mapa aproximado do quadro em mente. Tomo fôlego algumas vezes e procuro descrever outros traçados. Finalmente saio da piscina e interrompo a gravação sem uma noção clara do que foi registrado.

Na edição seleciono um frame da superfície da água no momento anterior ao mergulho. Em seguida fragmento a performance em breves deslocamentos, cada peça é um gesto. Passo então a montar esses pequenos blocos como que coreografando os movimentos do pincel que irá transformar a superfície da água. Concluída essa etapa o vídeo é comprimido e o codificador descarta as redundâncias

e organiza os dados do vídeo em uma sequência de *i-frames* e *P-frames*. O primeiro quadro após um corte é por via de regra é um *i-frame*, pois normalmente o codificador não encontra redundâncias com seu predecessor. Manualmente subtraio todos os *i-frames* da sequência fora o inicial, o da superfície antes do mergulho. Assim, a cadeia de *P-frames* subsequente descreve a manipulação sobre a imagem inicial do vídeo.

Por fim, na última etapa do processo digital, estabilizo os fotogramas convertendo o vídeo manipulado para em sequência tiff. O resultado é uma longa sequência de fotografias digitais, 1440 para cada minuto de vídeo, que podem ser selecionadas e enviadas diretamente para a impressão em papel concluindo o processo. Essas escolhas são feitas de forma intuitiva, sem critérios específicos. Todas as milhares de imagens geradas carregam vestígios do exercício, hierarquizá-las racionalmente implicaria em conscientemente tentar direcionar possíveis interpretações, descartando tantas outras.

O título da série reflete a tentativa de elaborar a vivência no contexto daquele momento. A experiência de confinamento sem uma perspectiva de terra firme ao redor. A inundação de estímulos e informações, por vezes conflituosas, e consequentemente angústias e dúvidas. Mas talvez esse exercício seja apenas uma tentativa de transformar em algo tangível a experiência desencarnada no pandemônio informacional do ciberespaço.

Figura 20 - André Schütz, série Dilúvio, 2020



Fonte: elaborada pelo autor, 2020

Figura 21 - André Schütz, série *Dilúvio*, 2020



Fonte: elaborada pelo autor, 2020

Figura 22 - André Schütz, série *Dilúvio*, 2020



Fonte: elaborada pelo autor, 2020

Figura 23 - André Schütz, série Dilúvio, 2020



Fonte: elaborada pelo autor, 2020

Figura 24 - André Schütz, série Dilúvio, 2020



Fonte: elaborada pelo autor, 2020

Figura 25 - André Schütz, série Dilúvio, 2020



Fonte: elaborada pelo autor, 2020

4.2 praNa⁶³

No processo de edição daquilo que viria a se tornar a série *Dilúvio* me ocorreu a proposta para um outro exercício a partir do mesmo material captado. Entre os fragmentos separados do material bruto, observei um instante em que, ao emergir para respirar, apesar de meu peito, pescoço e cabeça já terem ultrapassado a linha da superfície, uma fina lâmina d'água permanecia sobre meu rosto. E se essa película não se rompesse e se contraísse me empurrando de volta ao fundo? Lembrei da obra *Reflecting Pool* de Bill Viola (Figura 26). Nesse vídeo, o artista se utiliza de recursos de edição desconstruindo o fluxo natural de um mergulho, fragmentando e reorganizando suas etapas. Essa é a gênese do vídeo *praNa*, um desdobramento em paralelo de *Dilúvio*. A proposta do exercício é expandir a duração do gesto e não permitir o rompimento da película visível sobre o rosto.

Figura 26 - Bill Viola, *The Reflecting Pool*, 1977-79.



Fonte: Bill Viola *In*: art institute chicago, 2000

⁶³ Disponível em <https://vimeo.com/430155129/397f37a0f0>

Figura 27 - André Schütz, *praNa*, 2020



Fonte: elaborada pelo autor, 2020

O vídeo é construído por uma série de repetições da mesma ação, que se inicia com a tomada de impulso e termina no frame anterior ao rompimento da película sobre o rosto. Na primeira metade, todas as repetições partem do mesmo ponto, mas com durações progressivamente mais longas. As primeiras cessam após poucos frames, enquanto as subsequentes avançam gradualmente até completar o movimento. Isso traz uma percepção de que o corpo emerge em etapas, vence uma certa altura e depois retorna ao ponto inicial. A partir do momento em que o corpo finalmente conclui a ação a sequência se inverte, trazendo a sensação de que o corpo está submergindo, estabelecendo na montagem uma estrutura simétrica.

Figura 28 - André Schütz, *praNa*, 2020

Fonte: elaborada pelo autor, 2020

praNa é um exercício deceptivo que insistentemente frustra as expectativas da audiência impedindo que o personagem conclua a ação esperada. Tanto imagem quanto som descrevem um ciclo de movimentos de expansão e contração, uma dinâmica análoga à do sistema respiratório. A repetição periódica estabelece uma estrutura rítmica que procura ressonância na respiração do espectador na tentativa de estimular uma terceira camada sensorial, háptica. Laura U. Marks sugere “que uma resposta sensorial pode ser provocada sem abstração, através da relação mimética entre o perceptor e um objeto sensorial” (MARKS, 2000:163, tradução nossa). De certa forma essa operação carnaliza a experiência.

O título é a palavra do sânscrito que aponta para a energia vital que circula na respiração, semelhante ao *hã* da tradição Maori. A grafia em minúsculas com o “N” maiúsculo sinaliza uma fratura num fluxo linear constante. A própria verticalidade

aguda da letra indica a quebra da linha da superfície. O desenho do “N” é um movimento brusco de subida e descida como nos cortes secos do vídeo. Também pode ser entendido como a discretização angular de uma onda, ou seja, a simplificação de um movimento sinuoso em seções retas e agudas, uma transmutação análoga à codificação no vídeo digital.

praNa também retoma recursos experimentados em *Divino Afflante Spiritu*. O monocromatismo, que reduz a transparência, e a imagem simbólica da lâmina d’água como plano de transição a partir de *Ocean Without a Shore* de Bill Viola. Ambas as obras, assim como *Dilúvio*, também fazem uso do improvisado do corpo performer respondendo a estímulos físicos.

Mas no caso da colaboração com Labirinto, mesmo com a abertura para a experimentação, havia a demanda pela entrega de produtos audiovisuais específicos. *Dilúvio* e *praNa* são resultados espontâneos de um exercício livre das obrigações profissionais, comerciais e formais da indústria audiovisual. Uma oportunidade de explorar os limites do meio cinematográfico como o amador descrito por Maya Deren. Uma prática artística da cinematografia como uma “forma mais direta de trabalhar baseada na exploração das propriedades materiais do processo de criação de imagens com a sensibilidade investigativa do pintor” (CHARLESWORTH, 2012:84, tradução nossa) como na abordagem de Derek Jarman.

Na produção descrita nesse capítulo o encontro indireto entre cinegrafista e espectador mantém o cinematógrafo como ponte e barreira sanitária, mas perde a simultaneidade aparente das videoconferências. Por outro lado, ele não acontece desencarnado no “não-espço da mente”, ocorre no jogo expressivo/perceptivo das obras. Diante da câmera o corpo cinegrafista está presente e ativo, operando entre a fluidez e a resistência, dando forma às obras. Estas por sua vez se fazem presentes materialmente diante do corpo espectador, anunciando sua opacidade e assumindo sua corporeidade. Espectador e obras são corpos que coexistem em contato direto.

6 RESÍDUOS ESPECULARES TRANSMITIDOS ou Cântaro de Lágrimas Salgadas

Em (inter)face da nova revolução tecnológica e sua transformação de todos os aspectos de nossa cultura (incluindo nossos corpos), temos que reconhecer e explicitar a profunda e perigosa ambivalência que informa as relações reversíveis que nós, enquanto corpos-vividos, temos com nossas ferramentas e sua função de nos permitir transcender as limitações de nossos corpos.⁶⁴

(Vivian Sobchack)

Figura 29 - André Schütz, *Nyctinasty*, 2022



Fonte: elaborada pelo autor, 2022

⁶⁴ “In the (inter)face of the new technological revolution and its transformation of every aspect of our culture (including our bodies), we have to recognize and make explicit the deep and dangerous ambivalence that informs the reversible relations we, as lived-bodies, have with our tools and their function of allowing us to transcend the limitations of our bodies.” (Sobchack, 1996:209)

O processo descrito no capítulo anterior é um exercício livre e solitário decorrente das circunstâncias impostas na situação da pandemia. Práticas colaborativas presenciais, como o set de filmagem, aumentam significativamente a probabilidade de propagação de patógenos respiratórios como o SARS-CoV-2. Entidades ligadas à indústria do audiovisual no Brasil divulgaram em 2020 um comunicado com uma série de protocolos a serem seguidos nas produções para reduzir o risco de contágio. O documento era periodicamente atualizado de acordo com as orientações das autoridades sanitárias. Esses protocolos demandavam uma estrutura complexa e onerosa, inacessível a pequenas produções. A realização da série tratada nesse capítulo só foi possível devido ao avanço da cobertura vacinal ao longo do ano de 2021 e de recursos financeiros provenientes da residência artística NET//WORK Residency promovida pelo British Council e pelo Digital Arts Studio Belfast da Irlanda do Norte. Com essa verba foi possível remunerar equipe e elenco, alugar equipamentos, contratar um serviço de testagem para acesso ao set e garantir o cumprimento dos protocolos, zelando pela segurança sanitária.

Por outro lado, na outra extremidade do cinematógrafo, haveria restrições impostas ao projeto. A exposição que concluiria a residência não seria presencial. O visitante seria convidado a encontrar as obras desencarnado em uma galeria virtual no ciberespaço. Uma alternativa possível era tentar criar, mesmo que à distância, uma videoinstalação usando o dispositivo do próprio visitante como suporte. Assim, o contato do público com a obra passaria a ser presencial, ainda que este esteja em isolamento social. Para isso seria necessário evidenciar a corporeidade do próprio dispositivo, desnudá-lo do manto da transparência utilitária da janela. Desta forma, o observador poderá perceber a concretude do objeto que possibilita seu encontro com corpos distantes.

Um passo inicial importante é observar esses dispositivos, conhecer o suporte, entender seus mecanismos e como nos relacionamos corporalmente com eles. Uma chave relevante é perceber que, à medida em que evoluem, essas máquinas cada vez mais se assemelham a espelhos. Os volumosos tubos de imagem (CRT), ânforas de vidro plumbífero, se tornaram telas planas que conseguimos pendurar na parede ou segurar na mão. Dispositivos equipados com o conjunto tela e câmera frontal, utilizada para *selfies*, videoconferências e reconhecimento facial, possibilitam ao usuário “se ver” na superfície plana assim como os espelhos. Mas as duas

experiências se distinguem em seus mecanismos próprios e consequentemente sua forma de refletir.

Espelhos são instrumentos óticos compostos por um vidro revestido por uma camada metálica na parte traseira com a propriedade de rebater a luz. Nesse processo, reflexão especular, os raios são refletidos de forma ordenada, com o ângulo de reflexão igual ao ângulo de incidência. Os dispositivos com tela plana e câmera frontal são uma reconfiguração do cinematógrafo. Os raios luminosos são direcionados pela lente para um sensor, que converte a energia luminosa em sinais eletrônicos, que são codificados e decodificados para instruir o *display* de cristal líquido a projetar novamente em luz uma imagem semelhante àquela projetada sobre o sensor. O espelho desloca a luz, o cinematógrafo a interpreta.

No que se refere à visão, a percepção nesses dois modos de mediação pode ser ilustrada na comparação entre o espelho retrovisor e a câmera de ré de um automóvel. Interpretamos espaço e volumes no que vemos pelo retrovisor através da atuação conjunta da estereopsia, da perspectiva e da paralaxe de movimento. Mesmo que haja distorções devido à forma do espelho, nossa percepção consegue se ajustar de forma intuitiva. O que o monitor do painel nos mostra é uma interpretação monóptica da visão traseira. Assim, a informação sobre volume e espaço se restringe à geometria projetiva da lente da câmera de ré. Para facilitar a manobra é comum encontrar nesses monitores linhas para referência de trajetória ou delimitando as extremidades do veículo. Ao descartar a estereopsia, aferição das distâncias pelo posicionamento relativo dos olhos, e a paralaxe que movimento, que informa a localização do corpo no espaço relativa a outros objetos, o cinematógrafo desprivilegia o corpo como referência.

Conceitualmente, essa série procura elaborar as possíveis implicações desta semelhança aparente e simbólica entre o instrumento ótico e o seu equivalente eletrônico, assim como da ambiguidade dos aparelhos que nos servem tanto como espelho e janela com a idiosincrasia do cinematógrafo.

O título, *Cup O'Salt Tears*⁶⁵ (Cântaro de Lágrimas Salgadas), vem do poema em prosa *The Disiciple* de Oscar Wilde, que conta o mito de Narciso do ponto de vista

⁶⁵ “*When Narcissus died the pool of his pleasure changed from a cup of sweet waters into a cup of salt tears*” (Wilde, 2020, posição 1161). No título da série substituí a preposição *of* por sua contração *O’* transformando-a no prefixo patronímico típico das Irlandas.

do lago que apreciava sua própria beleza refletida nos olhos do herói⁶⁶. O nome então evoca o protagonismo do espelho, aponta para obras que pretendem evidenciar como o dispositivo nos vê e se vê em nós. A imagem do lago também ilustra a ambiguidade desses aparelhos, sua superfície opera como espelho, mas nele é possível o mergulho que leva a uma atmosfera alternativa, como o ciberespaço.

A técnica de manipulação da compressão interframe, como em *Dilúvio*, de certa forma reflete o modo como o dispositivo nos vê, em fragmentos, incompletos a espera de reconstrução. Um outro título considerado para a série é *Specular Transmitted Debris* (Resíduos Especulares Transmitidos). Mas parece restrito, privilegia o que é mostrado na tela em detrimento do caráter presencial das obras.

Apesar da aplicação desse mesmo processo, em *Cup O'Salt Tears* a abordagem é outra. A sequência inicia sem informações visuais, em uma tela preta⁶⁷. O movimento do performer é que revela sua figura gradativamente. Não há *fades* ou efeitos de iluminação, cores e formas vão surgindo aos poucos, *frame a frame*, desenhadas pela performance. A medida em que a tela é preenchida, os gestos passam a atuar como pinceladas sobre a emulsão viscosa, distorcendo cores e forma em um efeito cumulativo. A montagem dos vídeos tem uma estrutura simétrica com em *praNa*, temporalmente espelhada⁶⁸, ou seja, até a metade a ação acontece de forma aditiva e a partir daí, em reverso, se repete de forma subtrativa. Para sugerir o meio subaquático, as performances são captadas em *slow motion* como em *Divino Afflante Spiritu*.

Na linguagem da videoinstalação, assim como das instalações artísticas em geral, espacialidade e presença são elementos constitutivos da experiência. Os vídeos precisam estar inseridos no espaço e nele encontrar o corpo espectador, coexistir no mesmo ambiente. No contexto em que os vídeos circulam de forma remota, *on line*, esse espaço se torna uma incógnita. Entendendo o corpo como referência primordial do espaço, um recurso possível é manter na tela as figuras em

⁶⁶ “me, in the mirror of his eyes I saw ever my own beauty mirrored” (Wilde, 2020, posição 1168).

⁶⁷ O primeiro e único *i-frame* da sequência é um quadro de *black*. Assim, o decodificador não encontra dados para a reconstituição da imagem fora da cadeia de P-frames.

⁶⁸ A operação de espelhamento na montagem é feita com o vídeo já em sua forma estabilizada como uma sequência de fotogramas autônomos, em um codec intra-frame.

dimensões aproximadas das apresentadas diante da câmera. Assim, as bordas da tela deixam de ser referências relativas de proporção e passam a configurar limites de um recorte. Dentro da proposta de tomar os dispositivos da própria audiência como suporte é preciso levar em conta que suas telas são proporcionalmente padronizadas, mas de dimensões variáveis. Assim, é preciso considerar que, para manter constante a escala da figura, um mesmo recorte, enquadramento, não será aplicável a todos os dispositivos.

A necessidade de observar as especificidades de cada dispositivo, em seu tamanho, ergonomia e funcionalidade, em face à diversidade em que se apresentam, motivou a abordagem que chamo de *device-specific* (subcapítulo 6.2). Desta forma cada vídeo é concebido para um dispositivo, ou conjunto de dispositivos, de destino para a materialização da obra.

O registro das performances toma como referência o maior *display* de destino dentro das obras da série (subcapítulo 6.1), configurando assim uma base para o recorte para telas menores, mesmo que essa configuração não seja a mais recorrente no contexto da transmissão *on line*⁶⁹. Levando em conta as dimensões e proporções do corpo humano o *display* adotado como referência foi o monitor de 50" na posição vertical (110 x 62 cm). Para maior flexibilidade no recorte e na adaptação a outros dispositivos é importante que o material captado contenha o máximo de informação possível, ou seja, deve ser registrado com máxima resolução⁷⁰ e codificado em um formato com o mínimo de perda dos dados recolhidos pelo sensor.

Cada performer foi filmado individualmente através de uma peça de acrílico, um semi-espelho, nas mesmas dimensões da tela de 50". De um lado a câmera fixa posicionada na orientação vertical alinha os limites do enquadramento às bordas do acrílico. Do outro, a peça assume as funções de referência espacial e expressiva para o performer. Nela, diferente da dinâmica descrita no capítulo anterior, é possível

⁶⁹ Por conta da pandemia, este trabalho específico, uma videoinstalação de quatro canais para monitores de 50" na vertical, só chegaria ao público em 2023, na reinauguração do *Digital Arts Studio* em Belfast (no início daquele ano a sede antiga da instituição britânica havia sido consumida por um incêndio criminoso) e na exposição *Vazante* na Galeria Flávio de Carvalho no Complexo Cultural da Funarte em São Paulo.

⁷⁰ Apesar de a câmera utilizada ter capacidade de registrar resoluções até 6K (6144 x 3456 pixels), *Cup O'Salt Tears* teve seu material captado em 4K (4096 x 2160 pixels) e 2.8K (2868 x 1512 pixels) por permitirem velocidades mais altas (*slow motion*).

perceber os limites do quadro, o espaço de ação. Com o jogo de luz no set a câmera desaparece, obscura pelo reflexo do performer que pode então interagir com sua própria imagem especular.

6.1 Quarteto

O corpo diante da câmera, como descrito em capítulos anteriores, pode operar como cinegrafista conduzindo movimentos de câmera, sugerindo enquadramentos e manipulando com seus gestos o tecido constitutivo da imagem. Mas, em sua espontaneidade, também tem a capacidade de desafiar e subverter parâmetros previamente estabelecidos em um determinado processo, como no caso do percussionista em *Demiurge*, induzindo outros caminhos e abordagens. O percurso na construção de *Cup O'Salt Tears* inicia na abertura às contribuições expressivas do corpo performer.

A equivalência em dimensões entre a placa de acrílico e o *display* de 50" sugere uma simetria entre a experiência do corpo cinegrafista diante do semi-espelho e a do corpo espectador diante da tela. A preservação da escala real na figura projetada, premissa inicial do trabalho, só é possível a uma distância específica do semi-espelho no eixo de câmera. O rigor e a insistência nesse parâmetro restringiriam a mobilidade do corpo performer. Permitir o deslocamento perpendicular ao plano da superfície reflexiva pode revelar a distinção na percepção diante do espelho enquanto instrumento ótico e como configuração do cinematógrafo. Fora de uma distância específica, a escala da imagem refletida no semi-espelho difere da projetada na tela. Isso acontece porque, mesmo sendo uma superfície plana, o espelho não traduz o que vê para a linguagem bidimensional como o cinematógrafo. O espelho não restringe a percepção espacial à geometria projetiva, não nega à visão a estereopsia e a paralaxe de movimento.

É comum no estudo da fotografia encontrar a afirmação de que determinadas lentes, normais, são equivalentes mais próximas da visão humana. A rigor, a principal característica destas distâncias focais é sua neutralidade relativa quando comparadas a objetivas mais longas, teleobjetivas, e mais curtas, grande angulares, no que se refere à distorção da perspectiva. São lentes intermediárias. No caso de *Cup O'Salt Tears*, no qual as performances são registradas diante de um fundo neutro, possíveis distorções da lente afetam o volume da figura e a sua mudança de escala no deslocamento no eixo de câmera, perpendicular ao semi-espelho. Não há propriamente outras referências espaciais em quadro. Aqui a perspectiva atua mais sobre a forma e a escala do que na percepção de espaço.

Nesse jogo de espelhamento e contraste das experiências, as limitações da mediação cinematográfica se revelam. É a partir de um certo grau de identificação que é possível evidenciar suas contradições.

Outra ambiguidade que encontramos nesses espelhos eletrônicos, conjuntos de tela e câmera frontal, é sua capacidade de refletir a imagem vista pela câmera de um outro dispositivo, como nas chamadas de vídeo. Diante disso, a dinâmica das videoconferências pode ser interpretada como o encontro de espelhos que trocam de reflexo, a tela de um reflete o que a câmera do outro vê. Quais as implicações de encontrar na superfície do espelho, instrumento no qual me acostumei a me ver, um reflexo que não é o meu? Essa questão encontra simetria na dinâmica que Maya Deren parece sugerir com a figura com rosto de espelho⁷¹ em *Meshes of The Afternoon* (1943), na qual é possível se ver no outro.

Em *Cup O'Salt Tears*, o performer interage com sua imagem especular e o espectador vê esse reflexo no lugar do seu. O espelho olha para aquele diante da tela como o lago do poema de Wilde olha para Narciso, se vendo refletido.

O exercício de produção dos vídeos para uma videoinstalação em quatro canais⁷² para telas de 110 x 62 cm, serve de ensaio dos procedimentos em todas as etapas do processo, a serem adaptados a outros dispositivos de projeção. As performances registradas dentro dos parâmetros conceituais acima descritos são a base de toda a série. Isso não impede que esse ensaio inicial se materialize em obra, em uma “sala de espelhos”, o que de fato viria a acontecer com a volta das exposições presenciais.

A estratégia de direção adotada foi informar o elenco das intenções conceituais do trabalho e dar ciência da dinâmica na qual seus gestos e movimentos revelariam e manipulariam a imagem, para que tivessem autonomia e liberdade em suas interpretações, expressas em performance. O vídeo no canal 1 é construído a partir da performance do modelo fotográfico Harun Aziz (*figura 30*). No primeiro take Harun apresentou à câmera uma série de poses, como em um ensaio publicitário. Talvez isso

⁷¹ Figuras semelhantes aparecem em *Divino Afflante Spiritu* como os habitantes do espaço de transição entre o mundo material e o espiritual.

⁷² disponível em Ch1 <https://vimeo.com/671882223> , Ch2 <https://vimeo.com/671957231> , Ch3 <https://vimeo.com/671965227> e Ch4 <https://vimeo.com/671962787> .
Senha para todos: CupOfTears23

se deva à minha inabilidade em esclarecer ao modelo a natureza do exercício. Ou talvez seja uma opção de Harun em oferecer ao trabalho aquilo que domina, o que é esperado em sua rotina profissional, em vez de se aventurar em território desconhecido. Um modelo dificilmente é convidado a se expressar, espera-se dele que esteja aberto à condução. Diante disso, mudei a abordagem no segundo take propondo um exercício lúdico. Disse a ele que imaginasse sua pele coberta por um líquido viscoso que o tornava invisível. Que precisava remover esse fluido com as mãos a fim de se ver no espelho. A cada movimento eu descrevia as consequências de seus gestos na imagem, distorções, rastros, alterações na cor e na textura da pele. Reagindo a esses estímulos e se concentrando em sua imagem, Harun foi se soltando e desenvolvendo sua interpretação.

Em contraste, na performance que originou o canal 2, Karol Schittini mergulhou confiante na exploração da proposta já no primeiro *take*. Sua experiência na prática da mímica contemporânea refletiu na entrega de uma performance rica, expressiva e propositiva sem a necessidade de direção no set. Ela não se restringiu a traduzir na linguagem do corpo sua interpretação diante do espelho, mas empregou corpo, espelho, reflexo e cinematógrafo como recursos expressivos, num jogo de estímulos e respostas, resistências e distensões. Nessa dinâmica, o corpo performer infere ativamente seus vestígios no cinematógrafo na forma de corpo reflexo/projeção. Um exemplo é o gesto de se aproximar do semi-espelho e embaçá-lo com a condensação da respiração, criando um filtro difusor em frente à câmera resultando em um efeito de *sfumato* sobre sua própria imagem (*figura 32*).

As performances de Elisa Teles (*figura 31*) e João Rostand (*figura 33*) também são a seu modo únicas e propositivas. Os artistas fazem uso das ferramentas adquiridas em sua experiência e formação, ambos atores e bailarinos, mas cada um apresentando interpretações e estratégias próprias. Assim, podemos considerar na prática os quatro performers cinegrafistas coautores das obras. Essa contribuição aflora no processo de edição, quando é possível observar de forma cirúrgica, em detalhes, cada gesto, cada expressão e sua estrutura.

O procedimento de montagem ocorre em duas etapas. Na primeira, a partir do material bruto em um codec intra-frame, os gestos são analisados, selecionados, desmontados e reorganizados em uma sequência temporal de aproximadamente seis minutos. Em seguida, o arquivo é convertido para compressão inter-frame, e todos os

i-frames, exceto o black inicial, são subtraídos. Após essa operação, o vídeo retorna ao codec intra-frame para a segunda etapa de edição. O segmento editado é duplicado, e na cópia o movimento é invertido. Finalmente, as duas partes são unidas em um frame comum, ligando o final da primeira parte ao início da cópia invertida, criando um espelhamento no tempo.

Talvez analisar e selecionar não sejam os melhores verbos para descrever o início desse processo. Parecem sugerir uma operação de classificação, como a decupagem na montagem tradicional, na qual o material bruto é separado em fragmentos que são identificados, selecionados e depois ordenados. O exercício aqui é observar os movimentos por toda a performance sob as lentes da lógica da cadeia de *P-frames*, antecipando os efeitos da transcodificação e da subtração dos *i-frames*. Nessa ótica, o que é estático é invisível e cada gesto revela apenas aquilo que encobre em seu percurso. É preciso primeiro encontrar um movimento que desvele a imagem da escuridão da tela e que irá sugerir o próximo. Aqui o corte não é um deslocamento de ponto de vista, temporal ou espacial, como na montagem tradicional, mas sim uma interrupção do movimento. Assim, a escolha do ponto de corte e do gesto subsequente deve levar em conta a continuidade do fluxo da ação e a interferência na imagem que permanece na tela, que não desaparece com o corte. Dessa forma, a montagem parece re-coreografar a performance, transformando o corpo em um pincel que pinta a imagem na tela diante dos olhos do espectador.

As performances de Harun e Elisa, canais 1 e 3 respectivamente, foram reduzidas a uma sequência e aproximadamente três minutos de duração e duplicadas antes da transcodificação. Desta forma, a repetição dos gestos sem inversão do movimento resulta em um efeito cumulativo com a retirada dos *i-frames*. Já os movimentos de Karol e João induziram percursos mais longos ocupando toda a duração do segmento. O procedimento de duplicação e espelhamento, após o retorno ao codec intra-frame, foi o mesmo para todos os canais.

A concepção sonora tem origem na minha memória das projeções de filmes mudos nas aulas de história do cinema com o professor Barry Salt. O silêncio da sala naquelas manhãs frias era quebrado pelo ruído constante e cíclico do projetor. Esse som parecia denunciar a origem mecânica do movimento aparente visto na tela. O movimento dos elétrons nos circuitos dos aparelhos digitais é silencioso, não percebemos com a audição. A banda sonora em *Cup O'Salt Tears* busca evidenciar,

por meio do estímulo auditivo, que esses dispositivos são máquinas, mesmo com sua tendência à transparência.

O som utilizado é o *sample* digital de um *Mellotron*, instrumento eletromecânico precursor dos *samplers* atuais. O aparelho reproduzia pequenos *loops* de fita magnética, um para cada nota musical, contendo a gravação de um instrumento acústico. Por sua natureza magnética e mecânica o instrumento impregnava o som de imperfeições denunciando estas características. Para os vídeos, um *sample* da nota mais grave no *Mellotron* foi transposto digitalmente duas oitavas abaixo, obscurecendo sua percepção como nota musical e enfatizando seu caráter vibratório. Cada canal foi sincronizado a um *sample* específico com a diferença em um intervalo de meio tom. Assim, quando reproduzidos em uma mesma sala simultaneamente em quatro displays, os canais compõem um *cluster* cromático tridimensional.

Figura 30 - Harun Aziz em Cup O'Salt Tears, André Schütz, 2021



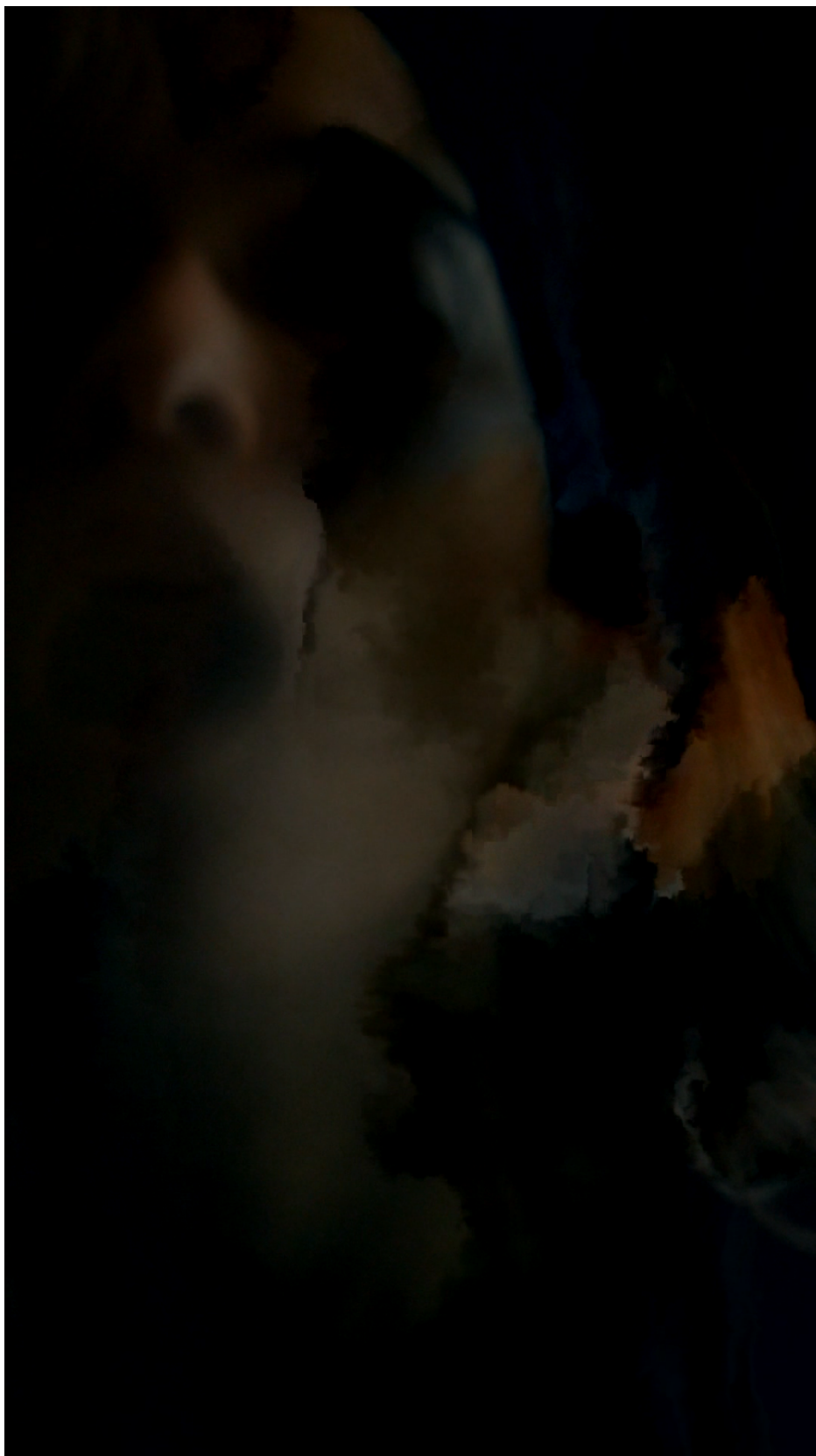
Fonte: elaborada pelo autor, 2022

Figura 31 - Elisa Teles em Cup O'Salt Tears, André Schütz, 2021



Fonte: elaborada pelo autor, 2022

Figura 32 - Karol Schittini em *Cup O'Salt Tears*, André Schütz, 2021



Fonte: elaborada pelo autor, 2022

Figura 33 - João Rostand em Cup O'Salt Tears, André Schütz, 2021



Fonte: elaborada pelo autor, 2022

6.2 *Device-specific*

As dimensões específicas das telas, sua orientação e a altura em que são dispostas são elementos fundamentais da obra *Cup O'Salt Tears* no formato de videoinstalação em quatro canais como concebido no exercício descrito. Sua força está em apresentar os monitores como espelhos mágicos, onde os corpos projetados surgem de uma experiência simétrica à dos corpos videntes que visitam a exposição. Algo muito relevante se perderia se exibida de outra forma, pois a relação corporal no encontro com a obra seria outra. A solução encontrada para a exposição *on line* da *NET//WORK Residency* foi oferecer ao visitante opções de vídeos específicas para diferentes dispositivos e instruções para sua “montagem”. Assim ele encontraria presencialmente uma videoinstalação que utiliza seu próprio aparelho como suporte.

Deste modo, as obras se tornam inseparáveis de seus dispositivos de destino, em uma dinâmica semelhante àquela que torna intrínseca a conexão de uma obra a um determinado lugar na linguagem *site-specific*. Assim como se observa características físicas de um espaço, é possível se atentar às dimensões, forma, mobilidade e ergonomia do aparelho. Da mesma forma que a paisagem e a arquitetura carregam particularidades históricas e culturais, o dispositivo traz em si funcionalidade, hábitos de uso e, por que não, uma historicidade própria. Esse encontro entre função, hábito e história pode resultar em uma carga de idiosincrasias culturais em objeto tecnológico específico. Parece necessário e natural atribuir a essa abordagem um nome, para materializá-la em um processo determinado, apontando para a finalidade comum de seus procedimentos. Partindo da analogia feita aqui, referenciando uma linguagem artística já estabelecida, proponho o termo *device-specific*.

Observando *tablets* e *smartphones* sob essas lentes, vemos que sua principal característica é a mobilidade. Podemos segurá-los nas mãos, carregá-los facilmente conosco e manipulá-los em diversas posições. Suas telas, diferente das do cinema e da TV, podem ser facilmente posicionadas tanto na orientação retrato quanto paisagem, assim como invertidas verticalmente e horizontalmente. Em um dos encontros na residência *NET//WORK*, fui questionado em qual orientação os trabalhos que eu estava desenvolvendo seriam exibidos. Naquele momento me ocorreu a ideia de explorar a mobilidade de *tablets* e *smartphones* com vídeos que não tivessem

orientação ou posição pré-determinadas. Que o espectador pudesse manipular a instalação durante a exibição de acordo com sua percepção da imagem apresentada na tela, dinâmica semelhante à do exercício projetivo no teste de Rorschach.

A edição seguiu os mesmos procedimentos do exercício anterior (subcapítulo 6.1), mas, na etapa inicial, a imagem foi espelhada estabelecendo simetria, como em uma carta do baralho francês, podendo se tornar tanto vertical quanto horizontal a critério do espectador durante a visualização. Na performance de Elisa Teles encontrei uma série de movimentos de contração e expansão. Essa proposta desencadeou o processo que resultaria na obra *Nyctinasty* (Figuras 29,34 e 35), palavra que aponta para o movimento de abrir e fechar das plantas em resposta a variações de luz e umidade - em português, nictinastia. Um segundo trabalho para dispositivos móveis surgiu a partir da performance de Karol Schittini, *Dawning* (Figuras 36 e 37). O título, que pode ser traduzido como amanhecer ou despertar, se refere à ação recorrente de Karol de dar leves toques na pele, sugerindo a tentativa de cessar uma aparente sensação de torpor. Na simetria do espelhamento, a figura de cabelos longos pode remeter à performance *Xipófogas Capilares Entre Nós* de Tunga. Não se trata de uma correspondência intencional, mas é plausível que um eventual espectador associe as duas obras atribuindo interpretações próprias.

Para *Nyctinasty* e *Dawning*⁷³, o espectador é instruído a acionar a trava de orientação do aparelho, exibir em tela cheia e não usar fones de ouvido, além de ser convidado a manipular a posição da tela. A banda sonora é a mesma utilizada no exercício anterior, porém manipulado para acompanhar a intensidade dos movimentos do corpo na tela. A restrição ao uso de fones tem duas finalidades, não isolar o espectador do ambiente físico no qual se encontra e oferecer um estímulo tátil, vibrando o aparelho, e sugerindo a existência de um mecanismo dentro dele, denunciando sua opacidade no corpo.

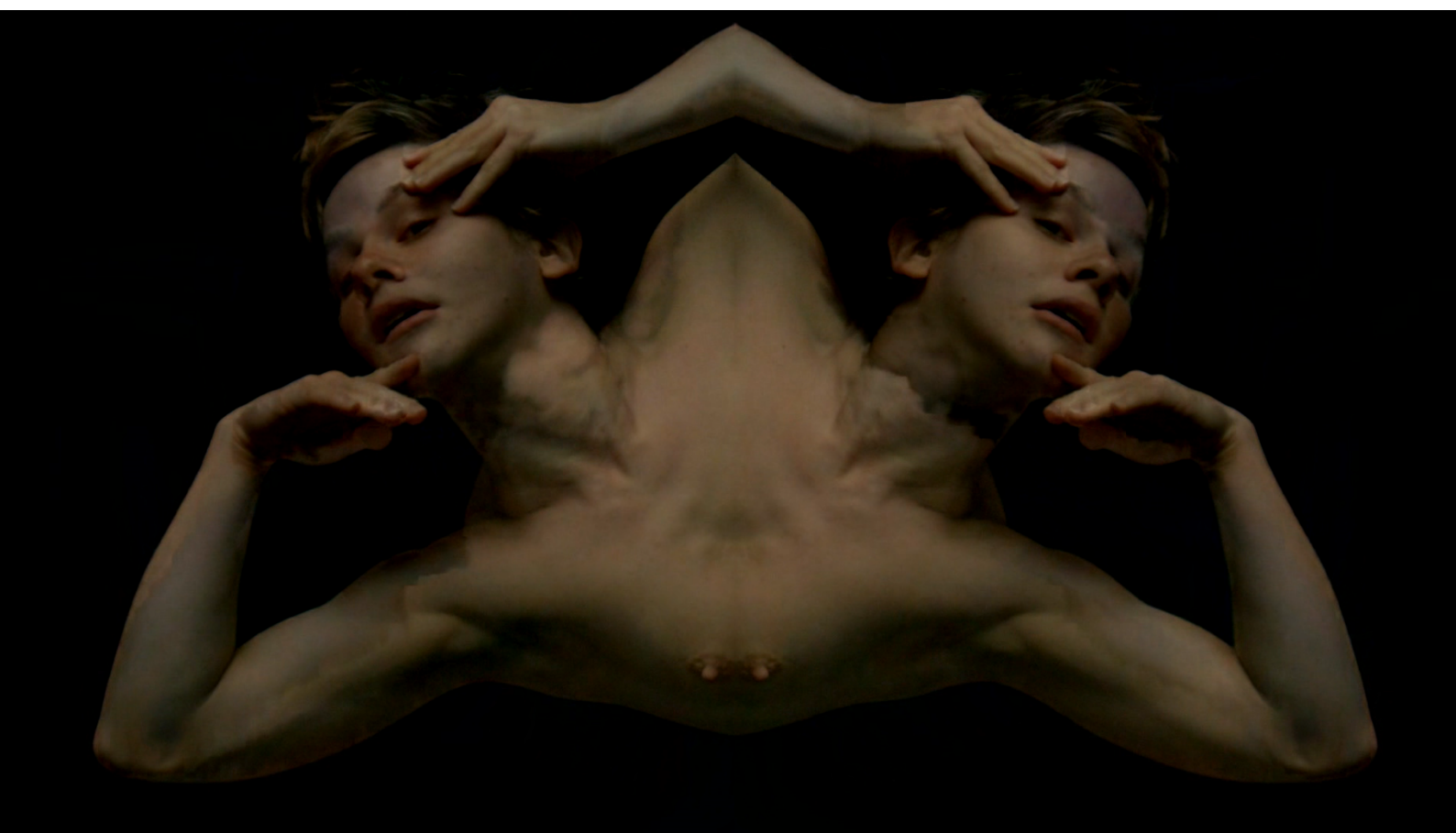
⁷³ Ambos os trabalhos são acessíveis pelos QR Codes na página 127

Figura 34 - André Schütz, Nyctinasty, 2022



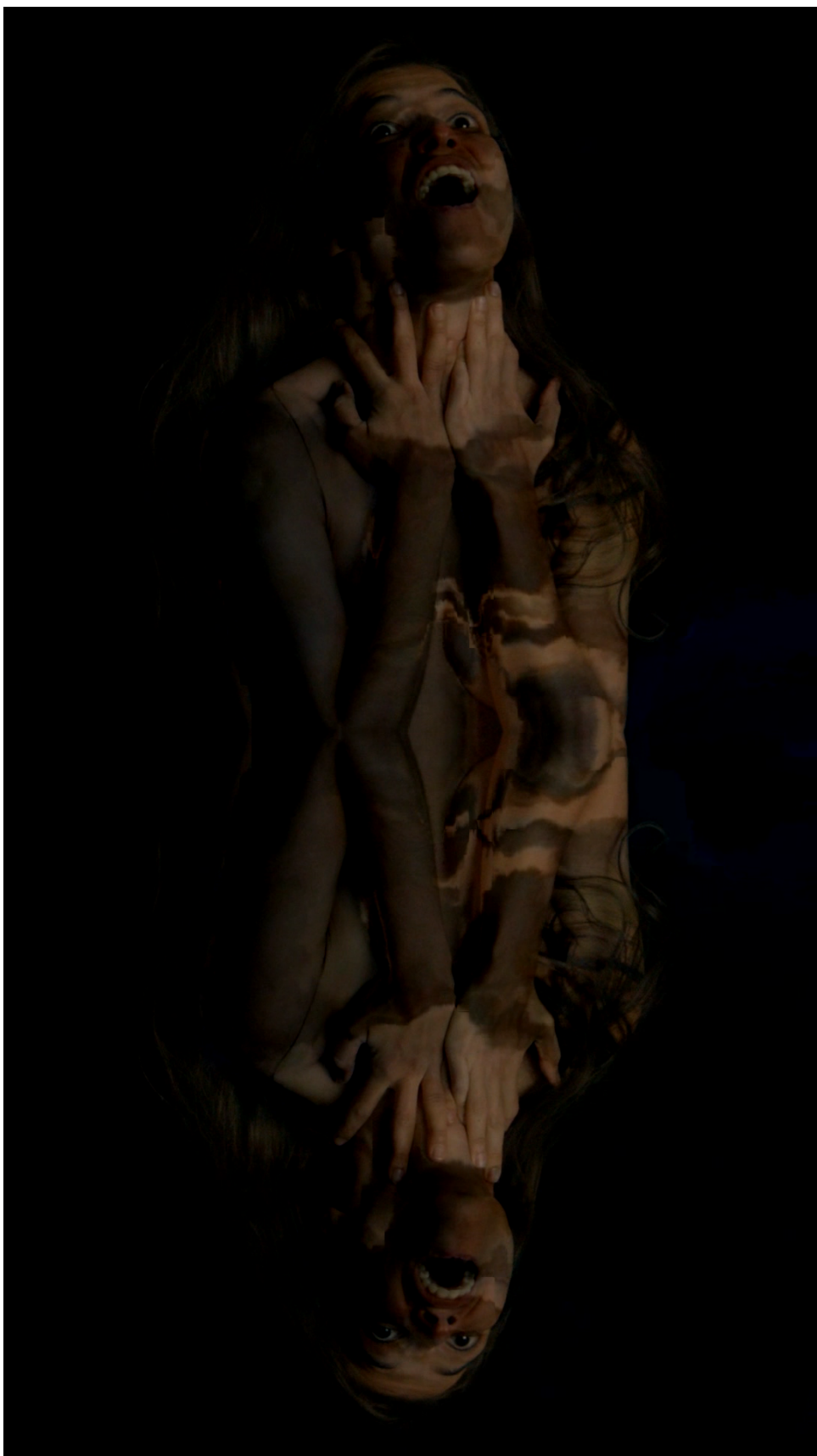
Fonte: elaborada pelo autor, 2022

Figura 35 - André Schütz, Nyctinasty, 2022



Fonte: elaborada pelo autor, 2022

Figura 36 - André Schütz, Dawning, 2022



Fonte: elaborada pelo autor, 2022

Figura 37 - André Schütz, Dawning, 2022



Fonte: elaborada pelo autor, 2022

Essas duas obras não contemplam usuários de Smart TVs, *desktops* e *laptops*. Foi preciso conceber um vídeo destinado às telas horizontais fixas e que dialogasse com as dimensões, forma, ergonomia, funcionalidade e hábitos de uso destes dispositivos. Tais telas possuem as mesmas proporções das dos *smartphones* (1:1,78), mas podem variar de 13,7 x 24,3 cm (*laptops* com tela de 11”) a 105,4 x 187,3 cm (Smart TVs de 85”) em suas dimensões. Temos uma tendência instintiva a nos afastar diante das telas maiores e nos aproximar das menores. Talvez isso se deva a uma necessidade intuitiva de não perder a visão do todo, assim como de perceber a imagem em detalhes, uma busca inconsciente por segurança, por manter ao alcance da percepção a totalidade daquilo que vemos diante de nós. Essa dinâmica parece implícita na observação que o realizador suíço Jean-Luc Godard a respeito da diferença entre as telas da TV de tubo (CRT) e a do cinema.

Não há o que temer na televisão, pois ela fica muito perto. E quando é preciso ficar tão perto da imagem, e ela é tão pequena, ela não causa medo. E o cinema, como a imagem causa medo, é grande, nós assistimos de longe. E parece que hoje as pessoas preferem ver uma imagem pequena de perto do que uma imagem grande à distância. (Godard, Jean-Luc em depoimento à Wim Wenders no documentário *Chambre 666*, 1982)

Existem autores, como Vivian Sobchack, a partir dos quais poderíamos interpretar que essa lógica não se aplicaria à experiência diante da tela na sala de cinema, como afirma Godard, devido à sua dimensão superior à escala do corpo humano e por preencher quase que na totalidade nosso campo visual. No entanto, estamos observando dispositivos com telas de altura máxima inferior à de uma pessoa adulta, dentro do espaço confinado de uma residência. Uma escala que já não nos cabe nas mãos, como em *Nyctinasty* e *Dawning*, mas que ainda não supera o nosso corpo.

Nossa interação com esses dispositivos no espaço também não está restrita a possíveis deslocamentos motivados pelas dimensões da tela. Há que se levar em conta a ergonomia e a funcionalidade consequentes da finalidade utilitária para qual foram projetados. Laptops são aparelhos portáteis que operamos a uma distância confortável para a digitação, visto que agregam tela e teclado. Smart TVs e desktops são ambos estacionários. Diante das TVs podemos nos deslocar com maior

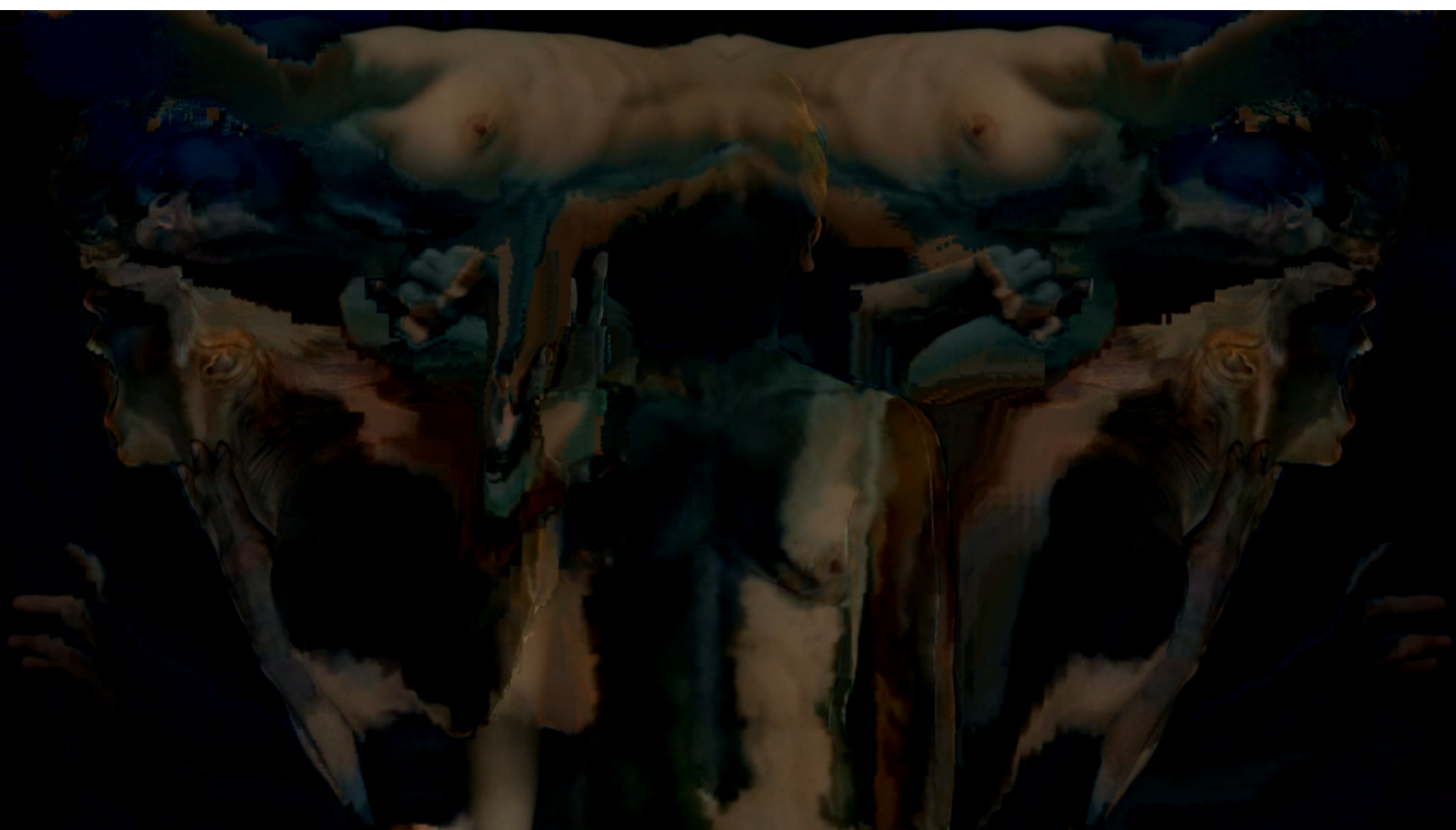
autonomia, visto que sua utilidade é tão somente a projeção. *Desktops*, por sua vez, demandam proximidade na mesma lógica dos *laptops*, porém exigem uma postura específica do corpo diante do dispositivo, restringem a mobilidade, impõem o repouso.

Levando em conta as variações entre essas três situações, ainda em uma abordagem *device-specific*, é possível conceber um único vídeo que materialize diferentes obras a depender do suporte que encontra. Ou, talvez, uma obra singular de dimensões variáveis. Essa é a proposta de *Breathe*⁷⁴ (figuras 38 e 39). Através do áudio, o trabalho reivindica sua ocupação do espaço. As frequências baixas, graves, atuam no limite entre o sonoro e o tátil, reverberando no meio físico a partir do dispositivo. A sincronia aos movimentos traçados pelos corpos na tela expande os gestos para além do *display*. Na peça, as quatro performances se entrelaçam, criando dinâmica e contraste entre as quatro pistas que compõem a banda sonora, em seus intervalos de meio tom. A fim de reforçar a experiência multimodal, as instruções de montagem convidam os usuários de *laptops* a visualizarem os trabalhos deitados com o aparelho sobre o peito e os de Smart TVs a aumentar o volume e evitar assentos estofados, a sentar no chão ou se colocarem de pé diante do dispositivo, em contato com o piso. Desta forma o estímulo tátil é mais perceptível e agregado ao ambiente. Quando em *desktops*, a vibração da obra se propaga pela mesa de trabalho e reverbera nos objetos à frente do espectador e, dependendo de sua postura ou do piso, em seu corpo.

O título, *Breathe*, vem do momento de concentração de Elisa Teles anterior ao início da performance registrado pela câmera já disparada. Esse instante intermediário, como aquele no qual Lisa Schechtmann joga os cabelos para trás em *Divino Afflante Spiritu* (subcapítulo 4.1), é incorporado e expandido no vídeo, se tornando elemento central na composição.

⁷⁴ Disponível <https://vimeo.com/665724409> (senha: CoST2022B)

Figura 38 - André Schütz, *Breathe*, 2022



Fonte: elaborada pelo autor, 2022

Figura 39 - André Schütz, Breathe, 2022



Fonte: elaborada pelo autor, 2022

Para além da exposição *on line NET//WORK*, na qual os vídeos eram acessíveis através de um link no *website* do *Digital Arts Studio Belfast* com a finalidade de ocupar os dispositivos dos visitantes remotos, a série *Cup O'Salt Tears* se desdobrou em obras que integraram a exposição coletiva presencial *Aurora*, aberta em 2022 no FAMA Museu em Itu, SP. Duas delas foram remontagens de *Nyctinasty* e *Dawning* adaptadas para o espaço da galeria. As instruções e os links, em formato de QR Code, foram disponibilizados em um cartaz (*Figura 40*). Assim, a instalação também se apropria do *smartphone* do visitante, impedindo seu uso como máquina fotográfica, uma barreira na fruição das obras no espaço expositivo. Essa transmutação temporária do objeto utilitário, que desaparece na função, para uma obra interativa, manipulável, propõe um aterramento do visitante, uma dinâmica de presença carnal na galeria.

A outra obra, a primeira da série a vir a público fora da lógica da apropriação temporária dos dispositivos, é *aquaRio* (*Figura 41*), na qual o suporte é integrado em definitivo. Nela, o tubo de raios catódicos de 14" assume o papel de uma ânfora, como aquelas do Museu Paulista, que contém amostras das águas dos rios que cruzam o território brasileiro. Porém aqui, o conteúdo não é um exemplar estático, mas sim um fluxo constante de elétrons que desenham a superfície do vidro guiados por um campo eletromagnético. O vídeo⁷⁵ reutiliza e sobrepõe material de trabalhos anteriores meus, como em *In The Shadow of The Sun* de Derek Jarman. Os gestos do performer Harun Aziz e o voo de um helicóptero sobre o Rio de Janeiro atuam como pinceladas em uma pintura a óleo, imprimindo novas camadas nas áreas que percorrem e interferindo na camada anterior de forma cumulativa, por vezes como massa, por vezes como aguadas. O que se vê é o corpo e a paisagem se transformando e se misturando no fluxo do movimento. O som alterado do *Mellotron* e o ruído do helicóptero também se entrelaçam em sincronia com a imagem e reverberam nas paredes da galeria.

⁷⁵ Para fins ilustrativos, o loop de vídeo (14'21") que integra a obra *aquaRio* pode ser acessado através do link <https://vimeo.com/676426371> com a senha anfora2022

*Figura 40 – Cartaz para acesso às obras *Dawning* e *Nyctinasty* na exposição coletiva presencial *Aurora* no FAMA Museu em Itu em 2022*

Gostaria de pedir sua permissão para usar seu dispositivo como suporte para os meus vídeos. Ative o bloqueio de orientação do seu celular, acesse os links pelos códigos QR abaixo e reproduza no modo de tela cheia.

Você pode visualizar tanto na vertical como na horizontal. Sinta-se à vontade para mover o dispositivo alterando a orientação durante a visualização. Eu encorajo você a fazê-lo. Afinal, trata-se de um dispositivo móvel e, para estas obras, brincar com mobilidade é desejável. Não são necessários fones de ouvido.

André Schütz

DAWNING NYCTINASTY



performer: Karol Schittini



performer: Elisa Telles

Estes trabalhos são parte do projeto *Cup O'Salt Tears*, desenvolvido na NET//WORK Residency 2, uma parceria do British Council, Digital Arts Studio (Belfast), Wysing Arts Centre (Cambridge) e Golden Thread Gallery (Belfast)

produção_Kelly Marciano, casting_Deborah Carvalho
eletricista_Matheus Fabuloso Oliveira, assistente de produção_Amanda Mantovani

Fonte: elaborada pelo autor, 2022

Figura 41 - André Schütz, aquaRio, 2022



Fonte: elaborada pelo autor, 2022

As imagens aéreas, originalmente registradas pelo biólogo e ambientalista Mário Moscatelli, mostram a ocupação desordenada da cidade do Rio de Janeiro e a degradação por ela causada no meio ambiente, particularmente o impacto em suas águas (complexo lagunar de Jacarepaguá, Baía de Guanabara, entre outros). A figura humana é apresentada em um recorte de 28,5 x 21,4 cm, extraído do quadro de 110 x 62 cm da instalação para telas de 50". O televisor repousa sobre uma prateleira fixada na parede da galeria a 150 cm do piso, aproximando assim o rosto projetado da escala e altura naturais de Harun Aziz. Assim, a obra na galeria se situa no espaço como projeção, vestígio da presença do corpo performer.

A proposta da abordagem *device-specific* busca evidenciar a materialidade do dispositivo, que, ao perder sua transparência funcional e se tornar parte da obra, convoca o espectador a uma experiência encarnada. A opacidade do dispositivo não instaura uma aparente cisão entre mente e corpo, uma transcendência dos limites do corpo, mas reafirma sua integração – o espectador não é um olhar desencarnado diante da imagem, mas um corpo situado em relação a outro corpo material, a obra. O dispositivo, enquanto parte integrante da obra, deixa de ser um mediador, ou uma ferramenta, e se apresenta como um objeto que ocupa espaço, vibra e resiste, afetando o espectador de forma multissensorial e sinestésica. Esse encontro no espaço material evidencia o corpo-vivido, no qual percepção e corporeidade são indissociáveis. Em vez de sugerir imersão ou projeção em um espaço outro, a obra *device-specific* toma corpo ao expor sua presença material, instaurando uma dinâmica de reciprocidade quando diante do corpo encarnado.

7 O LADRÃO DE ALMAS desencarnação, reencarnação e ressurreição (considerações finais)

O que as vivências, e as reflexões que delas emergem, na jornada abordada nesta tese sugerem é que a cinematografia se realiza no corpo, em uma experiência sensorial presente. A obra cinematográfica se materializa em um fenômeno perceptivo, que acontece no corpo vivo, encarnado, independente de sua capacidade de carregar representações de algo ausente. Para além de exibir imagens figurativas dotadas de semelhança, se manifesta imbricada com vestígios da experiência vivida dos corpos videntes e visíveis que a produzem. Essa estrutura pode nos servir como uma base comum e transversal para pensar a cinematografia nas diversas categorias da produção audiovisual sejam elas históricas, contemporâneas ou ainda por vir.

Por esse ponto de vista, podemos entender que, enquanto experiência, a obra cinematográfica é de certa forma uma continuação sensível do mundo. No entanto, no século XXI somos desafiados a pensar as implicações da crescente ubiquidade dos dispositivos providos do conjunto câmera/tela como mediação de nossa experiência no mundo. Me parece inevitável e pertinente que a cinematografia, enquanto campo do conhecimento e prática artística, se debruce sobre esse fenômeno e suas implicações, dada a sua íntima conexão com tais aparelhos e suas dinâmicas, bem como por operar no domínio da experiência sensível.

Mais do que uma máquina de representação e expressão, o cinematógrafo passa a assumir um papel protético, a serviço da superação dos limites do corpo físico. Ao invés de um ladrão de almas que nos deixaria presos em um corpo sem essência, parece oferecer a possibilidade de nos libertar da carne que nos aprisiona. Inicialmente uma conveniência que nos facilita as atividades cotidianas, em certos aspectos melhorando a qualidade de vida, esse fenômeno parece implicar na emergência de um modo próprio de percepção do mundo, dos outros e de nós mesmos.

Tanto o afeto significativo quanto a postura moral (seja com pernas prostéticas ou não) baseiam-se na sensação vivida e no sentimento do corpo humano, não meramente como um objeto material que se possui e analisa entre outros, mas como um sujeito material que experimenta sua própria objetividade, que tem a capacidade de sangrar, sofrer e sentir a dor do outro porque é capaz de perceber suas próprias possibilidades de dor e sofrimento. Se não mantivermos em mente esse sentido subjetivo do corpo enquanto navegamos por nossa tecno-cultura, corremos o risco de nos objetificar até a morte. É somente ao abraçarmos a vida em toda a sua vulnerabilidade e imperfeição, ao valorizarmos tanto as limitações quanto as possibilidades de nossa carne, e ao aceitarmos a mortalidade, que seremos capazes de atravessar este — ou qualquer outro — século com vida. (Sobchack, 1996: 213, tradução nossa)⁷⁶.

Esse texto de Sobchack, publicado no final do século passado, parte de um exercício de refletir sobre as tecnologias então emergentes a partir da experiência da autora com uma perna protética, sua condição de amputada e sua relação com a prótese. Observando de dentro a situação atual, três décadas depois, na experiência mediada por dispositivos que agregam câmera e tela, nota-se que desprivilegiamos os sentidos próximos, que denunciam a vulnerabilidade e imperfeição da carnalidade, os hápticos, em favor dos sentidos distantes, visão e audição. Mesmo a visão parece deslocada do espaço presente, pois as telas privilegiam a perspectiva em detrimento da dioptria e da paralaxe de movimento. Ou seja, parece haver um pensamento de uma hierarquia evolutiva, no qual tudo aquilo que evidencia a carnalidade é entendido como primitivo, a ser superado. Isso ressoa com a observação de Sobchack de que a tendência à transparência da carne-vivida, possibilitada pela tecnologia, “...leva à euforia e a percepção da extensão ilimitada de se estar além de sua materialidade e mortalidade.” (Sobchack, 1996: 211, tradução nossa)⁷⁷.

⁷⁶ “Both significant affection and a moral stance (whether on prosthetic legs or not) are based on the lived sense and feeling of the human body not merely as a material object one possesses and analyzes among others, but as a material subject that experiences its own objectivity, that has the capacity to bleed and suffer and hurt for others because it can sense its own possibilities for suffering and pain. If we don't keep this subjective kind of bodily sense in mind as we negotiate our technoculture, we may very well objectify ourselves to death. It is only by embracing life in all its vulnerability and imperfection, by valuing the limitations as well as possibilities of our flesh, and by accepting mortality, that we will get out of this - or any - century alive.” (Sobchack, 1996: 213)

⁷⁷ “That is, the increasing transparency of one's lived-flesh enabled by new technologies as well as the ubiquitous visibility of new technologies leads to euphoria and a sense of the limitless extension of being beyond its materiality and mortality.” (Sobchack, 1996: 213)

Entretanto, mais do que uma euforia libertária, esse processo de aparente desencarnação, parece motivar uma urgência no registro pelas câmeras e no compartilhamento pelas telas a fim de legitimar as experiências vividas. Como que se houvesse uma desconfiança do mundo material e da própria memória, e que nossa existência primária estivesse localizada no ciberespaço, imortalizada em código, preservada da finitude. Nos apegamos à eficiência descritiva dos códigos em detrimento da experiência do corpo sujeito material.

É importante lembrar que essa busca da superação da carne e da mortalidade através da técnica não é uma novidade do nosso século. Assim como a desconfiança das possíveis implicações do avanço tecnológico. Mesmo nos primórdios do desenvolvimento das tecnologias que hoje entendemos como realidade virtual, já havia uma preocupação com a disseminação desses recursos na sociedade como um todo. “Com base em seus estudos sobre simuladores, muitos pesquisadores militares acreditam que a população em geral não poderia passar regularmente horas em ambientes virtuais sem sofrer efeitos colaterais graves.” (Heim, 1996: 68, tradução nossa)⁷⁸. O que esses pesquisadores não previam é a integração desses ambientes ao cotidiano através dos dispositivos portáteis. Esses efeitos colaterais seriam uma dificuldade de adaptação dos sentidos na alternância entre a experiência no ambiente “natural” e no “artificial”. O que vemos hoje, de fato, parece mais um entrelaçamento entre um ambiente material e um imaterial. Evidentemente que de qualquer forma é importante refletir e trabalhar suas implicações, mas considerá-las “efeitos colaterais graves” pode ser um juízo de valor inócuo. Como Michael Heim lembra, “Ferramentas que nos transformam, como o fogo, a roda ou o automóvel, tornam-se partes integrantes do nosso destino, partes de nós mesmos. Esses dispositivos nos fazem evoluir e, eventualmente, sofrer mutações.” (Heim, 1996: 70)⁷⁹.

Como a cinematografia tem familiaridade com os processos nos dispositivos que mediam nossa experiência, entende como eles veem, lhe falta apenas se voltar

⁷⁸ “Drawing on their studies of simulators, many military researchers believe that the population at large could not regularly spend hours in virtual environments without suffering serious side effects.” (Heim, 1996: 68).

⁷⁹ “Tools that transform us, like fire or the wheel or the automobile, become integral parts of our destiny, parts of ourselves. Such devices cause us to evolve and eventually mutate.” (Heim, 1996: 70)

às questões da carnalidade na tarefa de elaborar essas transformações na percepção. Ao longo de sua história priorizou a imagem, a representação, e a visão, entre os sentidos, o mais deslocado do corpo. Talvez, seja o momento de, na contramão da digitalização, explorar a opacidade e a materialidade do meio, assim, evocando a carnalidade na experiência audiovisual.

Nesse sentido, Laura Marks chama a atenção para a capacidade da cinematografia de operar uma visualidade háptica, que apela aos sentidos próximos. Essa abordagem tende a quebrar a transparência do corpo-vivido material, abrindo assim uma ponte entre imagem e carnalidade na experiência cinematográfica, uma reencarnação. Mas se consideramos na cinematografia obras que revelam e incorporam a materialidade dos dispositivos, como no caso *device-specific*, podemos pensá-la como corpo material no mundo visível em encontro com um vidente encarnado, um sujeito material no exercício integral dos sentidos, numa dinâmica de ressurreição. Talvez, através desses recursos, capazes de nos reconectar com a materialidade e a mortalidade, possamos compreender melhor, ou pelo menos refletir sobre, como a percepção mediada pelos dispositivos nos afeta.

Concluo aqui como que olhando no espelho, enquanto cinegrafista, um operador da cinematografia, ao final dessa jornada. Me aproprio das palavras de Maya Deren com a convicção de que a parte mais importante de nosso equipamento somos nós mesmos: nossos corpos móveis, nossas mentes imaginativas e nossa liberdade para usá-los. Mesmo na aderência ao cinematógrafo, sou um corpo-vivido, sujeito material, um trançado de visão e movimento. Minha mente imaginativa não é uma entidade independente que habita um corpo objeto, mas uma etapa de elaboração da experiência na lógica da circularidade especular, que me permite ver de fora e refletir. A liberdade para usá-los, aflora na prática artística da cinematografia como uma forma mais direta de trabalhar baseada na exploração das propriedades materiais do processo de criação de imagens, numa aproximação à sensibilidade investigativa do pintor. Tais exercícios além de assentar mais uma camada ao meu conhecimento acumulado, parecem revirar os sedimentos, desorganizando sua estrutura e propondo novas associações.

Esse conhecimento revigorado instiga novas explorações, mesmo que aplicadas na tarefa utilitária de suporte à narrativa.

REFERÊNCIAS

- ALTON, John. **Painting With Light**. Londres. University of California Press, 1995
- ANDERSON, Joseph; ANDERSON, Barbara. The Myth of Persistence of Vision Revisited. **Journal of Film and Video**, Champaign, IL, v. 45, n. 1, p.3-12, primavera 1993
- ANDERSON, Joseph D. **The Reality of Illusion**: an ecological approach to cognitive film theory. Carbondale. Southern Illinois University Press, 1998
- AQUAPLAY I,II & III. Dirigido por André Schütz. São Paulo: Leiteria Cinematográfica, 2016. vídeo digital (23:29 min) son. color,.mov h264
- ARGAN, Giulio Carlo. **Imagem e Persuasão**. Ensaios sobre o barroco. São Paulo. Companhia das Letras, 2004
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo. Companhia das Letras, 1992
- BARNEY, Mathew. **Drawing Restraint.net**, New York, 2006. Disponível em: <http://www.drawingrestraint.net/drawingrestraint/dr2.htm>. Acesso em: jan. 2023
- BARTHES, Roland. **A câmara clara**: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre. Editora Zouk, 2012
- BLUE. Direção de Derek Jarman. Reino Unido: Channel Four Television Corporation, 1993 (79min)
- BRAKHAGE, Stan. From Metaphors on Vision. *In*: SITNEY, P. Adams (org.). **Avant-Garde Film**: A Reader of Theory and Criticism. Nova York: Anthology Film Archives, 1978.p.120-128
- BREATHE. André Schütz. Brasil: Leiteria Cinematográfica, 2022. (08:43). Disponível <https://vimeo.com/665724409> (senha: CoST2022B) Acesso em: 23 jan 2024.
- CARAVAGGIO. Direção de Derek Jarman. Reino Unido: BFI e Channel Four Television, 1986 (93min)
- CHAMBRE 666. Direção de Wim Wenders. França/Alemanha Ocidental: Chris Sievernich Filmproduktion, 1985 (45min)
- CHARLESWORTH, Michael. **Derek Jarman**. Londres: Reaktion Books, 2012
- CLARK, Nigel. Rear-View Mirrorshades: The Recursive Generation of the Cyberbody. *In*: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk**: Cultures of Technological Embodiment. Londres: SAGE Publications Ltd, 1996. p.113-133
- COUSINS, Mark. **The Story of Film**. Londres: Pavilion, 2011
- DAWNING. André Schütz. Brasil: Leiteria Cinematográfica, 2022. (06:48). Disponível <http://andreschutz.com/dawning/> Acesso em: 23 jan 2024.

DEMIURGE. Dirigido e Fotografado por André Schütz. Brasil: Leiteria Cinematográfica, 2019. (05:30 min). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=27vuzNhKkKE> Acesso em: 23 jan 2024.

DEMPSEY, Amy. **Estilo, escolas e movimentos**: Guia enciclopédico da arte moderna São Paulo: Cosac Naif, 2010

DEREN, Maya. **Essential Deren**: Collected Writings on Film. Kingston, NY: McPherson & Company, 2005

DIVINO AFFLANTE SPIRITU. Dirigido e Fotografado por André Schütz. Brasil: Leiteria Cinematográfica, 2018. (08:03 min). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=6Jex9-FqyLA> Acesso em: 23 jan 2024.

EASTMAN KODAK COMPANY. **The essential reference guide for filmmakers**. Nova York: Eastman Kodak Company, 2007

GIBSON, William. **Neuromancer**. New York: Ace Books, 1984

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger. Cultures of Technological Embodiment: An Introduction. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk**: Cultures of Technological Embodiment. Londres: SAGE Publications Ltd, 1996. p.1-19

FISHER, Mark. **Realismo Capitalista: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?** São Paulo: Autonomia Literária, 2020

FLUSSER, Vilém. Do Espelho. In: FLUSSER, Vilém **Ficções Filosóficas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998. p. 67-71.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma filosofia da fotografia. São Paulo: É Realizações, 2018

GACH, Gary. John Alton: Master of Film Noir Mood. **American Cinematographer**, Los Angeles, CA, 17 jan. 2020. Disponível em: <https://theasc.com/articles/john-alton-master-of-the-film-noir-mood> . Acesso em: 10 jan 2023

GLOBO DE PRATA (*NA SREBRNYM GLOBIE*). Direção de Andrzej Zulawski. Polônia: Zespol Filmowy "Kadr", 1988 (166min)

GREENAWAY, Peter. Cinema: 105 Anos de Texto Ilustrado. **Aletria**: Revista de Estudos de Literatura, Belo Horizonte, v.8, p.9-12, dez. 2001.

HANHARDT, John G. **Bill Viola**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018

HART, Douglas C. **The Camera Assistant**: a complete professional handbook. Oxford: Focal Press, 1996

HEIDEGGER, Martin. **A Origem da Obra de Arte** – Edição Bilíngue. São Paulo: Edições 70, 2010

HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo** – Edição Bilíngue. Campinas, SP: Editora da Unicamp; Petrópolis, RJ: Editoras Vozes, 2012

HEIM, Michael. The Design of Virtual Reality. *In*: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment**. Londres: SAGE Publications Ltd, 1996. p.65-77

HUSSERL, Edmund. **A crise da humanidade europeia e a filosofia**. introd. e trad. Urbano Zilles. – 2 ed. Porto Alegre, RS: EDIPUCRS, 2002.

IMPÉRIO DO CRIME (*BIG COMBO, THE*). Direção de Joseph H. Lewis. EUA: Security Pictures, Theodora Productions, 1955 (87min)

IN THE SHADOW OF THE SUN. Direção de Derek Jarman. Reino Unido, Alemanha Ocidental: Dark Pictures, 1981 (51min)

JARMAN, Derek. **Chroma**. Londres: Penguin Random House, 2017

LAND, Nick. Meat (or How to Kill Oedipus in Cyberspace). *In*: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment**. Londres: SAGE Publications Ltd, 1996. p.191-204

LAST OF ENGLAND, THE. Direção de Derek Jarman. Reino Unido, Alemanha Ocidental: Anglo International Films, 1986 (92min)

LIMA, ABM., org. **Ensaaios Sobre Fenomenologia**: Husserl, Heidegger e Merleau-Ponty [on line]. Ilhéus, BA: Editus, 2014.*E-Book*

LINDQUIST, Aaron. The first cinematographers. *In*: **Blog Aaron Lindquist**, Santa Barbara, CA, 6 mai. 2025. Disponível em: <http://www.aaronlindquist.com/blog/2015/5/6/the-first-cinematographers>. Acesso em: 20 jan 2024

LIVINGSTONE, Margaret S.; HUBEL, David H. Psychophysical Evidence for Separate Channels for the Perception of Form, Color, Movement, and Depth **The Journal of Neuroscience**, Boston, 7, p. 3416 - 3468 , nov. 1987

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas** (Campo imagético). Campinas, SP: Papirus Editora, 2014

MARKS, Laura U. **The skin of the film**: intercultural cinema, embodiment, and the senses. Durham e Londres: Duke University Press, 2000

McKERNAN, Brian. **Digital Cinema**: The Revolution in Cinematography, Post-Production, and Distribution. McGraw-Hill, 2005

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999

MERLEAU-PONTY, M. **O olho e o espírito**: seguido de A linguagem indireta e as vozes do silêncio e A dúvida de Cézanne. São Paulo: Cosac & Naify, 2004

MERLEAU-PONTY, M. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 2020

MESHES OF THE AFTERNOOS. Direção de Maya Deren e Alexander Hammid. EUA: Mystic Fire Video, 1943 (14min)

MOURA, Edgar. **Da Cor** Santa Catarina: iPhoto Editora, 2016

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos luz, câmera e ação** São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 1999

NOWELL-SMITH, Geoffrey. **The Oxford History of World Cinema** Oxford University Press, 1996

NYCTINASTY. André Schütz. Brasil: Leiteria Cinematográfica, 2022. (05:56). Disponível em: <http://andreschutz.com/nyctinasty/> Acesso em: 23 jan 2024.

OCEAN WITHOU A SHORE. Bill Viola. EUA: Bill Viola Studio, 2007

ONIBABA. Direção de Kaneto Shindô. Japão: Kindai Eiga Kyokai, 1964 (103min)

ONIBABA Photos. In: **Internet Movie Database**. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0058430/mediaindex/?ref=ttrv_at_pop_ph Acesso em: nov 2024.

PAPILLON. In: **Arquives Yves Klein**, Paris, 2024. Disponível em: <https://yvesklein.com/fr/archives?sh=papillon#/fr/archives/view/artwork/946/papillon?sh=papillon&sb=created&sd=desc>. Acesso em: jan 2024.

PETERSENS, Magnus af.(org.). **Explosion! Painting as Action**. Londres: Koenig Books, 2012

PLANT, Sadie. **Zeros and Ones: Digital Women and the New Technoculture** Londres: Fourth Estate, 2016

PLATÃO. **A República** Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2010

PASSAGEIRO DO FUTURO, O (*LAWNMOWER MAN, THE*). Direção de Brett Leonard. Reino Unido/ Japão: Allied Vision, Fuji Eight Company e Lane Pringle Productions, 1992 (108min)

PASSION DE JEANNE D'ARC, LA. Direção de Carl Theodor Dreyer. França: Société général des films, 1928 (110min)

PHOTO-TRANSFORMATION. **Whitney Museum of American Art**, New York, 2003. Disponível em: <https://whitney.org/collection/works/19473> Acesso em: jan. 2023

PINTURA VERDE. André Schütz. Brasil: Leiteria Cinematográfica, 2018. (loop infinito).

PRANA. André Schütz. Brasil: Leiteria Cinematográfica, 2020. (02:53). Disponível em: <https://vimeo.com/430155129/397f37a0f0> Acesso em: 23 jan 2024.

PSYCHIC RALLY IN HEAVEN. Dirigido por Derek Jarman. Reino Unido: Dark Pictures, 1981(8min)

RAMACHANDRAN, Vilayanur S.; ANSTIS, Stuart M. The Perception of Apparent Motion. **Scientific American**, New York, v.254, n.6, p.102 – 109, jun. 1986

RAINEY, Lawrence; POGGY, Christine; WITTMAN, Laura (ed.). **Futurism: an antology**. New Haven e Londres: Yale University Press, 2009

REMBRANDT'S J'ACCUSE...!. Direção de Peter Greenaway. Holanda/ Finlândia /Alemanha: Submarine, 2008 (86min)

REFLECTING POOL, THE. Bill Viola. EUA: Bill Viola Studio, 1977-79. (07:00).

REFLECTING POOL: COLLECTED WORKS. **Art Institute Chicago**, Chicago, IL, 2000.

Disponível em: <https://www.artic.edu/artworks/108765/the-reflecting-pool-collected-works> .
Acesso em: jan. 2023

SALT, Barry. **Film Style and Technology: History and Analysis**. Londres: Starword, 2009

SANATANA, Ivani. **Dança na Cultura Digital**. Salvador, BA: EDUFBA, 2006

SCORPIO RISING. Direção de Kenneth Anger. EUA: Puck Film Production, 1963 (28min)

SHAVIRO, Steven. **Post Cinematic Affect**. Winchester, UK: Zero Books, 2010

SOBCHACK, Vivian. Beating the Meat/ Surviving the Text, or How to Get Out of this Century Alive. *In*: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment**. Londres: SAGE Publications Ltd, 1996. p.205-214

SOBCHACK, Vivian. From Screen-Scape to Screen-Sphere: A Meditation in Medias Res. *In*: CHATEAU, Dominique; MOURE, José (ed.). **Screens**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016, p.157-175.

SOBCHACK, Vivian. **The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience**. New Jersey: Princeton University Press, 2020

SYNTHERSTATE II STAX. Dirigido por André Schütz. Brasil: Leiteria Cinematográfica, 2016. (15:05 min)

TOMAS, David. Feedback and Cybernetics: Reimagining the Body in the Age of the Cyborg. *In*: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). **Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment**. Londres: SAGE Publications Ltd, 1996. p.21- 43

WEINSTEIN, Deena. Just So Stories: How Heavy Metal Got Its Name—A Cautionary Tale. **Rock Music Studies**, 1(1), 36–51, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/19401159.2013.846655> . Acesso em: 10 jan. 2025

WEISE, Marcus. **How Video Works**. Oxford: Focal Press, 2007

WILDE, Oscar. **Selected Prose of Oscar Wilde**. Salt Lake City: Project Gutenberg, 2020, Edição Kindle