

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE BELAS-ARTES
FACULDADE DE LETRAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO

Em colaboração com a Escola Superior de Teatro e Cinema,
da Escola Superior de Dança e da Escola Superior de Música do
Instituto Politécnico de Lisboa



**CLAREIRA: REALISMO, PERFORMANCE E PINTURA
EM DIÁLOGOS COM O CINEMA**

Luciano Fernandez Scherer

Orientador: Prof. Doutor Jorge Ramos do Ó

Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de Doutor em Artes

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE BELAS-ARTES
FACULDADE DE LETRAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO

Em colaboração com a Escola Superior de Teatro e Cinema,
da Escola Superior de Dança e da Escola Superior de Música do
Instituto Politécnico de Lisboa



**CLAREIRA: REALISMO, PERFORMANCE E PINTURA EM
DIÁLOGOS COM O CINEMA**

Luciano Fernandez Scherer
Orientador: Prof. Doutor Jorge Ramos do Ó

Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de Doutor em Artes

Júri:

Presidente: Doutor Fernando Manuel Baeta Quintas, Professor Auxiliar e vogal do Conselho Científico da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, à altura da nomeação, Presidente do júri por nomeação do Vice-Presidente do Conselho Científico, à altura da nomeação, Prof. Doutor António José Santos de Matos

Vogais:

Doutor Carlos Alberto Matos Trindade, Professor Auxiliar da Escola Superior Artística do Porto [1o arguente];

Doutora Marta Filipe de Matos Ribeiro Mendes, Professora Adjunta da Escola Superior de Teatro e Cinema do Instituto Politécnico de Lisboa [2o arguente];

Doutor Erly Milton Vieira Junior, Professor Associado no Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Espírito Santo;

Doutora Catarina Caldas de Figueiredo Mendes Mourão, Professora Auxiliar Convidada da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa;

Doutor Jorge Manuel Nunes Ramos do Ó, Professor Catedrático do Instituto de Educação da Universidade de Lisboa [orientador].

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Luciano Fernandez Scherer, declaro que a tese de doutoramento intitulada “*Clareira: Realismo, Performance e Pintura em Diálogos com o Cinema*”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 14 de fevereiro de 2025.

Resumo

A tese teórico-prática parte da investigação dos processos poéticos da criação do curta-metragem *Clareira* (trabalho conjunto com Maíra Flores) e de questões conceituais que o filme tensiona: os limites teóricos entre realidade e ficção abordados através do realismo cinematográfico, e também à diluição das fronteiras entre os campos do cinema e da performance bem como do cinema e da pintura, buscando delinear contaminações e mútuas influências nestas diferentes manifestações.

No âmbito das teorias sobre o realismo cinematográfico, discuto desde a de André Bazin, nos anos 40, até concepções contemporâneas como a do *Slow Cinema*, do Cinema Contemplativo Contemporâneo, do Realismo dos Sentidos e do Realismo Sensorio. Atendo-me ao princípio de indexicalidade do meio para investigar as características de estilo do cinema realista, e exploro o que Lúcia Nagib irá chamar de “cinema físico”, procurando aproximar o realismo de minha produção em cinema.

Na temática da performance, trato de questões que se colocam na aproximação entre o cinema e a performance. A partir de reflexões de Gilles Deleuze e de outros autores que investigam o cinema centrado no aspecto corpóreo, desdobro o conceito de cinema do corpo. A seguir, procuro aprofundar os diálogos entre performance e cinema, tratando de algumas problemáticas desse cruzamento de campos. Finalizo analisando relações entre a performance e a presença dentro do cinema, abordando o trabalho dos realizadores Robert Bresson e Albert Serra, entre filmes e escritos.

No capítulo final, investigo os diálogos intermedia entre meu cinema e a pintura, intencionando a exploração do conteúdo imagético de *Clareira*. Exploro o conceito de *pathosformel*, de Aby Warburg, verificando a origem pictórica de certas manifestações de gestualidades corporais no meu filme. Por fim, através do conceito de Estranho, de Sigmund Freud, procuro iluminar aspectos de natureza sensorial que se manifestam no filme e em minha produção de modo geral.

Palavras-chave:

Cinema; Realismo; Performance; Pintura; Intermedialidade

Abstract

The theoretical-practical thesis starts from the investigation of the poetic processes of the creation of the short film *Clearing* (a joint work with Maíra Flores) and some conceptual issues that the film tensions: the theoretical limits between reality and fiction addressed through cinematographic realism, and also the dilution of boundaries between the fields of cinema and performance as well as cinema and painting, seeking to delineate contaminations and mutual influences in these different manifestations.

Within the theories of cinematic realism, I discuss from André Bazin's theories, in the 1940s, to contemporary conceptions such as Slow Cinema, Contemporary Contemplative Cinema, Realism of the Senses, and Sensory Realism. I turn to the principle of indexicality of the medium to investigate the style characteristics of realist cinema, and explore what Lúcia Nagib will call "physical cinema", trying to bring realism closer to my filmmaking.

In the thematic of performance, I deal with the problematic that involves the approximation between cinema and performance. Based on reflections by Deleuze and other authors who investigate the cinema centered on the corporeal aspect, I unfold the concept of body cinema. Next, I try to deepen the dialogues between performance and cinema, dealing with some problems of this crossing of fields. I conclude by analyzing the relations between performance and presence within cinema, approaching the work of filmmakers Robert Bresson and Albert Serra, between films and writings.

In the final chapter, I investigate the intermedia dialogues between my cinema and painting, intending to explore the imagetic content of *Clareira*. I explore the concept of pathosformel, by Aby Warburg, verifying the pictorial origin of certain manifestations of corporal gestures in my film. Finally, through Freud's concept of the Uncanny, I seek to illuminate aspects of sensory nature that manifest themselves in the film and in my production in general.

Keywords:

Cinema; Realism; Performance; Painting; Intermediality

Agradecimentos

Gostaria de agradecer primeiramente aos meus pais, Luiz Carlos e Magdalena, pelo apoio incondicional em minha trajetória, pelo amor oferecido e pelo profundo interesse em minhas atividades. Aos meus irmãos, Ingrid, Gustavo, Karen e Virgínia pelo amor, pelas conversas, pelo carinho, pela compreensão. Agradeço ao Paulo, a Isabella e ao Clélio pelas constantes ajudas e, claro, por criarem o ser que eu conheci e que me levou tão longe. Falo, obviamente, da Maíra, minha companheira de vida, meu suporte nas horas difíceis, minha professora, minha parceira de trabalho, meu grande amor. Aos meus tios, primos e avôs, por serem essa família fantástica, que agradeço imensamente por fazer parte. A Duda e a Vic, pela doçura, vocês são o futuro! Um obrigado especial ao meu avô, António Fernandez, a quem dedico esse filme e essa tese.

Agradeço ao orientador Jorge Ramos do Ó pelas conversas e pelas direções apontadas. Agradeço de todo meu coração a Maria Helena Bernardes, pelo empenho nesse processo e pelas trocas. A professora Susana de Sousa Dias pelos ensinamentos que tanto me auxiliaram na descoberta do cinema. Agradeço aos professores Paula Ramos e Eduardo Vieira da Cunha, da UFRGS, pelo apoio e pela paciência.

Agradeço ao meu querido companheiro de trabalho Guilherme Soster, por toda trajetória compartilhada, pelas risadas e pelos trabalhos divididos, os que vieram e os que virão: É nós! A Paulo Carneiro, meu grande amigo e professor de cinema da vida, por tudo que aprendi, e pelas ajudas infinitas. Para Diego Placeres, meu irmão de coração, meu obrigado fraterno, por todo o apoio da vida. Ao Maurício Placeres, velho companheiro fiel, pelas conversas e pelo carinho. Ao querido Toni, por tudo, desde sempre. Ao Pitcholas, pela constante lembrança – estamos separados mas sinto como se estivéssemos juntos, a amizade é isso. Agradeço ao grande amigo Thiago, o Cosme, pela confiança: saudades, meu. Ao meu amigão Jorge Loureiro pelas dicas e pelo suporte oferecido nesses últimos anos, valeu demais. Agradeço também a Diego Braga, gigante, pelo compartilhamento artístico dos últimos anos, pelo talento e pelo apoio sempre dado. A Martim Dinis, querido, por toda a ajuda desses últimos tempos. Ao amigo Rafael Vasconcelos, pelas tardes passadas juntos, sempre divertidas e afetuosas. A querida Susana Nunes, pela amizade, pelas trocas e pelas figurinhas do Whatsapp. Ao querido Bruno Carboni pela experiência compartilhada e pela força: conseguimos! Ao

sempre gentil amigo Bruno Barreto, pelos constantes ensinamentos, e pela amizade de sempre, e por tantas coisas mais. Ao Gus pelas dicas de formatação e pelas mãos. Aos irmãozinhos Mike e Nino, pelas comidinhas e os rolês. Ao Elton e ao Pedro, meus bons companheiros de sempre, que tanto quero bem, pelas cervejas. A amiga Marcela Bordin, pela força, pelo cinema compartilhado e pelos momentos juntos. Ao Rodrigo, pelos churrascos. Ao grande Issao pelas bandinhas no Emir. Lucas Miranda, Teta, Rafinha, Miguel, Glauco: saudades de vocês, meus irmãos. Agradeço a Rachel Korman pelo interesse no nosso trabalho e por seu abraço sempre afetuoso, e também a Margarida Chantre por acreditar em nós. Aos amigos do Fuso, Antônio e Irit, muito obrigado. Ao Régis, pelo apoio no doutoramento. A Cai Katherine, pelas traduções e pelos encontros sempre bonitos. A Paloma pelos divertidos dias. Ao Gi pelas bandinhas *express*. Ao Bruno Tellechea, pela confiança nos projetos e pelas homenagens ao SantiLamas. A Aline Mendonça e a Louise, pelas grandes ajudas. Ao Lucas de Oliveira, torcendo pelos projetos futuros. Ao Bruno Leal, pela gentileza e pelos indianos. A Talita pela ajuda na reta final, e por guardar meus livros. A Cecília e Yuri, obrigado pelas conversas.

Aos companheiros de cinema, Pedro Canavilhas (Cinema Warriors!), meu muito obrigado por todo o suporte, jamais esquecerei. Aos queridos rapazes do som, vocês são incríveis: Tiago Cardoso, Dinis Henriques, Manuel Mendes. Agradeço Joaquim Guardão por aceitar ser o personagem do filme, e por todo o empenho no processo.

Agradeço ao João, o Novo, pelo suporte e pela amizade nascida em Moledo. E ao João, o Velho, pelas tangerinas, pelo corte da grama, e pela melhor casa do mundo. Agradeço a Fátima pelo carinho e pela gentileza de nos receber nos Açores.

Agradeço ao meu amigo de vida, agora não mais aqui, pelos últimos momentos juntos, antes de filmarmos *Clareira*. Lucas Moura, você mora no meu coração pra sempre. Meu amigo que partiu cedo demais e que me ensinou muito, Émerson Pingarilho, saudades eternas. Aos companheiros de São Paulo Carla Barth, Bruno 9li, Tinico, Luísa, Talita, Carlinhos, obrigado pela amizade nessa trajetória.

Agradeço ainda a desconhecidos, que muito me apoiaram nas ideias trocadas por email, Ágnes Pethő e Benoit Rouilly: *special thanks, you are amazing human beings*.

A todos que acreditaram e trocaram, muito obrigado.

Índice

Resumo.....	4
Abstract.....	5
Agradecimentos.....	6
Introdução.....	9
Metodologia.....	11
Breve Percurso Biográfico.....	13
Estado da Arte.....	16
Capítulo 1: Realismo em <i>Clareira</i>	34
1.1 A Evolução do Realismo em Cinema: do Neorrealismo à contemporaneidade.....	35
1.2 Realismo da Produção - Indexicalidade e fisicalidade.....	44
1.3 Um Certo Realismo: Aproximações do real em <i>Clareira</i>	53
Capítulo 2: Performance e <i>Clareira</i>	71
2.1 O Que Pode um Corpo? - Percursos deleuzianos.....	72
2.2 Performance e Cinema – Problemáticas.....	86
2.3 Performance, Atuação, Presença.....	93
Capítulo 3: Intermedialidade: Pintura e <i>Clareira</i>	103
3.1 Uma <i>Clareira</i> Pictórica.....	104
3.2 Aproximações ao <i>Tableau</i> - A floresta como um palco para habitar.....	117
3.3 <i>Clareira</i> e o <i>Pathos</i> : Sobrevivência das formas.....	132
Considerações finais.....	147
Bibliografia.....	156
Filmografia.....	162
Anexos.....	165

Introdução

A presente tese de doutoramento em Artes Performativas e da Imagem em Movimento, com foco em cinema, possui duas componentes, uma prática e outra teórica. O objeto da componente prática compreende um curta-metragem de minha autoria em conjunto com Maíra Flores, intitulado *Clareira* (2K, 17", cor, 2022 – [link na última página da tese](#)), enquanto a componente teórica consiste em um estudo abordando o processo poético e aspectos conceituais desse filme.

Na escrita da tese, investiguei algumas questões que o processo de realização do filme acabou por suscitar, relacionadas, no primeiro capítulo, aos limites teóricos entre realidade e ficção, que procurei interpelar através do realismo cinematográfico, bem como à diluição das fronteiras entre o cinema e a performance, no segundo capítulo, e o cinema e a pintura, no terceiro, buscando delinear contaminações e mútuas influências esses diferentes campos.

A tendência de “borrar” as fronteiras conceituais ao aproximar a realidade da ficção, no cinema, e também de relacioná-lo a outras mídias artísticas é muito presente na contemporaneidade, podendo ser verificada na produção artística, na exibição institucional de obras, na pesquisa acadêmica e na produção literária, com diversos desses casos sendo abordados e discutidos nesta pesquisa.

Ainda que existam trabalhos acadêmicos recentes que abordem isoladamente e à sua maneira os temas referenciados nos três capítulos da tese, é mais raro que tais pesquisas partam de realizadores de cinema. No meu caso específico, a prática artística possui uma característica multimidiática, englobando o cinema, a pintura, a performance e a instalação. Com isso em vista, proponho uma escrita com foco nos processos de criação, etapa fundamental do fazer artístico e sobre a qual possuo subsídios singulares para oferecer à discussão, e que muitas vezes é relegada a um segundo lugar, ofuscada pela obra já finalizada. Dessa maneira, esta tese procura posicionar o trabalho artístico como o ponto de partida para a discussão acerca das intersecções propostas, e o artista-pesquisador consciente de sua prática como uma ponte entre o percurso poético e o pensamento teórico.

Além disso, o trabalho artístico realizado por mim nos últimos anos acaba por trazer uma série de questões biográficas que não são evidentes nas obras, e que somente

um depoimento pessoal é capaz de trazê-las à luz, para assim ser passível de debate.

Dessa maneira, a pergunta principal que move esta pesquisa seria: **considerando os processos de criação do filme *Clareira* e sua forma final, quais as questões que tensionam a noção de realismo, de performance e de pintura em relação ao cinema?**

E, a partir dela, surgem algumas questões secundárias, que buscarei responder ao longo dos capítulos. A primeira delas, correspondente ao primeiro capítulo, seria: **de que formas o realismo em *Clareira* dialoga com as teorias de realismo cinematográfico, tanto históricas como contemporâneas?**

No segundo capítulo, busco responder a seguinte pergunta: **quais as conexões entre *Clareira* e a arte da performance, pensando a partir da forma de atuação dos personagens?**

No terceiro capítulo, procuro circundar duas perguntas: **quais as tensões que emergem em *Clareira* quanto as suas características de narratividade e contemplação? E também: quais as aproximações intermedia entre pintura e cinema que o filme *Clareira* suscita?**

Metodologia

A minha pesquisa, por ser teórico-prática, apóia-se em uma descoberta processual, centrada na experiência, o que reverbera Rey: “O artista, às voltas com o processo de instauração da obra, acaba por processar-se a si mesmo, coloca-se em processo de descoberta” (1996, p.86).

Ecoando os pensamentos de Lancri (2002), entendemos o processo de pesquisa em poética artística como uma tentativa de situar a produção, de forma articulada, sem no entanto buscar explicar ou racionalizar a arte, utilizando-se de um discurso de caráter performativo, no sentido de um pronunciamento que atribui um conteúdo e cria identidade, e não uma descrição neutra (McEvelley, 1991).

Clareira é um projeto marcado por cunho realista, qualidade estética à qual dedico o primeiro capítulo da tese, onde abordo principalmente aspectos de sua produção. Como método, realizo primeiramente uma incursão nos princípios do realismo delineados pelo crítico e teórico de cinema André Bazin, nos anos 40 e 50, aproximando sua abordagem da de autores contemporâneos que direcionam seu foco para a indexicalidade do meio cinematográfico, tema que discuto na segunda parte do capítulo. Tais princípios englobam a utilização de locações reais, de não-atores, de ampla profundidade de campo nas imagens e do emprego de planos-sequência ao invés de decupagem interna de cenas. Além disso, exploro o que Lúcia Nagib (2011) irá chamar de “cinema físico”, onde a fisicalidade e o esforço do ator são aspectos centrais de sua performatividade, e finalizo o capítulo com uma análise que aproxima o realismo de minha produção em cinema, concentrando-me principalmente em *Clareira*.

No segundo capítulo, o foco da pesquisa se dirige à performance, um enfoque fundamental de minha produção em cinema. Trato do problema que envolve a aproximação entre cinema e performance, já que a definição da segunda, de acordo com alguns autores, implicaria necessariamente uma situação ou ação apresentada em sincronia com a sua ocorrência, ao passo que o cinema, ao contrário, é virtual e assíncrono ao evento que retrata. Abordo, na primeira parte do capítulo, ideias relativas ao corpo a partir de Deleuze, como o *Corpo Sem Órgãos* (1997) e o cinema que centra-se no corpóreo – o *cinema do corpo* (2007) – trazendo para o estudo autores que desdobram e aprofundam alguns conceitos deleuzianos. No segundo subcapítulo, busco aprofundar os diálogos entre a performance e o cinema, tratando de algumas

problemáticas desse cruzamento e aproximando *Clareira* de outro trabalho meu que também toca nessas mesmas relações, *Sem Título (5)* (Luciano Scherer e Maíra Flores, Full HD anamórfico, 5", cor, 2018). Na terceira parte do segundo capítulo, procuro criar relações entre performance e presença, trazendo para a discussão o trabalho de realizadores de cinema como Robert Bresson e Albert Serra, incluindo seus escritos.

No terceiro capítulo, investigo os diálogos intermedia entre meu cinema e a pintura, com a intenção de aprofundar o conteúdo imagético do filme *Clareira*. Exploro em um primeiro momento, formas como a pintura e o cinema interagem mutuamente na constituição das imagens do filme, refletindo sobre meus documentos de trabalho, para então traçar paralelos a partir de aspectos pictóricos como composição, enquadramento, textura, iluminação e cor em relação ao filme. Na sequência, no segundo subcapítulo, analiso comparativamente alguns planos específicos do filme, notando a influência de algumas pinturas da história da arte que se refletem neles a partir de uma ideia de *tableau*. Nesse ponto, também discuto o espaço narrativo em que *Clareira* se desdobra e seus pontos de tensão com o espaço pictórico contemplativo.

Por fim, no último subcapítulo, abordo o conceito de *pathosformel*, de Aby Warburg (2010), para investigar a manifestação de certas gestualidades corporais nas imagens do filme, e suas origens pictóricas. Realizo uma incursão no conceito estético do *Estranho (Unheimlich, 1919)*, de Freud, com o intuito de iluminar aspectos menos evidentes, de natureza sensorial, que se manifestam no filme e em minha produção de modo geral.

Breve Percurso Biográfico

Comecei minha carreira nas artes visuais com a pintura, no final dos anos 2000. Nesse período inicial, produzi algumas séries de telas em grandes formatos, realizei uma exposição individual em São Paulo e participei de exposições coletivas em diferentes países. Na altura, tinha uma produção focada em pinturas narrativas, onde diferentes personagens absurdos eram vistos interagindo entre si em paisagens de natureza, nas quais eram abordados temas como a morte, a iluminação, os ritos, e a religiosidade.

A partir de 2012, meu trabalho direcionou-se ao “real”, quando passei a produzir objetos e instalações que partiam de apropriações de imagens, tais como fotografias, fotopinturas e objetos religiosos (Figura 1). Essas imagens eram, então, interferidas e remontadas, criando conjuntos que remetiam a um imaginário sacro, como relíquias, ex-votos e altares. A pintura continuava sendo parte de minha prática, agora como interferência sobre as imagens que eu utilizava. Ainda em 2012, iniciei um mestrado teórico-prático em artes visuais na UFRGS, quando tive o meu primeiro contato com a pesquisa teórica em artes visuais.



Figura 1: *Altar*, instalação, 600 x 300 cm, 2012. Fonte: do Autor.

Durante o mestrado, realizei meu primeiro filme, *Ruby* (Full HD, 17”, cor, 2015), dirigido em conjunto com Guilherme Soster e Jorge Loureiro, onde também

atuei como protagonista, interpretando um pintor: o personagem Ruby, que vive em uma casa isolada no litoral do Uruguai (Figura 2). O filme possui o formato de um falso documentário e foi realizado de forma totalmente independente e basicamente por nós três, cada um assumindo diferentes funções. Além do roteiro, realizei a direção de arte e a montagem, sempre dividindo as tarefas com algum outro membro da equipe.



Figura 2: Still de Ruby (Luciano Scherer, Guilherme Soster, Jorge Loureiro, 2015) Fonte: do Autor.

Minha pesquisa de mestrado envolveu temas que retornam nesta tese : o cinema, que analisei a partir de *Ruby*, a ideia do *Estranho*, a partir de Freud e alguns aspectos relacionados ao *Atlas Mnemosyne*, estudo acerca das imagens realizado por Aby Warburg, que traz questões relativas às gestualidades da *pathosformel*.

Depois de *Ruby*, realizei outros dois curtas, um documentário musical, *Cosme* (13", cor, 5.1, 2016) e o curta-metragem experimental, *Sem Título (5)*, feito a partir de algumas imagens de videoperformances. *Sem Título (5)* foi montado no processo do doutoramento e é abordado na tese por ter relações com a pesquisa, como se verá, pelo seu viés performático e seu posterior desdobramento como videoinstalação: *Sem Título (Reflexos)* (Luciano Scherer e Maíra Flores, 5", videoinstalação de 3 ecrãs Full HD anamórfico, estéreo, cor, 2020).

Clareira é meu segundo curta-metragem de ficção e foi filmado no final de 2020 em Moledo do Minho, em Portugal, durante a pandemia do COVID-19, de maneira totalmente independente. A história centra-se no personagem Paulo, um homem

paraplégico encarnado por mim, que é deixado na clareira de uma floresta por seu tio (Joaquim Guardão), e que se arrasta floresta adentro buscando sobreviver nos dias que se seguem. O filme (Figura 3) acompanha o cotidiano de Paulo nessa situação até o retorno do tio, dias depois.

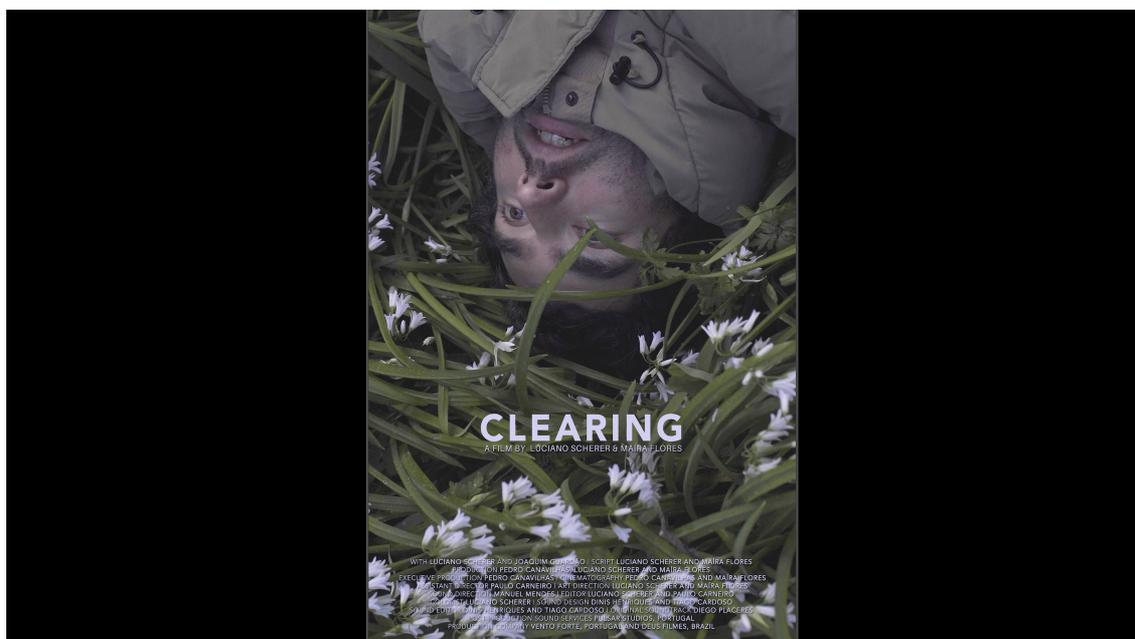


Figura 3: Pôster da versão em inglês de *Clareira* (2022) Fonte: do Autor.

Minha pesquisa, então, desenvolve-se a partir da criação de *Clareira*, como trabalho prático principal e, também, de outras obras que abordo na tese, ao exemplo de *Sem Título (5)* (Figura 4) e *Sem Título (Reflexos)*, realizando aproximações entre esses e o filme sobre o qual recai o foco principal da pesquisa. Em paralelo, desenvolvo um processo de auto-observação e análise desses trabalhos próprios, bem como de obras e autores que trazem temas do interesse da pesquisa.

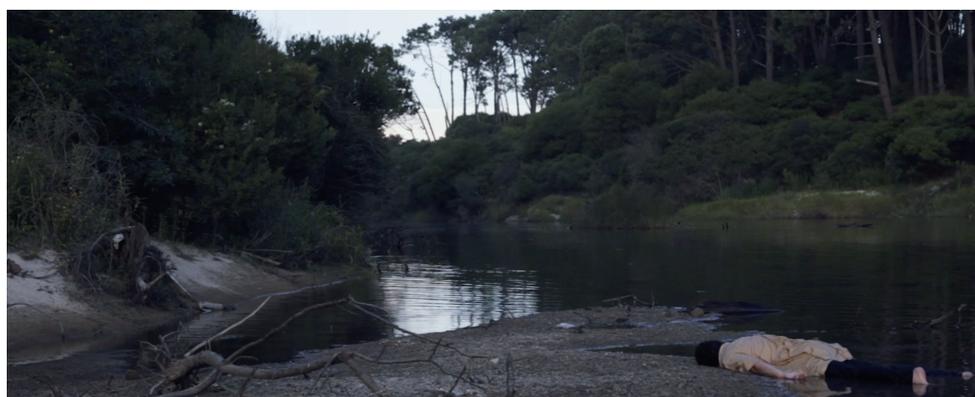


Figura 4: Still de *Sem Título (5)* (Luciano Scherer e Maira Flores, 2018). Fonte: do Autor.

Estado da Arte

Neste ponto, realizarei um levantamento teórico focado em produções recentes a respeito dos três principais conceitos que esta tese procura discutir: o realismo cinematográfico, a performance em diálogo com o cinema e a pintura a partir de um enfoque intermediático para com o cinema. Muitos dos autores e trabalhos trazidos nesta parte serão discutidos de maneira mais aprofundada nos respectivos capítulos da tese.

Na última década, verificou-se uma pluralidade de escritos acerca do realismo cinematográfico que buscaram realizar uma leitura de uma parcela importante do cinema de arte recente, com a qual meu trabalho se relaciona. Dedico a primeira parte deste tópico a explorar essa temática, muito cara a minha pesquisa.

No cinema contemporâneo, existe uma tendência à produção de filmes com um ritmo mais lento que o do cinema *mainstream*, uma narratividade difusa – ou menos central – e um modo realista de abordagem. Essa tendência é reconhecida por alguns teóricos do cinema, que desenvolveram distintas abordagens e classificações, cada qual com suas particularidades, realizadores e filmes associados.

A mais conhecida e discutida de todas as hipóteses certamente é a do *Slow Cinema*, trazida por diversos autores, que têm alguma proximidade com a do *Cinema Contemplativo Contemporâneo*, de Harry Tuttle, ambos defendendo a existência de um cinema desacelerado e contemplativo. Nos últimos anos, surgem as hipóteses do *Realismo Sensorio*, de Erly Vieira Jr (2012) e do *Realism of the Senses* (2012) de Tiago de Luca, que abordam de maneira aproximada um cinema contemporâneo apoiado em aspectos sensoriais, mas também permeado pelas características das outras duas hipóteses. Buscarei brevemente introduzir as ideias dos autores referentes a essas tendências, que contam com características subjetivas e abordam filmes e diretores muito diferentes entre si, mas que introduzem noções enriquecedoras e um vocabulário específico que auxiliaram no desenvolvimento da investigação apresentada nesta tese em torno do curta-metragem *Clareira*.

A expressão *Slow Cinema* tem suas primeiras aparições nos escritos de Michel Ciment, de 2003, e tem surgido com alguma frequência em debates cinematográficos desde então, inclusive na língua portuguesa. Matthew Flanagan (2008) descreve essa

tendência como uma estética com ênfase na duração estendida, seja formal ou temática, com modos de narrativa lentos e desdramatizados, quando existentes, e em que são destacados a calma e o cotidiano; trata-se, portanto, de uma estética de tendência realista, investida de uma rigorosa forma compositiva desenhada para a contemplação do espectador. Segundo o autor, esse modo cinematográfico tem um aumento de incidências nas últimas três décadas, representado por cineastas autorais muito distintos entre si e formando um movimento não organizado e multicultural.

Flanagan (2012) contextualiza o cânone da lentidão como originário no cinema de arte e no cinema experimental que surgem em diferentes partes do mundo no pós-guerra, contando com apoio estatal e fazendo uma oposição à dominação dos modos narrativos clássicos da indústria cinematográfica estadunidense, principalmente aos de causa-efeito (apud Bordwell, 1979, p.57), nos quais a narrativa se desdobra em ações que causam consequências que, por sua vez causam novas ações e assim por diante, assentada nos princípios aristotélicos da construção da tragédia: reviravoltas; adesão do espectador pela produção de catarse e a dinâmica calcada no binômio "terror e piedade".

Opondo-se a isso, surgiram diversas manifestações nos campos artísticos no pós-guerra, incluindo esse cinema mais “ambíguo”, de características estéticas de tendências documentais e realistas e com ênfase na subjetividade psicológica. Entre os exemplos da genealogia desse cinema, o autor cita *A Terra Treme*, de Luchino Visconti e *Alemanha, Ano Zero*, de Roberto Rossellini (ambos de 1948), e autores dos anos 70 como Chantal Akerman, Straub-Huillet e Andréi Tarkovski, entre outros (*ibidem*, p.7-8). Nas últimas décadas, no entanto, esse cinema vai ganhando muitos outros representantes, e, entre eles, encontram-se alguns sobre os quais me debruço na tese.

Na nova edição de seu clássico livro *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer* (2018), Paul Schrader acrescenta uma longa introdução intitulada *Rethinking Transcendental Style* onde aborda o *Slow Cinema*, classificando-o como um termo útil, pois maleável, passível de remeter a múltiplas propostas, que designam um cinema de arte que traz uma narrativa minimalista, pouca ação ou movimentos de câmera e tempos alongados de cena. Entre outros adjetivos usados para descrever esse cinema, ainda segundo o autor, estão: “estático, contemplativo, austero, abstrato, paisagem, meditativo, deslitterarizado, orgânico, expandido e transcendental” (*ibidem*, p.42).

Entre as características técnicas desse cinema, Schrader elenca: longos planos, emprego de ângulos abertos, enquadramentos estáticos, mínima cobertura de ações (a câmera não muda para planos detalhe de ações, por exemplo), edições deslocadas (cortes que demoram a ocorrer após as ações dos personagens no plano), preferência por imagens ao diálogo, pouca ou nenhuma trilha sonora, efeitos sonoros aumentados, fotografia “plana” e com tendências simétricas, composições que se repetem, repetições de informação (visual e sonora, por exemplo), não-atuação e pouco movimento, e restrição de cor e de proporções de quadro.

Ao tentar criar um esquema visual para o que seriam as dissidências narrativas de cinema, coloca como pontos finais a “Câmera de Vigilância”, a “Galeria de Arte” e a “Mandala”, todos como distanciamentos extremos do centro, que seria o cinema narrativo. (Figura 5) A “Galeria de Arte” seria relativa a filmes que trabalham a imagem de maneira mais pura, em termos de luz e cor, e estaria relacionada ao chamado cinema experimental. (*ibidem*, p.87) Já a “Mandala” seria uma direção mais meditativa do cinema, ao exemplo de filmes como *Cinco* (Abbas Kiorastami, 2003), ou *Nightfall* (James Benning, 2012), sendo este último abordado no terceiro capítulo. A “Câmera de Vigilância” seria um desdobramento do Neorrealismo do pós-guerra, em direção ao cotidiano e à “realidade objetiva” baziniana (*ibidem*, p.80-7).

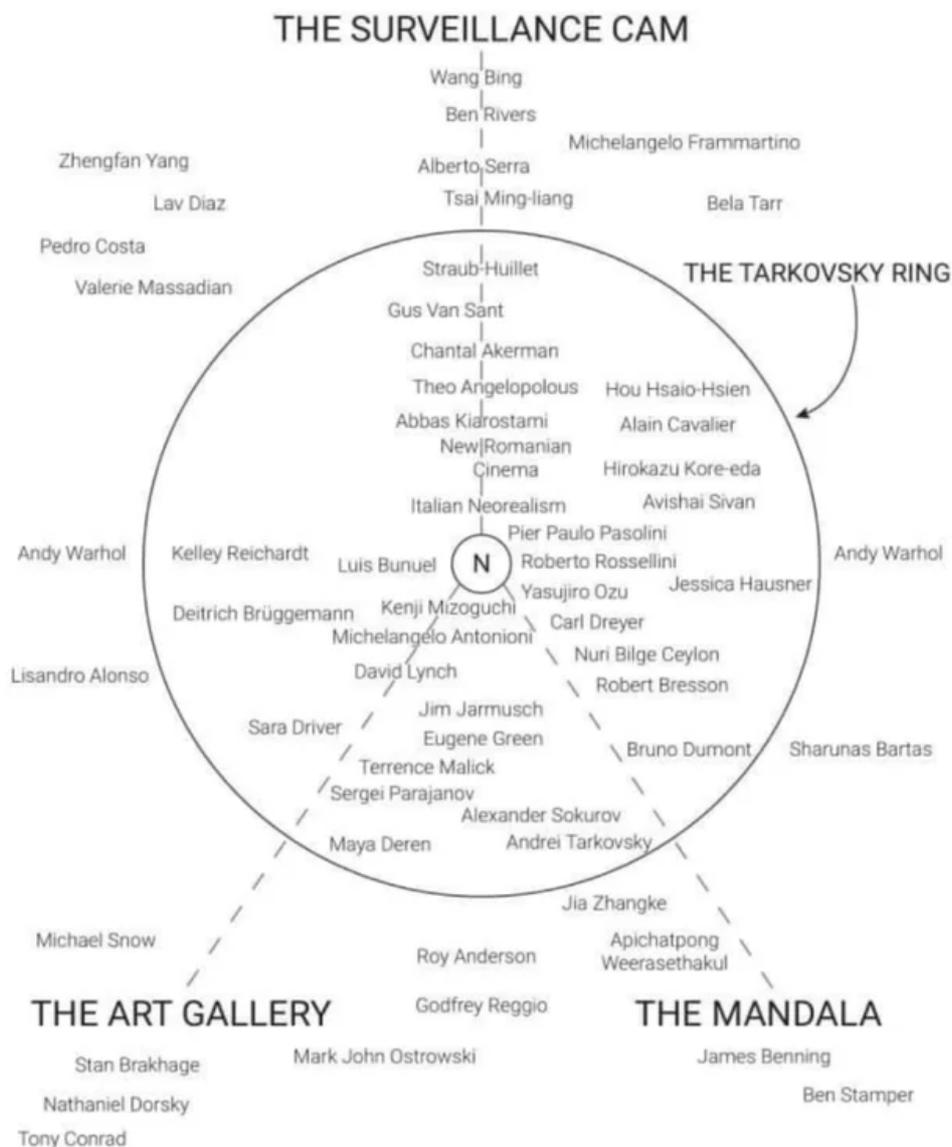


Figura 5: Tabela sobre o cinema da duração. Fonte: SCHRADER, 2018.

Na introdução do livro *Slow Cinema* (de Luca e Barradas Jorge, 2016) os autores buscam conceituar o termo de uma maneira múltipla. Intitulada *From Slow Cinema to Slow Cinemas*, os autores criam um debate sobre as diferentes visões políticas e estéticas que o termo suscita nas abordagens dos distintos teóricos pelo globo. O movimento, não-organizado, seria, portanto, composto por filmes e práticas díspares de estilos comparáveis, tendo como estilo a união entre “escolhas concretas de trabalho de câmera e luz, performance e montagem” (apud Bordwell, 2008, p.260). Em comum, verificam a reabilitação dos princípios do realismo baziniano, por sua vez

inspirado nos preceitos filosóficos da duração (*durée*) de Bergson e na fenomenologia de Merleau-Ponty (de Luca e Barradas Jorge, 2016, p.6).

Buscando um aprofundamento da noção de lentidão associada ao termo “*slow*”, presente no título, os autores colocam em questão a subjetividade na ideia de duração: o que para um espectador pode ser curto, para outro pode ser duradouro, ou mesmo condicionado pela duração do tempo ensejado no momento da fruição. Mencionam o fato de o desenvolvimento do próprio aparato cinematográfico histórico apoiar-se-na estruturação narrativa pela eliminação dos chamados “tempos-mortos”, ou tempos onde “nada ocorre”, “desperdiçados” narrativamente, prática em relação à qual o *Slow Cinema* anda na contramão (apud Mary Ann Doane, 2002, p.160).

Uma das principais características do *Slow Cinema*, portanto, seria a explicitação do tempo percebido pelo espectador através da disjunção entre a duração do plano e o seu conteúdo audiovisual, visto que nem todo filme com longos planos é necessariamente “lento”, e alguns filmes com planos não tão longos podem sê-lo, ao exemplo de Yasujiro Ozu e Robert Bresson, que invocam a lentidão através de outros elementos estilísticos (*ibidem*, p.5-6).

Esses autores, portanto, sugerem que a ideia de um “estilo lento”, ao invés de ser aplicada de uma forma essencialista e generalizada que se encaixaria em todos os filmes relativos a esse estilo, deve ser analisada através das particularidades de cada fazer cinematográfico. Um dos motivos associados à opção dos autores pelo “estilo lento” é a frequente aderência ao realismo, vertente que se manifesta de maneiras muito peculiares nas diferentes partes do mundo contemporâneo de onde se originam ou atuam tais realizadores.

Para além das visões estéticas abordadas, há também implicações políticas que são suscitadas pelo *Slow Cinema* e seus autores, com defensores e críticos, variadas linhagens de origem e mecanismos de endereçamento próprios, temas sobre os quais irei me debruçar no decorrer da tese.

Uma outra proposta de leitura de uma parte da produção do cinema contemporâneo é dada por Benoit Rouilly, que assina como Harry Tuttle, um reconhecido crítico do termo *Slow Cinema* por considerá-lo uma “descaracterização que induz ao desprezo e à caricatura” (2010). Sua proposta é o termo *Contemporary Contemplative Cinema*, ou CCC (*Cinema Contemplativo Contemporâneo*, tradução

nossa), ao qual dedica um blog extenso e colaborativo chamado *Unspoken Cinema*, onde aprofunda diversos aspectos de sua abordagem.

Entre as principais características técnicas desses filmes, que o autor denomina como básicas, estariam a “rarefação da trama”, a “rarefação de diálogos”, a “lentidão” e a “alienação”. Notadamente, a lentidão é apenas uma das características que Harry Tuttle (2007) elenca. O conceito “Rarefação de diálogos” (*Wordlessness*) estaria relacionado a “interações lacônicas ou protagonistas silenciosos, sem preenchimento expositivo da trama, sem argumentos psicológicos, sem locução, com uso de som direto majoritariamente, sem trilhas e com emprego de linguagem corporal”. “Rarefação da trama” (*Plotlessness*) traria uma narratividade “sem drama óbvio e em primeiro plano, sem começo, sem desenlace, sem fim ou com final em aberto, sem impulsos para avançar a trama, sem grandes artifícios narrativos (*flashback*, histórias com várias camadas), simplicidade, representação atmosférica, distanciamento do(s) protagonista(s) com ação de fundo, sem ameaça iminente, sem forças externas pressionando o(s) protagonista(s)”. “Lentidão” (*Slowness*) traria longos planos, filmagens estáticas/câmeras baixas, ritmos pacientes, rotinas (tempo parado), mundanidade “desnecessária”, movimentos sem cortes, atividades filmadas em sua totalidade, esperas/pausas prolongadas, consciência do tempo”. Por fim, a “Alienação” (*Alienation*), quarta premissa básica da lista, traria as características de “desconexão, vagoio/identificação/falta, solidão, fatalismo, tédio/melancolia/depressão, não-conformidade, nenhum existencialismo intelectualizado, distanciamento do(s) protagonista(s) com o mundo, com outros personagens, vazio, quadros vazios, distanciamento da câmera do sujeito” (*ibidem*).

Harry Tuttle descreve a proposta do CCC como “em progresso”, e não um conceito acadêmico, buscando aproximar-se de filmes que, ao invés de contarem uma história, “*pintam* um estado mental”, ao “promover uma atmosfera instigante que transcende a narratividade e toca a audiência intuitivamente sem buscar a verbalização intelectual de fatos ou a psicologia”, ao que o autor se refere como sendo uma “total contradição ao cinema narrativo tradicional” e representativo “de uma epítome de “contemplação”, já que apenas imagens são deixadas para interligar o filme como um todo” (*ibidem*).

Ao buscar diferenciações entre sua abordagem e a do *Slow Cinema*,

primeiramente Harry Tuttle (2010) coloca seu conceito de maneira não-reativa ao cinema do *mainstream*, notoriamente mais “rápido”, pois seria um cinema que busca, na verdade, restaurar o ritmo mais lento que é o da própria vida, da “realidade”. A dicotomia de velocidade/lentidão, seria, portanto, um viés menos rico de abordagem das problemáticas dessa estética contemporânea de cinema, até mesmo porque a lentidão está presente no cinema desde seus primórdios.

Harry Tuttle busca uma clara separação entre a ideia de lentidão do cinema modernista e do CCC, algo que outros autores do *Slow Cinema* consideram como uma continuidade. Segundo Harry Tuttle (2010), “os cineastas como Angelopoulos e Straub-Huillet, ainda que inclinados a lentidão e aos planos longos, são cineastas do discurso intelectual, concebendo suas propostas de tempos-mortos e enquadramentos vazios de maneira totalmente diferente do CCC”.

Uma interessante oposição desses dois estilos estaria presente no documentário de Pedro Costa *Onde Jaz o Teu Sorriso* (2001) onde retrata a dupla de cineastas Jean-Marie Straub e Danielle Huillet ao trabalho. Nesse filme, percebe-se uma notável diferença entre *o que* Costa filma: o discurso intelectual da dupla sobre seus métodos de trabalho; e *como* ele filma: de maneira não-intrusiva, com uma proposta imersiva porém distante, duas pessoas no seu cotidiano de trabalho.

O CCC, pensado de maneira restrita, seria uma forma cinematográfica que apóia-se puramente em imagens e *mise-en-scène*, sem o recurso de palavras para explicitar o conflito dos personagens – apesar dos possíveis diálogos mundanos trazidos nestes filmes – portanto uma forma de “contemplação visualmente guiada da condição humana” (*ibidem*), e por isso algo novo, descendente do realismo baziniano e do modernismo mas desdobrado de uma maneira inédita. O Neorealismo teria trazido pela primeira vez os elementos de um cinema da lentidão, ao se distanciar de um direcionamento narrativo que era e ainda é o imperativo do cinema *mainstream*, mas de uma maneira embrionária, que posteriormente é radicalizada pelo CCC.

Segundo o autor, somente alguns filmes seriam inteiramente representativos do CCC, como por exemplo: *O Sétimo Continente* (Michel Haneke, 1989), *Los Muertos* (Lisandro Alonso, 2004), *Mal dos Trópicos* (Apichatpong Weerasethakul, 2004), *A Humanidade e Flanders* (Bruno Dumont, 1999 e 2006), *Brown Bunny* (Vincent Gallo, 2003), mas muitos outros, incluindo outros filmes desses mesmos autores, estariam

dentro do estilo. (*idem*, 2007). Assim sendo, o *CCC* seria uma tendência que estaria dentro do *Slow Cinema*, por sua vez mais abrangente. Através de algumas tabelas o autor classifica os diferentes realizadores do *CCC* em relação às genealogias cinematográficas com que estão alinhados, pelas suas características marcantes e de seus predecessores. Trarei algumas dessas informações no decorrer da tese.

O chamado *Realismo Sensorio* é um conceito sugerido na tese de doutorado de Erly Vieira Jr., de 2012, tornada livro em 2020, com o título *Realismo Sensorio no Cinema Contemporâneo*. Nesse trabalho, o autor defende o termo como um aspecto constituinte do cinema de fluxo, e elenca três hipóteses sobre uma parte dessa produção, sendo duas delas muito caras a esta pesquisa:

A primeira delas afirma que o corpo, ao ser apropriado pelos usos da linguagem audiovisual operados por este cinema, passaria a exercer o papel de privilegiado mediador entre as dimensões espaciais e temporais, em especial no âmbito do cotidiano, para instituir, para o espectador, esse novo contrato sensorio que lhe é tão peculiar. [...] A segunda hipótese parte da ideia de que o conjunto de filmes aqui analisado, ao lançar um olhar sobre o cotidiano, o faz a partir da construção de um espaço-tempo como experiência de sobrevalorização sensorial, cuja lógica interna ocorreria a partir da adoção de uma espécie de **realismo sensorio**, de natureza dispersiva e multilinear, que esgarça os fios narrativos e se faz essencial para a mediação espaço-temporal empreendida pelo corpo. (Vieira Jr., 2020, p.19-20)

As duas primeiras hipóteses aproximam-se da proposta do filme *Clareira*: o corpo como mediador privilegiado entre o espaço e o tempo do filme sendo discutido como um corpo performático, e o foco no personagem Paulo e na construção de um espaço-tempo investido de sensorialidade. A terceira hipótese de Vieira propõe que esses filmes, por contarem com “ambiguidades narrativas e visuais, ao sobrevalorizar os aspectos não racionais e sensíveis da imagem” (*ibidem*, p.21) proporcionam ao espectador a possibilidade de uma heterotopia, no sentido foucaultiano do termo, dando-lhe condições de fruição por meio de um olhar cinematográfico desacelerado, e por isso, contra-hegemônico – em oposição a grande parte do cinema do *mainstream*. Tal hipótese também reverbera no filme *Clareira*, e falarei sobre esses pontos no decorrer da tese.

O *Cinema de Fluxo* (ou *Estética do Fluxo*), de onde surge a tese de Vieira Jr., é igualmente uma tendência apontada por críticos (principalmente da *Cahiers du Cinéma*, compreendendo filmes dos anos 1990-2000) com ênfase no corpo e no cotidiano, e

traduzido como uma proposta de experiência sensorial multilinear e dispersiva entre algumas de suas características. Além disso, seria apoiado em elipses temporais e ambiguidades visuais e sonoras, produzindo incertezas. Essa estética estaria distante das certezas geradas pela subordinação à ação cênica, como no cinema clássico, como também da desconfiança crítica trazida pelas experimentações do cinema moderno (*ibidem*, p.16-17). Tal estética, no entanto, tende a focar em filmes menos lineares e mais dispersivos em relação à sua câmera, com o que *Clareira* não possui grande aproximação.

Dessa maneira, o que me interessa na tese de Vieira Jr. é o aspecto sensorial-realista de sua leitura do cotidiano, e da maneira como o autor irá se aproximar de algumas das obras do cinema de fluxo para iluminar esse aspecto dentro delas. Vieira Jr. defende um modo de olhar que se calca menos no aspecto racional da experiência do observador, sendo este atingido primeiramente – ou pelo menos igualmente – pelos sentidos, acompanhado de uma “diluição narrativa e arejamento do olhar” (*ibidem*, p.25).

Esse novo regime de imagens, portanto, inauguraria uma forma cinematográfica não pautada por uma “gramática audiovisual visivelmente delimitada” (*ibidem*, p.26), mas por uma “construção de ambiências” como proposta, porque privilegia “o ritmo, a intensidade, a duração, a atmosfera” (apud Ruy Gardnier, 2006), apoiada em uma:

Reinserção corporal no espaço e tempo do cotidiano, num redimensionamento da relação câmera/ator que justificaria tanto certa predileção por planos-sequência em que o escoamento do tempo como duração e experiência (ou seja, uma produção de “eternos presentes” a cada plano) se torna claramente perceptível quanto a adoção de um tom narrativo no qual as ações dos personagens seriam muito mais apreendidas pelo espectador como desencadeadoras de afetos e sensações do que de julgamentos, proporcionando uma espécie de *flânerie* (no sentido benjaminiano do termo) do olhar. A isso podemos somar uma composição de imagens e ambiências que valorizaria uma fluidez intersequencial, num contexto no qual a elipse temporal (em especial a incerteza a respeito do tempo decorrido entre uma cena e outra) e a ambiguidade (tanto visual quanto narrativa) poderiam ser pensadas como opções estéticas centrais. (Vieira Jr., 2020, p.30)

A proposta de Vieira Jr. de um *Realismo Sensorio* é inspirada no *Realismo Afetivo*, de Karl Erik Schollhammer (2005), uma tese acerca de uma literatura contemporânea de cunho realista que busca atingir os sentidos do leitor e para tal apóia-se em aspectos da psicanálise e na noção de afetividade. Vieira Jr. dispõe-se, portanto,

de uma análise da experiência corporal em diferentes âmbitos: "o dos corpos filmados, o corpo do próprio filme e o do espectador" (*ibidem*, p.29-30).

Com uma aproximação um pouco distinta, a tese de doutorado de Tiago de Luca *Realism of the Senses: A Tendency in Contemporary World Cinema* (2011) também vai abordar um realismo cinematográfico que opera a partir de aspectos sensoriais, usando inclusive uma expressão similar a de Vieira Jr: *Realism of the Senses* (que traduzi como "Realismo dos Sentidos"). Essa seria uma tendência de parte de um cinema realizado em diferentes pontos do globo que busca "restaurar os princípios tradicionais do realismo cinematográfico, como filmagens em locações, atores não-profissionais e profundidade de campo" (De Luca, 2011, p.9), utilizando "longos planos de maneira hiperbólica, buscando promover uma experiência visual contemplativa, ancorada na fenomenologia da presença e da duração" (*ibidem*). De Luca utiliza com frequência em seu vocabulário palavras como "lento" ou "lentidão" e "contemplação", falando de filmes que também são analisados por teóricos do *Slow Cinema* e do *CCC*.

Assim como na abordagem de Vieira Jr., existem estreitas relações entre essa tendência analisada por de Luca e o filme *Clareira*, no que diz respeito aos princípios que regem-na segundo o autor, citados anteriormente. É interessante notar que todas essas tendências observadas não se constituem como um movimento organizado pelos realizadores, tais quais outras tendências na histórias do cinema – o que é eventualmente reafirmado pelos autores. Outro ponto interessante é que alguns filmes e diretores são citados repetidamente pelos diferentes autores em suas abordagens, o que denota uma aproximação conceitual entre elas, o que foi explorado nesta pesquisa e trazido para a tese.

Minha intenção, ao aproximar-me de tais textos, é de encontrar no cinema contemporâneo objetos que ressoem questões similares às de meu trabalho, com a intenção de colocá-lo em perspectiva. Cabe, portanto, que realizemos uma breve incursão na questão do realismo no cinema, que segundo Nagib (2020, p.15) pode ser o denominador comum na produção do cinema europeu de arte/de autor assim como do *World Cinema* de importância, sendo o cinema do tipo realista o majoritariamente abordado pelos autores de referência e, também, o mais explorado por mim ao longo da tese. O termo *World Cinema*, ao qual me aterei no próximo capítulo, refere-se ao cinema feito fora da indústria americana e que se opõe aos valores e estética do cinema

americano comercial.

O cinema de Hollywood, por sua vez, possui também características realistas, pelo modo representativo dotado de um alto nível de realismo narrativo através de uma profunda manipulação do espectador através da ilusão (Nagib, 2020, p.4-5), ou mesmo pela frequente utilização da montagem invisível, que busca suavizar o movimento entre duas tomadas diferentes com uma união de dois planos distintos sugerindo um movimento “real”. Tal realismo é chamado por Bazin de “pseudo-realismo” (1991, p.21), sendo dotado de um efeito de transparência. Porém, esse mecanismo que ilude ao “real”, através de uma complexa manipulação do material visando uma simulação, não é o aspecto que abordaremos na tese quando falarmos de realismo.

A respeito do tema “performance e cinema”, que é explorado no segunda capítulo, procurei realizar um levantamento de pesquisas recentes que buscam delinear abordagens da performance que contribuam para a aproximação desta com a atuação para cinema, tendo em vista o foco da minha pesquisa nesse sentido. No segundo capítulo da tese procuro aprofundar essa relação, reenquadrando alguns destes trabalhos e acrescentando outros.

No livro *Media do not Exist: Performativity and Mediating Conjunctures*, de Jean-Marc Larrue, Marcello Vitali-Rosati (2019), os autores procuram estabelecer definições de diferenciação entre *performatividade* e de *performance* que contribuem a esta pesquisa. Segundo os autores, a performatividade é uma propriedade da ação, fazendo com que, mesmo no mais ensaiado movimento, exista espaço para que a performatividade da ação evidencie-se viva e pulsante. Em um filme sem roteiro o aspecto da performatividade parece ser muito mais presente do que a predeterminação. A performatividade, portanto, é o principal componente da “atuação” do filme. A respeito da performance, os autores a definem em tensão com a teatralidade, sendo esta mais aproximada da representação e da dramatização, enquanto a primeira seria mais próxima da apresentação e da ação em diálogo com o improvisado. Ainda assim, parecem ser conceitos passíveis de coexistência, o que vem ao encontro do filme de minha autoria.

No tema da performance em cinema de ficção, há um artigo online de Carlos Alberto Mattos, crítico de cinema brasileiro, intitulado *Cinema de Performance* (2012) que delinea algumas das práticas relativas à performance e performatividade que busco

resgatar em aproximação ao meu trabalho em cinema. Ao falar sobre essas obras recentes brasileiras que, segundo Mattos, resgatam do Cinema Marginal brasileiro dos anos 60 e 70 aspectos da experimentação e da teatralidade, o autor busca trazer à luz o caráter de improvisação que se dá por serem filmes “feitos à margem dos editais, a preocupação com a escritura se diluindo em benefício do momento da filmagem. As cenas são então concebidas como algo que fica entre a experiência (vivida) e a experimentação (encenada). O resultado são filmes compostos por uma sucessão de performances”, além de filmes que se caracterizam por “apagar os limites entre arte e vida, incorporando elementos de uma à outra – algo aliás muito caro à *performance art*” (*ibidem*).

A tese de doutorado teórico-prática intitulada *Performance entre Cinema: passagens e atravessamentos entre artes em busca das poéticas da presença* de Luana Veiga (2016), pela Unicamp, aproxima a Performance e o Cinema Experimental, onde em um grande capítulo discorre sobre a história da relação entre os dois meios, desde as Vanguardas do século XX como o Futurismo, o Dadaísmo e o Surrealismo, em seus desdobramentos *intermedia*, passando pela Arte Conceitual em variados países, também pelo cinema experimental americano e o cinema expandido, onde cita obras e palavras de realizadores como Agnès Varda, Chantal Akerman, Pedro Costa e Apichatpong Weerasethakul. Ao abordar brevemente a montagem, Luana o faz pelo viés de um enfoque voltado à experimentação não-narrativa, diferentemente de minha tese, que foca justamente em uma narratividade somada ao performático. Um ponto em que concordamos, dentro dessas questões, é relativo às classificações e limites conceituais acerca das diferentes práticas artísticas como fronteiras a serem desbravadas ou mesmo ignoradas por parte de quem produz as obras:

As diferenças das relações que se travam entre obra e público das galerias e das salas de cinema são perceptíveis, como já comentamos em capítulos anteriores. A preocupação manifestada por Bellour é com a diluição do cinema a ponto de perder suas particularidades, assim como parece estar acontecendo atualmente com a performance. Ainda assim, definir seria domesticar algo que é fugidio, que desdobra linhas de fuga. Nesse sentido, podemos retomar a proposição feita acerca das classificações entre happenings e performances, realizadas por teóricos: tais classificações, embora importantes para a apreciação crítica e estudo teórico, aparentam ser irrelevantes para os artistas. Os produtores não ignoram as especificidades de cada meio mas procuram experimentar até esgarçar os limites, sem medo de ultrapassá-los. (Veiga, 2016, p.223)

A abordagem de Regina Melim (2008) aproximando a performance de outros campos das artes visuais, em seu livro *Performance nas Artes Visuais*, dedica um capítulo específico às “ações orientadas para vídeo e fotografia”, onde fala das “ações performáticas gravadas em um espaço inteiramente ausente de público” (p.47), iniciada nos anos 60 e ainda presente, exemplificadas através de artistas caros a esta pesquisa, como Cindy Sherman, Gillian Wearing, Paul McCarthy, Sophie Calle e Matthew Barney. Melim também cita, no mesmo capítulo, a presença a partir dos anos 70 de séries autobiográficas ou auto-referentes de trabalhos com performance adereçados a gravação e fotografia, de artistas como Bas Jan Ader e Francesca Woodman, e, sobre esta última, fala precisamente acerca da sua “auto-representação como forma de conveniência, “porque seu corpo, era, sem dúvida, uma matéria sempre a disposição” (*ibidem*, p.53), tal qual se dá em meu trabalho no filme *Clareira*, como discorrerei a seguir.

Melim finaliza o capítulo abrindo o conceito de performance para em uma ampla gama de eventos, de limites mais distendidos “cuja performatividade demonstra as diversas possibilidades e modos de definir a performance no campo das artes visuais[...] Todos a partir de um viés que agrupa e estabelece a noção de obra como uma ação, cuja qualidade específica consiste em *realizar, fazer ou executar*” (*ibidem*, p.56, grifo meu). A performatividade é vista, portanto, como uma qualidade de toda a obra que tem um viés performático - ou que explora o caráter e possibilidades performáticas. Assim, esse viés “performático” já não seria um atributo a habitar apenas a performance como gênero específico, mas outras obras, como o filme.

No prefácio do livro *Perform*, de Joan Jonas e Jens Hoffman (2006), uma espécie de catálogo no qual os editores compilam distintas práticas relacionadas ao universo da performance e do performativo, há um texto que busca definir esse último conceito, fazendo-o da seguinte maneira: “performativos são, portanto, os enunciados que, em lugar de descrever uma realidade, agem sobre ela” (*ibidem*, p.6). Essa visão de “agir sobre uma realidade” enquanto forma de fazer cinema de ficção aproxima-se muito do que busco propor nesta tese, e que será desenvolvida nos dois primeiros capítulos da tese.

No Livro *A Arte da Performance – do futurismo ao presente*, de RoseLee Goldberg (2006), a autora abre o campo da performance para além da Body Art,

dizendo que esta pode ser toda e qualquer manifestação ou ação apresentada diante de um público, que não está baseada, diferentemente do teatro, sobre diálogos previamente estabelecidos, apresentando um tipo de gesto interdisciplinar. Novamente, a visão do improvisado em cinema, enquanto ato performático, mostra-se com ecos em autores seminais da performance, que utilizarei de maneira a aprofundar a investigação a respeito da performance no cinema ficcional.

No texto *A performance solo e o sujeito autobiográfico*, de Ane Bernstein (2001), a autora introduz relações entre a autobiografia e a performance, para depois ater-se a três estudos de caso. O termo autoperformance é comumente utilizado como a performance teatral solo onde o diálogo apresenta temas autobiográficos. Apesar de seu caráter autobiográfico, nos exemplos, é mostrado o quão atravessadas pela ficção são essas ações, o que vêm a aproximar-se desta pesquisa, ainda que por um viés distinto, pois em minha proposição não há a intenção da autobiografia, ainda que transpareçam vestígios da mesma.

No artigo intitulado *Cinema of the Body: The politics of performativity in Lars Von Trier's Dogville and Yorgos Lanthimos's Dogtooth*, de Angelo Koutsourakis (2012) é abordada a performance e a performatividade enquanto elementos de ação corporal dentro do cinema de ficção, em oposição às ações de base textuais e dramáticas. O autor, ao exemplificar algumas cenas de *Dente Canino* (2009) nas quais os atos performativos “retiram o desempenho da unidade emocional e retórica”, busca evidenciar a existência de um “cinema do corpo”, que evidencia “gestos, posturas e atitudes” como proposto por Deleuze (1989), em oposição a um “cinema da ação”, baseado em personagens concretos e desenvolvimento de enredo (*ibidem*, p.85).

O artigo *A performance do ator como teatralidade no cinema*, de Andréa Stelzer (2007), busca apresentar de maneira positiva o corpo do ator em cinema como um vetor da teatralidade. Stelzer coloca, no entanto, foco no movimento gestual não-realista – teatral – como possuidor de carga performática, e ainda que mencione a atuação realista como possibilidade, parece não conceder-lhe aproximações com a performance. Em minha pesquisa, buscarei trazer aspectos que vão na direção oposta da visão de Stelzer: a performance enquanto expressão do corpo cotidiano, carregado de intencionalidade mas esvaziado de teatralidade gestual – desdramatizado.

No artigo *A performatividade na documentação de performances* de Philip

Auslander (2019), o autor comenta criticamente a perspectiva tradicional que entende performance como uma arte “viva”, que sequer considera alguns trabalhos híbridos entre performance e outras mídias como performances. Em uma perspectiva oposta, o autor busca mostrar que essa diferença é meramente ideológica, pois mesmo as performances “tradicionais” dos anos 60/70, quando documentadas, ocorriam com o intuito de serem documentadas, e por isso eram feitas para a câmera, e esta presença muitas vezes interferia ou bloqueava a visão daqueles presentes no ato.

No artigo *Ruby e a autorrepresentação: encenações de questões de identificação e de identidade em imagens codificadas*, de Eduardo Vieira da Cunha (2016), o autor busca através do filme *Ruby* (2015), de minha autoria, iluminar aspectos da autorrepresentação em oposição ao auto-retrato, sendo a primeira uma possível tradução de um estereótipo cultural, enquanto a segunda se relaciona mais proximamente a uma condição íntima, de possibilidade identitária.

Através da construção de uma *persona*, segundo Vieira da Cunha (*ibidem*), o filme utiliza aspectos da *superfície* (apud Peter Hill, 2000) – no intuito de apoiar-se em parâmetros do passado e da realidade, para gerar uma outra condição, ficcional e imaginária. O termo ficção, como colocado pelo autor, é utilizado não como oposto de “verdade ou realidade, mas como propositor de realidade, e como uma maneira crítica de de viver o presente” (p.191). Entendo a visão de ficção que o autor propõe presente também no filme que abordarei na tese, e sua proposição de construção de *persona* se aproxima do que venho realizando enquanto personagem de meus próprios filmes.

Eleonora Fabião discorre sobre tendências dramáticas da performance em seu artigo *Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea* (2008), dando origem a uma listagem de possibilidades de cruzamentos entre a performance e a atuação. Procurei trazer essas tendências para analisar o trabalho de atuação existente e em *Clareira*, de tendência mais experimental que técnica, deslocando o campo da teatralidade, trazido pela autora, para dentro do cinema, e discutindo algumas dessas proposições em relação ao trabalho feito no filme.

Performance e cinema são aproximados no livro *Deleuze and the Cinemas of Performance - Powers of Affection*, de Elena Del Río (2008), buscando analisar a atuação em cinema por um viés performático, no qual o corpo atua como uma assemblagem de afetos e forças, dando origem ao real. Diferentemente da simples

representação de um papel, haveria nesse processo uma potência criativa, na forma de um “evento expressivo de características inassimiláveis à linguagem, às estruturas binárias, às funções ideológicas” (p.4). Trarei a autora, no segundo capítulo, para discutir o aspecto realista de minha atuação em cinema, em diálogo com o campo da performance.

Por fim, a temática “pintura e cinema”, para a qual dedico o último capítulo da tese, possui uma ampla quantidade de pesquisas a seu respeito, sendo a maioria delas dedicadas a investigar a manifestação de aspectos da pintura no trabalhos de determinados diretores de cinema (como Manoel de Oliveira, Stanley Kubrick, Robert Bresson, entre outros), ou mesmo verificar diferentes filmes e realizadores influenciados por um pintor específico (Edward Hopper, Michelangelo Caravaggio, Rembrandt van Rijn sendo exemplos mais comuns).

Minha pesquisa procura examinar a pintura em relação intermediática com o cinema, ou seja, a partir de um viés de mútua influência, e a partir disso propor cruzamentos entre questões próprias do campo pictórico pensadas dentro do cinema, bem como aproximações com a minha prática de pintura anterior e também com obras de outros artistas, que exercem influência em meu trabalho atual.

A questão intermedia, portanto, é trazida principalmente através de Ágnes Pethő, para quem ainda que a ideia de filme seja historicamente indissociável da influência de outras mídias e da arte de forma geral, pela sua característica multimidiática, é na teoria da intermedialidade que as intrincadas interações entre o cinema e outras mídias passam a ser reconhecidas enquanto uma relação de mútua influência a partir dos diálogos e das fusões entre os diferentes campos (2020, p.1).

A intermedialidade, segundo Pethő (*ibidem*), está presente no cinema desde o princípio, porque nele “encontramos interações e interferências midiáticas em quase todos os níveis. Suas condições técnicas, suas circunstâncias de apresentação e suas estruturas estéticas são todas marcadas por essas interações” (apud Müller, 1996, p.47) O cinema seria, seguindo esse mesmo pensamento, a primeira das mídias que pode ser considerada realmente intermediática, pela sua constituição história hibridizada com a literatura, com a dança, com a música, com o teatro e com a pintura, mas isso não quer dizer que a mídia cinema, seja por si só, naturalmente, intermediática (apud Heinrichs, Spielmann, 2002, p.6-7).

A intermedialidade, enquanto um campo de estudos dentro da teoria do cinema, ainda é um termo cercado de muito ceticismo e ambiguidade. Entre algumas das críticas, estariam a de “uma hibridização indesejada da teoria do cinema e uma “aplicação” de uma estrutura conceitual considerada como algo vindo de “fora” das teorias do cinema *mainstream*” (Pethő, 2020 p.18-20). Pensada como um conceito de pesquisa para refletir acerca de sua manifestação em filmes ou conjuntos de filmes específicos, o termo foi trazido em trabalhos de pesquisa recentes muito importantes para esta tese, como o livro *Cinema and Intermediality: The passion for the In-Between*, também de Pethő, citada por Lúcia Nagib (2020) como uma das mais prolíficas pesquisadoras da intermedialidade na atualidade; e também a própria Lúcia Nagib (*Realist Cinema as World Cinema* (2020) e *Impure Cinema: Intermedial and Intercultural Approaches to Film* (2013)).

A condição intermedia do cinema já era refletida por Bazin, como se pode ver em *Por um cinema impuro*, ou sobre a pintura especificamente, em *Cinema e Pintura*, publicados em *O Cinema: Ensaio* (1991). Nesses textos, Bazin advoga a favor de uma contaminação entre as artes, já dando traços do que posteriormente se entenderia como uma característica intermedia. Para Bazin (*ibidem*), o cinema, por abarcar o tempo e movimento, estaria em uma linha sucessória de artes miméticas que abarca a pintura, a escultura, a máscara mortuária e a fotografia (Nagib, 2013). Nagib, em diálogo com Andrew (2012, p.123), também irá notar que o discurso sobre o cinema e sua relação com outras mídias se manifesta nos escritos dos anos 30 de Walter Benjamin e se multiplica em uma aparente contradição, em diferentes textos que abarcam desde os defensores do “purismo” no cinema até Sergei Eisenstein, que em sua teoria de montagem abarcava o teatro e a composição musical.

Alain Badiou (2005) irá assinalar algo no mesmo sentido:

É efetivamente impossível pensar em cinema fora de algo como um espaço geral no qual pudéssemos compreender a sua ligação com as outras artes. O cinema é a sétima arte, num sentido muito particular. Não se acrescenta às outras seis, mantendo-se no mesmo nível que elas. Pelo contrário, implica-as - o cinema é o "mais-um" das artes. Opera nas outras artes, utilizando-as como ponto de partida, num movimento que as subtrai a si próprias. (Badiou, 2005, p.79)

Badiou, ao mencionar que “a citação alusiva das outras artes, que é constitutiva do cinema, afasta estas artes delas próprias” (*ibidem*, p.82) confirma que no contato

intermedia há algo que ocorre com essas “outras artes”, transformadas em cinema. Nesse sentido, o conceito de intermedia, como pretendemos utilizá-lo, estaria num espaço da “fusão” e não de “acumulação” de mídias, e a convergência dos seus distintos elementos seria num sentido de transformação, e não de soma individual das partes (Pethő, 2020).

Dessa maneira, ecoando Nagib (2013, p.21), a análise da intermedialidade no filme, nesta tese, será na perspectiva de pensá-la, ao invés de objetivamente, enquanto um aspecto “natural” do cinema, na forma de um método de primeiramente considera a mídia filme como tal, para então interrogá-lo enquanto suas especificidades, ao ser transpassado e transformado pelas outras mídias, de maneira a avaliar as migrações e cruzamentos que se apresentam.

Jacques Aumont, no livro *O Olho Interminável – cinema e pintura* (2004), no qual aproxima os campos do cinema e da pintura, direciona uma sequência de capítulos a aspectos pictóricos fundamentais cruzados com o campo do cinema: composição, enquadramento, textura, iluminação e cor. Utilizo-me destes mesmos aspectos nesta pesquisa de maneira a refletir sobre os cruzamentos entre cinema e pintura na primeira parte do último capítulo, procurando pensar essas problemáticas em relação com *Clareira*, dedicando-me a aprofundar cada um desses princípios manifestados dentro do filme.

A temática do *tableau vivant* no cinema, abordada no segundo subcapítulo da tese, é trazida por Pethő em *The Tableau Vivant as a “Figure of Return” in Contemporary East European Cinema* (2014), artigo em que a autora relaciona pinturas a filmes contemporâneos do cinema da Hungria e da Rússia através de uma abordagem intermedia. A proposta da autora é similar a que eu procuro efetuar na minha pesquisa, no meu caso, no entanto, através de outras pinturas e em relação ao meu filme, o que acaba por gerar distintos questionamentos, que acabo por desenvolver nessa etapa.

Na parte final do último capítulo, revisito minha tese de mestrado teórico-prática defendida pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, intitulada *A Memória do Sagrado Ressignificada* (2015) para discutir a tese warburgiana das *pathosformel* a partir de Didi-Huberman (2013), relacionando-a com ideias freudianas do *Estranho*, do *Sintoma* e do *Fantasma*. No entanto, de maneira diferente da meu trabalho anterior focado em instalações, agora faço direcionado ao campo do cinema.

Capítulo 1: Realismo em *Clareira*

“Porque assim como todos os rios conduzem ao mar, todas as perguntas sobre o cinema conduzem fatalmente à questão do realismo, onde encontramos de novo a questão do simulacro.”
Schion in Baecque (2001, p.265)

Neste primeiro capítulo, iniciarei buscando produzir um breve painel acerca do realismo cinematográfico, a partir de André Bazin, de quem aproximarei outros autores que também examinam essa mesma temática. Os autores trazidos nessa primeira parte são pesquisadores tanto do movimento do Neorealismo Italiano, um marco dessa vertente no cinema histórico, como do cinema contemporâneo, a partir de tendências realistas como o *Slow Cinema* e o *Cinema Contemplativo Contemporâneo (CCC)*. Encerrarei a primeira parte buscando delinear, a partir de Deleuze, o regime das *Imagens-Tempo* em cinema, que podem ser utilizadas para uma leitura tanto dos movimentos e tendências abordados até o momento como também de *Clareira*.

No segundo subcapítulo, dedicado ao realismo na produção cinematográfica, trarei, como referência, autores que consideram a etapa das rodagens de certos filmes como um processo de métodos realistas, o que também incluiria *Clareira*. Para tanto, abarco a ideia de *indexicalidade* do meio cinematográfico, que entende a imagem gerada pelo aparato de captura como um índice do real, o que também se relaciona com a ideia de *realismo físico*, de Lúcia Nagib (2011), que foca nos aspectos físicos dos atores e do mundo material com o qual eles interagem para explicitar essa leitura indicial, de verdade do momento pró-filmico, do qual surgiria uma noção de *ética do realismo* (ibidem).

No terceiro subcapítulo, avanço para uma análise de *Clareira*, principalmente a partir de sua produção, intencionando delinear as aproximações do filme com o modo realista, do ponto de vista prático. Realizarei um relato descritivo do processo do filme, aproximando de autores e outros filmes que discutem questões similares, como o uso de planos-sequência e dos tempos-mortos narrativos.

1.1 A Evolução do Realismo em Cinema: Do Neorrealismo à contemporaneidade

No texto *A Ontologia da Imagem Fotográfica*, publicado em 1945 e posteriormente republicado com algumas alterações em 1958, Bazin (1991) argumenta que a arte surge como uma tentativa do ser humano de lutar contra o tempo, que faz desaparecer, pela morte, nossos entes e figuras socialmente importantes. Com a mumificação, no Egito Antigo, e posteriormente, com o desenvolvimento da pintura figurativa, surge uma “salvação” para a questão do desaparecimento: preservar da morte, pelo menos, a imagem das coisas, sua semelhança: “Se a história das artes plásticas não é somente a de sua estética, mas antes a de sua psicologia, então ela é essencialmente a história da semelhança, ou, se se quer, do realismo” (*ibidem*, p.20). Tal referência à morte, nesse texto de Bazin, atesta sua total compreensão da *referência ausente*, que pode ser lida como o real – o real nunca está, ele apenas pode ser referido.

A fotografia, portanto, teria um princípio de embalsamamento, para além do mimético, que buscaria uma transferência da realidade das coisas para a sua reprodução – uma imagem paralisada no tempo, que não se decompõe. E o cinema, por sua vez, adicionaria a esse embalsamamento o tempo - a sua duração: “uma múmia da duração” (*ibidem*, p.24). No entanto, é no cinema do Neorrealismo Italiano, nos anos 40, que Bazin reconhece um novo paradigma de aproximação ao “real”. Nesse movimento, para além de uma abordagem temática que mostrava uma realidade social, no caso da Europa destruída após a Segunda Guerra Mundial, surgia uma aproximação da realidade na forma cinematográfica através da preferência pelo plano-sequência ou longos planos ao invés da decupagem interna das cenas, a utilização de uma cinematografia com ampla profundidade de campo, a utilização de não-atores, ou pelo menos atores profissionais fora de seus papéis mais característicos, e a filmagem em locações reais com o uso de iluminação natural – notadamente questões relativas à produção e que confeririam um maior grau de realidade aos filmes.

Além disso, Bazin aproxima o cinema neorrealista com a abordagem fenomenológica que defende a possibilidade de alcançar o conhecimento dos fenômenos do mundo unicamente através dos sentidos. A visão baziniana relega ao cinema, pela sua gênese automática e objetiva, uma capacidade de apreender e

reproduzir o mundo como ele é, sem interpretação, e por isso materialmente ambíguo. Tal afirmação se opõe ao cinema *mainstream*, por exemplo, que organiza a “realidade” frente às lentes a partir de um sistema de signos e convenções pré-estabelecidos.

É na fenomenologia de Merleau-Ponty que encontramos ecos da ambiguidade visada por Bazin através do realismo. Merleau-Ponty (1999) descreve a ambigüidade como essencial da existência humana, pelos significados múltiplos de tudo que dizemos ou pensamos, e seria precisamente na indexicalidade do meio, apontada por Wollen (1998) a partir de uma leitura piericiana de Bazin, que a ambiguidade da realidade se torna parte da mensagem do filme experienciada pelo espectador. A reflexão fenomenológica, segundo Merleau-Ponty, “revela o mundo como estranho e paradoxal” (1999, p.10).

Cesare Zavattini, precursor das ideias do Neorealismo Italiano e grande influenciador do pensamento de André Bazin, além de escritor era também roteirista, tendo escrito junto com De Sica *Os Ladrões de Bicicleta* (1948) (Figura 6). Zavattini (2000) citava a dificuldade inicial que se enfrenta ao observar a realidade do cotidiano, porque parecia ainda haver a necessidade de que, no cinema, houvesse uma história que trouxesse com ela uma ideia de espetáculo.



Figura 6: Still de *Ladrões de Bicicleta* (De Sica, 1948) Fonte: <https://www.google.com/imghp?hl=EN>

Segundo Zavattini (*ibidem*), após a Segunda Guerra Mundial surge o Neorrealismo e com ele a ideia de que a realidade – nesse caso social – pelas suas características intrínsecas tinha o poder de se tornar digna de atenção por parte do cinema, sem que houvesse a necessidade de se enxertar nela um enredo. Além disso, tal atitude ativava uma crença nas coisas, nos fatos e nas pessoas, buscando trazer à luz “almas vivas”, ao invés de atores profissionais.

Reverendo hoje, por exemplo, *Os Ladrões de Bicicleta* e outros filmes neorrealistas defendidos por Zavattini, ainda que haja uma guinada em direção ao “real”, é bastante visível o recurso ao *plot* e ao encadeamento de ações, e mesmo Zavattini notava que era preciso ir radicalmente além nessa atitude de “documentação analítica” (*ibidem*, p.53).

Como notado por Philip Rosen (2001) após os anos 70, a crítica de cunho realista e fenomenológica vai sendo substituída por uma crítica de cinema de ordem semiológica e psicologizante, que privilegiava uma leitura dos filmes como um arranjo estruturado de signos. A ambiguidade do realismo vai sendo deixada de lado à medida que o cinema realista passa a ser considerado como destituído de uma clara atitude afirmativa, por deixar demasiadamente em aberto, e também pela irresponsabilidade de não oferecer um comentário reflexivo acerca do “real” demonstrado, ou mesmo por não apresentar um sentido de arranjo ou fechamento narrativo. Na contemporaneidade, no entanto, há um “renascimento” de uma crítica interessada na questão do realismo, como demonstrado nos estudos trazidos no início do Estado da Arte, por encontrarem nessas raízes bazinianas os preceitos de algo novo.

Esse argumento é levantado por Harry Tuttle (2010), em uma crítica que faz à Matthew Flanagan, mencionando que existe uma radicalidade em termos de *mise-en-scène*, em termos de narrativa e lentidão, que só é alcançada no que chama de *Cinema Contemplativo Contemporâneo*:

Quando Flanagan cita Bazin, Bordwell, Tarkovsky, ele convoca uma ideologia narrativa que pré-data a formulação de novos paradigmas que só apareceram no CCC. O neorrealismo apresenta todos os elementos de um cinema mais lento, distanciado dos imperativos da pulsão narrativa [...] mas que só existia de forma embrionária. Ver cenas neorrealistas e cenas contemplativas lado a lado torna óbvia a lacuna de geração ao longo da evolução do *mise en scène*. Há um mundo à parte, em termos narrativos e de lentidão, entre *Roma, città aperta* (1945/Rossellini) e *Still Life* (2006/JZK), entre *Ladri di biciclette* (1948/De Sica) e *Juventude em marcha*

(2006/Costa), entre *La terra trema* (1948/Visconti) e *Satantango* (1994/Tarr), entre *Stromboli* (1950/Rossellini) e *Japón* (2002/Reygadas). (Harry Tuttle, 2010)

Uma das maneiras de pensarmos a lentidão de um filme é medirmos o seu tempo médio de plano (TMP). *Os Ladrões de Bicicleta*, por exemplo, tem um TMP que ronda os 7 segundos, e *Viagem a Tóquio* (1953), de Yasujiro Ozu, ronda os 10 segundos, para citarmos alguns dos filmes comentados nesta tese e considerados muito lentos na época de seu lançamento. Quando chegamos na contemporaneidade, observamos uma notável expansão dessa temporalidade, como em *Luz Silenciosa* (2007) de Carlos Reygadas (35 segundos), *Los Muertos*, de Alonso (quase 1 minuto), e mesmo *Clareira* (perto de 30 segundos).

Outro ponto importante de refletirmos ao buscar o pensamento de Zavattini é notarmos que, hoje em dia, no circuito alternativo de cinema encabeçado pelos festivais e dominado em grande parte pelo cinema europeu, que o recurso à temática social de cunho realista, em suas variadas formas, já não é mais um desvio, e sim um dos padrões, sendo inclusive fagocitada pelo cinema estadunidense *mainstream* e pelas grandes produtoras de *streaming*.

É perceptível que, apesar das mudanças que o cinema de arte vem sofrendo desde o surgimento do Neorealismo, que considero como ponto de partida e herança estética do cinema que busco produzir, mantém-se nas produções uma dependência do texto e do aparato de produção clássico, composto por grandes equipes, que se reflete nos modelos de financiamento desse mesmo cinema, que reproduzem e normatizam esse modo de produção e que muitos poucos realizadores conseguem contornar.

Dos anos 40 até a contemporaneidade, há um enorme desenvolvimento do chamado *World Cinema*, tendo seus exemplares recebido muita atenção da crítica e muitos dos principais prêmios nos grandes festivais de cinema (Nagib, 2020). Essa nomenclatura utilizada por Nagib busca englobar a manifestação descentralizada de cinema na contemporaneidade para além dos opostos binários frequentemente utilizados pelos estudos fílmicos tais como: “cinema popular”/“cinema de arte, ficção/documentário, narrativo/não-narrativo, *mainstream*/periférico, com o objetivo de quebrar com os discursos da “diferença”, que muitas vezes replicam a visão colonialista de um vitimizado “outro cinema” (*idem*, 2011).

O Neorealismo Italiano, segundo a autora, se baseava em uma visão mais documental, em oposição à fantasia de Hollywood e também às mentiras da propaganda nazi-fascista, revelando a pobreza de uma Europa devastada pela guerra. Essa escola de cinema teria inspirado a eclosão de diversos movimentos sociais-realistas através do mundo, incluindo o Cinema Novo, no Brasil (anos 60-70) e o movimento *Dogma 95* (1995), na Dinamarca, sendo ainda hoje muito influente no cinema contemporâneo.

No texto *A evolução da linguagem cinematográfica* (1991), André Bazin busca delinear alguns princípios que separariam o cinema realizado pelos diretores que têm sua poética calcada na representação, e que Vieira Jr. (2020, p.31) irá chamar de seguidores de uma linhagem inaugurada por Méliès, opondo-os aos “herdeiros dos Lumière”, que apostam na realidade e na apresentação – e portanto no realismo.

Passados mais de cem anos desde o surgimento de Méliès e dos irmãos Lumière, é esperado que já não haja uma separação tão simples entre as formas de fazer cinema herdadas de um ou de outro no cinema atual, sendo comum que realizadores se sirvam de ambas as linhagens cinematográficas em seus trabalhos – tanto a mais realista como a mais imagética e mágica. Além disso, Mulvey (2006, p.35-6) descreve uma dificuldade de assistir aos filmes dos Lumière e enxergar apenas o realismo, despidido de maravilhamento e de mistério. O mistério, nesse caso, vem do *Estranho (Uncanny)* da própria ideia de vermos o movimento fossilizado pelas primeiras vezes em forma de filme: em *Barque sortant du port (Barco partindo do porto, 1895)* (Figura 7), ele resulta em uma imagem em preto e branco de homens remando um pequeno barco, imagem que, vista à distância de mais de um século, acaba por evocar uma aura fantasmagórica. Voltaremos às questões do *Estranho* e do *Fantasma* no capítulo final da tese.



Figura 7: *Barque sortant du port* (Auguste Marie e Louis Jean Lumière, 1895). Fonte: <https://catalogue-lumiere.com/barque-sortant-du-port/>

Segundo De Luca e Barradas Jorge e ecoando Rosen (2016, p.6), Bazin deve hoje ser considerado à luz de uma visão não-rígida e passível de influência da arte e do mundo ao nosso redor, perspectiva muito distinta da vigente no tempo em que Bazin escreveu. A visão realista de Bazin era conectada com uma visão de mundo de sua época, no sentido de que era vista enquanto uma janela para algo do mundo que de fato existia na sociedade – a pobreza, a destruição da guerra, capturados em forma de “nuances da história e de lugares”, o que era algo muito novo em termos de pensamento cinematográfico, e que refletia o contemporâneo daquele tempo (Margulies, 2003, p.11). Posto isso, é importante notarmos que Bazin já compreendia a contradição inerente ao cinema com respeito ao artifício, já que “o realismo em arte só poderia evidentemente proceder de artifícios”, o que classificava como “a contradição fundamental, a um só tempo inaceitável e necessária” (1991, p.243).

Na contemporaneidade, muitos dos filmes do *World Cinema* não são rígidos em seus preceitos, tornando-se permeáveis a diferentes crenças e influências estéticas de seus realizadores, seja influenciados pela política de seus países como pela arte

contemporânea de maneira geral, alguns sendo ainda uma continuidade do cinema modernista, também com sua gênese no pensamento de Bazin (De Luca, Barradas Jorge, 2016, p.8).

Partindo de observações de Bazin sobre o Neorrealismo Italiano, Deleuze formula o conceito de Imagem-Tempo em *Cinema 2: A Imagem-Tempo*, livro de 1990 que complementa os escritos do filósofo sobre o cinema em conjunto com *Cinema 1: A Imagem-Movimento*, de 1985. Deleuze (2007) irá notar que Bazin extrapola as questões a respeito do conteúdo temático desse tipo de cinema, notadamente socio-políticos, para observar quais eram as suas problemáticas formais, já aqui citadas. Para Bazin, segundo Deleuze, havia uma busca por um novo tipo de “realidade” nesse cinema, muitas vezes classificada como "elíptica", "dispersiva", "errante" e "bloqueada" (*ibidem*, p.9), trabalhada com conexões fracas e eventos flutuantes .

Ainda assim, criticava Deleuze, as colocações de Bazin ainda eram postas em um nível de “realidade”, pois o Neorrealismo produziria, formalmente, uma “realidade adicional”. Frente a isso, Deleuze questiona se esse novo regime de imagens não estaria colocando uma nova questão mental, de percepção, dentro do cinema, interessada em exceder os limites da ação e da narratividade (*ibidem*).

No Neorrealismo, continua Deleuze (*ibidem*), ao contrário do que acontecia no cinema da Imagem-Movimento clássico, em que as imagens estavam subordinadas à ação e reação e ao movimento dos atores, passava-se a utilizar a câmera para mostrar suas subjetividades e presenças físicas, para além da narração dramática. Os exemplos poderiam referir-se a simples planos de reação dos personagens, mas colocados na montagem onde não havia tal necessidade. Essa técnica hoje em dia é bastante comum, mas naquela altura era algo muito novo.

O que havia no cinema clássico, ainda segundo Deleuze (2007), era uma imagem sensório-motora simples, uma imagem-ação, que percebida pelo espectador gerava uma identificação maior ou menor com os personagens. O que passa a haver então, com o advento de tais propostas neorrealistas, são *situações óticas puras*, que posteriormente, com o advento do som sincronizado, tornam-se *situações puramente óticas e sonoras*. Tal conquista, segundo o autor, é comparável à conquista de um espaço puramente ótico na pintura, tal como realizado pelos Impressionistas.

Com o afrouxamento do esquema sensório-motor que se dá no Neorrealismo,

abre-se um espaço, gradualmente, para o surgimento de situações independentes da ação, da narrativa tradicional do filme como uma forma representativa e dramática. Antes, ao contrário, os objetos e espaços eram necessariamente locações e *props* que situavam o espaço de acordo com os personagens e com as ações com as quais se relacionavam. Com essa passagem, surgem os objetos e ambientes com uma realidade material autônoma na qual eles se valem por si mesmos, livres das relações de necessidade, livres de dramas, e livres de sugerir e mostrar, para então criarem novas relações, sejam elas com o espectador, com os atores ou com determinadas situações.

Tais imagens, agora tomadas livremente, passam a poder ter dois pólos: objetividade ou subjetividade, real e imaginário, físico e mental, que dão origem e signos óticos (opsignos) e signos sonoros (sonsignos), que criam laços comunicativos entre esses dois pólos (Deleuze, 2007, p.18).

Nesse ponto, porém, já há menos importância em compreender as imagens como se forem reais ou imaginárias, dentro do filme, ou se são imagens objetivas ou subjetivas, ou mesmo físicas ou mentais, se referidas a um personagem, por exemplo. Não por serem confusas, mas por isso já não ser necessário para a fruição, e tampouco por haver um lugar para tal pergunta: “É como se o real e o imaginário corresse um atrás do outro, se refletissem um no outro, em torno de um ponto de indiscernibilidade (*ibidem*, p.16) O Neorrealismo inaugura uma libertação do realismo tradicional, para fundar o imaginário dentro do real, como parte dele, indiscernível, mas ainda assim de maneira seminal, o que será posteriormente desenvolvido pelo cinema moderno e contemporâneo.

Em *Clareira*, inicialmente reconhecemos uma ordem da imagem-movimento que dá um lastro à narrativa do filme, a partir das ações que desencadeiam a história linearmente, mas é precisamente no tempo em que as imagens se atém a essas ações (e não-ações, especialmente), e também nos interstícios de pura natureza: intervalos em que as imagens oferecem cenas da mata, sem ação ou presença humanas (Figura 8), que a duração prolongada extrapola os limites da imagem-movimento clássica na forma de situações ótico-sonoras, e verifica-se o lugar da Imagem-Tempo como condição central de nosso filme. Irei desenvolver essa ideia no terceiro capítulo da tese.



Figura 8: *Still* de *Clareira* (2022) Fonte: do Autor.

A Imagem-tempo pode ser relacionada a um cinema que formalmente se traduz em personagens observadores e errantes, por vezes estruturas narrativas desdramatizadas e elípticas, uma *mise-en-scène* minimalista e a aplicação de dispositivos temporais auto-reflexivos como os longos planos. Como se verá, esses tópicos são abordados de forma mais aprofundada nos capítulos 2 e 3.

Neste primeiro subcapítulo busquei introduzir o realismo cinematográfico e suas manifestações históricas, notando os aspectos que dialogam com questões que trazemos em *Clareira*, o que inclui uma aproximação ao regime das Imagens-Tempo, a partir de Deleuze. Avançando no exame do tema, no próximo subcapítulo me dedicarei a investigar as características realistas presentes na produção de *Clareira*.

1.2 Realismo da Produção - Indexicalidade e fisicalidade

Comolli (2006) defende que o cinema tem uma característica intrinsecamente figurativa pelo realismo das representações da figura humana, seja ele um cinema de estilo realista ou não. Pelas características de partilha real e sincrônica, por um tempo determinado, entre a máquina que filma e o corpo filmado em interação, o real inscreve-se na imagem cinematográfica, ele capta o desgaste da passagem do tempo no corpo filmado:

Por uma espécie de fatalidade ontológica, desde a origem, desde o primeiro filme (*Sortir d'usine*), todo o cinema se irradia a partir de um núcleo único e puramente documentário, o da *inscrição verdadeira*. Que é, aliás, a única suposição de verdade possível do cinema. Filmando o que acontece em sua presença (diante ou atrás dela, pouco importa, mas com ela) a máquina cinematográfica *filma sempre no presente*. (Comolli, 2006, p.226)

Pela visão de Comolli, todo filme teria seu aspecto realista, porém poderíamos afirmar que o que diferencia um filme do outro é o que está diante das câmeras: quais artificios, quais controles e qual “realidade”? Esta realidade é um estúdio controlado artificialmente, com centenas de agentes controladores? Há um financiamento público que confere à obra um status de “interesse público”? Ou essa realidade estaria mais perto do “real” compartilhado em que estamos mergulhados enquanto seres humanos?

Parente (2000) defende que o “real” é algo totalmente singular, que não pode ser transposto a um duplo, seja cinematográfico, seja em quaisquer outras manifestações artísticas. Nem mesmo o cinema documental seria capaz de captar o “real”, pois parte de uma concepção pré-estabelecida, e portanto sua imagem não seria um real, e sim um significante dessa concepção, vislumbrada pelo diretor de cinema, e por isso sempre mais próximo de uma representação.

O autor sugere que para que se atinja a vontade de não-representação, seja fundado um *presente na imagem*, a partir de um dispositivo que permita que o real se manifeste cenicamente, partindo de personagens e acontecimentos que não existiriam previamente ao filme :

O filme não consiste em mostrar ou em reportar o acontecimento, a situação, etc. O filme torna-se o próprio acontecimento, a aproximação do acontecimento, ‘o lugar onde este é chamado a se produzir’. As personagens não se remetem aos modelos preestabelecidos. O filme não consiste em ligar

as personagens a uma situação, mesmo real, tomada de improviso ou a uma intriga preexistente. Pouco importa, portanto, que as personagens ou situações sejam reais ou fictícias. O que importa é que as personagens “se constituam gesto por gesto, palavra por palavra, à medida que o filme avança, fabriquem a si próprias, a filmagem agindo sobre elas como um revelador, cada progresso do filme lhes permitindo um novo desenvolvimento de seu comportamento, sua própria duração coincidindo exatamente com a do filme. (Parente, 2000, p.122)

O que Parente sugere, partindo da leitura de Comolli sobre o cinema de Cassavetes (Figura 9) é de certa maneira o que buscamos em *Clareira*: uma constituição cênica do presente, onde os personagens vão aos poucos construindo-se, criando a si mesmos. Esse cinema, que Parente irá chamar de direto-indireto, ou de indireto livre, é uma estética fronteira, que trata de “questionar a fronteira que separa o real da ficção e a vida da representação” (*ibidem*, p.127), que por um lado não se reduz à “estética do real” documental de captação distanciada do mundo e ao mesmo tempo funda um universo permeável ao real, ao improviso, onde “a personagem está sempre passando a fronteira entre o real e o fictício” (*ibidem*).



Figura 9: Cassavetes filmando Gena Rowlands em *Uma Mulher Sob Influência* (1974).
Fonte: <https://www.gettyimages.com.br/detail/foto-jornalística/director-john-cassavetes-with-actors-peter-falk-and-foto-jornalística/506125744?adppopup=true>

Ao comentar sobre a improvisação no cinema indireto – que seria um cinema que se coloca entre a ficção e o documentário, ao exemplo de Jean Rouch ou John Cassavetes – Parente coloca uma ênfase no aspecto do *encontro*, que seria “a abertura desse movimento infinito que é o próprio encontro, que está sempre a distância do lugar e do momento presente em que ele se afirma” (*ibidem*, p.123). O encontro transformaria “aquele que filma, assim como tudo que está em jogo no filme, onde, em certo sentido, nada se passa, a não ser essa passagem (metamorfose, encontro, revelação, etc.)” que modificaria tanto os personagens, como os autores e os espectadores: “o encontro é a falha pela qual as personagens, como também o próprio filme, atravessam a linha que separa a ficção do real, o filme do não-filme (*ibidem*).

Como mencionado, o *World Cinema*, bastante representado nos circuitos dos festivais de cinema da atualidade, seria majoritariamente atravessado por um regime “apresentacional”, ecoando escritos bazinianos e atualizando-os, apoiado na indexicalidade do meio e com um modo de produção de base realista. Ao referir-se a “ética do realismo”, princípio ao qual alguns desses realizadores se atermam, Nagib (2011) sugere um comprometimento com a verdade do evento pro-filmico: sua imprevisibilidade e a inerente honestidade do meio filmico, com sua capacidade de produção de uma realidade. Para tanto, a autora traz um capítulo acerca do “realismo físico” (*physical realism*, tradução nossa), onde reflete sobre a realidade material desse cinema, na forma do engajamento físico dos atores que definem os fundamentos de alguns filmes, aos que acrescentarei, aqui, *Clareira*.

Esse aspecto, que é exemplificado em seu livro através de corridas com os pés descalços em diferentes filmes, sugere que os personagens, através de um regime apresentacional, “reconheçam, experienciem, demarquem e tomem posse de um território”, e tal ato traria uma “vida material” ao meio filmico virtual, “um momento de verdade” e “um engajamento físico com o evento pro-filmico”, trazendo o que Rancière chamará de “honestidade do meio”, e assim dando a ver a “ética do realismo”, (Nagib, 2011, p.12). No segundo capítulo, acerca do corpo e da performance no cinema, aprofundarei alguns aspectos nesse sentido.

Seguindo a terminologia de Alain Badiou, Nagib chama de *ética* o comprometimento dos filmes com a verdade do evento imprevisível, uma “crença no evento pro-filmico combinada com a honestidade inerente do meio filmico” (*ibidem*,

p.11), também requerimentos do realismo baziniano, que emerge, na época, como uma resposta à “experiência com as consequências desastrosas das mentiras do Nazifacismo” (*ibidem*). É sintomático, portanto, na “era da pós-verdade”, dado o contexto do retorno a nível mundial de regimes com características neo-fascistas apoiados em ampla utilização de notícias falsas, ao exemplo do atual Brasil onde preside Jair Bolsonaro, que optemos por uma tendência ao realismo em nosso projeto.

Clareira, portanto, tem como princípio uma condição física de realismo, por centrar a narrativa no personagem Paulo, um homem paraplégico que, de fato, arrastase na floresta, por diversos dias. A história de *Clareira* tem inspiração no meu avô, cadeirante por ter desenvolvido o Mal de Parkinson. António Fernandez era seu nome, pai de minha mãe, e membro do Partido Comunista do Uruguai. Ao voltar da Europa em uma viagem feita com meus pais, meu avô foi interpelado pela polícia da ditadura em sua residência, em La Coronilla, levado para interrogatório e questionado acerca de negociações de armamento em terras europeias, uma falsa acusação.

Após algumas semanas, foi novamente levado a interrogatório, sob a mesma falsa acusação, sempre encapuzado e durante todo o período preso em uma cela solitária, por quase um mês. Ao ser liberado, foi deixado em um local longe de sua casa, para a qual teve de retornar caminhando com dificuldade, pois já afetado pelo Mal de Parkinson que o estresse emocional lhe gerou.

Com o tempo, meu avô foi perdendo as capacidades motoras gradualmente. No começo caminhava com dificuldade, arrastando uma perna. Depois teve de usar muletas e terminou em uma cadeira de rodas, totalmente dependente de cuidados de terceiros. Minha mãe, Magdalena, passa a cuidá-lo no final de sua vida. Nessa época, eu era criança e vivia com eles, acompanhando de perto a situação tanto do doente como de quem cuida, que por vezes era eu próprio.

Ao pensarmos na produção de *Clareira*, nos questionamos se deveríamos convidar alguma pessoa com deficiência (PcD) para realizar o papel principal, por uma questão de representatividade. A utilização de atores não-PcDs para representá-los (o termo utilizado para tal prática é “*creeping up*”) é frequentemente criticada pelos críticos do capacitismo, com muitos exemplos no cinema de Hollywood (*Forrest Gump* e *A Teoria de Tudo* seriam casos recentes). Contudo, a produção, como já dito, não contava com nenhum tipo de financiamento e as condições de rodagem eram de total

comprometimento e com muitos riscos envolvidos – desde a mata selvagem que utilizamos como locação, como o fato de estarmos em meio a pandemia, como também por não termos uma estimativa do tempo necessário para as rodagens e pela existência de cenas que ocorriam dentro d'água. Dessa maneira, logo no princípio ficou decidido que eu faria o papel do cadeirante, para que nenhuma outra pessoa fosse colocada nessas condições sem que recebesse justamente por isso, além de haver um aspecto biográfico que me interessava explorar, reencenando uma história de meu avô.

O filme busca apresentar uma situação insólita com uma abordagem não-moralizante e aberta, derivada biograficamente mas transmutada para o terreno da ficção, com o qual me sinto à vontade para trabalhar artisticamente. Não é clara a situação que dá início ao filme, nem a história por trás dos personagens (*backstory*), tampouco intenciona-se um juízo de valor sobre o personagem que deixa o cadeirante na floresta, e depois volta chamando seu nome. Não há uma definição do tipo de contrato entre os dois personagens, e nem de seus sentimentos frente à situação – . *Clareira* aponta, dessa maneira, a uma obra aberta, que não pretende criar dualismos entre mocinhos e vilões, bem e mal, nem tampouco desonrar qualquer tipo de condição física ou social. *Clareira* é, essencialmente, uma história inspirada em um episódio familiar levada a um status fabular.

Ainda assim, o filme tem um personagem, que é creditado como um “Tio de Paulo”, que poderia representar um cuidador informal, e seria uma menção a um tema que foi discutido em parlamento português nos últimos anos, através da criação do *Estatuto do Cuidador Informal*, que busca melhorar as condições dessa classe trabalhadora. Também está presente o personagem com deficiência, e com isso levantam-se aspectos relacionados ao capacitismo, que é o preconceito direcionado a essas pessoas, mas nenhum dos dois aspectos é trazido dentro do enredo, que trata de uma jornada pessoal do personagem em um espaço fora dos contornos sociais, em meio à natureza, onde busca, pelos próprios meios, sobreviver.

Ivone Margulies, em *Rites of Realism: Essays on Corporeal Cinema* (2003), introduz os artigos de seu livro com um texto em que fala dos “ritos de realismo”, do título do livro, como eventos que causam “efeitos na realidade e mais particularmente nos corpos pro-fílmicos” (Margulies, 2003, p.1-2). Margulies evoca Bazin, um dos autores convidados para essa edição do livro, para trazer seus pensamentos referentes

aos dilemas da performance e do evento pro-filmico único e particular, onde o incidente e a contingência, através dos acontecimentos por vezes marginais e não-dramáticos colocados em cena, dão a ver o realismo do meio. Nessa introdução, Margulies irá mencionar o “realismo performativo” (*ibidem*, p.18), que seria um modo de realismo que atua sobre tensões sociais, como por exemplo alguns filmes que trazem reencenações de situações históricas, no lugar de simplesmente trazer verossimilhança e fidelidade de registro. O “realismo performativo”, nesse sentido, possui uma conexão com o psicodrama, no sentido de trazer reencenações de situações biográficas dentro da realidade pro-filmica, o que reverbera essa situação, não histórica e sim particular, relatada de *Clareira*.

Quando estávamos no carro, para gravar a primeira cena do filme, na qual sou carregado do carro até a cadeira de rodas, conversei com Guardão e lhe disse para que tivesse cuidado com a força que teria de realizar, visto que sou alto e pesado, e que eu poderia ajudá-lo de alguma maneira. Ele mencionou que teve que cuidar de seu pai doente por alguns anos, e que tinha que frequentemente carregá-lo, e por isso eu não deveria me preocupar. Dessa maneira, há um aspecto de reencenação biográfica por parte de ambos os atores.

Ao observar a produção de cinema dos últimos anos e, tendo em mente um ponto de partida histórico, coletei alguns exemplos de cenas em que os personagens, pela impossibilidade de mover os membros inferiores, têm de se arrastar para locomover-se. No filme mudo *Em Plena Selva* (1928), de Tod Browning, um mágico interpretado por Lon Chaney fica paralisado e executa uma série de planos arrastando-se pelo chão.

E m *F é* (2012), de Ulrich Siedl, Nabil (Nabil Saleh) é um personagem paraplégico que tem sua cadeira de rodas retirada pela personagem principal, Anna Maria (Maria Hofstätter), em determinado momento da narrativa, e se arrasta pela casa dela pedindo sua cadeira de volta (Figura 10).



figura 10: Nabil Saleh arrastando-se pelo chão em *Fé* (Ulrich Siedl, 2012). Fonte: do Autor.

Em *The Revenant: O Renascido* (2015), de Alejandro Iñárritu, o personagem Hugh Glass (Leonardo DiCaprio) é abandonado ferido pelo seu companheiro John Fitzgerald (Tom Hardy), e precisa se arrastar por longas distâncias para sobreviver, em um terreno invernal repleto de neve (Figura 11).



Figura 11: Leonardo DiCaprio arrastando-se em *O Renascido* (Alejandro Iñárritu, 2015) Fonte: do Autor.

Já no *Sacrifício de um Cervo Sagrado* (2017), de Yorgos Lanthimos, o personagem Bob Murphy (Sunny Suljic) começa a ter os membros inferiores paralisados, o que posteriormente também ocorre com a sua irmã Kim Murhpy (Raffey Cassidy), e tal condição faz com que tenham de usar cadeiras de rodas e eventualmente

se arrastem pela casa (Figura 12).



Figura 12: Raffey Cassidy arrasta-se pela casa em *Sacrifício de um Cervo Sagrado* (Yorgos Lanthimos, 2017). Fonte: do Autor.

Em comum, esses filmes mostram o personagem paraplégico como fruto de um castigo instaurado na narrativa – o que configura uma relação capacitista, por trazer a deficiência como uma espécie de castigo ao personagem. *Fé* é o único exemplo em que o personagem é apresentado já como paraplégico, mas ao qual são imputadas muitas outras características más – preconceito, intolerância, artilosidade, o que também acaba por gerar um outro tipo de capacitismo.

Esses filmes trazem nessas sequências o recurso ao arrastamento curto, por alguns metros, e a opção pela montagem de sequências em que a ideia de deslocamento do personagem é ampliado pela mudança de ambiente no qual ele se insere primeiramente e no qual aparece se arrastando no plano seguinte. Além disso, tratam-se de pontos específicos do filme, ou de algum episódio pontual do personagem principal, como no caso de *O Renascido*, ou de episódios também pontuais de personagens secundários, no caso dos outros filmes.

Pensando retrospectivamente, tenho a certeza de que arrastei-me por alguns quilômetros durante as rodagens, o que me causava dores musculares nos ombros, costas e braços, bem como nas articulações dos punhos, que por vezes utilizava para levantar-me do chão, e centenas de arranhões. Ao terminarmos as rodagens com a

equipe, ao final da terceira diária seguida, lembro-me de não conseguir me mexer sem sentir muita dor, no dia seguinte.

Os longos planos nos quais o personagem Paulo arrasta-se pelo bosque são um exemplo da fisicalidade envolvida. O mesmo pode-se afirmar da sequência em que o personagem come ovos crus de codorniz, e o consequente quase-vômito espontâneo que é capturado pelo aparato cinematográfico de imagem e de som, sem que isso seja planejado: para tal sequência, não houve ensaios e nem repetições, assim como no primeiro plano do filme. Outros exemplos do “cinema físico” são recorrentes no filme: o personagem atacado por mosquitos, bebendo água do rio, urinando de verdade, caracterizando um cinema que busca resistir à simulação.

Busquei neste subcapítulo abordar a indexicalidade e o realismo físico, conceitos que discutem a materialidade do evento pró-filmico como modo de trazer mais realidade aos filmes. Na seguinte etapa analisarei *Clareira*, procurando apontar cruzamentos entre aspectos de sua produção e os conceitos delineados neste subcapítulo.

1.3 Um Certo Realismo: Aproximações do real em *Clareira*



Figura 13: Primeiro frame de *Clareira* (2022) Fonte: do Autor.

Ouvimos o som de uma floresta. A imagem abre com um plano aberto de uma pequena clareira, ao entardecer (Figura 13). O som de motor indica que um carro se aproxima. Um carro entra em cena, andando alguns metros vagarosamente e estacionando de maneira oblíqua, no centro do plano, há uma distância de vários metros da câmera. O motorista, um homem de meia idade corpulento abre a porta e sai. Caminha até o porta-malas, abrindo-o. De dentro, retira uma cadeira de rodas dobrável. Ela abre a cadeira e a apóia no chão, fechando, a seguir, o porta-malas. Caminha, então, até a porta do passageiro da frente. Ele abre a porta e retira de dentro outro homem, que se apoia abraçado e em pé no corpo do primeiro. Com alguma dificuldade, o homem corpulento carrega o outro até a cadeira, sentando-o. Levanta os pés do cadeirante e os encaixa no suporte. Empurra a cadeira de rodas pela vegetação por alguns metros, também com dificuldade, deixando-a mais longe do carro. O motorista retorna ao carro, e notando que deixou a porta do passageiro aberta, circula ao redor do carro e a fecha.

Retorna para dentro do veículo, dá a partida e conduz, de marcha à ré, pelo caminho por onde veio. O carro se distancia sob o olhar do cadeirante, que está de costas para o veículo, até que este sai de cena. Por algum tempo, o personagem continua a olhar pelas suas costas, até o momento do corte.

A cena que inicia *Clareira* foi realizada em um plano-sequência com a câmera estática em tripé, na altura da cintura, como outras do filme. Lembro de, durante discussões sobre a decupagem dessa cena, levantarmos a possibilidade de decupá-la em diferentes enquadramentos, e que rapidamente acabamos optando por um plano-sequência por razões múltiplas. Uma delas era a noção de que uma ideia de realismo se manifestaria na forma de plano-sequência. Havia também uma intenção secundária que levava a essa economia de planos, já que era utilizado um carro que havia de ser alugado, assim como também envolvia o outro ator. A cena foi filmada em uma só tomada completa, de maneira a ser a única opção na montagem. Houve problemas no começo de outras tentativas, que foram cortadas e reiniciadas, portanto esse é o único *take* em que a ação se completa.

A opção pelo plano-sequência ao invés de decupagem interna da cena ecoa aspectos do realismo baziniano, que também se manifesta pelo fato de haver uma ampla profundidade de campo na cena, onde tudo está focado. A ampla profundidade de campo, segundo Bazin (1991, p.245), ao focar em todos os planos da imagem, permite ao espectador decidir o que merece sua atenção dentro da *mise en scène*, como ocorre no olhar humano, que funciona de forma muito diferente da seleção praticada pela montagem cinematográfica calcada na decupagem de ações (Figura 14).



Figura 14: *Still de Clareira (2022), exemplo de ampla profundidade de campo. Fonte: do Autor.*

Além disso, ambos os personagens são encarnados por atores não-profissionais: Joaquim Guardão vive em Moledo do Minho, onde filmamos a curta, e por vezes participa de peças de teatro locais. Eu, como Paulo, actuo pela segunda vez em filmes próprios, mas não estudei e tampouco pratico atuação. Quanto ao profissionalismo dos atores, o que Bazin acreditava ser importante era não só utilizar não-atores, mas também colocar os atores com experiência em posições menos confortáveis, mais distantes do que costumam fazer, o que seria o caso de meu papel em *Clareira*, muito diferente de *Ruby*, por exemplo. O uso de não-atores também ecoa a prática de muitos autores que citarei na tese, desde Robert Bresson até contemporâneos como Pedro Costa, Bruno Dumont e Lisandro Alonso.

A opção pelo plano-sequência ao invés da decupagem da cena em dois ou mais planos é utilizada de maneira quase total em nossa curta-metragem. Um exemplo dessa utilização seria na cena que Paulo atravessa o ribeiro, que tem a duração de quase um minuto e meio. Nessa cena, Paulo chega ao ribeiro arrastando-se (o que foi ocultado na montagem final), toma água (Figura 15) e depois atravessa e se arrasta pela outra

margem. Quando filmamos, realizamos também um primeiro plano mais aproximado, onde Paulo entrava em cena e tomava água, o que foi posteriormente descartado na montagem pela preferência a ação completa, pelo viés realista.



Figura 15: Still de *Clareira* (2022) Fonte: do Autor.

Há, no entanto, duas exceções para o plano-sequência em *Clareira*. Nessas cenas trazemos explicitamente uma decupagem das ações do protagonista, e deixa dúvidas de uma possível elipse entre os dois planos, o que por sua vez ocorre em outros momentos no filme. Tais cenas são as seguintes: a primeira ocasião, no começo do filme, trata de um plano e contra-plano das mãos, em que no primeiro vemos as mãos avermelhadas e machucadas de Paulo, devido ao arrastar-se pelo terreno hostil e, depois vemos seu rosto olhando para baixo, e a outra localiza-se na metade do filme, onde temos um plano aberto de Paulo arrastando-se pela floresta e encontrando algo e depois em um primeiro plano vemos ele analisar e comer dois ovos de codorniz crus. A primeira cena busca, por um lado, mostrar com detalhe o estado em que suas mãos se encontram, e depois seu rosto com certa indiferença no olhar, trazendo um sentido de

atuação desdramatizado para a cena (Figura 16).



Figura 16: Plano e contra-plano em *Clareira* (2022) Fonte: do Autor.

Já a segunda cena, busca remeter a uma certa ocasionalidade do achado dos ovos pela distância em que, enquanto espectadores, observamos tal encontro. Porém, a subsequente aproximação do ponto-de-vista exhibe a análise dos objetos e a posterior deglutição dos ovos, o que causou uma repulsa involuntária de minha parte enquanto ator, levando-me a quase vomitar. A preservação da cena completa, com minhas reações não atuadas diante do encontro factual com os ovos, busca preservar um realismo ao filme, já que foi de fato real.

De modo geral, no filme optamos pela ampla profundidade de campo, de maneira que jamais isola o personagem ou as suas ações de seu entorno. Tal opção tem como objetivo colocar o personagem *dentro da floresta*, como parte dela, sendo figurado da mesma maneira que uma árvore ou uma planta. Esse tipo de imagem ecoa pinturas naturalistas, por exemplo, às quais retornarei, e traz uma certa indiferença de categoria acerca do assunto, como se a câmera que capturasse a imagem fosse dotada de certo automatismo, não selecionando este ou aquele pedaço da imagem, funcionando tal qual uma câmera de vigilância, que capta de maneira uniforme tudo para onde se direciona.

Outro ponto importante acerca do realismo em *Clareira* concerne ao não uso de luzes não-diegéticas na iluminação dos espaços. Todos os planos do filme tem iluminação natural (ou diegética, como nas cenas noturnas da lanterna), o que muitas vezes acarretava em uma espera por parte da equipe para que a luz atingisse o ponto

cênico que desejávamos. A única exceção seria a sequência em que temos uma lanterna em cena, na metade final do filme, na sequência dedicada a uma espécie de sonho do personagem Paulo. Vemos a ação e o entorno iluminados por uma lanterna comum, de baixa potência, para que Paulo fosse atingido uma profunda penumbra, de maneira a não explicitar muito do que ocorre no plano.

É de se notar, no entanto, que as questões levantadas em relação ao realismo, vistas a distância do filme concluído, parecem muito auto-conscientes e programadas, como uma construção narrativa que visa a uma adequação a um estilo, que podemos atestar representativo, pois oriundo de uma ordem racionalizada e intencionada. Porém, considero a eclosão do realismo em *Clareira* como uma consequência da práxis, que se aproxima de uma experiência “autêntica”, ou seja, uma situação de fato experienciada.

Mesmo antes de ter qualquer contato com a questão conceitual acerca do realismo em cinema, (o que apenas se deu no processo do doutoramento), sempre existiu, em meu trabalho, uma proximidade com o realismo no modo fazer cinematográfico. *Ruby* (2015) realizado por mim em conjunto com Guilherme Soster e Jorge Loureiro é um curta-metragem ficcional que se apropria de convenções do estilo documentário, no qual incorporo o personagem principal, um pintor *outsider*. Enquanto forma, *Ruby* foi filmado como um documentário de entrevistador oculto, e a atuação é permeada de performatividade e improviso. O roteiro do filme, por exemplo, constitui-se por diretrizes gerais sobre o personagem e uma escaleta muito simples, em forma de frases soltas. Após muitas das exibições de *Ruby* em festivais, houve confusão entre os espectadores acerca da “realidade” do filme, muitos acreditando que Ruby existia de fato.

Ruby possui uma forma em amplo diálogo com o realismo baziniano: eu nunca havia atuado antes, portanto era um ator sem nenhuma experiência; o filme utilizava alguns planos-sequência, geralmente filmados com improvisos tanto de atuação com de captura, e com frequente ampla profundidade de campo (Figura 17). *Ruby* foi filmado de maneira próxima a um documentário, onde não eram determinadas as ações do personagem, nem a forma de capturar essa performance e tampouco a sua duração. Alguns aspectos do personagem eram autobiográficos, o que tensionava ainda mais essas questões: na altura, eu era pintor, como o personagem, assim como filmamos na casa de meus pais, onde cresci, e da de minha avó, no Uruguai, a qual frequentava

muito. Além disso, o personagem fala espanhol, minha segunda língua materna.



Figura 17: *Still* de *Ruby* (2015), com ampla profundidade de campo. Fonte: do Autor

Cosme (2016) é meu segundo curta-metragem e de fato um documentário, nesse caso, musical. O filme surgiu ao acaso, ao visitar um amigo brasileiro, Thiago Médici, que vivia ilegalmente na Itália. Nos primeiros dias de visita, percebi uma potencialidade cinematográfica na situação, que foi prontamente iniciada enquanto registro. Após um ano sem conseguir solucionar a montagem do filme, viajo novamente do Brasil para a Europa para exibir *Ruby* em Portugal, e aproveito a situação para filmar Thiago, agora em Londres e legalizado, e concluir o filme (Figura 18). A montagem é costurada por performances de músicas de Thiago, gravadas ao vivo e normalmente na rua, e o filme é permeado por imagens de sua própria autoria ou de amigos cinematógrafos amadores.



Figura 18: Still de *Cosme* (2016), mostrando Thiago em Londres. Fonte: do Autor

Em 2018, já trabalhando em dupla com Maíra Flores, com quem posteriormente realizo *Clareira*, concluí o filme experimental *Sem Título (5)*, que foi montando a partir de videoperformances realizadas em 2015, intituladas *Filmes de Afogamento*. Em cada plano, o corpo de um de nós jaz inerte em meio a uma paisagem de margem, seja do rio ou do mar. O realismo, nesse caso, dá-se na própria prática da videoperformance, nos corpos molhados, na água engolida, no frio passado, e que posteriormente é ressignificada na montagem, três anos depois, sob a luz dos corpos chegados nas praias europeias devido à crise migratória, em formato de um curta-metragem (Figura 19).



Figura 19: Still de *Sem Título (5)* (2018). Fonte: Do Autor.

Esses filmes citados possuem em comum as características de serem independentes, auto-produzidos com equipes pequenas, utilizando locações reais, não-atores e empregando planos-sequência, e com ideias de performatividade e improviso, conseqüentemente com um direcionamento ao realismo. Todas essas características também estão presentes no filme assunto da tese, *Clareira*, sendo portanto aspectos que concernem ao cinema que realizo de maneira geral, e são referentes ao que Nagib (2011) irá denominar como realismo dos modos de produção.

Clareira, diferentemente de *Ruby*, não possui um realismo que remete ao documentário. *Ruby* foi filmado de uma maneira a gravar um personagem “encarnado”, com uma vida própria, com um compromisso dos diretores de fotografia (também eles realizadores) de registrar fielmente a realidade – nesse caso verborrágica e baseada em um personagem que mostra coisas para a câmera, explicitamente. Muito material era captado em planos muito longos, totalmente improvisados, com a câmera movendo-se para acompanhar as ações, e como produto final temos um personagem com diversas histórias contadas, impressões próprias sobre o mundo e que insinua diversos aspectos de sua personalidade. Havia uma intenção de evocar um “consciência documental”, termo trazido por Sobchack (2004, p.261), para relatar uma operação que busca denotar o assunto de um filme como algo com o qual dividimos nossa realidade, uma ligação referencial entre a imagem e o mundo empírico. O realismo de *Ruby*, nesse sentido, irá de encontro ao que Nagib chama de realismo dos “modos de recepção”, que afeta comportamentos da audiência e seus estados mentais.

Em *Clareira* tínhamos uma maneira de filmar bastante direta: definíamos uma ação e, após realizá-la, o plano era cortado. Os planos eram definidos a partir de marcações espaciais, e as ações dos personagens não eram delineadas. Os improvisos, nesse caso, eram bastante contidos: um tempo de imobilidade, um tempo de movimento, um olhar, alguma ação de cabeça ou de mãos. Paulo e seu tio são personagens opacos, quase impenetráveis – nada sabemos sobre eles, nem mesmo sobre sua relação, e suas atuações são bastante contidas e desdramatizadas. Há um distanciamento entre o personagem e o meio de captação, que nunca se move, como uma câmera de vigilância. E, por fim, o próprio argumento de um personagem que é deixado na floresta no primeiro plano do filme, de certa maneira, já cria uma ideia imediata de ficção. Ainda assim, apesar de *Ruby* ser muitas vezes confundido como um

filme que aborda um personagem “real” (e por isso documental), *Clareira* aproxima-se mais do realismo como ideia cinematográfica. Nesse segundo filme, buscamos abstrair e captar o “real” de uma construção ficcional, denotada de uma “consciência ficcional”, mas que, em alguns momentos específicos, se abre para a possibilidade de uma “consciência documental”, dadas as suas aproximações com a realidade do evento pró-filmico, como as há pouco descritas.

Apesar disso, é importante notar que *Clareira* se apóia muito na questão do artifício. Trata-se de um filme totalmente encenado, no sentido de que tudo o que vemos é fabricado e estetizado. Os actores não se conheciam, as suas roupas foram cuidadosamente escolhidas, assim como o carro alugado; o espaço da floresta foi acrescido de objetos de direção de arte. Mesmo o som do filme é calcado em uma montagem totalmente artificial, não só pela impossibilidade de utilizar o som direto em sua totalidade pela presença de uma estrada movimentada muito próxima ao bosque das locações, mas, também, pela vontade de construção, ao trazermos sons de animais e ambientes que não fazem parte do local. Em suma, existe uma profunda intenção estética que norteia as escolhas no filme. Mas isso, ao contrário do que pode pensar o senso comum, não distancia o filme de sua verve realista. Segundo Bazin (1991), o refinamento estético e o realismo não se opõem. Ao comentar sobre o Neorrealismo Italiano, afirma que “não havia realismo em arte que não fosse em princípio profundamente “estético”” (p.242), e “o realismo em arte só poderia evidentemente proceder de artifícios” (p.243).

Quando trabalhamos em um filme de ficção sem uma origem documental clara, ou seja, sem que exista como ponto de partida personagens reais com suas próprias histórias, filmados em espaços que frequentam - tal como ocorre em alguns filmes de Pedro Costa, como por exemplo *Vitalina Varela* (2019) – inevitavelmente recorreremos a um procedimento de construção ficcional, no qual criaremos personagens que colocaremos em espaços, e aos quais vincularemos objetos, vestuários e ações próprias (Figura 20).



Figura 20: *Still de Vitalina Varela* (Pedro Costa, 2019).

Fonte: <https://theartsofslowcinema.com/2019/10/28/vitalina-varela-pedro-costa-2019/>

No caso de Pedro Costa, *Vitalina Varela* é uma cabo-verdiana que o diretor conheceu durante as rodagens de outro projeto, *Cavalo Dinheiro* (2004). A história que ouvimos Vitalina contar, no filme que leva seu nome, é sua história – conta como chegou a Portugal, conta a relação com seu falecido marido e reencena algumas partes de sua vida. Tal processo é apenas um dos passos para que haja mais realidade em cena. Por outro lado, Costa manipula muito enfaticamente as imagens que captura, seja por uma luz milimetricamente construída, que muda totalmente o aspecto do local onde as ações se passam, seja por uma manipulação digital, por vezes filmada em estúdio com *Chroma Key*, tal qual a cena do vento que Vitalina enfrenta sobre o teto de sua casa, ou por construções de cenários que não são reais através da união de dois planos distintos, criando uma arquitetura inventada do bairro das Fontainhas e da Cova da Moura, conforme explicado pelo diretor de fotografia do filme, Leonardo Simões, em uma palestra na ESTC em 2020.

Mesmo que trabalhe com não-atores, em locações reais e que se utilize com frequência de planos-sequência, partindo de pontos documentais sobre os próprios atores e também de uma temática social, o que poderia remeter as práticas neorrealistas,

o cinema que vemos em *Vitalina Varela* é um cinema altamente estetizado, encenado e rigorosamente pensado. Apesar disso, pela forma trabalhada neste filme, tampouco sentimos estar diante de uma obra não-realista, possivelmente pelo fato de que durante as rodagens, havia um mergulho da equipe no universo do filme, enquadrando, de uma forma altamente estetizada, claramente, o que existia na realidade.

O cinema de Pedro Costa, no entanto, enquadra-se com o que Nagib (2011) irá chamar de “ética do realismo”. A proposição de Nagib acerca da relação entre ética e o realismo no cinema fundamenta-se na moralidade da escolha da realidade ao invés da simulação no ato de fazer cinema, tendência que, de distintas maneiras, eclode em diversos pontos da história do cinema mundial, incluindo a contemporaneidade, que afeta os agentes relacionados ao filme, tanto os atores como a equipe.

Em *Clareira*, optamos pelas rodagens na Mata do Camarido, além de algumas cenas que foram filmadas na Cascata da Ferida Má, ambas no norte de Portugal, na região do Minho. O filme foi rodado principalmente durante três diárias seguidas juntamente com uma pequena equipe que consistia em um diretor de fotografia, com quem também dividíamos a produção (Pedro Canavilhas), um assistente de realização (Paulo Carneiro, também montador) e um diretor de som que esteve em duas diárias (Manuel Mendes), além do outro actor para a primeira diária (Joaquim Guardão, o tio de Paulo). Depois dessas rodagens e durante um mês, Maíra Flores, que também fazia a direção de fotografia, e eu, íamos nas locações do filme, esporadicamente e durante algumas horas, para filmar cenas específicas e experimentar. Paralelamente, eu montava e discutíamos o filme, num processo de construção gradual, entre os diferentes membros da equipe.

As locações eram, portanto, reais. A Mata do Camarido é uma espécie de parque florestal bastante selvagem, habitado por lebres, raposas, cobras, aranhas e um sem fim de mosquitos. Dado que o roteiro do filme era bastante aberto, fora algumas cenas onde haviam ações pré-determinadas, muito foi realizado enquanto improvisado: era do conhecimento de todos da equipe a história do abandono de Paulo na floresta, porém muitos planos e ações eram decididos nas caminhadas que dávamos durante a diária, quando encontrávamos algum lugar que nos interessava esteticamente, ou ao pensarmos em alguma ação específica para algum desses lugares.

Clareira foi filmado com equipamentos digitais. Para os dias que tínhamos

equipe, foi utilizada uma câmera de cinema, mas para os dias em que estávamos somente Maíra e eu, utilizamos uma pequena *DSLR* própria para filmar. Apesar da opção pelo digital ser vista por alguns teóricos como despida da materialidade espacial e temporal do filme analógico e portanto passível de uma tendência a simulação não calcada no “real-material”, no caso de *Clareira* é justamente o que permitiu que pudéssemos experimentar com o realismo, seja pela performance improvisada, seja pelo tempo de material que o filme necessitou para ficar pronto, com diversas refilmagens de cena. Mesmo Bazin colocava que seria vão rebelar-se contra as evoluções tecnológicas na busca por uma ideia de realismo, já que estas podem ser utilizadas “a serviço ou às custas do realismo” (1991, p.244).

A opção pelo digital encontra ecos no cinema de Albert Serra, também a serviço do realismo, quando este afirma em seu artigo *Dramaturgia da Presença* (2014) que o equipamento digital auxilia a “servir o ator”, por ter mais condições de estar preparada para o instante da inspiração, que poderá vir no “momento mais imprevisito”. Tal atitude de espera produz uma “tensão”, de onde viriam as mais refinadas atuações”, pois “latentes”. Em *Clareira*, comumente rodávamos os planos sem demarcar ações, por um tempo alongado, e por vezes algo acontecia: a luz mudava, as árvores balançavam, mosquitos aproximavam-se de meu rosto, entre outras situações, que acabam por acrescentar espontaneidade e realismo ao filme.

Realista, pelo viés baziniano, seria “todo sistema de expressão, todo procedimento de relato propenso a fazer a aparecer mais realidade na tela” (p.244). No entanto em *Clareira*, diferentemente do Neorealismo italiano analisado por Bazin, e também de alguns outros filmes contemporâneos trazidos nas teses que reúno no Estado da Arte, (como notado por Vieira Jr, 2020 p.60-1), não existem intenções de uma crítica social, ou uma abordagem metafórica ou metonímica com relação aos acontecimentos sociopolíticos do nosso tempo. O filme poderia ser filmado em qualquer momento nas últimas décadas, e o único objeto do filme que poderia dar alguma informação nesse sentido é o modelo do carro, um Nissan Sunny SLX 1.4, fabricado entre 1993 e 1995, o que configura-se em uma dissociação com o momento histórico, o que também ocorre em *Ruby*.

Sem uma introdução de personagens, que estabeleça características do seu passado, ou pistas quaisquer sobre sua psique, a relação entre Paulo e o motorista se

estabelece de maneira ambígua no primeiro plano do filme. Tampouco existe um direcionamento a uma resolução no final da história, corroborando para uma desorientação do espectador. A desorientação é uma ideia que acompanha desde o início a narrativa do filme. Paulo parece perdido quando entra na floresta, não é possível saber quantos dias se passam enquanto ele vaga pelo local, por conta das elipses que geram uma incerteza dos tempos intersequenciais. No retorno do Tio, tampouco este encontra Paulo, e parece desorientado ao procurá-lo pela mata.

Dessa maneira, o filme se constitui no acompanhamento do personagem principal, Paulo, na incursão pelo terreno da floresta. Uma frequente opção pela apresentação do cotidiano dos personagens é algo já notado por alguns dos pesquisadores que referencio, o que em muitos casos corrobora para uma ideia de realismo nesse cinema: a captura de momentos de banalidade, repetitivos, pontuados por deslocamentos e esperas repletos dos chamados “tempos mortos”, onde nada de particular ocorre.

Margulies (1996) fala de um *excesso de realidade* ao discorrer acerca dos cineastas que buscam uma apresentação do tema do cotidiano e uma forma mais verdadeira de representá-lo. Tal excesso pode dar-se tanto pela “ilusão de repetição”, que exemplifica com uma cena do cotidiano que se repete – o personagem acorda, como todo dia o faz – ou pela representação literal, em que vemos as ações ocorrerem na tela no tempo que elas ocorrem na realidade pró-filmica (*ibidem*).

No seu livro *Nothing Happens: Chantal Akerman's Hyperrealist Everyday* (1996), em que faz uma análise do cinema que traduz como “hiper-realista” de Chantal Akerman, Margulies aponta a noção de que “nada acontece”, com frequência usada como descritivo do cinema de Akerman, pela utilização de uma narrativa centrada em atividades do cotidiano, reflexo de em uma parte da produção do cinema moderno pós-guerra e que ainda é utilizada para descrever uma parte da produção de cinema contemporâneo. Em alguns filmes, como *Jeanne Dielman* (Chantal Akerman, 1975), a realizadora se utiliza do minimalismo e de uma temporalidade alargada nas cenas, muitas vezes fiel ao tempo mesmo da ação: ferver um bule de água, por exemplo.



Figura 21: Still de *Jeanne Dielman* (Chantal Akerman, 1975).

Fonte: <https://www.pinterest.pt/pin/239887117638706747/>

No caso de minha poética, as heranças estéticas do cinema que direciona a sua mirada para o cotidiano poderiam ser remetidas a Chantal Akerman, escolha temática de Margulies, especialmente em *Jeanne Dielman*, e também ao cinema de Yasujiro Ozu, pelas características de não-espetacularização e desdramatização do cotidiano e pelos tempos alongados dos planos (Figura 21), como também no cinema contemporâneo, ao exemplo dos filmes de Lisandro Alonso (*Los Muertos* (2004), *La Libertad* (2001)), dos filmes de Albert Serra (*A morte de Luís XIV* (2016), *O Canto dos Pássaros* (2008)) e Pedro Costa (*Ossos* (1997), *No Quarto da Vanda* (2000)) onde essa mirada é rerepresentada.

Antoine de Baecque (2001), por exemplo, assinala no cinema de Hou Hsiao-Hsien o apego “às esperas, às deambulações [...] estes momentos de tempo frágil e espaço qualquer, essas canseiras de vagas desolações” (p.34). Vieira Jr. nota, acerca do filme *Café Lumière* (Hou Hsiao-Hsien, 2003), a preferência pelas “pequenas ações cotidianas, dessas que poderiam se repetir quase que invariavelmente todos os dias” (Figura 22), que em uma narrativa televisiva serviriam para conferir um maior grau de realismo à cena ou ainda poderiam ser traduzidas como gestos expressivos de uma dimensão psicológica.



Figura 22: *Still de Café Lumière* (Hou Hsiao-Hsien, 2003). Fonte: do Autor.

Em *Clareira* apostamos na repetição, exemplificada por Paulo transpassando o quadro de arrasto, plano após plano, e no tempo alongado em planos em que nada, em termos de ações, ocorre: as esperas de Paulo, deitado no solo, onde o único movimento que se percebe é o da luz e do vento, (indicando que o tempo está passando e que a imagem não é uma fotografia *still*), e de sua respiração, que indica que está vivo (Figura 23).



Figura 23: *Still de Clareira (2022), com pouco movimento na cena. Fonte: do Autor.*

Adrian Martin (2008) propõe que ao invés de utilizarmos o termo “ações”, que sugeriria uma curva dramática clássica da narrativa, utilizarmos a palavra “atividades”, para falarmos desses filmes de narrativa não-clássica. Em *Clareira*, tais atividades, que poderíamos chamar de cotidianas apesar de se tratarem de um cotidiano *sui generis* de ritmo não-fixo de alguém que sobrevive na floresta, adquirem um caráter múltiplo, apoiados em uma “concretude densa” (Bordwell 2008, p.306), que buscam trazer um realismo, mas também uma dimensão psicológica, para fundarem-se em um evento em si-mesmos.

Em nosso filme, as esperas e tempos-mortos (Figura 24) alternam-se com planos de atividades, e buscam criar um ritmo, aspecto fundamental da montagem do filme, ao propor um contraponto que igualmente se desenvolve através de outras polaridades: movimento/quietude, paisagem vazia/planos de personagem, noite/dia, que movimentam de maneira muito lenta a narrativa, da mesma forma que Paulo, lentamente, movimenta-se floresta adentro, cada vez mais distante do local onde foi largado e da vida que, supomos, tinha antes.



Figura 24: *Still* de *Clareira* (2022), utilizando tempos mortos. Fonte: do Autor.

Lopes (2012) sugere que algumas propostas buscam fora do mecanismo clássico da “ação” como geradora de conflitos, que tem suas origens em Aristóteles e que perpassa o cinema hollywoodiano de diferentes épocas até o presente, e que se dá a partir de “estados” ou “situações” (apud Lehmann, 2007). Em alguns desses casos, o que emergem são as presenças, mais em forma de aparições do que de atuação, e que remetem a um “vocabulário da performance” (p.113).

Neste subcapítulo procurei investigar o processo de produção de *Clareira*, a partir de sua vertente realista. Desenvolvendo uma leitura que une o realismo e a performance, na apropriação de um termo da crítica literária de Karl Erik Schollhammer (2012) – o “*realismo performático*” – daremos continuidade a essa investigação do “real” no cinema dentro do capítulo seguinte, que procura estabelecer as relações entre *Clareira* e a performance.

Capítulo 2: Performance e Clareira

Performers são, antes de tudo, complicadores culturais. (Fabião, 2008)

Início esse capítulo com uma aproximação ao conceito de *Realismo Performático* na literatura, de Karl Erik Schollhammer, por entendê-lo como uma possível leitura da performance como um disparador para o realismo em *Clareira*. Na sequência, passo a uma investigação com base em abordagens de Deleuze acerca da questão do corpo. Primeiramente, busco na ideia de *Corpo Sem Órgãos* subsídios para melhor compreender o corpo de Paulo, personagem central de *Clareira*. A partir da questão originária de Espinoza, “O que pode um corpo?”, reenquadrada por Deleuze e Guatarri, procuro relações entre o corpo e o cinema, chegando à definição de *cinema do corpo*, também de Deleuze, mas igualmente desenvolvida por outros autores contemporâneos que introduzo neste diálogo.

No subcapítulo seguinte, aporto a arte da performance em diálogo com o cinema observando algumas problemáticas fundamentais dessa aproximação, como a poética do interstício, o improvisado e a ação como ferramenta não-narrativa. Finalizo abordando um trabalho em videoperformance, também uma autoria conjunta com Maíra Flores, para discutir aspectos relacionados à participação da performance em *Clareira*.

Finalizo o segundo capítulo com uma abordagem da questão da *presença* no cinema, a partir de uma leitura desse aspecto no cinema de Robert Bresson e Albert Serra. Trago, para isso, o texto *Dramaturgia da Presença*, de Serra, para dialogar com seu entendimento de atuação “imaneente” de não-atores, bem como enquadro o sentido performático da desdramatização dos atores em Bresson, ambos aspectos que encontram reverberação no modo com que lidamos com o atuar, em *Clareira*.

2.1 O Que Pode um Corpo? - Percursos Deleuzianos

Pensemos no seguinte programa performático:

Um homem arrasta-se lentamente pelas ruas de Nova York, vestindo um terno de riscas de giz, passando por diferentes ruas enquanto é observado pelos transeuntes locais. A ação desenrola-se por alguns anos, em diferentes locais, com diferentes vestes e modos de arrastamentos.

Na performance inaugural de *Crawl* (Arrasto, 1978) (Figura 25), que se refere ao programa citado acima, o artista Pope L. busca “dirigir a atenção para um mundo “fora do alcance do olhar”, mais especificamente para alguém que perde a “verticalidade”, um termo que usa para descrever aqueles “suficientemente prósperos”, ou “suficientemente saudáveis” para estarem eretos e em movimento” (Pemberton, 2019). O trabalho, segundo Pemberton (*ibidem*) possui um viés satírico-racial, como confirmando um estereótipo, ou a “incorporação da pura idiotice humana”, e tem como inspiração pessoal o fato de seus tios viverem na rua, na época em que realizou essa performance, enquanto Pope L. se graduava na universidade.



Figura 25: Pope L. fotografado durante a performance *Crawl* (1978). Fonte: <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/crawling-through-new-york-city-with-the-artist-pope-l>

Em *Crawl*, como com frequência ocorre em trabalhos de performance, a ação na via pública é um ponto central da proposição. Tal fato causa diversas reações, como pedestres que tentam ajudá-lo e outros que se sentem ofendidos, querendo chamar a polícia. Há ainda os que exclamam: “Não me diga que é arte?!” (*ibidem*).

Agora pensemos no seguinte programa:

Um homem arrasta-se por alguns quilômetros na floresta sem mover as pernas, em ações que duram algumas horas do dia, por diferentes dias ao longo de alguns meses.

Em *Clareira*, diferentemente da cidade, é em uma floresta isolada e desabitada onde a ação ocorre, e o tempo estendido de alguns meses foi o necessário para rodar todos os planos que estão no filme, portanto não é o tempo narrativo sugerido pela história. Em comum, *Clareira* e *Crawl* possuem o arrastar-se através de uma paisagem e a ideia de um olhar que se direciona para alguém que “perde a verticalidade”. Poderíamos dizer também que *Clareira*, por ser um filme, tem a performance direcionada para a câmera. Mas tal fato poderia ser verificado também em *Crawl*, pelos registros fotográficos feitos na primeira vez em que a performance foi realizada, a pedido do autor.

O foco em alguém que perde a verticalidade é citado por Parodi (2004) para descrever o conceito de *Corpo Sem Orgãos*, de Deleuze e Guatarri. Segundo o autor, o cinema Hollywoodiano que se norteia pela beleza das divas, das poses pensadas, pelos corpos padronizados e idealizados, de movimentos bem executados, de perfeito equilíbrio, sob a égide do controle e da efetividade – em última instância, corpos organizados – seria um cinema que se centra na ideia *Corpo Com Orgãos* para a sua organização representacional. Como contraponto a essa padronização, Parodi irá trazer uma cena do filme *Tramas do Entardecer* (Maya Deren, 1943), para citar os corpos que perdem sua verticalidade como um exemplo do *Corpo sem Orgãos*, contraposto ao “corpo erguido, em posição vertical: talvez o primeiro mandato do *Corpo Com Orgãos*” (Parodi in Yoel, 2004, p.91). Nessa cena do filme de Deren, a personagem encarnada pela própria autora entra em um estado de confusão espacial, onde o chão e o teto parecem confundir-se com uma força gravitacional invertida, e ela se arrasta, agarrando-se pelo cenário (Figura 26). Esse corpo, segundo Vieira Jr. (2020), seria “a apresentação do corpo em si, com todas as intensidades, câmbios e choques de força que

a partir daí podem aflorar” (p.67) e “atravessado por afetos” (p.154).



Figura 26: *Still* de *Tramas do Entardecer* (Maya Deren, 1943) - Confusão espacial. Fonte: www.youtube.com

O *Corpo Sem Órgãos*, segundo Deleuze (1981, p.24) é nomeado por Artaud em seu ideário do Teatro da Crueldade: um corpo “para além do organismo, mas também como limite do corpo vivido [...] intenso e intensivo” (*ibidem*). Para Deleuze e Guatarri (1999), no entanto, o *Corpo Sem Órgãos* é um estado utópico, inalcançável, mas um limite ao qual pode direcionar-se:

Ao Corpo sem Órgãos não se chega, não se pode chegar, nunca se acaba de chegar a ele, é um limite. Diz-se: que é isto — o CsO — mas já se está sobre ele — arrastando-se como um verme, tateando como um cego ou correndo como um louco, viajante do deserto e nômade da estepe. (Deleuze e Guatarri, 1999, p.9)

O “corpo desviado”, nomeado por Lehmann (2006) na sua conceituação de teatro pós-dramático, através da doença, da deformidade ou da deficiência, “possibilidades de

existência geralmente reprimidas e excluídas" (p.96), desvia-se da norma e causa um fascínio amoroso, mal-estar ou medo, evocando igualmente a questão do *Corpo Sem Orgãos* deleuziano.

O teatro pós-dramático, segundo Lopes (2012) pode ser utilizado para pensar a atuação em cinema menos como um conceito classificatório, mas como uma "orientação do olhar", que a percebe como "mais presença do que representação, mais experiência partilhada do que comunicação, mais processo do que resultado, mais manifestação do que significação, mais energia do que informação" (Lehmann apud Lopes, 2012).

A apresentação, em *Clareira*, de um corpo "desviado", horizontalizado como um *Corpo Sem Orgãos* deleuziano, "desorganizado" e fora dos padrões, porém dotado de uma intensa e intensiva corporalidade, que se traduz em uma potência que delineia um personagem apoderado de seu destino, busca trazer uma abordagem política, alinhada com o cinema de Pedro Costa, como percebido por Rancière.

Em sua leitura dos filmes de Pedro Costa da trilogia do Bairro das Fontainhas (*Ossos* (1997), *No Quarto de Vanda* (2000) e *Juventude em Marcha* (2006)) Rancière (2014) posiciona as questões políticas dos filmes na "capacidade de corpos quaisquer se apoderarem de seu destino" (p.78). Rancière defende que o cinema "não pode ser a arte que simplesmente devolve aos humildes a riqueza sensível de seu mundo" (p.80), mas sim a "superfície em que um artista procura traduzir em figuras novas a experiência daqueles que foram relegados à margem das circulações econômicas e das trajetórias sociais" (*ibidem*).

Usando como exemplo o personagem Ventura, que possui uma doença degenerativa que vemos avançar através dos diferentes filmes, Rancière afirma que "o intuito não é oferecer o documentário de uma vida difícil" (p.79), mas apresentar "uma espécie de errante sublime [...] que interrompe por si mesmo a comunicação e o intercâmbio e expõe a arte a confrontar seu poder e sua impotência" (*ibidem*).

Em consonância com o pensamento de Rancière sobre o cinema de Pedro Costa, há uma intenção política na abordagem de um personagem "errante sublime", como Paulo, ao posicioná-lo como um agente a partir do qual experimentamos uma visão sensível do mundo ao seu redor, mas também a incapacidade da arte de acessá-lo e resolvê-lo totalmente. O que resta é uma sensação não-resolvida, incompleta, mas tal qual a vida, repleta de sensações e significações particulares:

A vida não é sobre histórias, sobre ações orientadas para um fim, mas sobre situações abertas em todas as direções. A vida não tem nada a ver com progressão dramática, mas é antes um movimento longo e contínuo composto por uma infinidade de micro-movimentos. (Rancière, 2006, p.2)

Ao refletir acerca da questão da performance em *Clareira* – e, de certa maneira, em outros filmes meus, como *Ruby* – o emprego do conceito me parece nebuloso, pois, nesses trabalhos, o performar se confunde com o atuar. O que caracterizaria a performance, nesses trabalhos, e do que o termo atuação não daria conta?

Nas últimas décadas, segundo Del Río (2008), os estudos filmicos e performáticos se interseccionam em duas áreas principais: uma que equivale a performance ao “atuar”, aproximando teatro e cinema, e outra que foca na performatividade como um percurso para a construção social da identidade. Porém, segundo a autora, ambas as abordagens discursivas são filosoficamente insuficientes quando buscamos abordar as ricas interseções entre o performativo e o cinemático. A partir disso, Del Río irá adotar uma leitura baseada em Deleuze para buscar uma outra compreensão do encontro entre a performance e o cinema.

A autora irá defender um entendimento do corpo enquanto assemblagem de forças e afetos, de características performativas e criativas, em constante relação com outras forças e afetos. Diferentemente da representação, de características miméticas, a performance seria criativa e ontogênica, dando origem ao real. A autora considerará a performance como um “evento expressivo de características inassimiláveis à linguagem, às estruturas binárias, às funções ideológicas” (*ibidem*, p.4), e o corpo performático como um espaço onde a afetividade pode emergir, tornando os corpos geradores e produtores de mundos, sensações e afetos sem relações miméticas a uma realidade externa.

Del Río argumenta que a oposição binária entre corpo e linguagem, ou corpo e mente, característicos da abordagem representativa do cinema, dão lugar a uma complexa e indeterminada rede de ligações entre esses termos quando acessados por uma perspectiva performativa, não apenas porque “palavras e corporalidade são campos continuamente sobrepostos”, mas também, porque o corpo possui uma inteligência própria dotada de uma certa indiferença a semiose” (*ibidem*, p.6).

Del Río irá notar que Deleuze, em “Cinema 2” (2007), ao falar de um cinema dos corpos, irá pegar emprestada a questão fundamental do filósofo Baruch Spinoza:

“O que pode um corpo?”. E em Mil Platôs Volume 4, em conjunto com Guatarri, irá desenvolver essa questão:

Não sabemos nada de um corpo enquanto não sabemos o que pode ele, isto é, quais são seus afectos, como eles podem ou não compor-se com outros afectos, com os afectos de um outro corpo, seja para destruí-lo ou ser destruído por ele, seja para trocar com esse outro corpo ações e paixões, seja para compor com ele um corpo mais potente. (Deleuze e Guatarri, 1997, p.37)

O corpo, a partir dessa visão, constitui-se pelo seu poder de afetar e ser afetado. A performance, segundo Del Río, torna-se a “emanação do poder dos corpos, em suma, a mobilização dos afectos do corpo” (*ibidem*, p.9) e também “actualização do potencial do corpo através de pensamentos específicos, acções, deslocamentos, combinações, realinhamentos - todos eles podem ser vistos como diferentes graus de intensidade, distintas relações de movimento e descanso” (*ibidem*). Assim, a expressividade do corpo coincide com a sua actividade transformadora contínua nas suas relações com outras assemblagens corporais, humanas ou não (*ibidem*, p.9-10).

Antes de adentrar nas relações entre afeto e performance, convém distinguir afeto e sentimento ou emoção, que também encontramos em Del Río. O afeto estaria relacionado à capacidade de determinado organismo para afetar e ser afetado, o que implica em uma capacidade de ação que aumenta ou diminui. Já a emoção estaria relacionada a uma “expressão habitual, culturalmente codificada” (*ibidem*, p.10), que possui efeitos localizados, como a tristeza ou a alegria de um personagem.

No caso do cinema, um “meio privilegiado para a exibição dos corpos” (*ibidem*), o que vemos ocorrer com um corpo, automaticamente atinge em cheio a nossa percepção. Dessa maneira, o corpo que performa, no cinema, transforma-se em um “onda chocante de afeto” (*ibidem*), ou seja, “a performance envolve a expressão e a percepção do afeto no corpo” (*ibidem*). O afeto, colocado dessa maneira, funciona como uma força do “devir” que capacita o ator-personagem a passar de um estado corporal para outro, e a performance seria assim a sua expressão, através de um cinema que nomeia como “afectivo-performativo” (*ibidem*, p.11).

Del Río afirma que os corpos afetados poderiam ser definidos como corpos que são alterados ou deslocados em virtude de adições ou subtracções de forças materiais.”

(*ibidem*, p.10). Dessa maneira, podemos pensar a questão da performance em *Clareira* a partir de um realismo de viés performático, onde se submete o corpo a uma série de condições materiais que o afetam diretamente, o deslocando e o transformando:

É possível uma divisão ou compartimentação entre a vida e o cinema apenas ao nível da representação, dificilmente ao nível dos afetos que atravessam o corpo em qualquer e todas as situações. [...] No seu melhor, o cinema quebra as fileiras com o tipo de neutralidade afectiva que somos encorajados a manter na nossa vida cotidiana, uma neutralidade que implica a redução da nossa capacidade tanto para a alegria como para tristeza. Este entorpecimento institucionalizado dos afectos, parece-me, priva-nos de capacidades criativas cruciais para a existência. (Del Río, 2008, p.212)

O realismo, em *Clareira*, e no meu trabalho em geral, dá-se por meio de um artifício performático, no qual não existe, *a priori*, um indício de uma realidade existente no mundo, capturada pelos filmes, como nas “imagens-fato” do Neorealismo (Bazin, 1991), por exemplo, onde temos um índice documental dentro da imagem. Tal fato se verifica também em alguns filmes contemporâneos, como por exemplo, na destruição do bairro das Fontainhas dentro do filme *O Quarto de Vanda*, trazida constantemente pelo som do filme e por alguns planos de ambiente, ou a célebre cena da implosão de um edifício, observada à distância pelos principais personagens, em vista da construção da Hidrelétrica das Três Gargantas, em *Em busca da Vida* (Jia Zhangke, 2006).

Meus filmes não apresentam uma realidade indexical primeira, da qual podemos partir, na medida em que não é possível traçar um local nem um tempo onde tais narrativas ocorrem. As histórias partem de um princípio de construção total de um universo a ser filmado, onde tudo é fabulado. No entanto, há, como já postulado, um realismo, e também um forte caráter performático, no sentido de que o corpo que performa é o gatilho-índice do “real”, é partir dele e de seu caráter físico que se pode pensar a indexicalidade desse filme.

Schollhammer (2012, p.139) irá situar a noção de realismo performático, no caso da literatura, em textos acompanhados por fotos que não os ilustram propriamente, mas que criam “uma tensão que corrói os recursos narrativos convencionais e uma relação equilibrada entre a história e a imagem”, da mesma maneira que o emprego de “nomes próprios, de citações, cartas, desenhos”, entre outros recursos que “criam um

realismo textual que desequilibra a relação entre ficção e documento” (*ibidem*). Esses elementos tornam-se uma “indexação do relato, índices reais que projetam sua própria sombra no texto e permitem a passagem de um realismo descritivo para um performativo” (*ibidem*).

Dessa maneira, percebo a inserção de minha imagem enquanto ator-realizador do filme *Clareira* em diálogo com esse aspecto do realismo performático, onde “os efeitos da performance substituem a representação de sentido” (*ibidem*), passando a haver mais potência, parafraseando Schollhammer, na realidade do que o filme mostra, e não do que representa, ainda que não se abra mão da representação, interessa o que acontece em função de sua gestão.

Em seu livro *Cinema 2: A Imagem-Tempo*, Deleuze dedica um capítulo a questão do corpo no cinema que denomina como da *Imagem-Tempo*:

É pelo corpo (e não mais pelo intermédio do corpo) que o cinema se une com o espírito, com o pensamento. “Dê-me portanto um corpo” é antes de mais nada montar a câmera sobre um corpo cotidiano. O corpo nunca está no presente, ele contém o antes e o depois, o cansaço, a espera. [...] não é mais seguir e acoar o corpo cotidiano, mas fazê-lo passar por uma cerimônia, introduzi-lo numa gaiola de vidro ou num cristal, impor-lhe um carnaval, um disfarce que dele faça um corpo grotesco, mas também extraia dele um corpo gracioso. (Deleuze, 2007, p.227-8)

O “cinema do corpo” seria um cinema que privilegia gestos, posturas e atitudes no lugar de desenvolvimento de personagens e narrativas. Segundo Koutsourakis (2012), a ênfase na performatividade em substituição à causalidade narrativa (quando uma série de causas e consequências conformam um fio narrativo), caracteriza um cinema que não pode ser visto como simples reprodução de um roteiro, justamente pela sua verve corporal e performática.

A leitura de Deleuze acerca da performatividade de certo “cinema do corpo” coloca ênfase no *gestus* brechtiano, no qual ao invés do aspecto psicologizante que faz o ator torna-se dramaticamente o outro que interpreta, propõe uma atuação física em que a citação é privilegiada no lugar da imitação, na forma de gestos e posturas frutos de uma exposição ao processo cinematográfico e suas forças intrínsecas. O *gestus* seria a essência do teatro, onde reinariam as atitudes, e a partir delas, e não do assunto da peça ou da intriga central do roteiro, é que surgiria o espetáculo (*ibidem*, p.230-231).

Koutsourakis irá colocar que o “cinema do corpo” deleuziano resume um interesse no registro de performances ao invés da representação do que estava em um roteiro, valorizando o processo ao invés do produto final, de maneira a transcender distinções entre eventos atuados e reais. A utilização de estratégias da arte da performance no cinema seria assim maneiras de resistir à reprodução de certezas ideológicas, trazendo uma visão de mundo construtivista/produzida ao invés de reprodutiva.

Em sua tese sobre Deleuze e performance, Laura Cull (2009) irá discorrer sobre a questão da transformação experiencial que o fato do *devir* (*becoming*) abarca, uma das premissas de muitas das performances artísticas, na qual poderia adicionar as performances que busco realizar dentro do cinema.

“Devir”, no contexto da experiência, abarca o desfacelamento da subjetividade autônoma e a imanência de um “outro” no indivíduo [...] Dito de outra maneira, são processos de genuína transformação ou mudança em que passamos a perceber as coisas diferentemente [...] não envolve um processo de simples imitação ou repetição [...] e em “devir”, encontramos um “eu” que acaba por ser um “eu” que já estava em nós [...] “Devir” só alcança sucesso para Deleuze e Guatarri se um “trabalho” é produzido. “Devir” deve ter a criação como resultado. (Cull, 2009, p.31-32)

A partir dessa reflexão, questiono-me sobre a necessidade que alguns artistas manifestam de incorporar papéis – de se transformarem no ato de tornarem-se. Os exemplos são muitos: Cindy Sherman, Sophie Calle e Christian Boltanski, nas artes visuais; João César Monteiro, Maya Deren e Luis Buñuel, no cinema. Nos processos de trabalho de Sophie Calle, por exemplo, há uma radical incorporação do olhar de um “outro” que ao mesmo tempo é ela própria– seja na figura de uma camareira de hotel, como em *L'hôtel* (1981), que incorpora ao trabalhar em um hotel durante três semanas, quando fotografa e cataloga objetos no quarto de estranhos, seja na figura de uma detetive como em *Suite Vénitienne* (1980), quando incorpora uma figura detetivesca ao perseguir um estranho durante uma festa em Veneza. É notável como alguns desses artistas citados, Christian Boltanski sendo um bom exemplo, conseguem criar uma espécie de “identidade flutuante“, que vai mudando de acordo com os trabalhos e com as quais, por vezes, são associados também fora de suas práticas, na sua “realidade”, e muitas vezes as retroalimentam através de suas aparições públicas e entrevistas. Em *10*

Photographic Portraits of Christian Boltanski, 1946 - 1964 (1972), por exemplo, o artista usa imagens de estranhos como se fossem ele próprio, quando jovem (Figura 27).

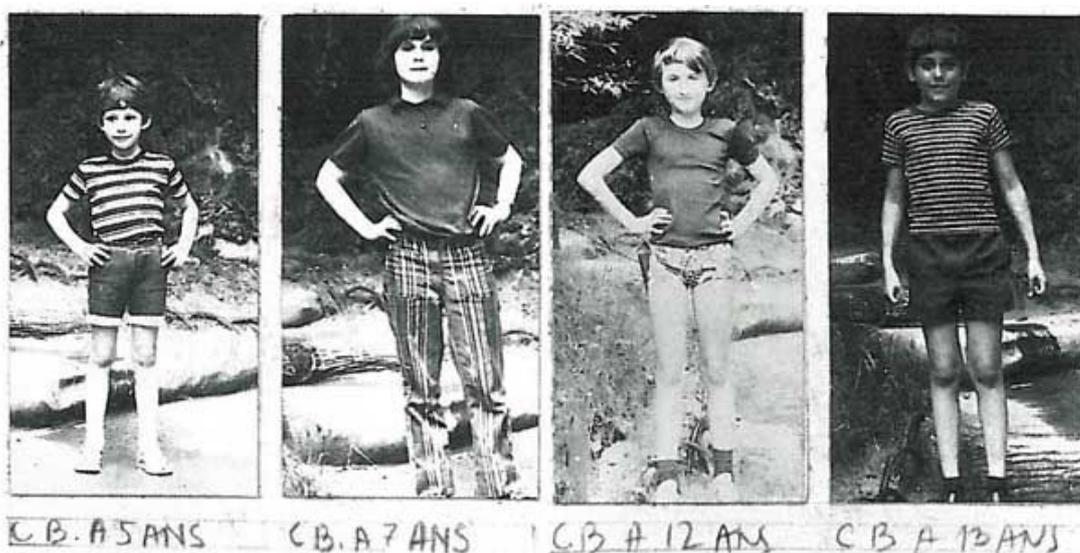


Figura 27: Detalhe de *10 Photographic Portraits of Christian Boltanski, 1946 - 1964*, (Christian Boltanski, 1972) Fonte: <http://www.friedrichshainerschule.de/boltanski3.html>

Em minha prática artística relacionada ao cinema, é muito presente a ideia de “tornar-se” um outro, como uma versão de si mesmo. Esse processo se dá através da performance, seja tornando-me um pintor em *Ruby*, Paulo em *Clareira*, ou corpos sem nome em *Sem Título (5)*. A atitude de incorporar um outro com o intuito de produzir um trabalho, seja uma performance, um filme, ou algo entre essas práticas, parece afetar de maneira empática a nossa visão de mundo, aproximando-nos daqueles que incorporamos – um *outsider*, um paraplégico, um imigrante. Cull continua:

Isto nos leva a um terceiro aspecto do conceito de afeto: Deleuze e Guattari definem a obra de arte como a criação de afetos. Enquanto filósofos criam conceitos, e cientistas criam funções, artistas são definidos como “apresentadores de afetos”, que extraem efeitos impessoais de “afetos” subjectivos, e depois tornam os efeitos perceptíveis ao público através da materialidade da obra de arte. Como deixa claro em “O que é Filosofia?”, esta apresentação de afeto é sinônimo de produções de “devir” e seu impacto contagioso sobre aqueles que entram em contato com eles. (Cull, 2009, p.35)

Acompanhando Del Río (2008) e a partir de Deleuze, entendo que o aspecto do contágio, a partir da criação de um afeto, é muito importante na questão da

performance. Tanto o contágio que aquele que observa experimentará, enquanto afecção, como o contágio que o fará, num momento posterior, “tornar-se”, e assim, também, talvez, contagiar. Pessoalmente, posso dizer que fui contagiado por alguns trabalhos de performance, tais como: *Como explicar quadros a uma lebre morta* (Joseph Beuys, 1965) (Figura 28), *Shoot* (Chris Burden, 1981), as diversas aparições performáticas com vestes-assemblagens de Rammellzee, *Ritmo 0* (Marina Abramovic, 1974), entre outros.

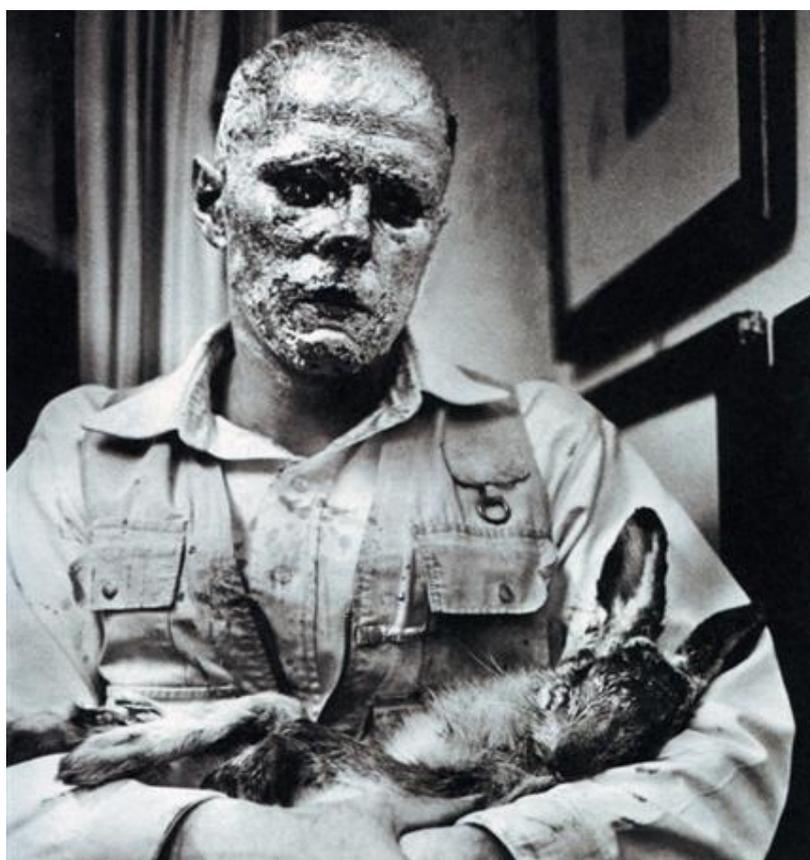


Figura 28: Como explicar quadros a uma lebre morta, performance de Joseph Beuys, 1965.
Fonte: <https://www.widewalls.ch/magazine/how-to-explain-pictures-to-a-dead-hare-joseph-beuys>

Nelas, respectivamente, um homem com o rosto coberto de mel e folhas de ouro explica arte para uma lebre morta em seus braços, outro homem recebe um tiro de uma arma calibre 22, um outro homem aparece vestido dos pés a cabeça com pequenos brinquedos que formam uma espécie de roupa de samurai futurista e uma mulher permanece por 6 horas em pé numa galeria à total mercê de seu público, o que a leva a limites emocionais e de autocontrole.

Menciono aqui o fato de que eu, como é de se imaginar, nunca pude ver tais performances ao vivo, da maneira como elas foram designadas para serem experienciadas. Tal atitude, porém, não me impediu de as ter enquanto importantes fontes de inspiração, muito mais do que outras centenas de performances que pude ver ao vivo. Com respeito aos trabalhos que me influenciaram mais, pude ter acesso através de documentos, como fotos, vídeos e textos. Tal observação corrobora uma visão da performance que a percebe enquanto potência mesmo quando não experimentada presencialmente, como é o caso do cinema de cunho performático.

No artigo *A performatividade na documentação de performances* de Philip Auslander (2019), o autor busca categorizar de duas maneiras a documentação da performance. Enquanto a “documental” ocupa-se de gerar um documento de registro acerca de uma performance ocorrida no âmbito da realidade, a “teatral” se caracteriza pela realização direcionada a um meio de captura, como a fotografia e o filme, e não a um público, e Auslander a exemplifica através dos trabalhos fotográficos de Cindy Sherman, dos filmes da série *Cremaster* (1995-2002), de Matthew Barney, atendo-se ao exemplo da fotografia *Salto no Vazio* (1960), de Yves Klein (p.338-9) (Figura 29) .



Figura 29: *Salto no Vazio*, Yves Klein, 1960.

Fonte: https://www.researchgate.net/publication/284149235_Yves_Klein_Icaro_do_modernismo

A documentação teatral da performance em muito se aproxima da própria performance quando transposta para o cinema, no caso de meu trabalho. Ambas requerem um enquadramento, uma atitude que considera o meio de captura enquanto um corpo que observa, sendo uma atitude de documentação com um viés poético, e que pode inclusive ser aproximada da ideia de documentário poético de Bill Nichols. Segundo Nichols (2005, p.138-142), no documentário poético, as imagens prevalecem sobre o discurso verbal, sendo enfatizadas em sua dimensão plástica e visual, buscando provocar sensações e afetos.

Pessoalmente, nunca me vi como um performer. Meu trabalho que envolve aspectos da performance sempre se deu pelo fato de eu me colocar, enquanto corpo ou

personagem, sempre disponível para a ação. Tal afirmação remete a Grotowski (1993), que afirma: “O Performer, com maiúscula, é o homem de ação. Não é o homem que faz o papel do outro. É o dançante, o sacerdote, o guerreiro: está fora dos gêneros estéticos. [...] Pode compreender apenas se faz. Faz ou não faz. O conhecimento é um problema de fazer.”

Dessa maneira, é na atitude de disponibilizar o corpo ao cumprimento de um contrato - seja na atitude de incorporar um personagem por algum tempo, seja na especificidade da ação de atravessar um rio, arrastando-se - que reside o princípio performático de meu cinema. Para tanto, busquei subsídios filosóficos com o intuito de pesquisá-lo neste subcapítulo, primordialmente através de Deleuze, mas também de outros autores que criam pontes entre cinema, corpo e performance: Del Río, Koutsourakis e Rancière, principalmente. A performance, no entanto, é um conceito plural, de ampla significância no vocabulário das artes e buscaremos definir suas relações com o cinema que realizo no próximo subcapítulo.

2.2 Performance e Cinema – Problemáticas

A etimologia da palavra performance têm suas origens no francês antigo *parformance*, de *parformer/performen/parfurnir/parfornir/perfurnir*, significando “fazer”, “cumprir”, “conseguir”, “concluir”, “consumar”. As origens latinas da palavra remetem ao prefixo *per* (movimento através, proximidade, intensidade ou totalidade, com uma noção enfática) + *formáre* (forma, feitio, configuração, feição exterior) ou + *fornir* (providenciar, cumprir, equipar) (Ferreira, 2004; Online Etymology Dictionary, 2021)

Existe uma relação da performance com o cumprimento de um contrato, que enfatiza o aspecto de feitura de uma tarefa pré-estabelecida, e as origens latinas dariam uma ideia de proximidade de uma forma. Portanto, o termo performance contém a ideia de cumprir um contrato pré-estabelecido e se aproximar de uma forma ou feitio de um corpo de configuração particular, na sua totalidade e intensamente.

Os estudos da performance, segundo Gade; Jerslev (2005) possuem características de uma "verdadeira disciplina “bastarda”, que reúne conhecimentos e métodos dos estudos teatrais e dramáticos, aliados a cruzamentos com os campos da antropologia, psicologia e sociologia, entre outros (p.9). Por conta disso, os estudos da performance tornaram-se “um campo heterogêneo que resiste à definição" (*ibidem*).

Fabião (2008) considera “vão, mesmo equivocado, qualquer esforço no sentido de definir o que seja performance” (p.238), por sua característica multifacetada, flexível e aberta, sempre passível de ser expandida ou reconfigurada enquanto meio. Maria Beatriz de Medeiros tem um texto no qual reflete sobre a dificuldade de escrever sobre a performance:

Escrever um texto sobre performance é uma contradição. Um sistema fechado e reconhecível é incompatível com a performance. As ações são irreduzíveis a palavras. Essa arte não quer erigir um sistema, não quer se tornar um método, não funda escola. (Medeiros, 2007)

Nesse mesmo texto, entre algumas palavras que Medeiros utiliza na busca de uma linguagem que abarque a performance, estão “improviso”, “processo”, “espontaneidade”. Tais definições aproximam-se do cinema a que me proponho fazer, e

se distanciam do cinema chamado industrial, de grandes equipes e cronogramas sempre justos.

O improviso, em *Clareira*, está presente nas ações dos atores, na proposição de cenas durante as rodagens e em diferentes etapas da produção. Em *Clareira*, o processo é um eixo fundamental do fazer, onde as coisas de fato acontecem – sendo um filme que pouco se define no roteiro, pode ser entendido como um filme processual. A espontaneidade, por sua vez, é ferramenta que nutre o processo e o improviso neste filme. Aqui, o processo, como comentado em reflexão anterior, aproxima-se da ideia de risco e perigo e se trata, seguramente, de uma aprendizagem por tentativa, tal qual uma obra calcada na experimentação como princípio do fazer.

Fabião (2008) chama as ações performativas de *programas* - “motores de experimentação” (apud Deleuze e Guattari, 1999, p.12) - que se aproximam do improviso por não serem ensaiadas, mas não são “jogos improvisacionais”. Tratam-se de ativadores de experiência, sendo esta sempre transformadora e etimologicamente ligada aos sentidos de “risco, perigo, prova, aprendizagem por tentativa, ritos de passagem” (apud Turner). Experiências, essas, que são sempre transformadoras, apresentando um antes e um depois da forma, literalmente uma trans-forma (Fabião, 2008, p.237).

O psicodrama é uma técnica de representação dramática psicoterápica baseada na teatralização de circunstâncias, desenvolvida pelo médico Jacob Levy Moreno em meados de 1944. Uma das técnicas psicodramáticas mais importantes, compreende a inversão de papéis, na qual um personagem representa a nós mesmos, e nós representamos um outro. Em tal caso, *Clareira* pode ser visto como um plot de viés psicodramático, onde eu representaria meu avô, e Joaquim Guardão, como alguém que o carrega, representaria a mim mesmo, em uma fabulação anacrônica. O rito de passagem estaria na criação teatral (em forma de cinema) com uma intenção de cicatrizar uma ferida psicológica, nessa relação cuidador/cuidado com a ideia de abandono, uma das possíveis leituras que o enredo do filme sugere.

Retomando a discussão sobre a conceituação da performance, Alcázar (2014, p.75) define a performance enquanto uma arte híbrida, que se nutre da arte tradicional, como as artes plásticas e o teatro, e também de novas formas de arte, como o cinema experimental, a videoarte, a instalação, sendo uma arte transdisciplinar por excelência – a

arte dos interstícios.

O interstício é um ponto fundamental de minha poética. Como já descrito, inicio minha produção em artes na pintura, que ainda, defenderei, mantém-se no meu trabalho em cinema. O cinema experimental, a videoarte e a performance coexistem em *Clareira*. Eu próprio, enquanto artista, sou colocado pelos outros em um espaço do interstício, no qual me sinto bastante confortável: para os cineastas, sou um artista plástico, para os artistas plásticos, sou um cineasta. A própria performance, quando pensada dentro do cinema, é um interstício. Segundo Larrue e Vitali-Rossati (2019), a performance é com frequência colocada como um contraponto à teatralidade, sendo esta última mais aproximada da representação e da dramatização, enquanto que a primeira estaria mais próxima da apresentação e do improvisado (p.48-9).

A performatividade seria, segundo Larrue e Vitali-Rossati (2019), uma propriedade da ação, é o que faz com que, mesmo no movimento ensaiado, exista um espaço para a performatividade do momento da ação mostrar-se viva, pulsante (p.49-50). RoseLee Goldberg no livro *Arte da Performance – do Futurismo ao presente* (1979), busca abrir o campo da performance, caracterizando-a como qualquer manifestação que não está norteada, em contraste com o teatro, por um texto ou roteiro prévio, a determinar gestos e diálogo. Tais autores insinuam uma abertura da arte da performance para sua manifestação em outros meios, tal qual seria o cinema.

Partindo dessas várias definições da performance, busco refletir sobre as possíveis ocorrências desse campo dentro de meu cinema. Parece ser na manifestação pulsante, que busca transcender o texto escrito que norteia majoritariamente o cinema, em uma abertura ao improvisado, ao interstício, à espontaneidade, ou em suma, ao “real” vivenciado, que a performance se mostra presente dentro do filme. Ao ativar relações com o meio, e sendo ativada através do corpo, a performance institui uma via dupla que se retroalimenta, e na qual nos centramos para instituir a poética do filme.

Segundo Fabião (2008), a performance busca “maneiras alternativas de lidar com o estabelecido, de experimentar estados psicofísicos alterados, de criar situações que disseminam dissonâncias diversas”, que podem ser de ordem emocional, biológicas, psicológicas e estéticas. Segundo a autora, algumas tendências dramáticas da performance seriam: a) o deslocamento de referências e signos de seus habitats naturais; b) a aproximação de elementos de diferentes naturezas ontológicas; c) acumulações,

exageros e exuberâncias diversas; d) aguda simplificação de materiais, formas, e ideias, numa aproximação ao minimalismo; e) investimentos em dramaturgias pessoais, por vezes biográficas; f) distensão de durações e irrepetibilidade; g) a desmistificação da arte; g) a ampliação dos limites psicofísicos do performer; e, sempre (nota da autora), o curto-circuito entre arte e não-arte, e um estreitamento entre ética e estética.

Tendo em mente as questões dramaturgias levantadas por Fabião, pode-se afirmar que *Clareira* busca: a) um deslocamento do signo do corpo humano paraplégico de sua situação de dependência de um veículo; b) o posicionamento desse corpo em um terreno natural e desabitado que lhe é hostil e onde comumente não é retratado, no qual, ainda que com dificuldade, irá movimentar-se de maneira independente; c) as questões anteriores gerarão um excesso de esforço desse corpo, e uma outra temporalidade, distendida; d) um cinema de viés minimalista, desde a sua produção até sua forma final; e) um norte biográfico, que irei citar em seguida, f) uma forma-cinema que se apóia em durações alargadas e irrepetibilidade; g) uma forma-cinema desmistificada, oposta dos excessos gerados pelo cinema industrial (excessos de pessoal envolvido, de dinheiro, de burocracia, de equipamentos); h) um direcionamento ao limite do corpo dos performers, principalmente na figura do personagem Paulo; e, por fim, o levantamento de problemas acerca de sua natureza cinematográfica (afinal, é cinema ou não é cinema?), e questões de eticidade que serão abordadas no processo de escrita, tais como a ética da representatividade e a ética do realismo.

Esses aspectos levantados pela autora iluminam a presença da performance no filme, o que cria brechas dentro deste para ser um disparador de uma série de gatilhos problematizantes que não fazem parte, normalmente, do pensamento acerca do cinema, desloca a reflexão para o terreno da experimentação a partir do corpo.

Segundo Luana Veiga (2016), algumas das definições da performance, transitam entre os conceitos da “presença, da intensificação da experiência, do tempo presente, do instante, da corporificação”. A autora nota que para alguns artistas de viés experimental, a definição do que é performance é irrelevante, podendo o conceito ser definido consoante a prática de cada um.

Sendo notadamente um conceito muito amplo e fluido, é sempre complexo buscar uma definição conceitual rígida do quanto de performance existe em um filme como *Clareira*. É um fato que o filme se calca num regime apresentacional muito mais

que representacional, pela realidade física envolvida no processo e pela ausência de diretrizes rígidas, tendo muita proximidade com o improvisado, como abordado no capítulo anterior. Pode-se afirmar que um dos rumos de todas essas questões seria um cinema que tem o corpo como um pilar central de sua prática.

Sem Título (5) é um filme que exemplifica a relação do interstício em meu trabalho, tendo a performance em diálogo com o cinema (Figura 30). De minha autoria também em conjunto com Maíra Flores, como em *Clareira*, o filme surge a partir de performances realizadas em diferentes locais litorâneos, no Uruguai e no Brasil, intituladas “Filmes de Afogamento” (Full HD, *loop*, cor, 2015). Nesses filmes, viam-se os corpos imóveis (supostamente mortos) dos próprios realizadores filmados na paisagem de uma orla. A imagem carregava a intenção de trazer à luz a presença da morte, geradora de conflitos na mentalidade ocidental, ora banalizada pelos meios de comunicação, quando imagem de um “outro”, ora afastada de nossas vistas, quando imagem de um “nosso” (Bauman, 1997, p.198)



Figura 30: *Still de Sem Título (5)* (2018). Fonte: do Autor.

Na primeira vez que o trabalho foi exposto, cada um dos três filmes que integravam a instalação foi montado em um movimento de *loop*, de maneira que, discreta ou invisivelmente, o filme acontecia em um tempo *ad infinitum* – câmera estática, movimento da paisagem: o resultado final se aproximava de uma imagem fotográfica com leve movimento. A partir dessas montagens, realizamos diferentes instalações, envolvendo televisores de tubo, projeções e fotografias. Alguns dias após a abertura da exposição na Fundação Ecarta, em 2015, na cidade de Porto Alegre (Brasil),

ocorreu na Turquia o afogamento do menino sírio-curdo Aylan Kurdi. Encontrado morto na praia de Bodrum, ele viajava em um barco clandestino na tentativa de imigrar para a Europa.

Em um momento que só podemos qualificar como de uma *Inquietante Estranheza* (*Unheimlich* freudiano), a imagem do falecido menino que circulava na mídia aproximava-se muito das que realizamos nessa série – um corpo “sem rosto” que jaz inerte na orla de uma paisagem (Figura 31). Algumas pessoas notaram isso também, na ocasião. Em contato com a obra de Didi-Huberman, *Diante do Tempo: História da Arte e Anacronismo das Imagens* (2015), e seu pensamento relacionado ao anacronismo e à sobrevivência das imagens, uma questão permanece latente: Como olhar uma imagem sem estar atravessado pelo agora, todo o tempo? Assim como o historiador francês, que não consegue deixar de se perturbar pela estranha presença de uma fração de pintura abstrata, bastante similar à de Jackson Pollock, em um detalhe de um afresco do *Quattrocento* – uma aparição anacrônica e também fantasmagórica - nós não cessamos de pensar nessas imagens tão próximas.



Figura 31: o corpo de Aylan Kurdi, encontrado na praia de Bodrum, na Turquia.
Fonte: https://as.com/tikitakas/2016/09/02/portada/1472826970_516436.html

Em paralelo a isso, em 2018 Maíra e eu mudamo-nos para Lisboa. Aqui fixados, a questão da imigração tornou-se muito mais próxima e latente. Além disso, pelas notícias, percebíamos que nas orlas das praias portuguesas os corpos não cessavam de

chegar. Nos debruçamos novamente, então, sobre essas filmagens, no intuito de gerar uma nova montagem, tendo como norte o tema dos corpos dos imigrantes que chegam pelo mar.

Sem Título (5) torna-se um curta-metragem a partir da montagem de cinco planos dessas videoperformances, que vão mudando progressivamente da luz do dia até o entardecer e o crepúsculo, com um desenho de som desenvolvido em um crescendo de intensidade e volume, bem como de dramaticidade. Nesse filme, em uma cena após a outra, um corpo jaz junto à água, enquanto o som vai do ambiente calmo de um rio até a violência de um mar no crepúsculo, batendo nas pedras.

Traçando um paralelo entre esse filme e *Clareira*, verifica-se que ambos partem do princípio que enfatiza a presença do corpo performático em meio à natureza e frente à câmera fixa. O corpo em *Clareira*, muitas vezes ao invés de tomar iniciativa na ação, age passivamente – apenas existe ou está presente – como ocorre com o filme *Sem Título (5)*, condição que abordaremos no seguinte subcapítulo.

2.3 Performance, Atuação, Presença

*Cada performance faz viver inteiramente um ser, a cada vez, inédito.
Seu fim o liberta para uma outra vida. (Medeiros, 2000)*

Entre as leituras para a tese encontrei diversos autores, como Eleonora Fabião, Hans-Thies Lehmann, Renato Cohen, entre outros, que defendiam um aspecto essencial na presença simultânea entre a performance artística e seu público, que seria incapaz de ser alcançado na mediação. Porém, desde o surgimento da ideia de performance, muito foi refletido e transposto a partir do pensamento da performance pura em direção a outros meios com a qual ela se hibridizou, como a videoperformance e o cinema, tornando-se, assim, frutífera uma reflexão que parta de uma relação mediada entre a presença performática e o público. Trataremos deste tema de maneira a dar seguimento a esses questionamentos.

Bourassa (2013) irá afirmar que nas artes cênicas a presença será constituída a partir da fisicalidade do ator, de onde parte o ato performativo, mas também admite que nossa presença, enquanto público, traduz-se no foco de nossa atenção, que pode estar em um ambiente real ou mediado. Dessa maneira,

Nas artes ficcionais, a vivência da imersão em um mundo imaginário constitui um poderoso elemento atrativo da atenção do espectador, que envolve sua atividade mental. Quando a ação dramática de uma performance ou de um filme o seduz, sua atenção fica inteiramente absorvida pelo desenvolvimento ficcional dos personagens ou das situações que o tornam presente ao ato de espetatura. (Bourassa, 2013, p.130)

O diretor de cinema catalão Albert Serra (2014) defende que o ator de cinema é responsável pelo estilo do filme, ao conceituar o que chama de “dramaturgia da presença”, em um texto homônimo, onde o ator emerge como uma presença única no filme, dotada de “imanência”. Segundo essa concepção, cada cena atuada deveria ter um caráter inovador, que não pode ser “pensado ou concebido fisicamente” de antemão, em oposição à “dramaturgia da ação”, na qual o ator estaria subjugado a uma “proposta narrativa” que faria emergir uma questão psicológica, de significado, acabando por destituir o que o autor designa como *presença* (p.92-93).

Ao abordar a participação da qualidade documental na ação de um ator em

filmes de ficção, Serra (2013) nos faz atentar para o “lado performativo da verdade do momento” e, parafraseando Godard, também vê um aspecto documental em todos os filmes de ficção. Assim, acompanhando Serra, quando o ator constrói a personificação de sua personagem, nessa construção, transparece sua experiência real enquanto dado documental. Ao falar sobre sua experiência com atores não profissionais, Serra insiste na fisicalidade do processo de incorporação do personagem, relatando que o não-ator se aproxima do personagem, apropriando-se de suas falas, de seu figurino e, assim, com a passagem do tempo, vai, dia após dia, encarnando um outro: “a metamorfose física é o que vem primeiro, essa captação é física. Não há nenhum trabalho intelectual”, em oposição ao processo mental de um ator profissional, que “apodera-se de uma personagem através de um processo intelectual e manipula depois o físico” (*ibidem*).

Como mencionado acerca do realismo físico, no primeiro capítulo, é a partir da relação dos atores com a materialidade das coisas que habitam o espaço onde estão imersos, que os personagens de *Clareira* vão se apresentando, realisticamente. A concretude do universo que rodeia os personagens, no filme, reage a essa presença e é experimentada diretamente pelos corpos. O peso de Paulo, quando carregado por seu tio na primeira cena do filme, é algo que é experimentado pela corporalidade do personagem – seu caminhar lento, sua respiração ofegante. O ritmo lento do arrastar de Paulo durante o filme seguia o ritmo que a minha corporalidade permitia, e acaba por ditar o ritmo do filme, não coincidentemente lento e “arrastado”.

Muito mais que ações de um roteiro a serem cumpridas, tais situações foram, de fato experimentadas e, por isso, conferem realidade de presença física aos corpos que atuam e que exercem uma força, tanto sobre elementos do espaço onde elas se encontram – e os rastros deixados pelo corpo de Paulo seriam exemplo ilustrativo disso – como no corpo que as faz, cansado, esfolado e dolorido.

A questão da “insubstituível presença do ator” em simultâneo com seu público foi pensada por Bazin (1991) colocando em oposição o cinema e o teatro. Segundo Bazin, a questão da presença no cinema poderia ser restituída através da utilização dos primeiros planos, onde vemos de maneira amplificada o que acontece no rosto do ator, por exemplo, ou dos múltiplos pontos de vista, a exemplo do plano e contra-plano, que inserem o público num espaço privilegiado, por vezes “dentro” do drama. A presença, portanto, seria através de um arranjo psicológico complexo, “conservada, reconstituída

e transmitida” através de um mecanismo de “substituição” (p.156).

A matéria do primeiro plano do ator também foi trazida por Deleuze (1985), a partir de uma relação com o afeto, denominando-as como “imagens-afecção” ou “imagens-afeto”, dentro do regime das imagens-movimento. Deleuze propõe a seguinte formulação: *imagens-afeto = rosto = primeiro plano*. Essas imagens, para Deleuze, como também notadas por Del Ríó (2008), não têm relação com sentimento – não representam um afeto, seriam imagens que expressam afeto em si mesmas. As imagens de primeiro plano, dessa maneira, ao invés de expressões de movimentos externos – deslocamentos no espaço – apresentariam movimentos interiores, micro-movimentos, estremecimentos, vibrações – expressões.

Tais imagens partem de uma ideia bergsoniana que define o afeto como uma tendência motriz que encontra um nervo sensível/uma placa nervosa, também incorporada por Deleuze (1985). O funcionamento da imagem-afeto, portanto, contém esses dois pólos: um *movimento*, não necessariamente no espaço, e uma *placa nervosa estática*, que absorverá esse movimento e irá exprimi-lo. O afeto, porém, não se confunde com o corpo que se afeta, com suas causas físicas e causas ativas, que produzem os efeitos que o afeto exprime. A dor, por exemplo, é um acontecimento incomensurável, não sendo possível ser medida ou transpassada de uma pessoa para outra.

O rosto nos individualiza, ele possui uma característica de atualização da pessoa, e nesse sentido, ele aprisiona o afeto, que fica indexado ao corpo físico, e comunica uma quantidade muito grande de sinais. Em *Clareira*, utilizamos alguns planos onde trazemos a “rostidade” com o intuito de afetar. No primeiro-plano onde Paulo mata um mosquito na escuridão da noite, por exemplo, buscamos um foco em seu olhar e movimentos faciais, que mostram o rosto do personagem como uma placa nervosa, pontuada por micro-movimentos, vibrações e expressões (Figura 32). As imagens dotadas de “rostidade”, para Deleuze (1985), não estariam reduzidas somente aos planos de rosto humano, mas também poderiam ser planos detalhe de membros do ator, ou mesmo objetos e espaços, como, por exemplo, as mãos de Paulo irritadas do arrastar-se pelo adverso terreno, também uma forma de imagem-afeto trazida no filme.



Figura 32: Still de *Clareira* (2022), um exemplo de rostidade. Fonte: do Autor

A escolha estética do tom das atuações performadas em *Clareira*, no entanto, não é de características expressivas ou exacerbadas, mas pelo contrário, são pautadas por certa qualidade dramática que entra em diálogo com a ideia de desdramatização. A desdramatização se caracteriza por retirar a dramaticidade do ator, tornando-o menos reativo ao mundo à sua volta. Em *Clareira*, Paulo mostra-se um personagem pouco dramático, na medida em que é difícil afirmar, a partir da visualização do filme, o que o personagem pensa ou sente. Tal qualidade é um aspecto fundamental do cinema de Robert Bresson.

Bresson, no livro “Notas do Cinematógrafo”, de 1977, em que através de aforismos revela norteamentos de sua prática cinematográfica, faz diversas alusões à desdramatização. Bresson, como ponto de partida, busca distinguir sua prática do “cinema”, chamando seu trabalho de “cinematografia”, opondo os filmes que “empregam recursos do teatro (atores, direção, etc) e utiliza a câmera para *reproduzir*, e os que empregam recursos da cinematografia e utilizam câmera para *criar*.” (1997, p.2). A cinematografia, nesse caso, não diz respeito à prática do câmera, e sim, a uma arte

criativa que explora a natureza própria do filme: “ uma expressão que é obtida através de relações de imagens e de sons, e não pela mimese realizada com gestos e entonações de voz (*ibidem*, p.5).

Quanto aos atores de seus filmes, Bresson irá buscar não-atores, justamente pela sua maior crueza frente ao meio, e irá chamá-los de *modelos* (*ibidem*, p.21). A respeito do cinema que descende do teatro, Bresson considera-o dotado de excesso em termos de atuação, ao que sugere, para sua prática, uma “supressão das intenções dos modelos” (*ibidem*, p.8). Entre seus escritos, sugere uma radical negação do pensamento por parte dos atores: “não pense no que diz, não pense no que faz, não pense sobre o que está dizendo, não pense sobre o que está fazendo” (*ibidem*), porque “nove entre dez dos nossos movimentos obedecem ao hábito e ao automatismo. É contra a natureza subordiná-los à vontade e ao pensamento” (*ibidem*, p.30). Tal atitude de supressão leva a uma desdramatização, uma característica que, por sua vez, Bresson acredita induzir a um realismo: “o real não é dramático. O drama nascerá de certa marcha de elementos não-dramáticos” (*ibidem*, p.46).

Em *Clareira*, a busca pela desdramatização das atitudes dos personagens busca igualmente uma camada a mais de realismo, assim como também uma ambiguidade, onde não fica claro o que o tio sente ao deixar Paulo, nem tampouco ao voltar para buscá-lo. Da mesma forma, não sabemos o que Paulo sente ao ser deixado, quando olha suas mãos feridas do arrasto, ou quando se arrasta pelo bosque. Ainda assim, é inegável que se trata de um filme do gênero “drama” e que o arco narrativo reflete isso.

De maneira geral, a desdramatização, nos filmes de Bresson, por exemplo, acabam por gerar em mim, enquanto espectador, uma espécie de vazio que se opõe ao preenchimento sentimental que existe em outros tipos de filme, notavelmente dramáticos: no primeiro caso há um hermetismo, uma inacessibilidade das emoções do personagens, que gera um terreno fértil para nossa própria interpretação e espelhamento. No segundo caso, não há muito espaço para interpretações, e nos sentimos conduzidos por emoções cuidadosamente orquestradas.

Há também um aspecto performático na prática dos atores em Bresson, como notado por Lombardo (2010). Verifica-se tal aspecto na atitude de “falar” com gestos mínimos, através de ações das mãos que constróem um desejo em silêncio: ser um ladrão de carteiras primoroso, onde o treinamento das mãos é essencial (*O Carteirista*,

1959), ou uma maneira de sair da prisão, construindo diversas ferramentas e métodos de evasão (*Um Condenado à Morte Escapou*, 1956).

No caso de *Clareira*, o desejo silencioso de Paulo poderia ser lido como uma pulsão de sobrevivência, que se mostra em gestos orgânicos do corpo, através de pequenas ações que decidimos mostrar: comer, beber, urinar e dormir. A figuração de aspectos corporais-fisiológicos dos personagens está presente em diversos filmes realistas contemporâneos. As necessidades fisiológicas na forma de urina ou fezes podem ser vistas em *La Libertad* (Lisandro Alonso, 2001) (Figura 33), *Mal dos Trópicos* (Apichatpong Weerasthakul, 2004), *A Ilha* (Kim Ki-duk, 2002), e de maneira mais grotesca em *Liberté* (Albert Serra, 2019), ainda que nesses exemplos raramente seja explícita. Comer e beber com voracidade são atitudes presentes em diversos filmes de Tsai Ming-Liang. Os personagens, ao serem representados (ou apresentados) nessas situações acabam por transmitir uma faceta muito “animalesca” dos personagens, norteados por pulsões de sobrevivência cotidianas.



Figura 33: Personagem fazendo necessidades fisiológicas em *La Libertad* (Lisandro Alonso, 2001). Fonte: do Autor.

Personagens que possuem alguma forma de deficiência física ou doença limitante podem ser vistos em *Eternamente Sua* (2002), de Apichatpong Weerasthakul, através de uma doença de pele inexplicável, em *Tio Boonmee, Que Pode recordar Suas*

Vidas Passadas (2010), do mesmo autor, em uma personagem que utiliza muletas, em *Japão* (2002), de Carlos Reygadas, através de um personagem central manco, em *Vitalina Varela* (2019) e *Cavalo Dinheiro* (2004), de Pedro Costa, através do mal de Parkinson que acomete Ventura. Tal atitude é notada por autores como Margulies, Nagib, e Bouquet:

Deste ponto de vista, não é de todo surpreendente que a ficção clínica (a história de doenças físicas ou mentais) volte tão regularmente aos cineastas-artistas, porque é um meio privilegiado de criar um vácuo, de construir um mundo isolado, funcionando de acordo com regras anormais e depois específicas. O mundo real, a partir do momento em que contém a promessa de heterogeneidade, de alteridade, do acaso, só pode ser experimentado como uma ameaça [...] O espaço clínico, precisamente, cria dispositivos fechados, ambientes isolados, instalações autónomas e por vezes autistas. (Bouquet, 2001, p.305-306)

Em *Clareira*, a premissa de um personagem paraplégico, que reflete uma história familiar elevada a um *status* fabular, constrói ao redor do personagem Paulo um mundo isolado, com suas regras específicas: um ritmo mais lento, um outro tipo de locomoção, uma outra forma de ver uma distância e viver um espaço, o que acaba por criar um dispositivo bastante fechado, onde o filme trilha seu caminho, a partir de uma temporalidade própria.

As ações literais, ao que referi anteriormente na prática de Chantal Akerman – ações que de fato transcorrem por um tempo do qual necessitam para serem completadas – se caracterizam por serem ações menos “representadas” e mais “apresentadas”. Em alguns filmes, essas ações se dão na forma de travessias espaciais. Em *Gerry* (2002), de Gus van Sant, ou em *O Canto dos Pássaros* (2008) de Albert Serra que em comum possuem o cenário do deserto, os personagens, de fato, se deslocam por vastos terrenos, em longos planos, o que ocorre também em *Clareira*, no qual os personagens transitam por espaços mais curtos, mas onde o tempo se mostra alongado devido à dificuldade de locomoção de Paulo. A cena de Paulo atravessando o ribeiro, entre outras, exigiu um tempo mais alongado ao ser posicionada na montagem do filme, por conta do espaço hostil onde se desenvolve a ação e que Paulo demora para ultrapassar.

Béla Taar, na entrevista que concede a Walter de Carvalho em *Um filme de*

Cinema (2017), fala a respeito da questão da representação-apresentação. Taar advoga que no longo plano é muito difícil que o ator consiga representar todo o tempo e, para isso, ele precisa, de alguma maneira, ser, e, ao ser, segundo o cineasta, há outro tipo de tensão que se coloca no gesto, o que pode ser percebido pelo espectador. O argumento de Taar parece advogar que certa tensão realista pode ser alcançada no longo plano a partir de uma determinada forma de apresentação do ator.

Michel Kirby (1972) realiza um estudo em que procura categorizar as nuances entre atuação e não-atuação tendo como ponto de partida os *happenings* dos anos 60, que intenciona uma análise da atuação dentro das artes sejam elas em teatro ou cinema. Segundo o autor, em diversos happenings os realizadores não estão atuando ou fingindo um personagem diferente de si próprios e, portanto, nem toda performance envolve atuação, ainda que, adiciono, envolva presença.

Para tanto, realiza uma linha onde separa, com algum espaço ao meio, “não-atuação” e “atuação”. No ponto de partida da “não-atuação”, situa-se o performer que não faz nada para simular, fingir ou personificar; no outro extremo, o da “atuação”, abundariam os sinais dessas atitudes. Entre um ponto e outro, gradualmente, a quantidade de atuação aumenta.

Na categoria inicial da linha, de “não-atuação”, Kirby (1972) considera muitas peças de dança (mas não todas) e alguns assistentes de palco do teatro japonês Kurombo que são visíveis mas não fazem parte da narrativa da peça. Esse estágio seria referente ao da “performance não-matriciada”, por não envolver matrizes de representação ou fingimento de personagem, situação, lugar ou tempo.

O estágio seguinte da linha compreenderia a “representação não-matriciada ou não-simbolizada”, onde, por exemplo, o performer não representa intencionalmente, mas suas roupas representam algo ou alguém. Um exemplo curioso que o autor utiliza nessa categoria é o de um ator, John Perreault, em uma peça chamada *Oedipus, a New Work*, que manca por haver colocado algo em seu corpo que o faz mancar, e, portanto, não finge mancar. Por isso, ao fazer as ações da peça, não se pensa que ele estaria representando Édipo, que é manco.

Além de mancar, o personagem usa óculos escuros (Édipo fica cego, no mito), há referências ao Oráculo de Delphos (representados pela leitura do *I-Ching*) e também há três fitas coladas no chão, que simbolizam uma intersecção de três estradas, onde

Édipo mata seu pai no mito. Porém, segundo Kirby, o ator não se comporta como outro que não ele mesmo, não levando a cabo representações de elementos do personagem: ele apenas faz certas ações.

Portanto, nesse ponto que muito nos interessa de uma “performance não-matricuada”, apesar de haver alguns elementos referenciais que remetem a um outro junto ao performer, ele não atua como um outro. Ao próximo estágio, ao que chama de “atuação recebida”, são estes referenciais que se multiplicam. Um bom exemplo dado pelo autor seria a cena hipotética de um homem vestido de Papai Noel, tomando café em uma lanchonete, em um período próximo do Natal - possivelmente, será visto como um homem vestido de Papai Noel - uma performance não-matricuada. Caso este mesmo homem seja transportado para o interior de uma arquitetura de aparência rústica, mesmo que sua atitude seja a mesma, será visto como Papai Noel tomando café em sua casa no Pólo Norte, pelo realismo do cenário - e portanto uma atuação recebida (*ibidem*, p.5).

Até este ponto da escala, de acordo com Kirby, não há de fato atuação, apesar de haver um acréscimo de simulação, representação e personificação dos performers. Portanto, o próximo ponto da escala seria o da “atuação simples”. As características que definem o atuar simples poderiam ser tanto físicas, como emocionais e abarcariam quaisquer ações que o performer faz para simular, representar ou personificar algo, não sendo preciso haver emoção envolvida, e poderia estar presente nas mínimas e mais simples ações que envolvem pretensão. (*ibidem*, p.6)

Sendo assim, o atuar pode estar somente num aspecto emocional do ator. Segundo Kirby, é precisamente no aspecto mental que reside a diferença entre o atuar e o não-atuar. É no uso ou na projeção de uma emoção, ainda que sejam propriamente do actor, que reside o atuar. É na afirmação de “Eu sou isto”, ao invés de “Eu estou fazendo estes movimentos” (*ibidem*, p.7).

Por fim, o último ponto da escala seria o da “atuação complexa”, sendo esta complexidade não atrelada a um juízo de valor, mas na utilização de diversos elementos de atuação simultâneos no caminho da pretensão. Por exemplo: uma pessoa que finge colocar uma jaqueta invisível, e finge ser velha, fingindo estar em um dia de intenso sol, e fingindo estar com medo, ela estaria trazendo ao seu atuar diversos elementos simultâneos, o que seria assim uma “atuação complexa”, sendo esta não passível de ser feita por qualquer pessoa, pois exige certas habilidades.

Ao comentar sobre a atuação em alguns filmes realistas, Kirby cita que muitas vezes ela pode ser bastante simples pois a câmera e o contexto “atuam por ele” (*ibidem*, p.9). Porém, a palavra “realidade” pouco diz sobre a atuação, visto que todas atuações são ao mesmo tempo reais e ilusórias, do ponto de vista filosófico. Acreditar na realidade de sua atuação tampouco muda objetivamente o fato de se estar representando e atuando ou não.

Dessa maneira, tanto através da proposta de Kirby de uma atuação não-matriciada, como na dramaturgia da presença e da desdramatização de Bresson existe uma busca por uma nuance não psicologizante de dramaturgia, que seria oposta ao regime de dramaturgia da Imagem-movimento Deleuziana, em que toda a ação – e todo o tempo das ações contidas no filme – se justificam narrativamente.

No regime das Imagens-tempo, como já introduzido, a imagem adquire uma outra função, uma certa autonomia menos dependente da narrativa. Como vimos, no caso de *Clareira*, a imagem se apresenta com características intermedia devido a seu diálogo com a pintura - como terei oportunidade de aprofundar no próximo capítulo. Bazin defende que é somente no drama cinematográfico que se pode dispensar os atores e extrair a potência dramática ao focar na natureza. Segundo o autor, a natureza pode, mesmo, tornar-se um personagem central, “presente” e portador da alavanca dramática. É nesse sentido, complementa Bazin, que o cinema se prestaria a capturar a natureza com uma determinada ênfase dramática que se revelaria na captura da imagem e em sua posterior montagem. Tal caso, abordarei no próximo capítulo, dedicado a examinar aspectos do espaço e da narrativa em *Clareira*, após esta etapa de análise da questão da presença dentro do cinema de Bresson e Serra, em diálogo com minha produção.

Capítulo 3: Intermedialidade: Pintura e Clareira

“Costumo pintar buquês no lado onde não os planejei.”
Renoir para Matisse, citado em Bresson (1977, p.17)

No capítulo final da tese busco na teoria da intermedialidade subsídios para analisar uma relação intermedia entre pintura e cinema no filme *Clareira*, na qual coexistem mútuas influências. Introduzo o capítulo fazendo uma aproximação aos meus documentos de trabalho relativos ao processo do filme e os descrevendo. Na sequência, faço uma leitura de *Clareira* a partir de noções pictóricas, baseadas no livro *O Olho Interminável*, de Jacques Aumont (2004): composição, enquadramento, textura, iluminação e cor. Nesse ponto, realizo cruzamentos entre o filme e meu trabalho anterior em pintura.

No seguinte subcapítulo, atendo-me a um dos subgêneros do Cinema Contemplativo Contemporâneo, o estilo Contemplativo Pictórico, a partir de Harry Tuttle, e ao analisar a manifestação do *Tableau Vivant* e o *Landscape Tableaux* em *Clareira*, intenciono criar pontes entre o pensamento pictórico e o cinema, trazendo à luz as influências da pintura no nosso filme.

Por fim, procuro abordar uma hipótese que aproxima o conceito das *pathosformel*, de Aby Warburg, dos entendimentos freudianos sobre o *Estranho*, o *Fantasma* e o *Sintoma*, em diálogo com Georges Didi-Huberman, para investigar uma possível influência sobrevivente de uma pictorialidade cristã inconsciente em *Clareira*. Nesta etapa trago como norte a minha prática artística e procuro conectá-la a pensamentos e obras de outros autores e artistas, com o intuito de contextualizar e criar constelações referenciais entre meu trabalho e o campo da arte.

3.1 Uma Clareira Pictórica

Aproximo-me do cinema como um artista visual, e mais especificamente como um pintor. Eu iniciei a minha prática artística na pintura, como mencionei, e pintei com muita intensidade nos primeiros anos, entre 2006 até 2012. Praticava de maneira autodidata, mas com uma constante busca pelo aprimoramento técnico em direção ao realismo. Entre 2012 e 2015 passei a ter um interesse pela pintura realista, tive algumas aulas de pintura tradicional e a última vez que pintei foi um autorretrato como Ruby, personagem de filme de mesmo nome, que foi utilizado numa versão do pôster do filme, em 2017 (Figura 34). Nos últimos anos, a atividade de pintar foi se posicionando em paralelo à minha atividade profissional, já totalmente direcionada ao cinema.



Figura 34: Pôster em japonês de *Ruby*, utilizando um autorretrato pintado. Fonte: do Autor

Atualmente, quando me refiro à pintura é comum que eu diga “Eu era pintor”. Tal afirmação, representa, para além de uma negativa da pintura em minha vida presente, representa uma espécie de marca: uma marca do olhar. Por isso, a pintura em meu cinema manifesta-se não apenas literalmente, como quando represento o personagem pintor de *Ruby*, mas também por ser transpassado por uma ideia de pintura que norteia o ato de pensar e de fazer imagens, manifestada na construção visual dos planos – enquadramento, composição, iluminação, abordagem das cores e das texturas, assuntos abordados por Aumont (2004), ao aproximar cinema e pintura, em *O Olho interminável*. Assumo, portanto, que algumas das problemáticas do fazer pictórico são pontos centrais do meu fazer cinematográfico.

Seja na pintura ou no cinema, o meu processo de trabalho passa por uma reunião de referenciais imagéticos, que podem ser “objetos, fotografias pessoais, anotações, imagens apropriadas ou lembranças” (Gonçalves, 2020, p.20), nos quais busco uma série de diretrizes a serem incorporadas no trabalho final: formas, composições, cores, enquadramentos e atmosferas. Na busca por referenciais é onde percebo que o trabalho começa a ganhar forma e consigo entender o que pretendo fazer e quais as necessidades materiais disso.

Gonçalves (2020) irá denominar como “documentos de trabalho” esses referenciais processuais da produção artística, e defende que sua observação auxilia um entendimento metodológico do fazer artístico, ao sugerir uma forma do artista olhar o mundo, mas que não necessariamente são citados diretamente nas obras.

A origem da grande maioria dos meus documentos de trabalho era e continua sendo pictórica, mesmo que agora eu produza cinema. Em um paralelo à leitura que Gonçalves faz dos documentos de trabalhos de Francis Bacon em seu atelier, também tenho a sensação de que, em minha prática artística, esses materiais funcionam de maneira análoga à da memória: “onde as lembranças são depositadas, reordenadas, esquecidas, perdidas e principalmente enfrentadas” (*ibidem*, p.22).

Eu organizo esses referenciais em meu computador, e com alguma frequência atualizo-os em minha memória, revendo as imagens em diferentes etapas do processo. O computador acaba por ser o lugar onde o filme se inicia, antes mesmo de se produzirem as filmagens, a partir dessas imagens, e também onde é finalizado, espaço ao qual retorno quase que diariamente, como fazia em meu atelier.

Os documentos de trabalhos que reuni e explorei enquanto realizava *Clareira*, são de diferentes naturezas: pinturas de paisagem, naifs, renascentistas, retratos realistas, desenhos infantis, frames de filmes e fotografias, estas majoritariamente de paisagens naturais (ver exemplos nas Figuras 6, 10, 11, 12, 20, 31, 35, 41, 45, 46, 49, 50, 57, 60).

Antes de filmarmos *Clareira*, fomos muitas vezes ao local das rodagens, a Mata do Camarido, para encontrarmos espaços de interesse para a locação e que nos atraíam do ponto de vista estético. Tais lugares eram fotografados e, posteriormente, organizados numa pasta no meu computador, e a eles retornamos durante a produção de *Clareira* para filmar (Figura 35).

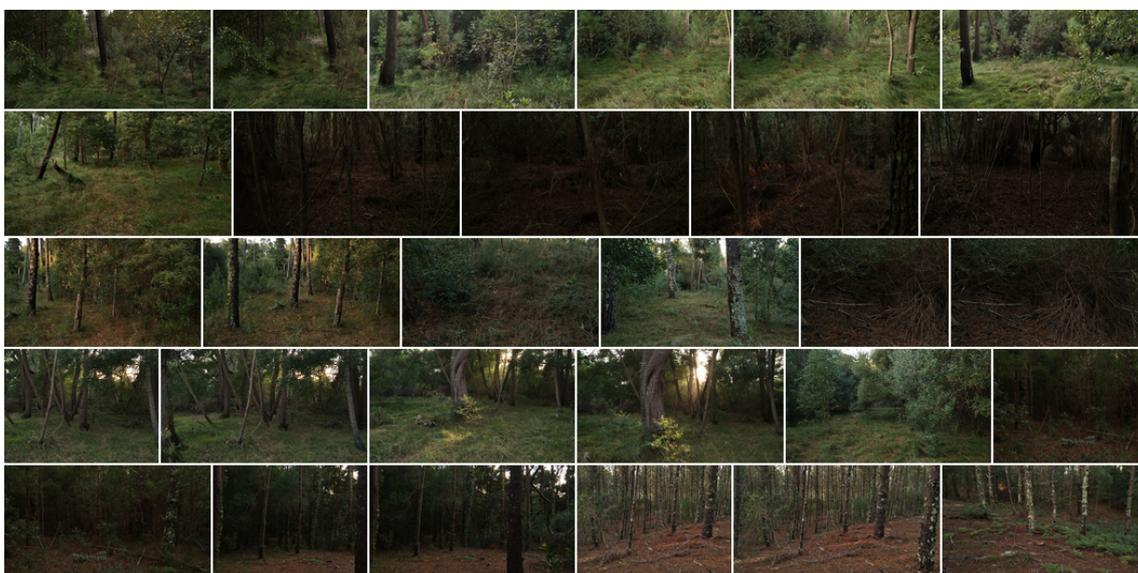


Figura 35: Fotografias da Mata do Camarido, feitas por mim antes das rodagens Fonte: do Autor.

Muitos dos documentos de meu processo de trabalho em *Clareira*, para além de imagens digitais, vinha de aforismos e ideias seminais que eu escrevia em cadernos, de caráter mais imagético do que narrativo (Figura 36). Essas notas funcionavam como “vontades de representação”, ou seja, como inspirações e nortes estéticos. Quando pintava, de maneira similar, eu recorria com muita frequência a ideias escritas sobre situações que desejávamos ver representadas.

1ª cena: bonco insua PB ou Cor
 2ª cena: bonco deitado na beira, padre desce
 3ª cena: padre comilha pelo vilarejo puxa bonco
 4ª cena: ~~bonco~~ passa por orinai mortas
 5ª cena: vilarejo com marcas nas casas
~~o ele olha pela janela~~
 6ª: porta entreaberta, cheiro ruim,
 cadáver. padre sai apavorado
 7ª ~~passa~~ olha em outras coisas, assustado
 8ª ~~passa~~ encontra um presuntão, pega
 encontra um corvo, eneca ele e sai
 9ª ~~escreve uma carta?~~ passa pela natureza
 com presentes com traca bonita
 10ª adentra um copo
 ① olha na floresta, chora.
 para com o trigo
 ② Avda a noite com um som
 na floresta
 Começa com deus na madrugada
CONVERSA é mais ou se som
 de um ~~corvo~~ se
 som se
 floresta. Corvo se
 apoeu oculos e corvo pega e sai.
 "o senhor é meu pastor e nada
 me faltará"

Figura 36: Notas para um futuro filme. Fonte: do Autor.

Isso possivelmente ocorria porque minhas pinturas tinham uma característica acentuadamente narrativa, nas quais se viam personagens interagindo entre si em espaços representados em perspectiva, com frequência um floresta, onde podiam ser observados, inclusive, diferentes planos de acontecimento (Figura 37). Dessa maneira,

enquanto minha pintura era dotada de uma narratividade, meu cinema parece direcionar-se ao pictórico, buscando um diálogo que se desenvolve em um espaço entre essas duas práticas, aspectos ao quais retornarei no subcapítulo seguinte.



Figura 37: Pintura *Experiência Extra-corpórea* (acrílica s/ tela, 100 x 200 cm, 2010). Fonte: do Autor.

Ao contrário da maioria dos filmes de ficção convencionais, nos quais reinam as imagens com princípio *narrativo* (ou seja, onde algo acontece para que a história avance, como um enredo) existe em *Clareira* uma ênfase no aspecto *descritivo* das imagens, sendo possível observá-las ao modo de um texto descritivo. Isso pode ser percebido, por exemplo, na escolha do que se retrata: em alguns planos de paisagem do filme a câmera não está subordinada à função de localizar uma ação, ela simplesmente aborda um espaço. O princípio descritivo também se revela na duração de alguns dos planos, onde o objetivo narrativo acaba por extrapolar essa função para oferecer momentos onde o espectador pode observar o espaço e seus detalhes.

Outra característica pictórica que se manifesta em *Clareira* seria relativa à textura. Tanto no filme como em meu trabalho em pintura, há uma ampla profundidade de campo que se traduz em uma detalhada reprodução de texturas dos ambientes retratados em todos os níveis espaciais: do primeiro plano até a o plano mais profundo, quase nada está desfocado, e se vêem nitidamente os detalhes. Na pintura, isso manifesta-se através de pinceladas muito finas que destacam cada folha de uma vegetação, por exemplo, demarcando sua luz e sombra, e assim seu volume (Figura 38).

Já no filme, esse efeito é alcançado através de um diafragma bastante aberto, que foca a imagem como um todo. Como consequência, ambos os meios oferecem uma superfície de *scanning* ocular repleta de informação, na qual o espectador pode investir um longo tempo se desejar explorá-la.



Figura 38: Pintura *O Reconhecimento da Morte* (35 x 25 cm, acrílica s/ papel, 2013). Fonte: do Autor.

Em termos de composição, *Clareira* é majoritariamente investido de centralidade, equilíbrio simétrico e frontalidade, o que também pode ser verificado em minhas composições pictóricas (Figura 39). A grande parte dos planos do filme – como a maioria de minhas pinturas – englobam os personagens em uma espécie de palco, onde estes realizam ações. Há uma busca por uma distribuição equilibrada das formas ao redor do espaço. Em minhas pinturas, era comum que eu fotografasse o processo da composição incompleta e adicionasse digitalmente futuros objetos a serem pintados. No caso do filme, muitas vezes reenquadramos os planos filmados, seja por deslocamentos horizontais, de perspectiva, ou mesmo de aproximação (*zoom*), com o intuito de equilibrá-lo formalmente.



Figura 39: *San Sebastian* (acrílica s/ tela, 60 x 80 cm, 2008). Fonte: do Autor.

A iluminação de *Clareira* é, como já foi dito, majoritariamente natural, mas ao mesmo tempo ela foi cuidadosamente pensada e buscada. Jamais rodamos com luz forte, como perto do meio-dia de um dia ensolarado. Quase sempre filmávamos no começo da manhã ou no final da tarde, ou em dias mais nublados. De forma geral o filme traz uma luz indireta ou suave, bastante uniforme e sem sombras muito marcadas, o que se aproxima, também, de meu trabalho pictórico.

Muitas das cenas noturnas do filme foram filmadas no final do dia e depois tratadas em pós-produção. Essas cenas acabaram por trazer um tratamento similar ao *chiaroscuro*, onde predomina a escuridão na maior parte da imagem, mas em alguns pontos, surge uma luminosidade mais clara, como pontos iluminados. No entanto, essa luz não chega atingir o ponto máximo, próximo ao branco, como ocorreria em exemplos clássicos do *chiaroscuro*, como nas pinturas de Da Vinci ou de Caravaggio ou no cinema de Pedro Costa (Figura 40).



Figura 40: Exemplos de *chiaroscuro*. Esq.: Pintura de Caravaggio (*Saint Jerome Writing*, óleo s/ tela, 112 x 157 cm, 1605-6) Dir.: *Still* de *Clareira* (2002). Fonte: Esq.: [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Saint_Jerome_Writing-Caravaggio_\(1605-6\).jpg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Saint_Jerome_Writing-Caravaggio_(1605-6).jpg) . Dir.: do Autor.

A palavra “clareira”, do título, se refere a um espaço na floresta onde há menos árvores, porém, o nome, mesmo em suas traduções (“claro”, em espanhol; “clearing”, em inglês; “clairière”, em francês) tem uma nítida relação com “luz”. A clareira, portanto, seria um espaço onde há mais luz. Não por coincidência, a luz é também a questão central da pintura de modo geral, mas ainda mais da pintura realista, de forma geral. Pintar realisticamente é conseguir, com a cor em massa (tinta), organizar a luz, através das pinceladas, buscando produzir um efeito de realidade. Em *Clareira*, como na pintura impressionista, por exemplo, é muitas vezes na captura da mudança da luz de uma determinada cena ou de sequências inteiras que percebemos a passagem do tempo.

Nesse ponto, situo nosso filme em diálogo com o trabalho de James Benning *Nightfall* (2012). No filme de Benning, uma floresta em Sierra Nevada (EUA) é filmada em um plano sequência de câmera estática com um enquadramento no formato paisagem, aproximado aos que realizamos em nosso filme (Figura 41). Durante o intervalo de uma hora e trinta e sete minutos que *Nightfall* dura, vemos a passagem de luz que, da claridade do dia, declina com o entardecer e, mais ainda, com o anoitecer, chegando à escuridão quase total, em tempo real. As diferentes cores e tonalidades dessa passagem banham o ambiente, alterando-o vagarosamente, como um exercício de olhar pictórico impressionista, aos modos da série *Catedral de Rouen* (1890), de Monet.



Figura 41: *Still de NightFall* (James Benning, 2012). Fonte: do Autor.

De seu lado, Clareira também acaba por se constituir como uma ideia de passagem de luz, e logo de tempo. O filme foi construído a partir de imagens capturadas em espaços diferentes e em momentos não consecutivos. Porém, as imagens foram montadas de maneira a dar a impressão de uma continuidade espacial observada em uma dada sequência temporal. Buscamos através de um tratamento de colorimetria, realizado por mim, gerar arcos de iluminação, que ora compreendem apenas uma cena (como a primeira do filme, em que a luz sutilmente cai durante o plano-sequência) e ora compreendem sequências onde, gradualmente, a luz muda a cada cena. Em certo momento, iniciamos com uma iluminação matinal difusa, passando por uma luz mais pontuada por volta do meio do dia, culminando na luz mais fria do entardecer; por fim chegamos à luz azul da noite, tal qual a da sequência do primeiro dia de Paulo arrastando-se na floresta. Tanto em *Nightfall* como em *Clareira*, o som complementa, de maneira sensorial, o processo de passagem temporal, ao adicionar no fora-de-campo sons de insetos e animais que não vemos, mas que indicam a chegada da noite.

Nosso filme, demos uma atenção especial às cores e houve um trabalho extenso de minha parte nesse aspecto. De maneira geral, buscamos uma paleta de temperatura mais fria, o que implicava em um trabalho de edição em quase todas as cenas, a partir de uma separação de cores. Comumente a cor verde solicitava uma atenção particular, pois geralmente tendia ao amarelo saturado. Procurávamos, então, levá-la mais ao azul

com menos saturação, como era também frequente em minhas pinturas.

Muitos dos planos em que víamos o céu, onde quase sempre havia um excesso de luz azul ou amarela, demandaram trabalho para amenizar esse efeito. De modo oposto, no entanto, tratamos a última cena do filme, em que havia de fato uma mudança natural de incidência de luz que iluminava o corpo de Paulo deitado no chão, na qual adicionamos ainda mais potência, de maneira a que se notasse com mais ênfase o aspecto da “iluminação”, de maneira a figurar um significado, proveniente da pintura religiosa, que abordaremos a seguir.

A palavra em português “pintura”, com sua origem em *pictura*, tem raízes no proto-indo-europeu *peig*, que significa *cortar*. *Cortar*, para além de sua relação com o “corte” que indica o final de um plano para o fotógrafo de um filme, é relativo ao enquadrar – cortar um determinado espaço do todo - que não obstante, possui uma origem em quadro, uma das questões centrais para a pintura ocidental a partir do Renascimento, com o advento da perspectiva. Lá, esse corte tinha o sentido de enquadramento regido por um ponto de vista imóvel. No século XIX, o enquadramento adquire o sentido de “corte = interrupção”, pela influência da fotografia.

Com frequência, em filmes onde predominam as paisagens, são utilizados enquadramentos com *aspect ratios* mais horizontais, como o *cinemascope* anamórfico 2.35:1 (utilizado em *Sem Título (5)*), ou o standard contemporâneo *widescreen* 1.77:1 ou 16:9 (utilizado majoritariamente em *Ruby*). Já, historicamente, as pinturas de paisagem são comumente pintadas em formatos retangulares e horizontais, enquanto os retratos são mais comuns em formatos retangulares verticais.

Em *Clareira*, apesar do constante foco em paisagens, optamos por um quadro de *ratio* 1.33 ou 4:3, com formato retangular quase quadrado, que já parte do princípio de um corte, visto que as câmeras utilizadas filmam originalmente em 16:9. A proximidade de um retrato pictórico do quadro 4:3 alude ao tratamento centrado em um personagem e, por isso, mais voltado para sua psique, pois há mais intimidade, com a maior parte do espaço compositivo voltada para o personagem dentro do enquadramento.

Em alguns planos do filme, no entanto, experimentamos com o que Bonitzer irá denominar como “desenquadramentos” (2007, p.83), em seus escritos sobre as relações entre cinema e pintura. Os “desenquadramentos” seriam planos em que se subverte a composição clássica para serem abordados os “campos vazios e os ângulos insólitos”,

explorados na pintura moderna de, por exemplo, Francis Bacon, Leonardo Cremonini e Ralph Goings.

Nesses planos, acessamos objetos incompletos, com enquadramentos que, ao mesmo tempo em que mostram, também ocultam, em um efeito de “mistério, angústia, semi-pesadelo” (*ibidem*). Em *Clareira*, há alguns recursos ao ângulo insólito, como no plano em que vemos Paulo sem a cabeça deitado na relva, e no plano seguinte vemos sua cabeça na parte inferior esquerda do quadro, intencionalmente desenquadrada (Figura 42). Um enquadramento em que não entendemos muito bem o que vemos é instaurado no último plano da sequência do sonho, onde vemos Paulo boiar com a cadeira de rodas dentro d’água, de costas, onde numa primeira vista é difícil delinear o que a imagem mostra devido ao uso da iluminação fraca e pontual, em estilo que remete ao *chiaroscuro* e, também, pela insólita figuração de Paulo afogado.



Figura 42: *Stills* de *Clareira* (2022): sequência de desenquadrados. Fonte: do Autor.

Para além do emprego dos “desenquadramentos” como uma busca pelo insólito e misterioso, ecoamos Paul Schrader (2018) quando menciona a utilização do quadro em 4:3 como uma ideia de retirar coisas do espectador, na tentativa de levá-lo a um olhar onde há menos conforto: “quando se começa a reter coisas, as pessoas ficam um pouco desconfortáveis, e desse desconforto, dessa disparidade, pode-se começar a tecer outra realidade...”. No cinema contemporâneo são muitos os exemplos que reverberam essa intenção: *Vitalina Varela* (2019, Pedro Costa), *Beginning* (2020, Dea Kulumbegashvili), *Ray & Liz* (2018, Richard Billingham) seriam apenas alguns mais recentes. A sequência do sonho, em *Clareira*, procura justamente essa vontade de desconforto, ao retirar, do espectador, o acesso a uma imagem completa e mostrar

apenas um feixe de luz que guia o olhar na penumbra da floresta e que culmina na iluminação focada em Paulo, visto de costas e parcialmente submerso com sua cadeira.

De maneira geral, o quadro 4:3 restringe e obstrui a visão do espectador, aproximando-o do ponto de vista de Paulo, cujos movimentos e visão estão restritos dentro da floresta, pela sua posição próxima ao solo, com limitação do campo visual. Com maior limitação lateral da imagem, e conseqüentemente de horizontalidade, o espaço torna-se mais claustrofóbico e acentua a verticalidade das árvores, o que faz com que se perceba a horizontalidade de Paulo de maneira mais contrastante.

A opção pela câmera sempre fixa – limitada – alinha-se com a restrição de movimento das pernas do personagem Paulo, e também aproxima a visão do espectador com a de uma pintura. Mas o estático, ou a ideia de *stasis*, é evocada em *Clareira* não apenas no enquadramento, mas também em muitos dos planos, que figuram um personagem que pouco se move, em um ambiente que igualmente não apresenta muito movimento. Em inglês, existe uma palavra que dá conta de maneira mais satisfatória para a ideia de inatividade, quietude, ou “silêncio visual” que buscamos empregar no filme: *stillness*, mas que em português não encontra uma tradução que corresponda aos mesmos significados.

A lentidão, a quase ausência de diálogos e o foco centrado nas imagens - e não na narrativa - são características do cinema contemplativo, como trazido por Harry Tuttle no início da tese, mas também aproximam o cinema da pintura, transformando a experiência de assisti-lo em uma experiência de contemplação. O diagrama genealógico abaixo (Figura 43), trazido pelo autor no blog *Unspoken Cinema*, Benoit Rouilly, e datado de 2021, é uma evolução de outros diagramas realizados antes de 2010. Esse gráfico busca traçar famílias estéticas entre os filmes do Cinema Contemplativo Contemporâneo (CCC), com características que abarcam gênero (Ficção Contemplativa, ou Documentário Contemplativo) e estilo (Realidade, Documentários de Montagem, *Cinema Verité*, Amador, *Tableau*, Estilização e Instalação).

Após uma atenta análise dos principais filmes dos autores classificados no gráfico e do contato com uma significativa produção textual acerca dessa classificação, como também da análise de *Clareira* a partir da pintura, feita nesta etapa da tese, conclui-se que poderíamos aproximar *Clareira* da categoria de *Tableau*, descendente do Neorrealismo Italiano, e que, por sua vez, daria origem, na contemporaneidade, ao estilo

Contemplativo Pictórico que abordarei no próximo subcapítulo.

DOCUMENTAIRES CONTEMPLATIFS		VERITE	FICTIONS CONTEMPLATIVES				INSTALLATION
REALITE	DOCU MONTE		AMATEUR	TABLEAU	BISCOURSIF	STYLISATION	
A	B	C	D	E	F	G	H
LUMIERE 1895		LUMIERE 1895	LUMIERE 1895				
	Ruttman 1927 Ivens 1927 Sauvage 1928	Flaherty 1922 Cavalcanti 1926 Epstein 1928 Vigo 1930	Shimizu-1936 Deren 1943				
		De Sica 1943	NEOREALISMO 1946		Rosselin 1948		
			Ozu-1949			Tati 1953	
	Pollak 1959	CINEMA VERITE 1960	Shindo 1960		MODERNITE		
SURVEILLANCE CONTEMPLATIVE WARHOL 1964	CONTEMPLATION OBSERVATIONELLE WISEMAN 1967	CONTEMPLATION IMMERSTIVE KIAROSTAMI 1970 DELIGNY 1971 AKERMAN 1972		Jaroso-1967 Kubrick-1968 Tarkovski-1969	Melville-1967	Has-1965	WARHOL 1964 Snow 1967
HUTTON 1978 Reggio 1982	KIAROSTAMI 1975 Peléchan 1975 PIAVOLI 1982 Depardon 1982	Saless 1973 Aravindan 1980	Wenders-1972 Ericc-1973 Jarmusch-1980	HHH-1983	Herzog-1972 Angelopoulos-1975	Garrel-1974	
SOKOUROV 1991 DEAN 1992 Fricke 1992	SOKOUROV 1987	Kitano 1991 Cavaliar-1993	CONTEMPLATION ORDINAIRE BARTAS 1986 SOKOUROV 1987 OMIRBAEV 1992 WEERASETHAKUL 1993	CONTEMPLATION PICTORALE TARR 1988 SOKOUROV 1989 TSAI 1989 Depardon 1990	WKW-1988 Denis-1990 Iosseliani-1992 Kore-eda-1995 HSS-1996 Dardenne-1996 JZK-1997 Grandjean-1998 Kiarostami-1999 Martel-2001 Ceylan-2002 Zvyagintsev-2003	Kaurismaki-1988	CONTEMPLATION SCENOGRAPHIE BARNEY 1993 AKERMAN 1995 DEAN 1996 LOCKHART 1998
LOCKHART 1998 GEYRHALTER 1999 BENNING 2000 LOZNITSA 2000 Depardon 2001	Kavase 1995	Sissako 1998	Ceylan 1997 Dumont 1997 Arym Kubat 1998 DIAZ 1998 REYGADAS 1999	Pitts 2000 Kim Kiduk 2000 Seidi 2001 VAN SANT 2002 FLIEGAUF 2003		Kaurismaki-1988 CONTEMPLATION STYLISEE BARNEY 1995 SULEIMAN 1996	
PARA/EL& CASTAING-TAYLOR 2010 Gras 2011	WANG 2003	FRAMMARTINO 2003	WANG Chao 2001 Sorin 2002			ANDERSSON 2000	
	LIU 2005	Haroun 2006	Kerem-Delepine-2004			Green-2001	
	SODA 2007	Massadian 2011	ESCALANTE 2005 SERRA 2006 Encina 2006 KAPLANOGLU 2007	REYGADAS 2007			TSAI 2004 WEERASETHAKUL 2005 KIAROSTAMI 2007 WANG 2008 HUTTON 2008 BENNING 2011
			HU Bo 2018	BI Gan 2015		REYGADAS 2012 Dumont 2016 DE WIT 2016	TARR 2017

Généalogie CCC 1960–2021 (Unspoken Cinema)

Figura 43: Tabela de genealogia do Cinema Contemplativo Contemporâneo, que inclui o Contemplativo Pictórico. Fonte: (ROUILLY, 2021).

3.2 Aproximações ao *Tableau* - A floresta como um palco para habitar

Para além das características técnicas básicas do *CCC*, segundo Harry Tuttle (2007), que são a diluição narrativa, a rarefação das palavras faladas, a lentidão e a alienação, alguns filmes específicos do estilo contemplativo apresentam uma abordagem pictórica de cinema, relacionadas a sua característica de *tableau*. O *tableau*, que pode ser traduzido como “quadro” e também como “palco”, é uma característica das imagens cinematográficas em relação a outras mídias, respectivamente à pintura e ao teatro.

Quando relativo ao palco, o *tableau* é uma característica de enquadramento que é capaz de englobar os corpos dos personagens por inteiro, as vezes em diferentes planos espaciais, e comumente também utilizada para classificar características da *mise-en-scène* de influências teatrais, com personagens que saem ou entram em cena pela lateral, como se estivéssemos observando um palco de teatro, muito utilizadas nos anos de 1910 e 1920, quando o cinema referenciava-se majoritariamente em modos teatrais, como notado por Bordwell (2010).

Tal modo de enquadrar e orquestrar a *mise-en-scène* pode ser verificado em *Clareira*, tão logo no primeiro plano. Nessa primeira sequência, após alguns segundos de um plano de paisagem, um carro entra em cena. A partir daí, os movimentos dos atores que acontecem dentro desse enquadramento respeitam uma ideia de palco: os personagens são vistos por inteiro, movimentando-se lateralmente. Após a interação corporal que ocorre entre Paulo e o motorista, o carro sai, de cena e do palco. Essa cena pode ser lida como uma metáfora para a relação que se dá entre a pintura e o cinema, no filme. Inicialmente, temos a pintura – uma paisagem imóvel, estática. Com a chegada do carro, entram o movimento e a narrativa – o cinema. O que acontece a partir de então, no restante do filme, é um jogo entre o cinema e seu movimento, e a pintura e sua *stasis*.

Quando relativo à pintura, a utilização do termo *tableau* é frequentemente acompanhada do adjetivo *vivant*, de língua francesa, que significa um “quadro vivo”, designando a atitude de referenciar uma pintura através da composição tridimensional de atores, colocando esses nas mesmas posições e atitudes gestuais de certas pinturas. O *tableau vivant*, pensando no cinema, também possui suas origens no teatro, mas suas primeiras manifestações eram em missas dentro de casamentos reais ou liturgias de

maior importância, onde atores com vestes características apresentavam coreografias estáticas que imitavam estátuas ou pinturas. (MULRYNE, s.d.)

Para Pethő (2020, p.44), o aspecto intermediático do *tableau vivant* apresenta uma mediação não somente entre a pintura e o cinema, mas também entre a realidade e a ficção. Conseqüentemente, por trazer a memória de uma pintura, e não a própria pintura, o desdobramento intermediático evoca um terceiro nível, o do teatro, e, ao adentrarmos na pintura evocada, na verdade, estamos adentrando algo que rememora uma espécie de palco teatral, onde os corpos representados na pintura tornam-se corpos reais, que incorporam gestos pictóricos (Pethő apud Paech, 1989, p. 45).

Bonitzer (2007, p.30) irá denotar como “*dialogismo*” o jogo de forças entre a imobilidade da pintura e o movimento do cinema, nos planos *tableau* (que ele chama de *planos-quadros*). Eles seriam, portanto, a-narrativos, por trazerem uma ruptura no movimento narrativo do filme e, por isso, os planos-quadros são comumente utilizados por autores que valorizam mais a *mise-en-scène* e a plasticidade do que a narrativa (Figura 44).



Figura 44: Esq. *Still* de *A Ricota* (Pier Paolo Pasolini, 1963). Dir.: *El descendimiento de Cristo*, (Rosso Fiorentino, painel, 333 x 196 cm, 1501). Fonte: Esq: https://www.researchgate.net/publication/349178589_A_relacao_da_pintura_com_o_cinema_A_Morte_e_m_Veneza_1971_de_Luchino_Visconti_1906-1976/figures?lo=1Fonte Dir. :[https://es.wikipedia.org/wiki/Descendimiento_de_Cristo_\(Rosso_Fiorentino\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Descendimiento_de_Cristo_(Rosso_Fiorentino))

Adorno nota essa especificidade próxima do estático no filme *A Noite* (Michelangelo Antonioni, 1962), no qual identifica um caráter “não-cinematográfico” sublinhado por um esvaziamento do olhar e do tempo. E adiciono, no caso de *Clareira*, que esse “não-cinematográfico” se dê justamente por uma proximidade com a

experiência de um olhar característico de outras mídias, como a pictórica ou mesmo a fotográfica, por tempos estendidos que dialogam com o cinema contemplativo ou o *Slow Cinema*.

Há um plano de *Clareira* que cita, em *tableau vivant*, a obra *Étant donnés: 1 La chuted'eau, 2 Le gaz d'eclairage* (1946-1966), de Marcel Duchamp. Esse enigmático trabalho, uma espécie de instalação/asmblagem, foi a última grande obra do artista, concebida em sigilo durante os vinte anos finais de sua vida, nos quais havia renegado o mundo das artes para se dedicar ao xadrez profissional (Harnoncourt; Hopps, 1969, p.7).

O trabalho consiste em uma porta de madeira rodeada por um arco de tijolos, incrustada em um pedaço de parede, como se tivesse sido retirada de uma casa demolida e para ali transposta. Na porta, há dois buracos, na altura dos olhos, por onde o público pode olhar. Ao olhar através da porta, vê-se, entre outros detalhes secundários, um corpo feminino nu deitado sobre vegetação seca, expondo-se com as pernas abertas em direção ao observador, em uma pose corporal mórbida, que segura uma lâmpada em uma das mãos (Figura 45). O acesso a essa visão se dá por meio de um buraco em uma parede de tijolos, que está a uma curta distância do observador, e, ao fundo do plano onde se encontra o corpo da mulher, há uma vegetação que lembra um jardim ou bosque.



Figura 45: Detalhe de *Étant donnés: 1 La chuted'eau, 2 Le gaz d'eclairage* (Marcel Duchamp, instalação, 1946-1966). Fonte: <https://www.geoffharrisonarts.com/blog/tag/Etant+Donnes>

Todos esses elementos são compostos por uma assemblagem que ocupa diferentes planos no espaço e envolve o uso de diferentes materiais. A figura da mulher - que sugere um corpo de manequim desprovido de alguns membros e cabeça - tem como fundo o jardim composto, por sua vez, por uma colagem de fotografias sobre um mesmo plano. A lâmpada na mão da figura feminina é alimentada por um dispositivo com motor que também é responsável por animar uma simulação de cachoeira que corre sobre a paisagem no painel de fundo (Figura 46). O corpo encontra-se sobre galhos de árvores reais, que, por sua vez, estão sobre uma mesa, e tudo isso é iluminado por uma luz cênica, de maneira a cumprir com as especificações deixadas por Duchamp antes de morrer.



Figura 46: Detalhe de *Étant donnés: 1 La chuted'eau, 2 Le gaz d'éclairage* (Marcel Duchamp, instalação, 1946-1966) - Floresta ao fundo da cena. Fonte: <https://www.frieze.com/article/pieces-puzzle>

Ao aproximar os olhos da porta, a visão que o espectador de Duchamp tem do corpo envolvido pela vegetação, encontra eco no formato de *tableau vivant* usado em *Clareira*, na sequência em que Paulo amanhece deitado na relva (Figura 47). A pose corporal, o enquadramento e o ambiente são sugeridos pelo filme, na forma de um corpo sem cabeça, deitado com as pernas abertas no primeiro plano, a partir de um enquadramento no nível dos olhos, em meio a plantas altas, tendo como fundo algumas árvores da floresta.



Figura 47: Esq.: Detalhe de *Étant donnés: 1 La chuted'eau, 2 Le gaz d'eclairage* (Marcel Duchamp, instalação, 1946-1966) Dir.: *Still* de *Clareira* (2022).

Esq.: <https://www.geoffharrisonarts.com/blog/tag/Etant+Donnes>. Dir.: Fonte: do Autor.

O cruzamento entre o trabalho de Duchamp e o filme não se dá apenas no âmbito da imagem e da pose, mas também no fato de que o artista francês planeja, com sua obra, uma espécie de câmera obscura (Figura 48), similar à ideia seminal do cinema: um espaço fixo onde o espectador pode contemplar uma imagem composta tridimensionalmente, mas de uma maneira bidimensional, pois a partir de um ponto fixo restrito (o espaço perfeito para colocar os dois olhos), em diálogo com a ideia da tela de projeção filmica plana. Para isso, desenvolve um raciocínio que o pensamento escultural espacial, a iluminação teatral e a ideia de um ponto de vista fixo que objetiva a composição de uma imagem bidimensional plana, de maneira análoga à composição da *mise-en-scène* em *Clareira*.



Figura 48: Detalhe de *Étant donnés: 1 La chuted'eau, 2 Le gaz d'eclairage* (Marcel Duchamp, instalação, 1946-1966). Fonte: <https://robertracyphdart473.wordpress.com/2009/11/09/marcel-duchamps-etant-donnes/>

Belting (2010), ao relacionar a obra de Jeff Wall com o mesmo trabalho de Duchamp, irá trazer a questão da teatralidade específica das coisas frente à câmera como determinantes da posição do enquadramento, de onde tudo parte: “os sets são construídos para o enquadramento da câmera” (apud Wall, p.149). Essa característica,

como Belting irá comentar, refere-se diretamente à pintura, mídia constantemente citada por Wall como referencial, o que também ocorre, similarmente, em *Clareira*.

Outro ponto relacionado ao *tableau* é também citado por Pethő (2015, p.61) como "*Landscape Tableaux*" que seriam planos de paisagem com uma cinematografia pictórica. Nas paisagens de *Clareira*, há uma grande influência da pintura de Ivan Shishkin (1832-1898), que fazia parte do grupo dos *Itinerantes* do chamado Realismo Poético russo. Shishkin foi um pintor paisagista que frequentemente representava florestas com um enquadramento a partir de dentro do local, o que acabava por gerar pontos de vista com escassez de céu e abundância de vegetação natural, muitas vezes fechada e geralmente ausente de seres humanos ou animais. Esse aspecto seria uma inversão da paisagem tradicional holandesa, geralmente com muito espaço para a representação do céu e horizonte abundante em elementos de paisagem terrestre em uma faixa mínima junto à base do quadro.

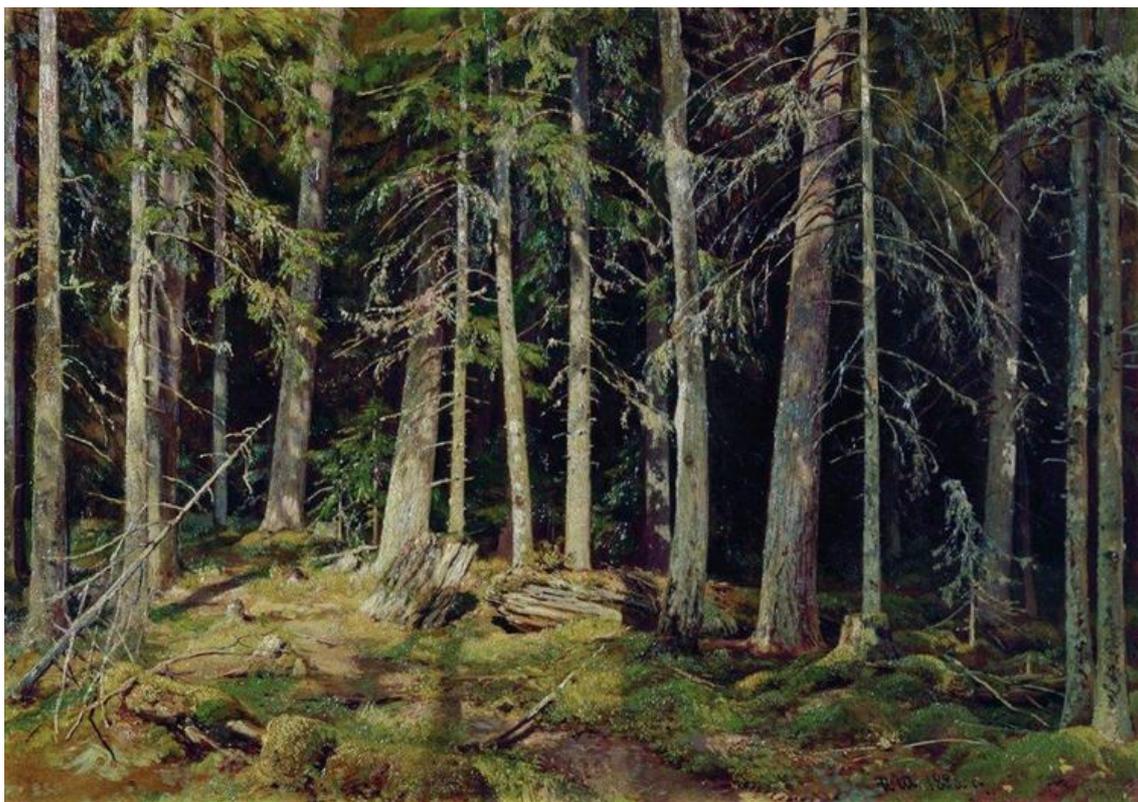


Figura 49: Pintura de Ivan Shishkin (*Forest Mounds*, óleo s/ tela, 80 x 60 cm, 1888) Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/ivan-shishkin/floresta-monte-1888>

As pinturas de Shishkin destacam-se por composições cuidadosas e frontais, banhadas por luz natural, com diversos exemplares de formato mais próximos ao

quadrado, em diálogo com o *aspect ratio* de *Clareira* (Figura 50). Há uma atenção especial na representação das sombras, o que traz um realismo quase fotográfico a muitas de suas obras, onde a natureza, através de seus muitos detalhes, adquire uma misteriosa presença.



Figura 50: Pintura de Ivan Shishkin (*Felled Tree*, óleo s/ tela, 50 x 59,5 cm, 1875) Fonte: https://arthive.com/ivanshishkin/works/33762~Felled_tree

Em *Clareira*, há uma constante utilização de planos de *landscape tableaux* de uma maneira muito distinta da qual esse tipo de plano cinematográfico é utilizado normalmente no cinema. Normalmente, os planos de paisagem são utilizados como localizadores, de maneira a situar certas sequências da história nos lugares que designam, e esses planos são mostrados antes de sermos apresentados à cena que ocorrerá nesse cenário, ou ainda pode ser utilizado para demonstrar elipses temporais.

Em outros casos, em *Clareira*, os *landscape tableaux* possuem sentidos de índice, seja nos planos em que vemos o rastro no chão, indicando que Paulo passou por

esse local, ou mesmo o plano paisagem que antecede o encontro com o lixo, que indicam essa localização de um espaço diferente dentro da floresta. Em outro caso, como no final do filme, um dos planos de paisagem que antecede a sequência final de Paulo deitado sobre a vegetação tem um tratamento sonoro que nos indica uma “distanciamento espacial”, e sua função é sugerir que o local onde o tio de Paulo o está procurando fica distante de onde Paulo está.

No entanto, visto que o filme se desenrola totalmente no mesmo lugar – na floresta – e a ideia de elipse permeia a totalidade da montagem, em *Clareira*, alguns planos de paisagem adquirem uma autonomia em relação à narrativa, entrando em diálogo com os chamados “*pillow shots*” no cinema do Ozu (Burch, 1979, p.160) (Figura 51). Sobre esses planos de tempos mortos no cinema de Ozu, que agem como momentos de vazio narrativo que figuram imagens do cotidiano como um varal de roupas, uma montanha nevada ou um cômodo vazio, Deleuze (2007, p.26) irá afirmar que há um caráter de situações puramente ótico-sonoras, sem que exista nela algum significado para a narrativa, sendo assim constituem-se como “espaços quaisquer”: “Tudo é ordinário e regular. Tudo é cotidiano!” (*ibidem*).



Figura 51: Stills de *Primavera Tardia* (1949) (esq.) e *Bom Dia* (1959), de Yasujiro Ozu (dir.) Fonte: <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/enigmatic-pillow-shots-yasujiro-ozu>

Dessa maneira, os planos de Ozu tornam-se espaços de “pura contemplação”, como em *Clareira*, e sugerem a “imediata identidade do mental e do físico, do real e do imaginário, do sujeito e do objeto, do mundo e do eu” (*ibidem*). São imagens que remetem ao “tempo em pessoa, um tempo em estado puro”: uma imagem-tempo direta, que dá ao que muda a forma imutável na qual se produz a mudança” (*ibidem*).

Andrew (1989), a partir da abordagem fenomenológica de leitura do cinema de Agel e Ayfre, irá opor duas correntes predominantes na história do cinema. A primeira delas, mais recorrente, denominada como *o cinema dos significados*, interpreta o cinema como um reflexo social, passível de interpretação semiótica e, portanto, dotado de um significado imposto pelos homens a partir de aproximações com outros campos de conhecimento. O outro modo, *o cinema da contemplação*, do qual os exemplos seriam Rossellini, Renoir e Dreyer, entre outros, busca deixar “a variedade de significados da realidade viver em seus filmes”, permitindo que o filme revele seu *sentido*, “pois a natureza, não o homem, está falando na tela” (*ibidem*, p.196).

Com *Clareira*, buscamos realizar um cinema que, na contramão do cinema convencional, relega a um plano secundário o que seria o *muthos* - a coerência narrativa, na percepção aristotélica de teoria narrativa, para valorizar o *opsis* – o efeito sensível do espetáculo. A dissolução narrativa, que Rancière colocará em oposição ao “regime representativo das artes”, descendente da *Poética* aristotélica e centrada no mimestimo, faria parte do que o autor chamará de “regime estético das artes”, uma leitura calcada na questão da exploração sensorial das obras de arte (2009, p.13).

Ao escolhermos mostrar o espaço da floresta constantemente desligado dos personagens humanos (Figura 52), ou mesmo o efeito de mantermos o plano na montagem mesmo após esses personagens saírem de cena, buscamos criar uma possibilidade narrativa para esse espaço para além dos personagens que nele realizam ações, gerando um lugar para habitarmos com os sentidos, enquanto espectadores. Pelo fato do cinema ser uma linguagem, historicamente muito comprometida com a narrativa, essa estratégia procura dotar o universo onde a história se passa de um sentido próprio e de afeto, para além de um simples palco para os personagens.



Figura 52: *Stills* de *Clareira* (2022): Espaços sem personagens. Fonte: do Autor.

Segundo de la Garza (2014, p.67-8) há uma corrente de pensamento que situa o cinema como descendente direto da novela do séc. XIX, entendendo que, em seu desenvolvimento, a narrativa da novela veio a se tornar o cinema narrativo, enquanto a novela, por sua vez, evolui em outra direção. Há outra corrente, no entanto, que situa o cinema narrativo como descendente da pintura de perspectiva. Essa corrente defende que o filme e a pintura dividem os princípios do enquadramento, da luz e da cor, bem como o filme continua os esforços de buscar representar um espaço tridimensional em uma superfície bidimensional.

Essa segunda vertente, que considera o cinema menos como um sucessor da novela, portanto narrativo, para considerá-lo descendente de uma concepção espacial dialoga com o que Bouquet (2001) irá chamar de “transbordamento do narrativo”. O autor identifica essa qualidade no trabalho de alguns cineastas-artistas que buscam “a vontade por algo que não seja uma história (um sentido e uma emoção), o desejo de repercutir o corpo, os estados não óbvios do corpo ou da consciência” (p.307), na procura de um transporte ou um mergulho em sensações novas. (*ibidem*). Bouquet verifica que tais cineastas vão em busca de algo que os artistas plásticos também foram – as instalações – atraídos pela possibilidade de isolamento do espectador em um espaço hermético ao entorno. As instalações artísticas, segundo o autor (p.308), não convidam o corpo a um percurso imaginário, como seria o caso da ficção clássica, mas sim o fazem imergir em um ambiente de estímulos sensoriais, atmosféricos, infra-intelectuais, muitas vezes deixando de lado o sentido.

Neste ponto, farei uma breve reflexão acerca do processo que nos levou a propor nosso filme, *Sem Título (5)*, como uma vídeo instalação imersiva, dois anos após seu

lançamento em sala de projeção. Em *Sem Título (Reflexos)* (videoinstalação de 3 ecrãs Full HD anamórfico, estéreo, cor, 2021), o filme passa a habitar três ecrãs, tendo cada um deles outros planos adicionados, em uma nova montagem – majoritariamente imagens do mar – e instalado em um espaço com água no chão, de modo a refletir a imagem dos ecrãs (Figura 53). O som, nessa videoinstalação concebida para uma sala, mantém-se em dois canais, como no filme. O desenvolvimento em instalação deu-se por uma vontade de espacializar o filme, de proporcionar ao espectador-visitante a experiência de ser englobado pelas imagens, vendo-se, ele também, refletido no chão-água negra.



Figura 53: Videoinstalação *Sem Título (Reflexos)* no festival Proyector (Espanha) (3 ecrãs projetados e água no chão, estéreo, cor, 2021). Fonte: do Autor

Esse formato herda algo da estética do panorama, mídia proto-cinemática de forte influência pictórica, em que se apresenta e projeta algo em torno do espectador, para que se gere nele a sensação de estar diante não de uma imagem, e sim, da realidade simulada por ela”, na forma de um ambiente a ser experienciado com o corpo (Parente, 2017, p.33). O panorama representaria, portanto, a criação de um espaço para habitar com o corpo, de proporcionar um isolamento e um deslocamento sensorial.

Em *Clareira*, as mesmas proposições estão presentes, mas de maneiras distintas. Aqui, a floresta é um espaço para habitar, através da visão e da audição, durante o filme. Os tempos alongados e a esparsa narratividade convidam a um mergulho sensorial no filme, que se passa inteiramente encerrado na floresta. O isolamento, condição que abarca os personagens centrais de *Ruby*, *Cosme* e *Clareira*, é algo que neste último filme passa a ser compartilhado entre personagem e espectador.

Em linhas gerais, *Clareira* diverge em muitos aspectos do cinema narrativo hegemônico, descendente da novela literária, modelo que ainda norteia a maior parte

das produções televisivas e das plataformas de *streaming*.

Em termos narrativos, *Clareira* apresenta uma estrutura em três atos, ainda que não sejam muito bem demarcados e tampouco levem a uma resolução. Na situação inicial, Paulo é deixado na floresta pelo tio, que vai embora. A seguir, o conflito aparece quando deixa a cadeira de rodas e se arrasta mata adentro, situação que se desenvolve durante os dias em que sobrevive dentro da mata. O desfecho seria quando, após alguns dias, seu tio retorna chamando seu nome, mas não o encontra.

Comumente, no cinema convencional, a narrativa se desenvolve em uma sequência de ações e cortes, que buscam fazer avançar a história a partir do que se vê e do que se ouve, desenvolvendo-se os personagens e seus conflitos. Em *Clareira*, no entanto, depois do primeiro ato, quando Paulo é deixado pelo outro homem na clareira, o que experienciamos é uma sequência de situações que não necessariamente fazem avançar a história, ou, ainda, que produzem avanços de uma maneira muito lenta e sem progressão, sendo, diferentemente, situações que apreendem um espaço e comunicam uma atmosfera através da imagem e do som. Acompanhamos no arco narrativo majoritariamente um desaguar da natureza, “que contém em sua matéria o tempo e flui tranqüila em sua passagem pelo homem” (Oliveira, 2010 p.87).

Em *Clareira*, o que se manifesta plano após plano, para além de uma história ficcionada, é o preenchimento do dispositivo cinematográfico com uma parcela da natureza material, num oferecimento de distintos tempos-espacos de contemplação, onde juntamente com Paulo mergulhamos com nossos sentidos. Podemos ver e podemos ouvir, mas é quase possível sentir, através do personagem, o corpo grudado na vegetação, o som do vento e dos animais noturnos e a agonia da vagarosa locomoção.

No filme, pode-se perceber um investimento no que Heath (1981) irá denominar como *espaço narrativo (narrative space)*, que seriam as diversas maneiras de fundar uma sensação espacial na narrativa fílmica, através de diferentes abordagens formais. *Clareira* passa-se todo, como já foi dito, em uma floresta erma e, desde o momento em que Paulo e seu tio aparecem em cena, testemunhamos o desdobrar de um espaço, ao qual acessamos, como espectadores, por meio de Paulo.

Através de sequências nas quais nos aproximamos e nos afastamos do personagem principal, em enquadramentos que ora remetem aos gêneros de pintura de paisagens, ora aos retratos, e ora às pinturas de cena – onde vemos personagens

inseridos em paisagens realizando atitudes cotidianas – buscamos construir um espaço que progressivamente se adensa, por onde Paulo adentra ao buscar a sobrevivência. A floresta, no decorrer da história, vai se desenvolvendo em uma espécie de personagem-antagonista, com o qual Paulo se relaciona dicotomicamente: ao mesmo tempo que é o espaço que lhe provê abrigo e alimento – suas necessidades – é o espaço que promove um constante obstáculo a sua locomoção e bem-estar, chegando a manifestar um lado sombrio e misterioso.

De maneira geral, o filme funda-se sobre uma perspectiva de um olhar externo, objetivo, como de um observador a uma certa distância. Porém, na medida que a narrativa avança, muitos planos sugerem um olhar subjetivo, que coloca o espectador no lugar de observação do personagem principal, chegando mesmo a colocá-lo dentro de sua psique, ao revelar seu sonho. Dessa maneira, o espaço narrativo de *Clareira* desenvolve-se na exploração desse personagem-antagonista que a floresta mostra ser e no qual somos convidados a percorrer com o olhar, tal qual em minhas pinturas.

Algumas características de estilo cinematográfico de *Clareira* possuem semelhanças com que Harry Tuttle denomina como *Contemplativo Pictórico*: a falta de diálogos, o “silêncio visual” (*stillness*) e o foco em imagens. Tais particularidades também são reflexos, em *Clareira*, de uma relação com uma pintura. A classificação do contemplativo pictórico tece aproximações com a de *tableau*, tanto na sua acepção de *tableau vivant* ou quadro-vivo (designação dada à utilização de imagens da pintura dentro dos filmes, com os atores incorporando os personagens pintados e suas posições), como do *landscape tableaux*, as paisagens filmadas com correspondências pictóricas.

Procurei demonstrar a presença pictórica no meu cinema como um elemento que contribui para desmanchar o norte narrativo lógico causal calcado em ações de personagens humanos e, também, para inaugurar um espaço com certa autonomia da história, que possa, portanto, ser habitado pelo corpo através do olhar. No seguinte subcapítulo, o último da tese, discutirei uma hipótese que me serviu para abordar a manifestação de formas patológicas, as *pathosformel*, de Aby Warburg, aliada a noções freudianas sobre o *Estranho*, o *Fantasma* e o *Sintoma*, bem como, para investigar uma possível influência imagética inconsciente em *Clareira*.

3.3 Clareira e o *Pathos*: Sobrevivência das formas

Todavia, esta mesma natureza pensante que me abarrotava de ser me abre o mundo através de uma perspectiva, com ela eu recebo o sentimento de minha contingência, a angústia de ser ultrapassado, de forma que, se não penso minha morte, vivo em uma atmosfera de morte em geral, há como que uma essência da morte que está sempre no horizonte de meus pensamentos (MERLEAU-PONTY, p.489, 1999)

Outro ponto de contato entre a pintura e o cinema pode ser lido a partir da ideia de *Pathosformel* warburguiana. Aby Warburg (1866-1929) realizou uma extensa pesquisa acerca do que chamava de “história das imagens”, uma visão da história da arte mais ampla, compreendendo também o imaginário não-artístico. A partir da leitura que Didi-Huberman faz da obra de Warburg, no livro *A imagem sobrevivente: História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg* (2013), entende-se que, no Renascimento, havia um retorno/sobrevivência de formas e gestos pagãos, que Warburg designou como *Pathosformel*. Tais sobrevivências indicavam que o imaginário cristão era transpassado por indícios pagãos, muitas vezes inconscientes, através de formas “impuras, mascaradas, contaminadas, transformadas” (Didi-Huberman, 2013, p.217): “o originário volta sempre – mas não volta simplesmente. ele usa de desvios e de dialéticas, que tem suas próprias histórias e suas estratégias” (*ibidem*, p.115).

O pensamento acerca da sobrevivência das imagens em Warburg inicia-se a partir de um estudo do Renascimento, mas posteriormente passa a englobar diversos outros períodos, numa tentativa de se tornar um conceito estrutural, passível de ser aplicado em outras situações. Warburg defendia que os períodos artísticos possuem sobrevivências de tempos que lhe são subjacentes, em uma rememoração de características impuras, por vezes anacrônicas, onde o tecido do presente é perpassado pelo passado.

Didi-Huberman irá trazer aspectos da psicologia para buscar compreender a visão de Warburg sobre a sobrevivência das imagens – que Warburg chama de *Nachleben der Antike* (ou a “Sobrevivência do Passado”). O filósofo francês irá relacionar algumas dessas manifestações aos conceitos de Freudianos de *Fantasma* e *Sintoma*, como abordei em minha dissertação de mestrado (Scherer, 2015), relacionado a minha produção em artes visuais.

Portanto, a ideia de *Fantasma* se daria por uma natureza intromissiva dessas aparições imagéticas, muitas vezes como pulsão inconsciente (Didi-Huberman, 2013,

p.41), e *Sintoma* pelo seu aspecto patológico, afetivo e psicológico. Através desses dois pontos, Didi-Huberman irá defender que a manifestação desses gestos patológicos – corporais, gestuais, figurados – se dá em contextos por vezes contraditórios, como se houvesse uma “insensibilidade a contradição” (*ibidem*, p.209).

Buscando um entendimento acerca das *Pathosformel*, Warburg irá desenvolver um estudo visual intitulado *Atlas Mnemosyne* (Figura 54). O *Atlas* foi trabalhado por Warburg entre 1921 e 1924 a partir de uma ideia de dinamografia, que seria um jogo permanente entre as recorrências imagéticas na história, através de uma leitura não-positivista e com certo dinamismo, tendo em conta que as imagens iam sendo rearranjadas nos conjuntos com o passar do tempo:

O desenvolvimento do *Atlas Mnemosyne* se dá na aproximação de gestos e representações que se repetem sistematicamente dentro da história das imagens (*Pathosformel*), por vezes sintomaticamente, por vezes disfarçadamente, de forma mitológica e relacionada ao que Freud vai chamar de “desejo”. (Scherer, 2015, p.67)



figura 54: Atlas Mnemosyne, de Aby Warburg, montada no Instituto Warburg, 1926.. Fonte: <https://maestriadicom.org/files/Mnemosyne-Gene.jpg>

Dessa forma, Warburg (2010) aproximava em conjuntos (pranchas) imagens que traziam relações gestuais, formais ou de significado, buscando criar um saber através da montagem (Figura 55). Ao observar com atenção as imagens do curta *Clareira*, após sua finalização, notei que haviam figurações de gestualidades pictóricas inconscientes

do cristianismo, muito possivelmente pela minha criação de base católica, manifestada com muita frequência em meus trabalhos anteriores nas artes visuais.



Figura 55: Painel 47 do *Atlas Mnemosyne*, sobre o símbolo da Ninfa. Fonte: <https://warburg.library.cornell.edu/panel/47>

Na primeira cena de *Clareira*, na qual Paulo é carregado desfalecido pelo seu tio, é possível reconhecer uma gestualidade presente em diversas representações de Cristo morto da história da arte, ao exemplo de *Cristo Morto*, de Giovanni Bellini (1460) e *Pietà*, de El Greco (1565-75) (Figura 56). O corpo frouxo, o rosto apático e caído, e uma espécie de abraço são algumas das gestualidades que repetem-se em

diversas das representações deste tema.



Figura 56: No topo: *Still de Clareira*, (2022) Esq. abaixo: *Pietà*, (El Greco, têmpera em painel, 29 x 20 cm, 1565-75) Dir. abaixo: *Cristo Morto Segurado por Dois Anjos* (Giovanni Bellini, têmpera em painel, 50 x 74 cm, 1460)

Fonte topo: do Autor. Fonte Esq.: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:El_Greco_Piet%C3%A0.jpg.

Fonte Dir.: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giovanni_bellini_pietà_del_museo_correr_01.jpg

Já última cena de *Clareira*, a gestualidade do corpo de Paulo estendido no chão, imóvel, com os braços ao longo do corpo, e de olhos fechados, remete a diferentes representações do Cristo morto, como a de Philippe de Champaigne (*The Dead Christ*, antes de 1654), ou de Hans Holbein, o jovem (*The Body of the Dead Christ in the Tomb*, 1521) (Figura 57), ou mesmo a pintura de Andrea Mantegna (*Dead Christ*, 1475-8), a partir de outro ângulo.



Figura 57: NoTtopo: *The Body of the Dead Christ in the Tomb* (Hans Holbein, têmpera e óleo s/ painel, 30 x 200 cm, 1521) Esq.: *The Dead Christ* (Philippe de Champaigne, óleo s/ painel, 58 x 197 cm, antes de 1654) Dir.: Detalhe de *Still de Clareira*, (2022)
 Fonte Topo: <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-8-autumn-2006/messages-master>
 Fonte Esq. : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Philippe_de_Champaigne_-_The_Dead_Christ_-_WGA4706.jpg. Fonte Dir.: do Autor.

Tal gestualidade também aparece repetidamente em minhas próprias pinturas realizadas no ano de 2010, especificamente na representação de personagens deitados em campos naturais semelhantes à figuração em *Clareira* (Figura 58). Em algumas daquelas pinturas é também possível visualizar a influência da iconologia cristã visível na forma de igrejas, cruzes, personagens que aparecem levitando nos céus com coroas de espinhos, rodeados de raios luminosos dourados (Figura 62, esquerda).



Figura 58: Detalhe de pintura s/ título (100 x 160 cm, acrílica s/ tela, 2010) Fonte: do Autor.

Além disso, na metade final de *Clareira*, Paulo encontra um tecido em meio a uma pilha de lixo na floresta, com o qual se cobre para passar a noite. Nessa cena, Paulo figura enrolado no tecido, com a cabeça para fora, em uma imagem que remete a uma iconografia bastante recorrente na história da pintura, em que Cristo aparece envolto no sudário: um corpo enrolado em tecido, estático, com a cabeça e tronco superior expostos (Figura 59), como na pintura *Burial of Christ* (Carl Bloch, 1800) (Figura 60).



Figura 59: *Still* de *Clareira* (2022), personagem Paulo enrolado em tecido. Fonte: do Autor.

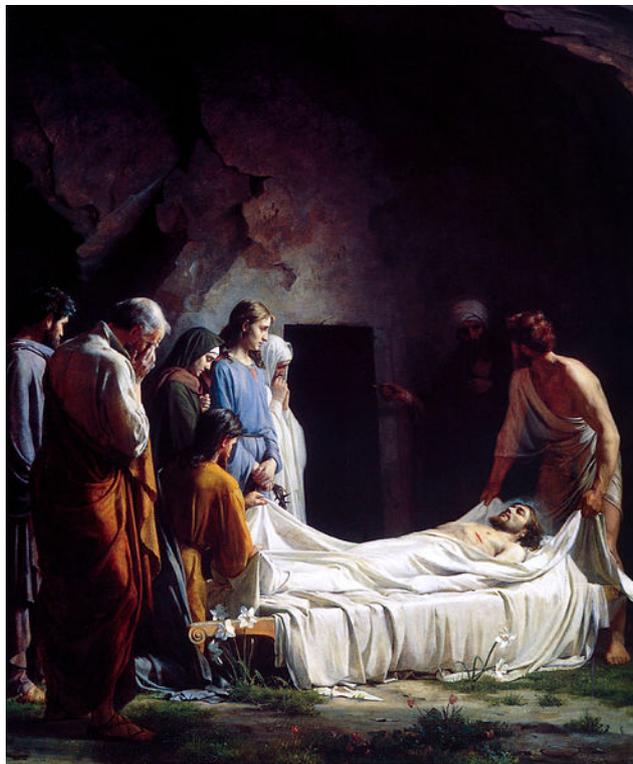


Figura 60: *Burial of Christ* (Carl Bloch, óleo s/ tela, 1800)

Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/91/BurialofChrist_CarlBloch.jpg

Dessa maneira, a história de *Clareira* manifesta uma narrativa iconográfica paralela, que remete a morte de Jesus Cristo, abarcando desde sua descida da cruz (na figura de Cristo morto ou da *Pietà*) passe pelo seu sepultamento enrolado em tecido, e culmina no seu cadáver estático, sendo esta última cena, no filme, acompanhada de uma irradiação de luz que vêm da parte superior das folhagens (Figura 61). Essa luz remete à iconografia da ascensão de Jesus aos céus, onde o corpo de Cristo figura como uma aparição nas alturas, acompanhado de raios de luz, em pinturas como em “*The Ascension*” (John Copley, 1775) (Figura 62, direita), entre outras tantas.



Figura 61: Sequência final de *Clareira* (2022) onde vemos as folhagens iluminar-se. Fonte: do Autor.

Segundo Aumont (2004, p.172), a manifestação da luz que emprega o “raio luminoso”, ora bastante marcado, ora mais difuso, de “função simbólica”, toca o “sobrenatural, o sobre-humano, a graça, e a transcendência”. No entanto, segundo o autor, é uma prática de característica majoritariamente pictórica, sendo no cinema raramente figurada. Em minhas pinturas, era frequente a representação de um mesmo personagem como uma aparição no céu, no centro de irradiações douradas, ora jorrando sangue, ora repetido em três figuras (Figura 62). Coincidentemente, aparentemente passam-se três dias desde a chegada de Paulo e seu tio à Floresta, até a cena final, como os três dias que decorrem desde a morte até a ascensão de Cristo, segundo a Bíblia.



Figura 62: Imagens de pinturas de raios luminosos no céu. Esq.: Detalhe de pintura do autor (Ascensão, acrílica s/ tela, 100 x 200 cm, 2008) Dir.: *The Ascension* (John Copley, óleo s/ tela, 81 x 73 cm, 1775) Fonte Esq.: do Autor. Fonte Dir.: <https://collections.mfa.org/objects/32172/the-ascension>

A manifestação desses gestos e formas em *Clareira* aparentam uma intromissão de um imaginário católico no filme, de cunho fantasmagórico pois advinda de uma pulsão intromissiva inconsciente, nesse caso da rememoração do imaginário mitológico que sempre fez parte de meus trabalhos em pintura, e sintomática por ser contraditória, como um transbordamento de afetos, em uma aparente tentativa de glorificação do personagem Paulo, criando um paralelo entre suas atitudes e as do mito religioso.

Assim sendo, a *pathosformel* rememorada em *Clareira* surgiria como um “retorno do recalçado,” em diálogo com o conceito freudiano do Estranho (2010) a partir de Schelling (1919): algo que deveria ter permanecido encoberto, mas que veio à luz. O imaginário católico em minha produção, que mesmo em *Ruby* ainda apresentava traços iconográficos conscientes (Figura 63) passa a surgir de maneira distorcida, como um ato falho, estranhamente familiar, que perturba a narrativa, que deveria estar oculto mas, repentinamente, se sobressai, e que percebo ao observar o filme montado.



Figura 63: *Still* de *Ruby* (2015), mostrando uma cruz. Fonte: do Autor.

No entanto, a tentativa de circundar a ideia de *Estranho*, em meu trabalho, vem desde a pintura, passando pelas instalações com objetos e chega ao cinema, e talvez se constitua na minha mais fundamental *vontade de representação*. O *Estranho*, na primeira linha do artigo de Freud (2010, p.330), é definido como uma noção do domínio da estética e relacionado a esfera do *sentir*, logo do terreno do sensorial.

Freud irá relacioná-lo com algo dentro do “angustiante”, e aproximado na “incerteza intelectual”, e procura apoio na designação do termo em casos práticos, com o intuito de “reunir tudo aquilo que, nas pessoas e nas coisas, impressões de sentidos, vivências e situações, desperta em nós o sentimento de inquietante” (*ibidem*, p.331).

Um dos temas que Freud notará como de efeito inquietante seria a questão do *duplo* ou *u sósia*, “em todas as suas gradações e desenvolvimentos”, incluindo a “duplicação, divisão e permutação do “eu – e enfim, o constante retorno do mesmo” (*ibidem*, p.351). Freud, irá argumentar que a ideia de duplo “foi originalmente uma garantia contra o desaparecimento do Eu, um “enérgico desmentido ao poder da morte” (2010, apud Rank), e a alma “imortal” foi provavelmente o primeiro duplo do corpo” (*ibidem*).

Portanto, “a criação de um tal desdobramento para defender-se da aniquilação” parece ser um motivo análogo ao trazido por Bazin (1991) no início desta tese, quando reflete acerca da relação entre a morte e a arte no seu texto *A Ontologia da Imagem*

Fotográfica (1945). Retomando esse tema, Bazin (1991) entende a ideia primordial da arte como uma luta contra o desaparecimento, através do tempo e da morte, ao buscar fixar as coisas pela sua imagem, pelo seu duplo, onde a pintura historicamente possui um papel fundamental.

Refletindo acerca disso, tendo presente em meu trabalho anterior operações de preservação de objetos, carne e fotos em resina (Figura 64), seguidas por autorrepresentações em pintura e vídeo, posso perceber que já havia uma tentativa de fazer “os elementos permanecerem, não “morrerem”, [...] em uma luta contra o fim, contra o desaparecimento” (Scherer, 2015, p.13), como um desejo de embalsamamento.



Figura 64: Fotografia e carne embalsamadas em resina (*Fósseis Temporais, assemblagem em resina*, 14 x 19 x 5 cm, 2014). Fonte: do Autor.

Freud, buscando entender o que as pessoas, de modo geral, entendem como *Estranho*, lembra que “para algumas pessoas é extremamente inquietante tudo que se

relaciona com a morte” (2010, p.360). Freud irá defender a questão da morte é, ainda, envolta em um mistério originário de nossa psique primitiva, e que “nosso inconsciente não tem lugar para a ideia da própria morte” (*ibidem*, p.361).

O fato de eu encenar repetidamente, em cinema, minha própria imagem enquanto morto - seja em *Ruby*, na figura de um personagem com uma doença terminal e obsessivo com a morte, seja em *Sem Título (5)*, e seu desdobramento instalativo, enquanto múltiplos corpos imóveis na beira do mar, seja em *Clareira*, na figura de Paulo deitado inerte na floresta - talvez seja indício de uma tentativa de enfrentamento da imagem da morte, na figura de si próprio morto.

A imagem do corpo imóvel de Paulo deitado no solo é constantemente reinserida na narrativa por meio de planos estáticos (em quase total *stillness*), remetendo, assim, a fotografias ou pinturas. O plano final em que o possível destino de Paulo é sugerido, tem como prenúncio planos similares: aquele em que vemos Paulo deitado após a travessia do ribeiro, como também o que se assemelha a *Étant donnés*, assim como no plano antes do encontro com os lixos, igualmente na cena de Paulo enrolado no tapete, e por fim também nos dois planos da sequência final do curta. Essa repetição revela um aspecto fantasmático que acompanha a presença de Paulo no filme, manifestando-se na medida em que ele não apresenta reações nem às atitudes de seu tio, nem ao ambiente e tampouco aos percalços enfrentados em seu caminho para o centro do bosque. Seria o fantasma do prenúncio da morte a que se refere Rimbaud no poema *O Dorminhoco do Vale* (1970), que Benoit Rouilly compartilhou comigo após ter assistido *Clareira*?

É um buraco verde, onde um riacho se enrola,

Apanhando loucamente trapos de prata de si mesmo sobre as gramíneas;

Onde o sol brilha da orgulhosa montanha:

É um pequeno vale borbulhando de luz.

Um jovem soldado, de boca aberta, sem capacete,

Com a nuca banhada em agriões azuis frios,

Dorme; ele está estendido sobre a grama, sob o céu,

Pálido em sua cama verde onde a luz cai como chuva.

Seus pés nas bandeiras amarelas, ele está deitado dormindo. Sorrindo como

Uma criança doente pode sorrir, ele está dormindo uma soneca:

Berçando ele com calor, a Natureza: ele está com frio.

Nenhum odor faz suas narinas estremecerem;

Ele dorme ao sol, sua mão sobre o peito

Em paz. Há dois buracos vermelhos em seu lado direito.

Nesse poema, após lê-lo e relê-lo, uma sensação de simultaneidade entre a vida e a morte do soldado aparece como um sentimento *Estranho*, associado à impressão de que desde o início do poema, o soldado está morto, apesar de muitas de seus adjetivos são de alguém que está vivo. O que chama atenção, para além disso, é o fato da natureza, resplandecente, tomar um lugar personificado, que contrariamente ao personagem do soldado, morto e estático, mantém-se viva e corrente: continua. Em todos os meus filmes citados anteriormente, é também recorrente a ideia da natureza que prossegue seu fluxo, seu desaguar, contrariamente aos personagens condenados ao fim. Seja no ambiente que cerca Ruby, ou os corpos de *Sem Título (5)*, ou mesmo o de Paulo. Apesar da morte, tudo continua na natureza, pois a morte é parte de sua constituição, de sua vida.

Gunning (2015, p.19) irá recordar que o tema proveniente do texto acerca do *Estranho* que posteriormente mais recorrerá na escrita de Freud é sobre a “repetição”. Segundo Gunning, é a partir da fascinação com a ideia de repetição que Freud irá desenvolver sua ideia de *compulsão à repetição* e posteriormente chegará, em *Além do Princípio de Prazer* (1920) na ideia de confrontar a pulsão de morte.

A repetição traria, segundo Freud, por vezes a “sensação de desamparo experimentada em alguns estados dos sonhos” (2010, p.237). E seria precisamente no ambiente do sonho de *Clareira*, que o personagem Paulo, na figura de um duplo seu que caminha, enquanto busca por si próprio na floresta com a luz de uma lanterna – seria

essa uma metáfora do cinema? – para finalmente encontrar-se boiando em águas negras, aparentemente sem vida, mas ainda assim de costas, como que reiterando a impossibilidade de ver-se a si mesmo, morto (Figura 65). No entanto, a natureza, ao seu redor, segue, impassível, seu desaguar.



Figura 65: *Still de Clareira* (2022) onde vemos Paulo aparentemente morto, iluminado pela lanterna. Fonte: do Autor.

Neste último subcapítulo procurei desenvolver a hipótese de uma sobrevivência do imaginário católico, possível fruto de minha criação e educação, de maneira inconsciente em *Clareira*. Iniciei com uma leitura da *pathosformel*, de Aby Warburg, a partir de Didi-Huberman, buscando subsídios em leituras da psicologia freudiana de viés estético, explorando o *Estranho*, o *Fantasma* e o *Sintoma*, e tentando localizar algumas dessas manifestações no filme. O capítulo, sendo o de maior interesse imagético dentro da tese, procurou explorar a intermedialidade entre a pintura e o cinema em *Clareira*, de maneira a reconhecer, em minha poética, a persistência de um

pensamento pictórico.

Considerações finais

No decorrer da tese, procurei discutir alguns eixos conceituais que envolvem *Clareira* a partir de duas vias que percebo como complementares. Uma delas é um mergulho no processo de criação desse trabalho, em uma busca por racionalizar e expor aspectos importantes de sua construção, de uma maneira que somente um artista que escreve sobre a sua própria produção tem condições de executar, pois muito apoiada em reflexões pessoais e dados de memória, em uma investigação de dentro para fora do fazer artístico.

A outra via consiste em uma análise de fora pra dentro, que busca realizar pontes de diálogos entre ideias e conceitos que englobam os assuntos que pesquisei na tese, ao mesmo tempo que aproxima minha poética com a de outros artistas, tanto do cinema como de outras mídias, buscando delinear uma constelação de teorias e práticas com o intuito de contextualizar, debater e iluminar caminhos explorados em minha obra. Esse processo intenciona transcender o espaço do cinema ao colocá-lo em conversação com outras manifestações artísticas e filosóficas, ao passo que me permite desenvolver uma família referencial que me acompanhará para além do doutoramento.

Tendo em vista as questões delineadas no início da tese, procurei desenvolver um dispositivo de escrita de maneira a buscar respondê-las ou, ao menos, circundá-las na busca de uma melhor compreensão de suas temáticas. A questão principal da tese, que buscava compreender as maneiras na qual as noções de realismo, performance e pintura eram tensionadas na sua relação com o cinema a partir do filme *Clareira*, foi desenvolvida através dos três capítulos do trabalho, dedicados respectivamente a cada um desses conceitos.

O realismo, em *Clareira*, é o eixo no qual coexistem as forças da ficção e da realidade, em uma constante tensão, aspecto que foi descrito de maneira aprofundada no primeiro capítulo, e que pode verificar-se com maior clareza no trabalho prático a partir da descrição de sua produção. A muito antiga oposição dos cineastas da “imagem”, e logo da representação, *versus* os cineastas da “realidade”, e por isso da apresentação, é uma das mais primordiais ideias binárias acerca do cinema, originada nos primórdios dessa prática. Penso que talvez, hoje em dia, já não seja preciso posicionar-se com firmeza em uma direção só, e por isso acredito que *Clareira* coloque-se em um espaço

intermediário, bastante direcionado ao regime apresentacional em termos gerais de sua produção, mas ainda assim contaminado pelas ideias de representação.

A performance, que surge na ideia de um corpo que se apresenta, ao invés de representar, é abordada no segundo capítulo. Em *Clareira*, a performance acaba por influenciar a estética do filme através da corporalidade do personagem central, direcionando uma parcela importante do ritmo, da montagem e da *mise-en-scène* do filme, ao mesmo tempo que é reenquadrada a partir do dispositivo cinematográfico e absorvida pela narrativa. Apesar de *Clareira* não ser uma videoperformance, dialoga com aspectos desta prática, o que também ocorre em outros de meus trabalhos que trouxe na tese pela proximidade de algumas de suas características.

Por fim, a pintura, abordada pela ótica da intermedialidade, acaba por influenciar o cinema em *Clareira* em um regime de mútua interferência. A pintura, na forma de algumas manifestações que explicitarei, assim como a partir de meu trabalho anterior, torna-se cinema, e nesse processo, o cinema acaba por contagiar-se da pintura, a partir de ideias e problemáticas característicos do campo pictórico, como a *stasis* e a contemplação, entre outras que discutirei mais detalhadamente a seguir.

Quanto às questões secundárias trazidas no início da tese, buscarei debatê-las nos parágrafos que se seguem. Início o trabalho de pesquisa com uma breve incursão na questão do realismo no cinema histórico, já havendo delineado, no Estado da Arte, algumas das manifestações dessa tendência no cinema contemporâneo com as quais *Clareira* dialoga: *Slow Cinema*, Cinema Contemplativo Contemporâneo (CCC), e o Cinema de Fluxo, no qual estão inseridos o Realismo Sensorio e o Realismo dos Sentidos.

Tendo em vista que não estudei cinema na faculdade anteriormente ao doutoramento e que não tive contato prévio com a história do cinema enquanto uma disciplina acadêmica, o processo de pesquisa me levou a descobrir todo um universo com o qual eu tinha uma afinidade – o do realismo – com manifestações que vêm desde os anos 40 até os dias de hoje, e que me ajudaram a compreender melhor o cinema que eu já vinha realizando, além de abrir horizontes e apontar alguns caminhos possíveis no futuro.

Algumas noções como a do “realismo físico” ou a da indexicalidade do meio cinematográfico auxiliaram a explorar a ideia de realismo enquanto um conceito-chave

da produção de meus filmes: o que se filma precisa estar imbuído de “realidade”. Acredito que o fato de utilizarmos equipes mínimas, geralmente formadas por amigos, e com um tempo maior do que o de uma produção padrão pode usufruir, acaba por gerar um ambiente fértil para que essa ideia de “realidade” possa emergir.

Ao pensar retrospectivamente sobre a produção de *Clareira*, ainda no primeiro capítulo, pude vislumbrar com clareza uma série de decisões que levaram o filme a transparecer uma ideia de realismo. A consciência documental na captação das imagens e o foco no cotidiano do personagem central através de uma ótica desdramatizada, traçam os caminhos para chegarmos ao *Realismo Performático*, uma ideia emprestada da crítica literária que direciono ao corpo, colocando-o como uma espécie de sismógrafo da narrativa, ao deixar sua marca na imagem na medida em que é submetido às forças do ambiente que agem sobre ele.

Ao abordar a performance, no segundo capítulo, realizo uma aproximação à maneira de um estrangeiro, visto que não me considero um performer, e tampouco havia tido um contato com essa disciplina em termos teóricos antes do doutoramento, ao passo que em termos práticos ela sempre esteve inserida no cinema, no meu trabalho. Aprofundando-me nos escritos de Gilles Deleuze acerca do corpo, tomei conhecimento do *Corpo Sem Órgãos*, uma ideia filosófica que carrega significados que desde sempre alimentaram minha poética: um corpo levado ao limite, intenso e intensivo.

A questão fundamental de Espinoza – *O que pode um corpo?* – levou-me a refletir acerca da inserção do corpo em *Clareira* como potência transformadora de espaços, narrativas, subjetivação e subjetividades, como também matéria-prima sempre disponível e um veículo para acessar um outro dentro de nós mesmos. Além disso, tal questão me leva sempre a pensar no futuro: os futuros filmes, os futuros personagens, do que eles serão capazes? Quantos eus podem haver em mim?

A noção de um *cinema do corpo*, também originária em Deleuze, como colocado por alguns dos autores trazidos na discussão, investe o corpo do ator de uma gestualidade performática, que no lugar de representar um personagem roteirizado através de uma mimese baseada na racionalidade, propõe uma ação física atuante sobre o universo que o rodeia. O cinema do corpo é um cinema, como *Clareira*, que coloca no universo material a centralidade da *mise-en-scène*, com a fisicalidade do corpo como força que desdobra a narrativa.

Ao enquadrar a arte da performance, no seguinte subcapítulo, procurei deixar reverberar uma série de escritos, principalmente de artistas-escritores, que abrem o campo para experimentações que não envolvem unicamente a performance tradicional, no sentido de um *ato realizado ao vivo, para um público presente*, mas que a abordam de maneira problematizante, capaz de gerar mais questionamentos que soluções, e justamente por isso, a entendem como capaz de ser repensada e reinventada, tomando-a como eixo de uma poética pessoal que parte do próprio corpo para inaugurar um universo por meio da ação.

No seguinte subcapítulo, volto a me centrar no cinema para refletir acerca da ideia de presença como ferramenta de viés performático, buscando em realizadores que admiro, como Albert Serra e Robert Bresson, uma abordagem do corpo do ator no âmbito do cinema. O princípio da desdramatização, presente nas atitudes dos não-atores dos filmes de ambos os realizadores, é algo que foi observado também na direção dos atores em *Clareira*. Dessa maneira, ao mesmo tempo em que a psique do personagem se torna menos acessível, pois se manifesta mais hermética e enigmática, parece abrir espaço para as mais variadas interpretações das intenções dos personagens e do filme, tornando-os mais ambíguos e, em suma, mais abertos.

A partir das reflexões do segundo capítulo, me é possível, hoje, perceber com clareza a natureza performática de minhas atuações no cinema. Tendo em vista que jamais estudei qualquer tipo de atuação, nem para teatro, nem para cinema, é no contato direto entre meu corpo e o universo proposto pela premissa do filme que o desdobrar narrativo evolui em um processo de via dupla onde o corpo é gerador de uma força ressonante no universo e esse, por sua vez, responde com uma força no corpo, e assim sucessivamente.

Em *Clareira*, sendo Paulo um personagem com deficiência, tal qual meu avô, e sendo ele interpretado por mim, que não possuo deficiência, buscamos como pontos de partida o realismo da produção e também a ideia performática de enfrentamento material da realidade, por questões éticas que já comentei ao longo da tese. De minha parte, essa experiência gerou um mecanismo empático ainda mais presente com relação às pessoas com deficiência, por haver experimentado, ainda que em condições momentâneas e controladas, algumas dificuldades de um mundo muitas vezes hostil a essas condições físicas. Para com essas pessoas, meu máximo respeito.

Ao buscar subsídios para a escrita do terceiro capítulo, depois de definida a questão da pintura como assunto central, confesso que tive dificuldades em começar, pois era incapaz de perceber com clareza os pontos exatos de simbiose entre a minha prática de cinema e de pintura. No entanto, na medida em que evoluíam as leituras e reflexões, as proximidades explicitaram-se de maneira tal que pude compreender mais claramente o cinema que vinha fazendo e, da mesma forma, o cinema que poderia vir a fazer.

Realizo uma introdução ao terceiro capítulo trazendo a ideia de que a intermedialidade manifesta-se em *Clareira* como uma condição de influência recíproca entre cinema e pintura, e que no caso de meu cinema, é uma condição que abre uma passagem para o “real”, pois transforma uma série de questões pictóricas, tanto de minha prática como oriundas da história da arte em *live-action*, e vice-versa.

Já de início, no terceiro capítulo, adentro em uma análise dos documentos de trabalho envolvidos no processo de realização de *Clareira*, de maneira a aproximar o leitor de meu imaginário referencial relativo ao filme. Ao olhar novamente para os escritos de Gonçalves acerca desse tipo de material, muitas vezes deixado nas sombras na análise de objetos de arte, pois inacessível, percebo que muito do que vemos em *Clareira* ecoa outras coisas do mundo, e algumas delas eu procurei trazer em imagens no decorrer da tese.

Procurei, então, aproximar questões inerentes ao filme *Clareira* de temas pictóricos, de maneira geral, e de minha pintura, mais especificamente. Enquadramento, iluminação, composição, textura e cor são abordados comparativamente, em um processo que se revelou capaz de criar uma série de conexões entre meu fazer cinematográfico e o pictórico, que em uma primeira não eram, para mim próprio, muito evidentes. Inesperadamente, percebi que muitos de meus desafios da prática da pintura permaneciam na prática cinematográfica: enquadrar um espaço, compô-lo em perspectiva, pensar a sua cor, luz e textura.

Algumas características de estilo cinematográfico de *Clareira* possuem semelhanças com que Harry Tuttle denomina como *Contemplativo Pictórico*: a falta de diálogos, o “silêncio visual” (*stillness*) e o foco em imagens. Tais particularidades também são reflexos, em *Clareira*, de uma proximidade com uma pintura. A classificação do contemplativo pictórico tece aproximações com o *tableau*, tanto na sua

concepção de *tableau vivant* ou quadro-vivo (designação dada à utilização de imagens da pintura dentro dos filmes, com os atores incorporando os personagens pintados e suas posições - como de *landscape tableaux* (designação atribuída a paisagens filmadas com correspondências pictóricas).

Foi no decorrer da tese que percebi, enquanto revia nosso filme, uma relação na forma de *tableau vivant*, porém não intencional (e por isso talvez sintomática?), com a obra *Étant donnés: 1 La chuted'eau, 2 Le gaz d'eclairage*, de Marcel Duchamp, e os desdobramentos dessa reflexão, de forma a pensá-la em relação ao filme como um todo. Ao acercar-me da conceituação de *landscape tableaux* e perceber em *Clareira* a afinidade com a pintura de Ivan Shishkin, pude afirmar a montagem com a extensa utilização de paisagens de maneira autônoma, como planos descritivos e de pura contemplação.

Estar em contato com essas ideias da sobrevivência da pintura dentro de meu cinema, durante o processo de montagem, gerou subsídios para que o resultado se apoiasse nos tempos estendidos e nos tempos-mortos, criando conexões com a estética dos filmes do *Slow Cinema* e do *Cinema Contemplativo*, o que não se percebe, por exemplo, em meus filmes anteriores, *Ruby* e *Cosme*.

Ainda a partir dos referenciais teóricos do cinema contemporâneo, pude refletir sobre a narrativa em *Clareira* de maneira a aproximá-la de práticas desviantes do cinema de padrão narrativo clássico e, nesse processo, acabei por conhecer muitos outros realizadores que procuram fazer filmes que trazem eixos narrativos atípicos, cada qual resolvendo essa questão de maneira única, o que acaba por aportar uma bagagem de possibilidades para as quais pretendo retornar no futuro, nos processos de escrita, produção e montagem dos filmes que virão.

Também pude perceber que as tensões suscitadas entre a narratividade e a contemplação, através das imagens utilizadas na montagem, são difíceis de serem definidas enquanto uma ou outra, pois isso depende de cada espectador. Nesse sentido, posso dizer que proponho um cinema narrativo de viés contemplativo, o que é sugerido pelo tempo alargado e pelo tipo de imagem proposta pelo filme, em sua relação com a pintura.

Na última parte da tese, realizei um mergulho em questões da psicologia para buscar em nosso filme uma hipótese que à primeira vista não era clara e tampouco

intencional. Através de um olhar para as imagens do filme inspirado em Aby Warburg, pude encontrar reverberações inconscientes, mas ainda assim repetitivas, à maneira de um fantasma freudiano, e por isso patológico, para um tema que sempre acompanhou meu trabalho artístico, acredito que por causa de minha criação e educação: o cristianismo.

Por meio da abordagem de conceitos como o de *sintoma* e de *estranho*, tentei distanciar-me de meu filme para poder analisá-lo no contexto de minha poética, como quem tenta se desfamiliarizar com algo que é muito próprio, e que parece ter uma sobrevida pelas profundezas, em uma esfera além do racional. Mais uma vez, assim como na minha dissertação de mestrado, o subsídio desses mesmos termos freudianos geram uma leitura mais significativa acerca do trabalho, e acredito que isso também possa ocorrer com aqueles que o lêem.

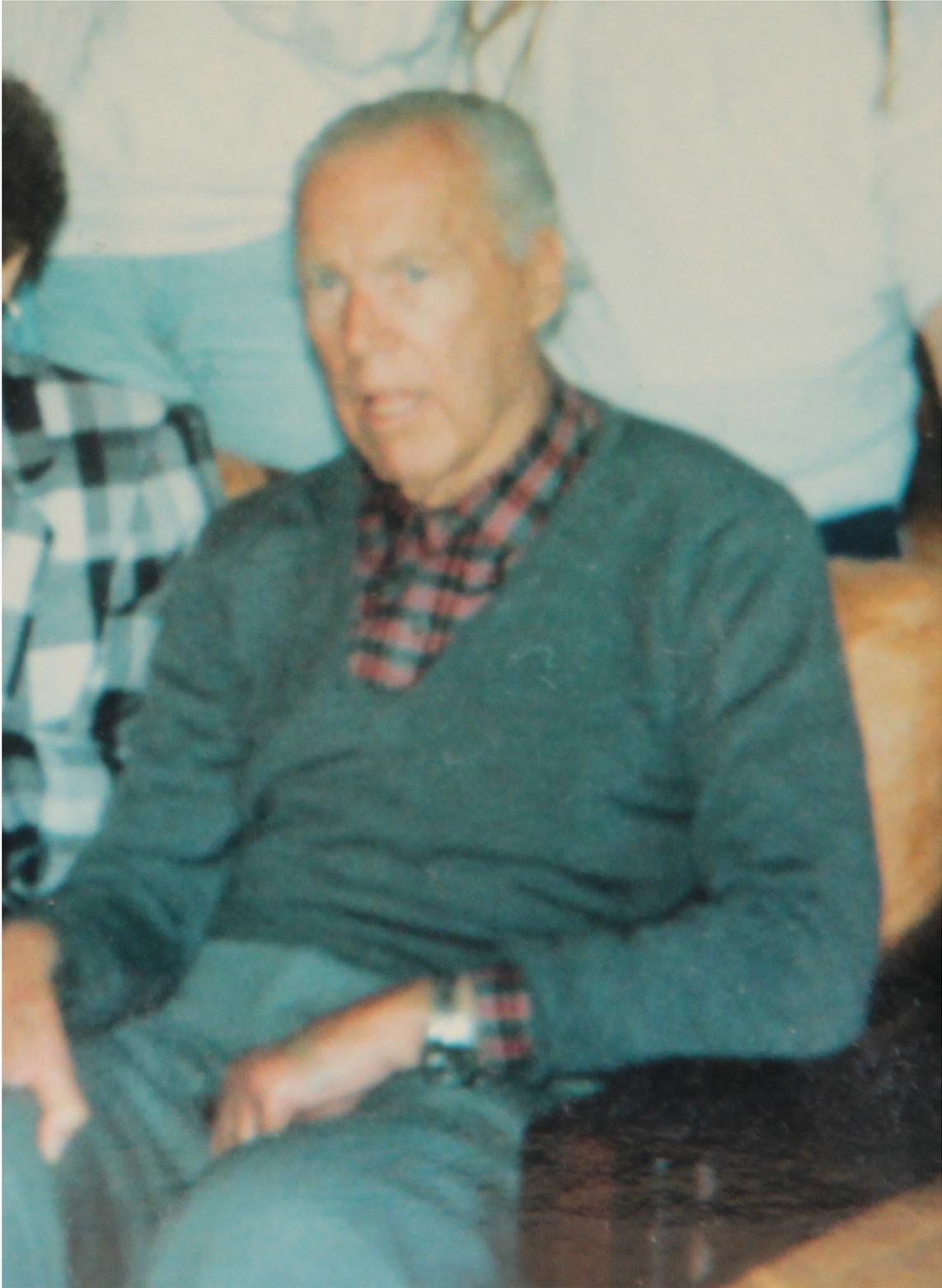
Clareira conta uma história íntima e, desde que surgiu como uma ideia de cinema, causou em mim (e também em Maíra) uma permanente sensação de dúvida sobre se seria, em primeiro lugar, passível de se tornar um filme, e agora, se será compreendido e aceito no circuito de cinema, no qual estamos inseridos – e de certa maneira dependemos – para fazer os nossos trabalhos circularem. Para além da primeira resposta, que já temos, as outras são ainda incertas. Mas isso, para já, pouco importa.

Clareira é certamente meu filme mais trabalhoso, em termos de produção, com muitas etapas adiadas por conta da pandemia, mas acredito que seja também o mais maduro em termos formais. Ainda assim, o seu processo contou com diversas camadas de experimentação nas diferentes etapas que deram a forma final do filme, nas quais percebíamos o filme tomar um caminho muito particular. Foi também a primeira vez que contamos, Maíra e eu, com uma equipe mais numerosa, e com profissionais do cinema excelentes, aos quais devo meus mais sinceros agradecimentos, pois nada teria sido possível sem sua ajuda e trabalho: Pedro, Paulo, Dinis, Tiago, Manuel, Diego. E claro, Joaquim.

Um bom amigo cineasta que muito me ensina, Paulo Carneiro, membro da equipe de *Clareira*, costuma dizer uma frase da qual a origem desconheço, mas que faz todo o sentido pra mim: “Dizem que fazemos sempre o mesmo filme”. No fundo, em *Clareira*, muitos aspectos de meus trabalhos anteriores em cinema retornam, com uma nova roupagem: um personagem *outsider*, o isolamento, a natureza bela e inexorável, e a

presença da morte, sempre rondante, como na vida de cada um de nós.

Meu trabalho em cinema apóia-se muito na imagem, e no caso de *Clareira*, a palavra falada é quase ausente, da mesma maneira que na forma de texto, no momento anterior ao das filmagens, é também muito distante do filme que vem a ser finalizado. Ao refletir sobre isso, penso que talvez seja porque as palavras, de modo geral, muitas vezes não dão conta de expressar o que as imagens, ou ainda, as imagens em movimento aliadas ao som, são capazes. E por isso fazemos cinema.



Para o meu avô.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCÁZAR, Josefina. **Performance: un arte del yo: autobiografía, cuerpo e identidad**. México: Siglo XXI Editores, 2014.

ANDREW, Dudley. **As Principais Teorias do Cinema – Uma introdução**. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável – cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

AUSLANDER, Philip. **A Performatividade na Documentação de Performances**. In: *Poiésis*, v. 20, n. 33, p.337-352, jan./jun, Niterói, 2019. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.22409/poiesis.2033.337-352>> Acessado em 15 de março de 2020.

BADIOU, Alain. **Handbook of Inaesthetics**. Stanford: Stanford University Press, 2005.

BAECQUE, Antoine de. **Teoría y crítica del cine: avatares de una cinefilia**. Ed. Digital Minicaja. 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. São Paulo: Zahar, 1997

BAZIN, André. **O Cinema: Ensaios**. 1 Ed. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BELTING, Hans. **Jeff Wall - The Staging of The Gaze**. In: *Looking Through Duchamp's Dorr - Art and Perspective in The Work of Duchamp, Sugimoto and Jeff Wall*. Colônia: Walther König Verlag, 2010.

BERNSTEIN, Ane. **A performance solo e o sujeito autobiográfico**. *Sala Preta, 1*, 2001. p.91-103. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v1i0p91-103>>. Acessado em 18 de março de 2021.

BONITZER, Pascal. **Desencuadres. Cine y Pintura**. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor, 2007.

BORDWELL; THOMPSON, David; Kristin. **Espaço e narrativa nos filmes de Ozu**. In: NAGIB, Lúcia; PARENTE, André (org.). *Ozu: o extraordinário cineasta do cotidiano*. p.127-154. São Paulo: Marco Zero, 1990.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz : a encenação no cinema**. Campinas: Papirus, 2008.

BORDWELL, David. **Nordisk and the Tableau Aesthetic**. In: *David Bordwell's Website on Cinema*. Junho, 2010 Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/essays/nordisk.php>>. Acessado em 26 fevereiro de 2021.

BOUQUET, Stéphane. **De manera que todo comunica**. In: BAECQUE, Antoine de (org.). *Teoría y crítica del cine: avatares de una cinefilia*. Ed Digital Minicaja. 2001.

BOURASSA, René. **De la présence aux effets de présence: entre l'apparaître et l'apparence**. In: FÉRAL, Josette; PERROT, Edwige. *Le Réel à l'Épreuve des Technologies. Les Arts de la scène et les arts médiatiques*. p.129-148. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2013.

- BRESSON, Robert. **Notes on cinematography**. Nova Iorque: Urizen Books, 1977.
- BURCH, Noël. **Ozu**. In: *To The Distant Observer. Form and Meaning in Japanese Cinema*. Berkeley: University of California Press, 1979.
- CIMENT, Michel. **The State of Cinema** in *Unspoken Cinema*. Disponível em <https://unspokencinema.blogspot.com/2006/10/state-of-cinema-m-ciment.html> Acessado em 12 Fevereiro de 2021.
- CULL, Laura. **Theatres of Immanence: Deleuze and the Ethics of Performance**. Londres: Palgrave Macmillan, 2013.
- DE LA GARZA, Armida. **Adapting Frida Khalo. The Film-Paintings**. In: NAGIB; JERSLEV, Lúcia; Anne. *Impure cinema: intermedial and intercultural approaches to film*. Londres: I.B. Tauris, 2014.
- DELEUZE, Gilles. **A Lógica da Sensação**. Trad. Sílvio Ferraz e Annita Costa Malufe. Paris: aux éditions de la différence, 1981.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: A Imagem-Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- DELEUZE; GUATTARI. Gilles; Félix. **Mil platôs : capitalismo e esquizofrenia Vol 3**. 2 Ed. Rio De Janeiro: Editora 34, 1999.
- DELEUZE; GUATTARI. Gilles; Félix. **Mil platôs : capitalismo e esquizofrenia Vol 4**. Rio De Janeiro: Editora 34, 1997.
- DE LUCA, Tiago. **Realism of the Senses: A Tendency in Contemporary World Cinema**. Tese de doutorado. Universidade de Leeds. School of Modern Languages and Cultures, Reino Unido, 2011.
- DE LUCA; BARRADAS JORGE, Tiago; Nuno. **Slow cinema**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2016.
- DEL RÍO, Elena. **Deleuze and the Cinemas of Performance: Powers of Affection**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2008.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante da Imagem**. São Paulo: editora 34, 2013.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante do tempo : história da arte e anacronismo das imagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **A Imagem Sobrevivente: História da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- FABIÃO, Eleonora. **Performance e teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea, in Sala Preta, 8**, p.235-246, 2008.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda, **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**, 3.ª ed., Curitiba: Positivo, 2004.
- FLANAGAN, Matthew. **Towards an Aesthetic of Slow in Contemporary Cinema**. In: *16:9 –*

Novembro, 2008. Disponível em: <http://www.16-9.dk/2008-11/side11_inenglish.htm>. Acessado em 2 de Fevereiro de 2021.

FLANAGAN, Matthew. “**Slow Cinema**”: **Temporality and Style in Contemporary Art and Experimental Film**. Tese de doutorado. Universidade de Exeter, Reino Unido, 2012.

FREUD, Sigmund. **Totem e tabu e outros trabalhos**. Volume 13. Rio de Janeiro: Imago, 1974.

FREUD, Sigmund. **O Inconsciente**. In: *História do movimento Psicanalítico*, artigos sobre a metapsicologia e outros trabalhos. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

FREUD, Sigmund. **O Inquietante**. In: *Obras completas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FREUD, Sigmund. **Além do Princípio de Prazer**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2016.

GADE; JERSLEV, Rune, Anne. **Performative realism: interdisciplinary studies in art and media**. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2005.

GOLDBERG, RoseLee. **A Arte da Performance – do futurismo ao presente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GONÇALVES, Flávio. **Documentos de Trabalho: percursos metodológicos**. In: *Revista Valise*, v.9 n.16, Porto Alegre: PPGAV, UFRGS, 2020.

GROTOWSKI, Jerzy. **El Performer**. *Revista Máscara*, Escenologia, n. 11-12, Janeiro, p.78. México: Fondo de Cultura del México, 1993.

GUNNING, Tom. **Phantom Images and Modern Manifestations: Spirit Photography, Magic Theater, Trick Films, and Photography’s Uncanny**. In: M. Leeder (Eds.). *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to the Digital Era* (p.17–38). Londres: Bloomsbury Academic, 2015.

HARNONCOURT; HOPPS, Anne, Walter. **Etant Donnés: 1° la chute d’eau 2° le gaz d’éclairage: Reflections on a New Work by Marcel Duchamp**. In: *Philadelphia Museum of Art Bulletin*. Vol. 64, N. 299/300, Abril-Setembro. Filadélfia: Philadelphia Museum of Art, 1969.

HARRYTUTTLE. **(Technical) Minimum Profile**. In: *Unspoken Cinema Blog* 18 de Janeiro, 2007. Disponível em: <<https://unspokencinema.blogspot.com/2007/01/minimum-profile.html>>. Acessado em 25 de Maio de 2021.

HARRYTUTTLE. **Slower or Contemplative?** In: *Unspoken Cinema Blog*. 7 de Março, 2010. Disponível em: <<https://unspokencinema.blogspot.com/2010/03/slower-or-contemplative.html>>. Acessado em 25 Junho de 2021.

HEATH, Stephen. **Narrative Space**. In: *Questions of Cinema. Communications and Culture*. Londres: Palgrave, 1981.

JONAS; HOFFMAN, Joan; Jens. **Perform**. 2 Ed. Londres: Thames and Hudson, 2006.

KIRBY, Michael. **On Acting and Not-Acting**. In: *The Drama Review: TDR*, vol. 16, no. 1, The MIT Press, pp.3–15, 1972. Disponível em <<https://doi.org/10.2307/1144724>> Acessado em 21

de junho de 2021.

KOUTSOURAKIS, Angelo. **Cinema of the Body: The politics of performativity in Lars Von Trier's Dogville and Yorgos Lanthimos's Dogtooth.** In: *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image* 3, pp 84-18, Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, 2012.

LARRUE; VITALLI ROSSATI, Jeans-Marc; Marcello. **Media do not Exist: Performativity and Mediating Conjunctures,** Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2019.

LANCRI, Jean. Colóquio Sobre A Metodologia da Pesquisa em Artes Plásticas. In: BRITES, Blanca e TESSLER, Élida (orgs). *O meio como ponto zero. Metodologia da pesquisa em artes plásticas.* 1 Ed. Porto Alegre: Ed. Universidade / UFRGS, p.15-33, 2002.

LEHMANN, Hans Thies. **Postdramatic Theatre.** Oxon: Routledge, 2007.

LOMBARDO, Patrizia. **Bazin, Bresson and Scorsese: performative power and the impure art of cinema.** In: SAETRE L.; LOMBARDO P., GULLESTAD A.M. *Exploring textual action,* p.187-219. Aarhus: Aarhus University Press, 2010.

LOPES, Denílson. **Encenações Pós-Dramáticas e Minimalistas do Comum,** In: *No Coração do Mundo: Paisagens Transculturais.* Rio de Janeiro: Rocco, 2012.

MARGULIES, Ivone. **Rites of realism: essays on corporeal cinema.** Durham: Duke University Press, 2003.

MARGULIES, Ivone. **Nothing happens: Chantal Akerman's hyperrealist everyday.** Durham ; London: Duke University Press, Cop, 1996.

MARTIN, Adrian. **¿Qué es el cine moderno?** Santiago: Uqbar, 2008.

MATTOS, Carlos Alberto. **Cinema de Performance,** 2012. Disponível em: <<https://carmattos.com/2012/11/20/cinema-de-performance/>> Acessado em 13 de Março de 2021.

MCEVILLEY, Thomas. **Art and Discontent: theory at the millennium.** 1 Ed. Nova Iorque: McPherson & Co. Publishers, 1991.

MEDEIROS, Maria Beatriz. **Bordas Rarefeitas da Linguagem Artística Performance: Suas possibilidades em Meios Tecnológicos.** 1. ed. Brasília: UnB, 2000.

MEDEIROS, Maria Beatriz. **Performance Artística e Tempo.** In: MEDEIROS, M.B., MONTEIRO, M.F, *Tempo e Performance,* . Brasília: PPG-Arte/UnB, 2007.

MELIM, Regina. **Performance nas Artes Visuais.** 1 Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção.** 2 Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MULRYNE, J.R. **Renaissance festival books - Festivals in Valois France.** Disponível em: <<https://www.bl.uk/treasures/festivalbooks/valois.html>>. Acessado em 28 de Novembro 2021.

MULVEY, Laura. **Death 24x a second: stillness and the moving image.** Londres: London Reaktion Books, 2015.

NAGIB, Lúcia. **Realist Cinema as World Cinema: Non-cinema, Intermedial Passages, Total cinema**. Amsterdam: Amsterdam University Press B.V., 2020.

NAGIB, Lúcia. **World Cinema and the Ethics of Realism**. Nova Iorque: Continuum, 2011.

NAGIB; JERSLEV, Lúcia; Anne. **Impure cinema : intermedial and intercultural approaches to film**. Londres: I.B. Tauris, 2014.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. Campinas: Papirus editora, 2005.

OLIVEIRA JR, Luiz Carlos. **O cinema de fluxo e a mise-en-scène**. São Paulo: USP, 2010. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais. Disponível em <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-30112010-164937/publico/6320356>>, Acessado em 10 de Outubro de 2021.

PARENTE, André. **A Forma Cinema - Variações e Rupturas**. In: MACIEL, Katia (Org.). *Transcineas*, p.21-45. Rio de Janeiro: Contra capa, 2017.

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade - os cinemas não-narrativos do pós-guerra**. Campinas: Papirus Editora, 2000.

PARODI, Ricardo. **Cuerpo y cine: reporte fragmentario sobre extrañas intensidades y mutaciones de orden corporal**. In: YOEL, Gerardo (org.). *Pensar el cine 2: Cuerpo(s), temporalidad y nuevas tecnologías*, p.77. Buenos Aires: Manantial, 2004.

PEMBERTON, Nathan Taylor. **Crawling Through New York City with the Artist Pope.L**. In: Culture Desk, The New Yorker Online Magazine, 22 de Novembro de 2019. Disponível em <<https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/crawling-through-new-york-city-with-the-artist-pope-l>>. Acessado em 13 de Julho de 2021.

PETHÓ, Ágnes. **Cinema and intermediality : the passion for the in-between**. Newcastle Upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2020.

PETHÓ, Ágnes. **Cinema of sensations**. Newcastle Upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2015.

PETHÓ, Ágnes. **The Tableau Vivant as a “Figure of Return” in Contemporary East European Cinema**. In: Acta Universitatis Sapientiae Film and Media Studies, Cluj Napoca, 2014

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do Sensível: estética e política**. 2a Ed, São Paulo: Editora 34, 2009.

RANCIÈRE, Jacques, **Film Fables**. Nova Iorque: Berg Publishers, 2006.

RANCIÈRE, Jacques. **O Espectador Emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

REY, Sandra. **Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais**. In: *Revista Porto Arte*, v.7, n.13, p.81-95, Porto Alegre, 1996.

ROSEN, Phillip. **Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.

ROUILLY, Benoit. **CCC Généalogie (1960-2021)**. In: *Unspoken Cinema Blog*. 11 de Setembro de 2021 Disponível em: <<https://unspokencinema.blogspot.com/2021/09/ccc-genealogie-1960-2021.html>>. Acessado em 25 Agosto de 2021.

SCHOLLHAMMER, Karl Erik. **Do efeito ao afeto: os caminhos do realismo performático**. In: MARGATO, Isabel (Org.). *Novos realismos*, p.133-146, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

SCHOLLHAMMER, Karl Erik. **Os novos realismos na arte e na cultura contemporânea**. In: *Comunicação, representação e práticas sociais*. p.219-229, Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2005.

SCHOLLHAMMER, Karl Erik. **Realismo afetivo: evocar realismo além da representação**. In: *Estudos de literatura brasileira contemporânea*, n.39, jan./jun, p.129-148, 2012.

SCHRADER, Paul. **Entrevista: Paul Schrader on First Reformed, Transcendental Cinema, and Shooting in Academy Ratio**. Disponível em: <<https://consequence.net/2018/05/paul-schrader-first-reformed-interview/>>. Acessado em 26 de Fevereiro de 2021.

SCHRADER, Paul. **Transcendental style in film: Ozu, Bresson, Dreyer**. Oakland: University Of California Press, 2018.

SERRA, Albert. **The Dramaturgy of Presence**. In: *Comparative Cinema*. Vo.l 2, No 4, p.91-94, Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2014.

SERRA, Albert. Entrevista por Luís Mendonça em À pala de Walsh. 8 de Dezembro de 2013. Disponível em <https://www.apaladewalsh.com/2013/12/albert-serra-na-minha-vida-nunca-conheci-um-bom-actor-sao-todos-idiotas/> . Acessado em 15 de fevereiro de 2021.

SCHERER, Luciano. **A Memória do Sagrado Ressignificada**. Dissertação de mestrado em Artes (Poéticas Visuais). PPGAV, UFRGS, Porto Alegre, 2015.

SCHION, Michel. **Revolución suave...y duro estancamiento**. In: BAECQUE, Antoine de (org). *Teoría y crítica del cine: avatares de una cinefilia*. Ed. Digital Minicaja. 2001.

SOBCHACK, Vivian. **Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture**. Berkeley e Londres: University of California Press, 2004

STELZER, Andréa. **A Performance do ator como teatralidade no cinema**. In: *OuvirOUver*, V.1, n. 1, 2007. Disponível em <<http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/431>> Acessado em 7 de Março de 2021.

ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY. **P e r f o r m a n c e** Disponível em: <<https://www.etymonline.com/search?q=performance>>. Acessado em: 3 de Outubro de 2021.

VEIGA, Luana. **Performance entre Cinema: passagens e atravessamentos entre artes em busca das poéticas da presença**. Tese de doutorado em Multimeios. Instituto de Artes. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

VIEIRA DA CUNHA, Eduardo. **Ruby e a autorrepresentação: encenações de questões de identificação e de identidade em imagens codificadas**. Revista Estúdio, vol. 7, no. 13, Lisboa, 2016.

VIEIRA JR, Erly. **Realismo Sensório no Cinema Contemporâneo**. Vitória: Edufes, 2020.

VIEIRA JR, Erly. **Marcas de um realismo sensório no cinema contemporâneo**. Tese de doutorado em Comunicação. Escola de Comunicação, UFRJ, Rio de Janeiro, 2012.

ZAVATTINI, Cesare. **Some Ideas on the Cinema**. In: SNYDER; CURLE, Stephen J; Howard. (ed.) *Vittorio De Sica: Contemporary Perspectives*, p.51-61. Toronto: University of Toronto Press, 2000.

WARBURG, Aby. *Atlas Mnemosyne*. 1ed. Madrid: Akal Ediciones, 2010.

WOLLEN, Peter. **Signs and Meaning in the Cinema**. Londres: BFI, 1998.

FILMOGRAFIA

Barco Partindo do Porto, Auguste Marie e Louis Jean Lumière, 1895

Em Plena Selva, Tod Browning, 1928

Tramas do Entardecer, Maya Deren, 1943

Alemanha, Ano Zero, Roberto Rossellini, 1948

A Terra Treme, Luchino Visconti, 1948

Os Ladrões de Bicicleta, Vittorio de Sica, 1948

Primavera Tardia, Yasujiro Ozu, 1949

Viagem a Tóquio, Yasujiro Ozu, 1953

Um Condenado à Morte Escapou, Robert Bresson, 1956

O Carteirista, Robert Bresson, 1959

Bom Dia, Yasujiro Ozu, 1959

A Noite, Michelangelo Antonioni, 1962

A Ricota, Pier Paolo Pasolini, 1963

Uma Mulher Sob Influência, John Cassavetes, 1974

Jeanne Dielman, Chantal Akerman, 1975

O Sétimo Continente, Michel Haneke, 1989

Ossos, Pedro Costa, 1997

A Humanidade, Bruno Dumont, 1999

No Quarto da Vanda, Pedro Costa, 2000

La Libertad, Lisandro Alonso, 2001

Onde Jaz o Teu Sorriso, Pedro Costa, 2001

A Ilha, Kim Ki-duk, 2002

Gerry, Gus Van Sant, 2002

Japão, Carlos Reygadas, 2002

Eternamente Sua, Apichatpong Weerasethakul, 2002

Café Lumière, Hou Hsiao-Hsien, 2003

Cinco, Abbas Kiorastami, 2003

Brown Bunny, Vincent Gallo, 2003

Los Muertos, Lisandro Alonso, 2004

Cavalo Dinheiro, Pedro Costa, 2004

Mal dos Trópicos, Apichatpong Weerasethakul, 2004

Juventude em Marcha, Pedro Costa, 2006

Em busca da Vida, Jia Zhangke, 2006

Flanders, Bruno Dumont, 2006

Luz Silenciosa, Carlos Reygadas, 2007

O Canto dos Pássaros, Albert Serra, 2008

Dente Canino, Yorgos Lanthimos, 2009

Tio Boonmee, Que Pode Recordar Suas Vidas Passadas, Apichatpong Weerasethakul, 2010

Nightfall, James Benning, 2012

Fé, Ulrich Siedl, 2012

The Revenant: O Renascido, Alejandro Iñárritu, 2015

A morte de Luís XIV, Albert Serra, 2016

Sacrifício de um Cervo Sagrado, Yorgos Lanthimos, 2017

Um filme de Cinema, Walter Carvalho, 2017

Ray & Liz, Richard Billingham, 2018

Vitalina Varela, Pedro Costa, 2019

Liberté, Albert Serra, 2019

Beginning, Dea Kulumbegashvili, 2020

Todas as imagens referenciadas da internet foram acessadas entre janeiro e fevereiro de 2022

Anexos

Links para os trabalhos práticos citados na tese:

Clareira (2022)

<https://www.youtube.com/watch?v=eS95NSSfqro>

Sem Título (5) (2018)

<https://vimeo.com/277801793>

Password: Afogamento

Sem Título (Reflexos) (2020)

Montagem instalação: <https://www.youtube.com/watch?v=78FZrzKNfv8>

Vídeo dos 3 canais: <https://youtu.be/qkldCkicQUU>

Cosme (2016)

<https://vimeo.com/187917470>

Password: cosme

Ruby (2015)

<https://vimeo.com/165706603>

Password: ruby2015

Meu site:

<https://cargocollective.com/LucianoScherer>